

Pengaruh Media *Wordwall Game Quiz* terhadap Minat Belajar Siswa

Nita Dwi Rahayu ✉, Universitas PGRI Madiun

Hartini, Universitas PGRI Madiun

Heny Kusuma Widyaningrum, Universitas PGRI Madiun

✉ nitadwi1112@gmail.com

Abstract: This study aims to determine the degree of influence of the word puzzle game on the wall on the learning interest of 5th graders in thematic learning in the city of MIN 2 Madiun. This study used a qualitative semi-empirical method, the design of this study was that the participants were not randomized because this study included two classes in the sample. The control class used interactive PowerPoint media, while the experimental class used wordwall media. There are two variables, namely the independent variable and the dependent variable. The independent variable in this study is keyword game support, while the dependent variable in this study is learning interest. The population of this study included students from class VC and VD Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Madiun City. The data collection technique used was the questionnaire. The hypothesis is tested using an independent sample t test. The results of hypothesis testing show that between the positions of the experimental and control classes, sig is obtained. (bilateral) is less than α , i.e. Sig. (both sides) = 0.000 < α = 0.05. From the results of hypothesis testing, it can be concluded that students' interest in learning in experimental classes shows a marked increase in thematic learning results.

Keywords: media, *wordwall*, learning interest

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *wordwall game quiz* terhadap minat belajar siswa kelas V pada pembelajaran topik 9 subtopik 3 pembelajaran 1 di MIN 2 Kota Madiun. Metode semi empiris jenis kuantitatif yang digunakan pada penelitian, partisipan tidak acak merupakan desain penelitian karena memasukkan dua kelas sebagai sampel. Kelas kontrol menggunakan PowerPoint interaktif, sedangkan kelas eksperimen memakai *wordwall*. Terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah dukungan permainan kata kunci, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini ialah minat belajar. Populasi pada penelitian ialah siswa kelas VC dan VD Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Kota Madiun. Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang digunakan. Pengujian hipotesis menggunakan *independen sample tes*. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, post-test memiliki nilai sig. (2-tailed) lebih kecil yaitu Sig. (2-tailed) = 0,000 < α = 0,05. Dari hasil pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa minat siswa pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang jelas pada hasil belajar tematik.

Kata kunci: media, *wordwall*, minat belajar



PENDAHULUAN

Revolusi industri keempat membawa banyak manfaat, terutama di bidang teknologi yang semakin maju. Hal ini memberikan dampak yang sangat besar dalam bidang pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran. Di bawah kepemimpinan Bapak Anies Baswedan, kemajuan tersebut digalakkan secara efektif melalui pelaksanaan Ujian Nasional Komputerisasi (UNBK). Kontrol semacam itu ada karena banyak kerugian dari ulasan berbasis kertas, termasuk biaya tinggi dan memakan waktu yang terkait dengan pencetakan fisik dan distribusi dokumen, serta kebutuhan penyimpanan yang aman untuk menjaga kerahasiaan (Suhardi, 2018). Dari perspektif psikologis, metode penilaian tradisional seringkali menimbulkan kecemasan pada sebagian besar siswa. Oleh karena itu, ada kebutuhan mendesak untuk pembaruan yang menarik pada alat penilaian. Guru harus berusaha untuk mengembangkan program pembelajaran yang menarik dan menarik untuk memicu semangat belajar pada siswa.

Proses memperoleh pengetahuan merupakan upaya individual yang difasilitasi melalui keterlibatan dalam berbagai kegiatan pembelajaran, memungkinkan individu untuk menyaksikan pertumbuhan dan perkembangan pribadi (Putria et al., 2020). Keberhasilan pembelajaran dapat diukur dari tingkat antusiasme atau minat yang ditunjukkan oleh siswa yang aktif mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Dalam ranah kegiatan pembelajaran, salah satu unsur yang sangat menentukan adalah adanya minat intrinsik. Minat intrinsik berfungsi sebagai kekuatan motivasi yang mengarahkan perhatian seseorang terhadap objek atau aktivitas tertentu, yang pada akhirnya mendorong motivasi seseorang dan memungkinkan mereka untuk berkonsentrasi pada keinginan tertentu. Ketika siswa memiliki minat yang tulus dalam belajar, mereka dapat mengarahkan kemampuan kognitif mereka ke arah proses belajar mengajar dengan fokus dan dedikasi yang lebih besar. Minat belajar adalah penentu utama keterlibatan dan partisipasi siswa. Ini memainkan peran penting dalam efektivitas pendidikan dan pengajaran secara keseluruhan. Pendidik harus mengutamakan penanaman dan peningkatan minat siswa guna memfasilitasi tercapainya hasil belajar yang diinginkan (Rahmayanti, 2016).

Abdullah et al., (2022) menjelaskan faktor eksternal dan internal yang mempengaruhi minat peserta didik. Faktor internal yaitu rasa ingin tahu, motivasi. Faktor eksternal meliputi faktor keluarga. Misalnya perhatian terhadap pembelajaran, kebutuhan, faktor dalam keluarga ini antara lain cara orang tua mengajar, kondisi keuangan, suasana keluarga, aspek sekolah, metode pengajaran yang digunakan, cara guru berinteraksi dengan siswa, alat belajar, dan aspek masyarakat termasuk bergaul dengan teman, kehidupan komunitas. Faktor motivasi, sekolah dan lingkungan juga mempengaruhi minat belajar. Faktor tersebut sangat mempengaruhi minat belajar siswa, sehingga siswa dapat mencapai tujuan belajarnya. Aspek sekolah meliputi pemberian tunjangan guru. Salah satu tugas guru adalah mendorong, membimbing dan menjadi fasilitator belajar bagi siswa agar dapat mencapai tujuannya dan dapat mendorong siswa untuk belajar. Hapsari et al., (2021) menjelaskan bahwa guru memberikan fasilitas selain media pembelajaran, metode, dan penguasaan materi agar siswa dapat dengan mudah memperoleh informasi tentang materi pembelajaran yang belum dipahami siswa dan dapat diperoleh dari informasi materi pembelajaran. guru. Selain fasilitator, tugas guru adalah menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan efektif guna mengoptimalkan kemampuan siswa. Guru merupakan salah satu dari berbagai media dan sumber belajar, agar guru dapat berperan lebih luas dalam mempelajari ilmu pengetahuan dan lebih memperhatikan untuk menumbuhkan minat belajar siswa.

Siswa yang sangat berminat dalam belajar selama proses pembelajaran akan merasa nyaman dalam proses pembelajaran dan dapat membimbing dirinya sendiri untuk melakukan proses pembelajaran dengan baik. Kegembiraan yang dirasakan siswa selama mengikuti proses pembelajaran di sekolah membuat siswa menikmati segala aktivitas yang dilakukannya selama belajar. Meskipun preferensi masing-masing siswa berbeda, siswa dengan minat tinggi merasa senang dan dapat mengontrol perilakunya untuk sepenuhnya mengikuti proses sekolah, sedangkan siswa dengan minat kecil seringkali sangat senang. Keengganan untuk berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan yang dipimpin guru. Sekolah Keunggulan minat merupakan motivator yang kuat dalam kegiatan akademik untuk mencapai keberhasilan akademik. Semakin besar minat belajar maka semakin besar pula dampaknya terhadap prestasi akademik (Rozikin et al., 2018). Minat belajar juga dapat menimbulkan fokus belajar. Jika siswa tertarik untuk mempelajari apa yang ingin mereka ketahui, mereka akan melakukannya. Pelatihan konsentrasi ini membantu siswa lebih memahami materi yang mereka pelajari (Setyani & Ismah, 2018). Prasyarat penting adalah minat belajar, terutama mata pelajaran sains. Syaifuddin (2017) berpendapat bahwa pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu dimana mata pelajaran menyatukan mata pelajaran yang berbeda dan memberikan siswa pengalaman yang tak terlupakan. Oleh karena itu, menurut Kurniawati dan Mawardi (2021), pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang berkaitan dengan berbagai topik yang terdapat dalam mata pelajaran tersebut. Rianni et al., (2019) menjelaskan bahwa pembelajaran mata pelajaran merupakan pembelajaran campuran yang menggunakan tema untuk menggabungkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna bagi siswa sekolah dasar. Singkatnya, pembelajaran berbasis mata pelajaran adalah disiplin yang mengintegrasikan banyak disiplin ilmu yang berbeda. Mata pelajaran tersebut antara lain Bahasa Indonesia, IPA, IPS dan SBdP.

Integrasi dilakukan dengan dua cara, yaitu mengintegrasikan pengetahuan, sikap, ketrampilan dan mengintegrasikan berbagai konsep dasar yang saling terkait dalam proses pembelajaran. Pembelajaran berhasil ketika siswa antusias, terlibat dan mampu mencapai tujuan dari kegiatan pembelajaran bermakna mereka. Namun fakta menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang tidak berminat untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pendidikan yang mereka ajarkan. Dalam pembelajaran topikal, guru perlu secara kreatif membentuk kelas atau pengalaman belajar siswa, memilih keterampilan dari mata pelajaran yang berbeda dan mengaturnya dengan cara yang membuat pembelajaran lebih bermakna, menarik, menarik, dan holistik. Guru dapat menggunakan media untuk mendukung proses pembelajaran. Ini bukan tanpa alasan guru menggunakan media dalam kegiatan pendidikannya, sehingga media pendidikan dapat sangat membantu guru untuk mendukung dan memotivasi siswa serta menjadikan suasana belajar aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (Mahadewi et al., 2020).

Bahan ajar juga dapat diperoleh melalui sarana komunikasi seperti telepon, komputer, internet, email, dan lain-lain. Lembaga pendidikan. Teknologi internet dianggap sebagai salah satu media pendidikan terbaik karena bersifat interaktif, nyaman, dan bebas dari batasan ruang dan waktu. Padahal, pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran di kelas masih jarang (Wayan Widana, 2020). Menurut Hapsari dan Pamungkas (2019), media pendidikan merupakan sarana pembelajaran, termasuk alat bantu pengajaran bagi guru dan sarana penyampaian pesan dari sumber belajar kepada penerima informasi (siswa), namun saat ini banyak siswa yang bosan dengan kegiatan sehari-hari. sulit. Artinya, media pendidikan yang melibatkan siswa sehingga tidak terkesan membosankan. Salah satunya adalah teknologi media pendidikan yang melibatkan siswa dalam kegiatan pendidikan.

Dari pengamatan peneliti terhadap guru kelas, dapat disimpulkan bahwa siswa tersebut kurang berminat dalam belajar. Hal ini ditunjukkan dengan indikator yang belum tercapai. Misalnya belajar indikator kesenangan. Jika anak nyaman belajar, anak tidak akan minta pulang sambil belajar, juga tidak akan minta istirahat bila belum waktunya. Bertolak dari pertanyaan-pertanyaan tersebut, peneliti terdorong untuk

membawa pertanyaan-pertanyaan di atas ke dalam penelitiannya untuk memahami seberapa besar pengaruh media *wordwall* terhadap minat belajar. Diharapkan *wordwall* dapat mempengaruhi minat belajar siswa.

METODE

MIN 2 Kota Madiun menjadi lokasi penelitian ini. Siswa kelas V MIN 2 Kota Madiun dengan jumlah populasi 185 siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian adalah 30 siswa kelas VC sebagai kelas eksperimen dan 30 siswa kelas VD sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen diolah sebagai dokumen *wordwall*, sedangkan kelas kontrol diolah sebagai dokumen interaktif PowerPoint.

Metode penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen digunakan dalam penelitian ini. Rancangan penelitian menggunakan rancangan semi empiris dengan kelompok kontrol tidak sama. Probabilistic sampling merupakan metode pengambilan sampel sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket minat belajar siswa dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

TABEL 1. Distribusi skor jawaban pertanyaan skala ordinal dan interval waktu

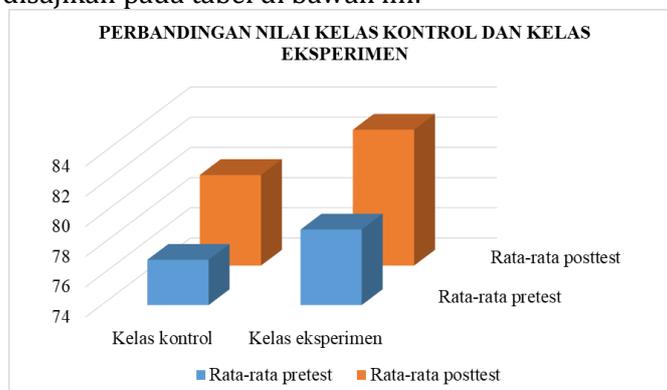
<i>Positif</i>			
Sering Sekali	Sering	Kadang-kadang	Tidak Pernah
4	3	2	1

<i>Negatif</i>			
Sering Sekali	Sering	Kadang-kadang	Tidak Pernah
1	2	3	4

Dalam penelitian ini, alat yang digunakan adalah angket tentang minat belajar. Penilaian ini digunakan untuk mengumpulkan data minat belajar siswa kelas V MIN 2 Kota Madiun.

HASIL PENELITIAN

Data yang digunakan diperoleh dari sampel yaitu kelas VC dan VD dengan mengadakan pretes dan postes dengan angket deklaratif. Sebelum pengumpulan data dilakukan uji validitas. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan 25 pernyataan yang diuji. Hanya 20 pertanyaan yang valid sementara 5 tidak valid. Selain itu, uji reliabilitas yang hasilnya adalah 20 soal yang valid, dinyatakan reliabel dan dapat digunakan dalam pengumpulan data. Hasil pengumpulan data dilakukan dari pretes kelas eksperimen dengan menggunakan media *wordwall* sebagai metode treatment dan dari kelas kontrol menggunakan media interaktif PowerPoint sebagai metode pengolahannya. Hasil perbandingan skor rata-rata kelas sebelum dan sesudah dilakukan tes kelas kontrol dan kelas eksperimen disajikan pada tabel di bawah ini:



GAMBAR 1. Grafik perbandingan nilai pretes dan postes kelas kontrol dan kelas eksperimen

Grafik menunjukkan skor rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari skor rata-rata kelas kontrol. Skor rata-rata kelas eksperimen sebelum tes adalah 79, sedangkan skor rata-rata kelas setelah tes adalah 83. Sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol pada tes sebelumnya adalah 77 dan nilai rata-rata kelas setelah tes. Percobaan adalah 80.

Data dari kedua kelas kemudian diperiksa normalitas datanya. Uji normalitas menggunakan uji Liliefors. Data yang dianalisis dapat disimpulkan seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Hasil Perhitungan Uji Normalitas

Hasil	Kelas	Sig.	α	Keterangan	Kesimpulan	Keputusan
Pretest	Eksperimen	0,141	0,05	Sig. > α	Normal	H1 diterima
	Kontrol	0,084				
Posttest	Eksperimen	0,146				
	Kontrol	0,121				

Tabel di atas memungkinkan untuk menyimpulkan bahwa semua data yang diambil berdistribusi normal. Selanjutnya, uji keseragaman harus digunakan. Periksa konsistensi dengan SPSS 21 untuk *Windows*. Data yang dianalisis diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

Hasil	Kelas	Sig.	α	Keterangan	Kesimpulan	Keputusan
Pretest	Eksperimen	0,207	0,05	Sig. > α	Homogen	H1 diterima
	Kontrol					
Posttest	Eksperimen	0,377				
	Kontrol					

Kesimpulan dari tabel di atas ialah data yang diuji normalitasnya homogen. Setelah melakukan kedua pengujian di atas, dilakukan pengujian hipotesis. Hipotesis diuji dengan menggunakan *independen sample t tes*. Berikut rincian hasil kelas eksperimen dan kelas kontrol pada *independen sample t-tes*:

TABEL 3. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis

Tes hasil belajar	Mean	Sig. (2-tailed)	α
Posttest Kelas Kontrol	80	0,000	0,05
Posttest Kelas Eksperimen	83		
Selisih Mean	3		

Kesimpulan dari tabel diatas ialah media *wordwall* memiliki pengaruh terhadap minat belajar mata pelajaran kelas V MIN 2 Kota Madiun.

PEMBAHASAN

Guru harus memiliki peran yang sangat penting. Guru sebaiknya memilih kaedah yang betul untuk menyampaikan bahan kepada siswanya agar tidak bosan dan dapat menyerap materi dengan mudah. Didukung oleh penelitian Safitri (2020) dalam mengajar siswa berbagai mata pelajaran, guru harus memprioritaskan berbagai pendekatan, strategi, metode dan kerangka kerja sesuai dengan situasi untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Pemilihan bahan pembelajaran tergantung pada tujuan pembelajaran, kemanfaatan bahan, tingkat perkembangan siswa, mengoptimalkan sumber belajar serta kemampuan guru mengelola pembelajaran. Model pembelajaran terpadu diikuti oleh pelaksanaan K'13 di SD. Pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu. Satu mata pelajaran menjadi satu kesatuan menggabungkan berbagai mata pelajaran untuk mencapai pembelajaran tematik (Yunita Anindya et al., 2019). Faktor utama yang mempengaruhi aktivitas belajar siswa adalah minat belajarnya. Dengan kata lain, faktor kesuksesan pengajaran serta pendidikan adalah minat belajar. Guru harus bisa mendukung dan meningkatkan minat belajar siswa (Rahmayanti, 2016).

Peneliti lain yang dipimpin oleh Charli et al., (2019) menjelaskan bahwa minat belajar kuat, peserta didik mendapatkan ilmu, pemahaman serta hasil akademik yang bagus. Pendidik perlu peduli dengan suasana belajar peserta didik, sebab peduli dengan suasana peserta didik sangatlah berarti. Tingkat ketertarikan siswa pada pembelajaran sangat

penting dari suasana/kondisi peserta didik. Siswa yang tertarik akan lebih memperhatikan dan ingin tahu tentang mata pelajaran yang dipelajarinya. Minat yang kuat akan mengarah pada upaya gigih dan tak kenal lelah untuk menghadapi tantangan. Didukung dengan penelitian sebelumnya oleh Rina Dwi Muliani & Arusman (2022) dengan judul Faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa, minat belajar ini memegang peranan yang sangat penting bagi siswa, minat belajar ini merupakan salah satu kunci keberhasilan siswa. Jika seorang siswa memiliki minat belajar yang besar, maka ia akan memiliki semangat yang berasal dari dalam dirinya sendiri. Oleh karena itu, minat belajar mempengaruhi hasil dan proses belajar. Dengan demikian, siswa yang memiliki minat belajar yang besar akan menunjukkan tingkah laku dan perhatian yang sesuai dengan mata pelajaran dan objek yang dipelajari. Sebaliknya, siswa yang kurang minat belajar akan mengalami manifestasi yang tidak terduga seperti tidak memperhatikan mata pelajaran, tidak mengerjakan pekerjaan rumah, tidak menyelesaikan kuliah yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, perlu dipahami secara menyeluruh faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa.

Pembelajaran tematik menuntut pendidik untuk berinovasi ketika mempersiapkan proses pembelajaran, memberi pengalaman dalam keterampilan pada proses pembelajaran menjadikan pembelajaran memiliki arti, menyenangkan, tidak membosankan, dan komprehensif. Guru dapat menggunakan alat bantu untuk mendukung proses penyelenggaraan kegiatan pembelajaran. Belajar menjadi memiliki arti saat media digunakan oleh guru yang dapat membantu guru menunjang motivasi, membuat kelas menyenangkan, inovatif, asyik dan aktif (Mahadewi et al., 2020). Ini berarti media pembelajaran melibatkan siswa sehingga mereka tidak bosan. Pembelajaran teknologi komunikasi yang melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran adalah salah satunya. Kajian Firmadani (2020) dengan judul Media pembelajaran berbasis teknologi ialah proses belajar didukung oleh teknologi yang merupakan inovasi era revolusi keempat. Proses pembelajaran didukung oleh alat berbasis teknologi yaitu media audio, visual, dan audiovisual. Penunjang pembelajaran ini dapat dilakukan pada semua penunjang yang ada, apalagi dapat dilakukan pada semua jenjang sekolah, tentunya guru harus terus melakukan inovasi terhadap alat bantu pembelajaran yang akan digunakannya. Bahan ajar berbasis teknologi memiliki banyak keuntungan, minat belajar lebih tinggi, hasil belajar meningkat.

Materi pembelajaran wordwall berdampak positif terhadap minat belajar siswa di kelas. Kurniasari et al., (2021) menjelaskan bahwa penggunaan media dapat membuat proses belajar menjadi menyenangkan. Lebih lanjut, media membantu guru ketika mengajar. Media juga meminimalisir adanya miskonsepsi dalam pembelajaran. Multimedia membantu menyederhanakan kesukaran pada materi pembelajaran. Cara ini memudahkan siswa untuk menyerap dan memahami materi yang disampaikan.

Belajar melalui media dapat mempermudah segala sesuatunya, terutama untuk mengkomunikasikan hal-hal baru. Penelitian Tafonao (2018) menjelaskan bahwa saat guru perlu melibatkan media pembelajaran ketika melakukan pembelajaran, sebab sangat penting untuk dapat menyampaikan pesan kepada penerima dari media, guru dapat dibantu oleh media untuk menjalaskan materi kepada siswa. Oleh sebab itu, ketika pembelajaran berlangsung disarankan guru untuk memakai media. Dengan hal tersebut, proses belajar lebih efisien, menyenangkan serta tidak monoton apabila diaplikasikan media. Pembelajaran pun tidak membosankan dan siswa lebih antusias.

Pengaruh bahan ajar pada dinding teks juga didukung oleh penelitian sebelumnya oleh Agusti dan Aslam (2022) berjudul Pengaruh bahan ajar menggunakan teks terhadap prestasi belajar IPA siswa sekolah dasar. Wordwall sebagai media pembelajaran terapan efisien diaplikasikan dalam jenjang sekolah dasar khususnya pada pembelajaran IPA. Kemudian, ketika pengerjaan kuis wordwall dapat merangsang ketertarikan siswa, sehingga hasil belajar siswa meningkat. Imanulhaq & Pratowo (2022) dalam judul Edugame Wordwall: Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah menyimpulkan bahwa *word wall* merupakan media interaktif yang mudah digunakan dan dalam blajar matematika ketertarikan siswa tinggi. Selain itu, dalam penelitian Savira &

Gunawan (2022) berjudul Pengaruh Penggunaan Media Magnetik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar, kesimpulannya adalah ada pengaruh media wordwall pada hasil belajar di kelas IV. Dari hasil uji t didapatkan nilai p kurang dari 0,05 yaitu $p=0,000931751$, dapat disimpulkan H_a diterima, H_0 ditolak yaitu ada pengaruh materi pembelajaran. hasil belajar kelas IV. Menurut beberapa penelitian yang telah dilakukan, media wordwall dapat banyak membantu guru dalam merancang pelajaran sesuai dengan minat belajar siswa. Selain itu, media ini dapat digunakan dengan cara lain, misalnya hasil belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media wordwall berpengaruh terhadap minat terhadap topik pembelajaran siswa kelas VC di sekolah MIN 2 kota Madiun. Pengaruh peningkatan minat belajar siswa ini terdapat pada perbedaan hasil dalam mengerjakan pretest dan posttest. Hasil skor posttest setelah diterapkan media pembelajaran *wordwall* pada kelas V menunjukkan kenaikan dari hasil skor pretest dimana sebelum dilakukan penerapan media pembelajaran tersebut. Hal ini dibuktikan dengan hasil hipotesis penelitian. Selain itu, manfaat media *wordwall* dapat membantu guru dan siswa mengatasi tantangan belajar.

DAFTAR PUSTAKA

1. Abdullah, A. R., Haeran, Halim, F. A., & Darojah, R. U. (2022). *Pengembangan Minat dan Bakat Belajar Siswa*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.
2. Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>.
3. Charli, L., Ariani, T., & Asmara, L. (2019). Hubungan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 2(2), 52–60. <https://doi.org/10.31539/spej.v2i2.727>.
4. Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660.
5. Hapsari, F., Desnaranti, L., & Wahyuni, S. (2021). Peran Guru dalam Memotivasi Belajar Siswa selama Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh. *Research and Development Journal of Education*, 7(1), 193. <https://doi.org/10.30998/rdje.v7i1.9254>.
6. Hapsari, S. A., & Pamungkas, H. (2019). Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Online Di Universitas Dian Nuswantoro. *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 18(2), 225–233. <https://doi.org/10.32509/wacana.v18i2.924>.
7. Imanulhaq, R., & Pratowo, A. (2022). Edugame Wordwall: Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogos: Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4(1), 33–41. <https://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/gg/article/view/639/429>.
8. Kurniasari, W., Murtono, M., & Setiawan, D. (2021). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Blended Learning Berbasis Pada Google Classroom. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 141–148. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.891>.
9. Kurniawati, D., & Mawardi, M. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Gotong Royong dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 640–648. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/387>.
10. Mahadewi, N. K. N., Ardana, I. M., & Mertasari, N. M. S. (2020). Kemampuan Komunikasi Matematis Melalui Model Reciprocal Teaching Berbantuan Media Interaktif. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(2), 338. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i2.3606>.

11. Putra, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis Proses Pembelajaran dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi Covid- 19 Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 861–870. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.460>.
12. Rahmayanti, V. (2016). Pengaruh Minat Belajar Siswa dan Persepsi atas Upaya Guru dalam Memotivasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMP di Depok. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2), 206–216. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i2.1027>.
13. Riani, R. P., Huda, K., & Fajriyah, K. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik “Fun Thinkers Book” Tema Berbagai Pekerjaan. *Jurnal Sinektik*, 2(2), 173. <https://doi.org/10.33061/js.v2i2.3330>.
14. Rina Dwi Muliani, R. D. M., & Arusman, A. (2022). Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133–139. <https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>.
15. Rozikin, S., Amir, H., & Rohiat, S. (2018). Hubungan Minat Belajar Siswa Dengan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kimia Di Sma Negeri 1 Tebat Karai Dan Sma Negeri 1 Kabupaten Kepahiang. *Alotrop*, 2(1), 78–81. <https://doi.org/10.33369/atp.v2i1.4740>.
16. Safitri, A. (2020). PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV DI SD NEGERI 3 RANOMEETO pembelajaran yang dapat dijadikan belajar fiqih siswa Kelas IV MIN Ulee strategi penerapan media gambar Aktivitas guru dalam menggunakan media gambar adalah s. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(1), 24–36.
17. Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5453–5460. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3332>.
18. Setyani, M. R., & Ismah. (2018). Analisis Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Matematika Ditinjau Dari Hasil Belajar. *Pendidikan Matematika*, 01, 73–84.
19. Suhardi, I. (2018). Kajian Deskriptif Perbandingan Model Pengujian Paper Based Test dan Computer Based Test (Tinjauan Dari Aspek Psikometrik, Konteks dan Suasana Serta Psikologi Pengguna). *Jurnal Media Komunikasi Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 5(2), 61–70.
20. Syaifuddin, M. (2017). Implementasi Pembelajaran Tematik di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2), 139. <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.2142>.
21. Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
22. Wayan Widana, I. (2020). The Effect of Digital Literacy on the Ability of Teachers to Develop HOTS-based Assessment. *Journal of Physics: Conference Series*, 1503(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1503/1/012045>.
23. Widyaningrum, H. K. (2016). Penggunaan media audio untuk meningkatkan kemampuan menyimak dongeng anak pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 5(02).
24. Widyaningrum, H. K., Hasanudin, C., Fitrianiingsih, A., Dwi, E. N., Saddhono, K., & Supratmi, N. (2020). The use of Edmodo apps in flipped classroom learning. How is the students’ creative thinking ability?. *Ingenierie des Systemes d'Information*, 25(1), 69.
25. Widyaningrum, H. K., Pratiwi, C. P., & Listiani, I. (2021). Pelatihan Pembuatan Media 3D Dengan Menggunakan Media Pop-Up Book Sebagai Bentuk Peningkatan Gerakan Literasi Baca Dan Tulis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 4(1).
26. Widyaningrum, H. K., & Pratiwi, C. P. (2019). Media Komik pada Materi Cerita Dongeng untuk Keterampilan Membaca Siswa Kelas III. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 37-45.

27. Yunita Anindya, E. F., Suneki, S., & Purnamasari, V. (2019). Analisis Gerakan Literasi Sekolah Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 238. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.18053>.