

Pengaruh Media *Game Online Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV

Shofiya Launin^{1*}, Wahyu Nugroho², Angga Setiawan³

^{1,2,3}STKIP PGRI Trenggalek, Jl. Supriyadi, Ngempleng, Ngares, Kecamatan Trenggalek, Kabupaten Trenggalek, Jawa Timur
Email: slaunin99@gmail.com ^{1*}

Abstrak

Perkembangan IPTEK yang semakin pesat di zaman sekarang ini, dalam dunia pendidikan maka menuntut seorang guru untuk memperkenalkan dan mengembangkan IPTEK sejak dini kepada siswa agar tidak tertinggal. Upaya yang dapat dilakukan yaitu melalui penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Namun dalam pemanfaatannya seringkali kurang sesuai, yang di mana dapat berimbas pada minat belajar siswa yang menurun dilihat dari sikap atau perilaku siswa saat proses pembelajaran seperti bosan, ramai, tidak memperhatikan guru saat menjelaskan dan sebagainya. Berdasarkan permasalahan tersebut, untuk meningkatkan minat belajar siswa dapat diatasi melalui penggunaan media pembelajaran game online Wordwall. Tujuan penelitian ini untuk membuktikan apakah terdapat pengaruh dari media game online Wordwall untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN 1 Sukorame. Metode penelitian kuantitatif dengan jenis *Nonequivalent Pretest and Posttest Control Group Design* adalah yang digunakan. Sampel penelitian ini berjumlah 40 siswa kelas IV yaitu 20 siswa SDN 1 Sukorame dan 20 siswa SDN 3 Sukorame. Hasil yang diperoleh peneliti dari uji hipotesis dengan menggunakan uji *Independent Sample T-Test* yaitu sig. (2-tailed) 0,000 yang berarti hasil tersebut <0,05, sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media game online Wordwall untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN 1 Sukorame.

Keywords: *Game online wordwall, Minat belajar, Siswa kelas IV*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan pokok bagi setiap individu sebagai penunjang dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Selaras dengan pendapat (Rini 2013:3) yang mengatakan bahwa pendidikan adalah suatu proses dalam merubah sikap serta tingkah laku melalui pengajaran dan latihan sehingga hal tersebut yaitu usaha mendewasakan manusia. Indonesia sendiri sudah banyak berdiri sekolah yang memberikan banyak fasilitas kepada siswa untuk memanfaatkan teknologi yang ada sebagai upaya dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Selaras dengan pendapat (Nurkholis 2013:24) bahwa salah satu jalan yang terbaik dalam pendidikan di era globalisasi ini adalah

memperkenalkan dan mengembangkan IPTEK kepada anak didik kita dalam dunia pendidikan formal sejak dini, karena nantinya mereka adalah sumber daya manusia mendatang. Mempersiapkan siswa dalam era globalisasi juga dapat dimaksimalkan melalui pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di sekolah dasar. Pengertian IPA atau sains menurut pendapat (Sudjana 2013:15) merupakan mata pelajaran dalam ilmu pengetahuan tentang alam semesta seisinya, dan para ahli berdasarkan proses ilmiah mengembangkan segala peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalamnya. Berdasarkan pendapat tersebut, membuktikan bahwa perkembangan IPTEK dipengaruhi oleh manusia dalam menyesuaikan perkembangan zaman.

Hasil dari observasi yang telah dilaksanakan di kelas IV SDN 1 Sukorame oleh peneliti, ditemukannya permasalahan yaitu adanya penurunan minat belajar siswa yang diakibatkan dari pengaruh penggunaan media pembelajaran oleh guru. Media cetak dan Powerpoint tanpa variasi di dalamnya yang sering digunakan saat kegiatan pembelajaran berlangsung, yang mana dapat dilihat dari perilaku dan sikap siswa seperti mudah bosan, ramai saat kegiatan pembelajaran dan tidak mendengarkan guru saat menjelaskan materi pembelajaran. Guru lebih suka menggunakan media dalam bentuk cetak karena pernah sekali dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis IT, dalam pelaksanaannya kurang pandai dalam pengoperasiannya sehingga yang terjadi materi yang diajarkan kurang efektif (Putri and Citra 2019:52).

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa guru kurang menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Menurut pendapat (Supriyono 2018:45) dalam upaya meningkatkan minat belajar pada siswa sekolah dasar, maka sangatlah penting menggunakan media pembelajaran. Profesi seorang guru dalam mengembangkan pembelajaran banyak terdapat perubahan yang di alami terutama dalam masyarakat (Nugroho 2021:29–30). Kehadiran media tentu memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar, sebab dalam proses tersebut terkadang terdapat ketidak jelasan bahan ajar yang digunakan oleh guru (Haqiqi and Permadi 2022:165). Selaras dengan beberapa pendapat tersebut, maka seorang guru tentu

harus terus berkreasi dan berinovasi dalam mengajar melalui penggunaan media pembelajaran untuk memudahkan dalam penyampaian materi dan membuat inovasi baru, sehingga diharapkan penggunaan media yang berbeda dari biasanya digunakan akan dapat menunjang minat belajar dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan dari permasalahan tersebut, peneliti memilih penggunaan media game online berbasis website yaitu Wordwall yang dapat digunakan oleh guru dengan jenis kuis, karena menurut (Farhaniah 2021:81–82) untuk dapat membentuk suatu minat yang baru pada siswa dalam belajar maka Wordwall tersebut dapat dimanfaatkan sebagai pendekatan dalam proses kegiatan pembelajaran. Game edukasi Wordwall menurut (Lestari 2021:2) merupakan aplikasi browser yang sangat menarik dengan tujuannya sebagai sumber siswa untuk belajar, sebagai media, dan alat penilai yang menyenangkan untuk siswa. Penggunaan media pembelajaran game online Wordwall ini untuk dapat mengetahui sejauh mana pengaruh game tersebut sebagai media yang mampu meningkatkan minat belajar siswa di kelas IV SDN 1 Sukorame, sehingga dapat menunjukkan perbedaan antara siswa yang menggunakan game online Wordwall sebagai inovasi baru dalam penggunaan media pembelajaran dengan siswa yang menggunakan media Powerpoint. Melalui game online Wordwall dengan jenis kuis ini, maka dapat digunakan sebagai bentuk upaya meningkatkan minat belajar siswa dan memberikan kesan baru bagi siswa, sehingga

dapat membantu menumbuhkan minat belajarnya.

Faktor penentu dalam kegiatan belajar yaitu minat belajar siswa (Fitri, Saputra, and Taufiq 2022:1). Semakin bagus dan menarik media pembelajaran yang digunakan, maka kecenderungan dan perhatian dalam belajar semakin tinggi. Berdasarkan pendapat (Susanto 2016), minat belajar adalah ketertarikan atau perhatian dalam suatu kegiatan yang timbul dari dorongan dalam diri seseorang, yang dapat menguntungkan, memberikan kesenangan, dan semakin lama akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya. Pengertian lain dari minat belajar yaitu suatu ketertarikan yang terdapat di kegiatan dalam pembelajaran serta diperoleh melalui usaha dan dilaksanakan melalui suatu kegiatan atau aktivitas, beberapa indikator yang menunjukkan ketertarikan dari manfaat belajar, kegiatan membaca dalam buku pelajaran, suatu bentuk usaha dalam memahami materi pembelajaran, di dalam kelas bertanya pada guru, bertanya kepada teman, orang-orang dan mengerjakan beberapa soal yang diberikan oleh guru (Kartika, S., Husni, Saepul 2019:120).

Melalui suatu permainan berbasis internet yaitu game online Wordwall merupakan salah satu upaya menumbuhkan minat belajar siswa. Game online sendiri merupakan pemanfaatan jaringan komputer melalui suatu jaringan internet atau sejenisnya seperti modem, koneksi kabel di mana itu semua disebut jenis permainan komputer (Surbakti 2017:28). Materi pembelajaran yang di bungkus dalam suatu game online berbasis edukasi ini diharapkan dapat menarik minat

belajar siswa. Game edukasi yang dimaksud adalah game online Wordwall yang dimana menurut (Sari and Yarla 2021:196) merupakan sebuah bentuk aplikasi yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran, sumber dalam pembelajaran bahkan sebagai alat untuk penilaian yang berbasis daring dan menarik untuk siswa.

Berdasarkan hal di atas, sebagai penguat dan pembanding terhadap penelitian ini, maka penyusun mengangkat referensi dari beberapa peneliti terdahulu seperti (Ningrum 2021:83) yang menerapkan penggunaan media pembelajaran terhadap minat dan hasil belajar di mana hasilnya terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media dan minat belajar terhadap hasil belajar siswa di SD Negeri Kaliputih. Berdasarkan permasalahan dan referensi di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari media game online Wordwall untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN 1 Sukorame.

METODE

Peneliti memilih pendekatan kuantitatif, di mana penelitian menggunakan metode statistika yaitu analisisnya ditekankan pada data berupa angka yang diolah (Ningrum 2021:46). Penelitian kuantitatif ini bersifat *Quasi Eksperimen*. Pemilihan *Nonequivalent Pretest and Posttest Control Group Design* ini sebagai jenis desain penelitian yang dimana adanya dua kelompok yang tidak dipilih secara random yaitu kelompok eksperimen (A) maupun kelompok kontrol (B). Kedua kelompok tersebut nantinya dilakukan atau diberikan *pretest* dan *posttest*,

namun kelas eksperimen yang hanya diberi perlakuan (Sugiyono 2019:120-122).

Waktu penelitian dalam pelaksanaannya selama 1 bulan yang dimulai dari tanggal 22 Februari sampai 22 Maret tahun 2022 di SDN 1 Sukorame dan SDN 3 Sukorame Kecamatan Gandusari Kabupaten Trenggalek Jawa Timur. Populasi diambil dari siswa kelas IV SDN 1 Sukorame sebagai kelas eksperimen dengan total 25 siswa dan SDN 3 Sukorame sebagai kelas kontrol dengan total 20 siswa. Teknik *Probability Sampling* dalam pengambilan sampel menggunakan *Simple Random Sampling* dengan berbantuan rumus *Slovin* sumber dari (Sugiyono 2019:143) sehingga diperoleh dari kedua sekolah tersebut yaitu kelas IV (A) dan kelas IV (B) yaitu diambil masing-masing 20 siswa, sehingga total jumlah sampel 40 siswa. *Variabel independent* (Bebas) penelitian ini yaitu media *game online Wordwall* (X) di mana sebagai variabel yang mempengaruhi variabel terikat dan *variabel dependent* (Terikat) yaitu minat belajar siswa (Y) di mana sebagai variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas.

Peneliti menggunakan lembar observasi dalam pengumpulan data yang digunakan yang mana untuk mengamati secara langsung proses kegiatan pembelajaran sesuai dengan persiapannya yaitu penggunaan media *game online Wordwall* di kelas eksperimen. Peneliti juga memilih menggunakan angket sebagai *pretest* dan *posttest* dalam instrumen pengumpulan data dengan jenis angket tertutup dan langsung, serta menggunakan skala *likert* (skala bertingkat) untuk pengukuran peningkatan dari minat belajar siswa yang diberikan sebelum dan sesudah

diberikannya suatu perlakuan. Penggunaan angket tertutup nantinya sudah disediakan jawabannya oleh peneliti sehingga setiap responden hanya tinggal memilihnya dan angket langsung yaitu responden menjawab angket mengenai dirinya sendiri (Arikunto 2014:194–195). Peneliti juga menggunakan dokumentasi untuk memperkuat data serta sebagai bukti selama proses kegiatan pembelajaran.

Instrumen penelitian ini sebelum digunakan, oleh peneliti telah diuji validitas serta uji reliabilitas dalam pengolahan datanya menggunakan program *SPSS* versi 25 yang bertujuan untuk mengetahui apakah tiap butir soal valid digunakan dan reliabel tidaknya tes yang digunakan melalui angket. Selanjutnya dilakukannya uji normalitas data dan uji homogenitas data dengan berbantuan *SPSS* versi 25 untuk dapat menjawab rumusan dan hipotesis penelitian ini. Langkah terakhir, peneliti menguji hipotesis menggunakan uji yang dipilih adalah *Independent Sample T-Test*, tujuannya dapat mengetahui perbedaannya dengan ketentuannya jika taraf sig. $<0,05$, sehingga nantinya H_a diterima dan H_0 ditolak ataupun sebaliknya

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum dilaksanakan penelitian ini, dilakukannya uji coba instrumen yang digunakan. Setelah semua data telah terkumpul semua, maka dilakukannya analisis data. Sebelum diberikannya instrumen penelitian kepada sampel penelitian yang digunakan maka dilakukannya uji validitas data dengan berbantuan rumus korelasi *product moment* serta perhitungan

menggunakan program SPSS 25.0 untuk menggambarkan ada tidaknya hubungan dari media *game online Wordwall* dengan minat belajar siswa. Langkah selanjutnya yaitu uji reliabilitas dengan rumus *Alpha Cronbach* digunakan untuk mengetahui tingkat kepercayaan instrumen. Berikut ini tabel rekapitulasi uji instrumen minat belajar siswa yang meliputi uji validitas dan uji reliabilitas:

Tabel 1. Rekapitulasi Uji Instrumen Minat Belajar Siswa

Butir Pernyataan	Uji Validitas		Uji Reliabilitas	
	Nilai	Ket	Nilai	Ket
1.	0,554	Valid	0,869	Tinggi
2.	0,572	Valid	0,868	Tinggi
3.	0,733	Valid	0,862	Tinggi
4.	0,503	Valid	0,871	Tinggi
5.	0,410	Valid	0,871	Tinggi
6.	0,586	Valid	0,868	Tinggi
7.	0,460	Valid	0,870	Tinggi
8.	0,473	Valid	0,873	Tinggi
9.	0,456	Valid	0,872	Tinggi
10.	0,402	Valid	0,873	Tinggi
11.	0,580	Valid	0,868	Tinggi
12.	0,589	Valid	0,868	Tinggi
13.	0,673	Valid	0,865	Tinggi
14.	0,590	Valid	0,868	Tinggi
15.	0,584	Valid	0,865	Tinggi
16.	0,443	Valid	0,872	Tinggi
17.	0,393	Valid	0,872	Tinggi
18.	0,406	Valid	0,874	Tinggi
19.	0,660	Valid	0,863	Tinggi
20.	0,571	Valid	0,868	Tinggi

Hasil dari pengaruh media *game online Wordwall* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN 1 Sukorame diukur dengan 40 responden dan 20 butir pernyataan angket. Hasil angket sebagai *pretest* dalam memberikan perlakuan *game online Wordwall* di SDN 1 Sukorame diperoleh total nilai 1195, dengan rata-rata yaitu 59,75, nilai tertinggi yaitu 68 dan nilai terendah yaitu 49. Sedangkan hasil angket sebagai *posttest* dalam

memberikan perlakuan *game online Wordwall* diperoleh total nilai 1322, dengan rata-rata 66,1, nilai yang tertinggi yaitu 79 dan nilai yang terendah yaitu 59, sehingga hasil dari minat belajar siswa terhadap materi energi alternatif yang nantinya diberikan perlakuan berupa penggunaan dari media *game online Wordwall* mengalami peningkatan sebesar 6,35. Sedangkan diketahui bahwa pada hasil angket sebagai *pretest* dalam penggunaan media *Powerpoint* di SDN 3 Sukorame diperoleh total nilai 918, rata-rata 45,9, nilai tertinggi 54 dan nilai terendah 41. Sedangkan hasil angket sebagai *posttest* dalam penggunaan media *Powerpoint* diperoleh total nilai 1102, rata-rata 55,1, nilai yang tertinggi yaitu 62 dan nilai yang terendah yaitu 44. Disimpulkan bahwa hasil minat belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 9,2.

Langkah selanjutnya yaitu uji prasyarat analisis data untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini melalui uji normalitas data dan uji homogenitas. Hasil uji normalitas data menggunakan uji *Shapiro-Wilk* melalui bantuan program SPSS 25.0 dengan taraf sig. 0,05 dengan hasil angket diperoleh berdistribusi normal di mana nilai signifikansi sebelum penggunaan media *game online Wordwall* di kelas eksperimen adalah sebesar 0,143 dan nilai signifikansi sebelum penggunaan media *Powerpoint* di kelas kontrol adalah sebesar 0,131. Nilai signifikansi sesudah penggunaan *game online Wordwall* di kelas eksperimen adalah sebesar 0,145 dan nilai signifikansi sesudah penggunaan media *Powerpoint* di kelas kontrol adalah sebesar 0,144. Berdasarkan hasil tersebut, menunjukkan data minat

belajar siswa berdistribusi normal dikarenakan nilai signifikansi data di atas $> 0,05$ sehingga langkah berikutnya dilakukan uji homogenitas.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data Siswa

Tests of Normality				
		Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.
Minat_ Belajar	<i>Pretest_Eks</i>	.928	20	.143
	<i>Posttest_Eks</i>	.929	20	.145
	<i>Pretest_Kon</i>	.926	20	.131
	<i>Posttest_Kon</i>	.928	20	.144

Dilakukannya uji homogenitas dengan tujuan mengetahui data dari kedua kelompok atau lebih tersebut apakah bervariasi homogen dan dilakukan dengan menggunakan *levene test* berbantuan *SPSS 25.0* serta ketentuannya yaitu apabila diperoleh nilai sig. $> 0,05$, sehingga data tersebut berasal dari varians yang sama. Berikut adalah tabel uji homogenitas data:

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Data Siswa

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Minat_ Belajar	Based on Mean	2.549	1	38	.119

Data dari hasil minat belajar siswa berdistribusi homogen yang dibuktikan dari nilai signifikansi *Based on Mean* adalah sebesar $0,119 > 0,05$, maka dapat disimpulkan data yang didapat tersebut berasal dari varians yang sama atau homogen. Selanjutnya dilakukannya uji hipotesis dengan menggunakan uji *Independent Sample T-Test* dengan tujuannya adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media *game online Wordwall* untuk meningkatkan minat belajar siswa di SDN 1 Sukorame. Ketentuannya apabila nilai sig. (*2-tailed*) $< 0,05$, maka H_a

diterima dan H_0 ditolak dan sebaliknya. Berikut ini adalah tabel uji hipotesis penelitian ini:

Tabel 4. Uji Hipotesis

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Minat_ Belajar	Equal variances assumed	2.549	.119	7.343	38	.000	10.850	1.478	7.859	13.841
	Unequal variances assumed			7.343	34.647	.000	10.850	1.478	7.849	13.851

Berdasarkan dari tabel 4 uji hipotesis di atas, nilai signifikansi (*2-tailed*) sebelum dan sesudah penggunaan media diketahui sebesar $0,000$ berarti $< 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Adanya perbedaan antara penggunaan *game online Wordwall* dan *Powerpoint* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV sehingga dari hasil tersebut menunjukkan adanya pengaruh dari media *game online Wordwall* untuk meningkatkan minat belajar siswa di SDN 1 Sukorame. Penelitian ini juga didukung berdasarkan hasil penelitian yang relevan dilakukan oleh (Ningrum 2021:83) sebelumnya yaitu terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media serta minat belajar terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut, peneliti menjadikannya sebagai referensi atau bahan acuan dalam melakukan penelitian ini.

Penelitian ini membahas mengenai pengaruh media *game online Wordwall* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN 1 Sukorame Gandusari Trenggalek.

Sampel yang digunakan yaitu siswa kelas IV SDN 1 Sukorame dengan total 20 siswa sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas IV SDN 3 Sukorame dengan total 20 siswa sebagai kelas kontrol atau pembanding. Sebelum diberikannya perlakuan, peneliti memberikan angket sebagai *pretest* kepada siswa dengan tujuan untuk mengukur minat belajar siswa di awal sebelum diberikannya perlakuan *game online Wordwall* dan penggunaan *Powerpoint*.

Penelitian dilaksanakan selama 1 bulan yaitu mulai dari 22 Februari hingga 22 Maret 2022 dan sebanyak 3 kali pemberian perlakuan bagi setiap dua kelas tersebut. Pada pertemuan pertama di kelas eksperimen diberikannya angket sebagai *pretest* sebelum penggunaan media *game online Wordwall*. Peneliti juga membahas sekilas bagaimana cara menggunakan media *game* tersebut. Pertemuan kedua hingga pertemuan keempat diberikannya perlakuan yaitu menggunakan *game online Wordwall* serta peneliti menggunakan lembar observasi sebagai instrumen untuk mengamati proses kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan tersebut. Pertemuan kelima diberikannya angket sebagai *posttest* untuk mengukur minat belajar siswa setelah diberikannya perlakuan. Hal tersebut juga berlaku untuk kelas kontrol dimana dipertemuan pertamanya juga diberikan *pretest*, kemudian pertemuan kedua hingga keempat diberikannya penggunaan media *Powerpoint* sebagai media pembanding dalam penelitian ini dan pertemuan kelima diberikannya *posttest*. Disimpulkan dari hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan peneliti, menunjukkan adanya peningkatan minat

belajar siswa sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan berupa *game online Wordwall* di kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil uji yang diperoleh dengan berbantuan *SPSS* Versi 25 menunjukkan terdapat perbedaan nilai dari *pretest* dan *posttest* yang diberikan. Nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 59,75 dan *posttest* sebesar 66,1, sehingga disimpulkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar siswa yang artinya sesuai dengan tujuan penelitian ini bahwa terdapat pengaruh dari media *game online Wordwall* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN 1 Sukorame.

KESIMPULAN

Hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan menunjukkan penggunaan media *game online Wordwall* dapat mempengaruhi minat belajar siswa, terbukti dari hasil angket sebagai *pretest* dalam penggunaan media *game online Wordwall* dengan rata-rata sebanyak 59,75, hasil angket sebagai *posttest* dalam penggunaan media *game online Wordwall* diperoleh rata-rata sebanyak 66,1. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan hasil angket sebagai *posttest* dalam penggunaan media *game online Wordwall* mengalami peningkatan sebesar 6,35. Hasil uji hipotesis diperoleh nilai sig. (2-tailed) 0,000, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak, maka membuktikan terdapat pengaruh media *game online Wordwall* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN 1 Sukorame. Adanya penggunaan media yang bervariasi oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran melalui

pemanfaatan media *game online Wordwall* dapat meningkatkan minat belajar siswa.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih banyak dan rasa syukur saya ucapkan atas bantuan dan dukungan yang telah diberikan oleh para dosen pembimbing, dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Trenggalek, kedua orang tua serta teman-teman hingga akhirnya artikel ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu sampai diterbitkan, dan tempat saya menuntut ilmu yaitu kampus STKIP PGRI Trenggalek.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian, Cetakan Ke 15*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Farhaniah, Siti. (2021). "Penerapan Media Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar Negeri 127 Kota Jambi." UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Fitri, Sulidar, Fahmi Dwisep Saputra, and Muhammad Taufiq. (2022). "Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Minat Belajar Siswa SMK Negeri 1 Tasikmalaya." *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 1(3):1.
- Haqiqi, Nur, and Benny Angga Permadi. (2022). "Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Tema I Subtema I Di Mi The Noor." *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 2(1):164–72.
- Kartika, S., Husni, Saepul, M. (2019). "Pengaruh Kualitas Sarana Dan Prasarana Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 7(1):113.
- Lestari, Rizki Dwi. (2021). "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi *Wordwall* Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021." *Jurnal Ilmiah Profesi Guru* 02(02):1–6.
- Ningrum, C. C. (2021). "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri Kaliputih, Kec. Purwojati, Kab. Banyumas." IAIN Purwokerto.
- Nugroho, Wahyu. (2021). *Strategi Guru Dalam Memanfaatkan Pembelajaran Berbasis Digital Pada Kurikulum Darurat*. Tulungagung: Akademisi dalam Lingkaran Daring.
- Nurkholis. (2013). "Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi." *Jurnal Kependidikan* 1(1):24–44.
- Putri, S. D., and D. E. Citra. (2019). "Problematika Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS Di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kota Bengkulu." *IJSSE: Indonesian Journal of Social Science Education* 1(1):49–55.
- Rini, Yuli Sectio. (2013). "Pendidikan: Hakekat, Tujuan, Dan Proses." Universitas Negeri Jogjakarta.
- Sari, Prima Mutia, and Husnin Nahry Yarza. (2021). "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan *Wordwall* Pada Pembelajaran IPA Bagi Guru-Guru SDIT Al-Kahfi." *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 4(2):195.
- Sudjana, Nana. (2013). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono. (2018). "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD." *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar* II(1):43–48.
- Surbakti, Krista. (2017). "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja." *Jurnal Curere* 01(01):28–38.
- Susanto, Ahmad. (2016). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.