



# Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Dengan Penggunaan Media Wordwall Pada Pembelajaran PPKn

Sindi Oktavia<sup>1\*</sup>, Kurnisar<sup>2</sup>, Tyas Masito Mutiara<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Profesi Guru, Universitas Sriwijaya, Indonesia

<sup>2</sup>Pendidikan Profesi Guru, Universitas Sriwijaya, Indonesia

<sup>3</sup>SMA N 3 Palembang, Indonesia

**\*Corresponding Author:**

[ppg.sindioktavia10@program.belajar.id](mailto:ppg.sindioktavia10@program.belajar.id)

**Article History:**

Received 2024-05-14

Revised 2024-09-18

Accepted 2024-10-02

**Keywords:**

Interest in learning

Wordwall

Civics Subjects

**Kata Kunci:**

Minat Belajar

Wordwall

Mata Pelajaran PPKn

**Abstract**

*This research aims to provide a solution to the problems faced by teachers at SMA Negeri 3 Palembang, with the problem of students' low interest in learning which is known from the results of observations and distribution of learning interest questionnaires at the pre-cycle stage. Therefore, the right solution is to apply wordwall learning media to increase interest in learning. This research aims to increase students' interest in learning by using wordwall media in PPKn learning in class XI.5 SMA Negeri 3 Palembang. This research uses the classroom action research (PTK) method which is carried out in 3 cycles, consisting of 4 stages, namely planning, action, observation and reflection. The indicators of interest in learning are feelings of joy, interest, attention and involvement. The subjects in this research were 35 students in class XI.5. The results of the research show that wordwall learning media can increase interest in learning, this can be seen from the results of the learning interest questionnaire for cycle 1 activities with a percentage of 63.49% in the medium category and in cycle 2 there was a significant increase with a percentage of 76.57% in the category tall. Therefore, researchers can conclude that the use of wordwall learning media can increase students' interest in learning in class XI.5 SMA Negeri 3 Palembang.*

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi guru di SMA Negeri 3 Palembang, dengan permasalahan mengenai rendahnya minat belajar peserta didik yang diketahui dari hasil observasi dan penyebaran angket minat belajar pada tahap pra siklus. Maka dari itu, solusi yang tepat dengan menerapkan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat belajar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dengan penggunaan media wordwall pada pembelajaran PPKn di kelas XI.5 SMA Negeri 3 Palembang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dengan 3 siklus, yang terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Adapun indikator dari minat belajar yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan. Subjek dalam penelitian ini kelas XI.5 berjumlah 35 peserta didik. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran wordwall dapat meningkatkan minat belajar, hal tersebut dapat terlihat dari hasil angket minat belajar kegiatan siklus 1 dengan persentase 63,49% dengan kategori sedang dan pada siklus 2 mengalami kenaikan yang signifikan dengan persentase 76,57% dengan kategori tinggi. Maka dari itu dapat peneliti simpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran wordwall dapat meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas XI.5 SMA Negeri 3 Palembang.

## PENDAHULUAN

Belajar merupakan proses yang terpenting dalam kehidupan manusia karena dengan belajar dapat merubah tingkah laku setiap individu, perubahan perilaku tersebut merupakan salah satu indikator bahwa orang tersebut telah belajar, adapun perubahan perilaku tersebut dapat berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan (Arsyad, 2016) dalam (Anggraeni et al., 2021). Keberhasilan individu dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari pencapaian prestasi akademik. Prestasi akademik dapat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu



faktor internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri tiap individu yang meliputi minat, bakat, kecerdasan, motivasi dan sikap. Sedangkan faktor eksternal dipengaruhi dari luar diri tiap individu seperti lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat (Mona,S dan Yunita,P., 2021) dalam (Purnamasari et al., 2023). Sehingga faktor internal seperti minat belajar yang sangat berpengaruh dalam mendorongnya kegiatan belajar untuk menghasilkan keberhasilan dalam pembelajaran.

Minat belajar merupakan suatu faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran, karena dengan adanya minat dari individu dapat meningkatkan rasa suka dan ketertarikan pada suatu hal tanpa adanya unsur keterpaksaan. Minat memiliki peran penting terhadap peserta didik, karena dengan adanya minat maka dapat mempengaruhi peserta didik untuk belajar. Adapun indikator dari minat belajar yang akan peneliti lakukan yaitu: (1) Perasaan senang, peserta didik memiliki perasaan senang akan mata pelajaran tersebut sehingga peserta didik memiliki pemahaman yang mendalam mengenai mata pelajaran itu (2) ketertarikan, yaitu peserta didik merasa tertarik untuk belajar dari mata pelajaran yang ia senangi (3) Perhatian, yaitu konsentrasi peserta didik dalam memahami mata pelajaran yang ia senangi dan (4) Keterlibatan, yaitu peserta didik akan terlibat terhadap mata pelajaran yang ia senangi seperti ketika peserta didik suka pelajaran PPKn maka pelajaran tersebut akan ditunggunya pada proses pembelajaran (Syahputra, 2020, p.19) dalam (Yolviansyah et al., 2021).

Salah satu upaya untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas yaitu dengan menggunakan media pembelajaran Arsyad, 2010) dalam (Faradila & Aimah, 2018). Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) saat ini, pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran. Guru dapat membuat media pembelajaran yang menarik sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sebelum membuat media pembelajaran, guru melakukan asesmen diagnostik non kognitif terlebih dahulu untuk melihat latar belakang, gaya belajar, minat dan bakat peserta didik. Berdasarkan hasil dari karakteristik peserta didik yang guru dapatkan dari asesmen diagnostik non kognitif, peserta didik dikelas XI.5 memiliki gaya belajar visual, audio, dan kinestetik. Oleh karena itu saya akan menerapkan media pembelajaran berupa kuis interaktif yang saya buat dalam bentuk wordwall.

Dengan perkembangan zaman yang begitu maju, di dunia pendidikan sudah banyak sekali media pembelajaran yang berbentuk aplikasi digital yang digunakan oleh guru untuk menarik minat belajar peserta didik dan dengan menggunakan media pembelajaran dapat mempermudah proses pembelajaran dan menciptakan pembelajaran yang interaktif. Salah satu media interaktif yang berbentuk aplikasi digital yaitu wordwall. Menurut Sherinti (2020) dalam (Zulfah, 2023) bahwa wordwall merupakan suatu aplikasi yang dapat digunakan oleh guru sebagai sarana pembelajaran seperti melakukan asesmen penilaian yang dilakukan guru untuk peserta didik. Adapun pendapat (Maghfiroh et al., 2018) yang mengatakan bahwa media wordwall ini dapat meningkatkan interaksi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Kelebihan dari media wordwall yaitu tampilan wordwall yang menarik, banyaknya jenis template yang dapat digunakan, mudahnya dalam mengakses link, guru dapat membuat materi semenarik mungkin dengan dapat menambahkan gambar dan suara, guru dapat memberikan batasan waktu untuk peserta didik dalam mengerjakan kuis, dapat melihat hasil peserta didik dalam mengerjakan kuis dan terdapat papan peringkat hasil peserta didik dalam mengerjakan kuis.

Wordwall ini memiliki banyak fitur template. Adapun fitur templatennya antara lain: (1) Fitur *Match Up*, yaitu game mencocokkan gambar yang telah disediakan; (2) Fitur *Open the Box*, yaitu kuis game dengan menebak isi kotak yang telah disediakan dengan mengklik kotak yang ingin dipilih; (3) Fitur *Random Cards*, yaitu kuis game berbentuk kartu yang diacak secara otomatis untuk melihat isi di dalam kartu tersebut; (4) Fitur *Anagram*, yaitu kuis game dengan menyusun huruf agar menjadi jawaban yang benar pada soal yang diberikan; (5) Fitur *Labelled Diagram*, yaitu kuis game menyusun gambar dengan cara digeser; (6) Fitur *Quiz*, yaitu kuis game dengan pilihan berganda; (7) Fitur *Find the Match*, yaitu kuis game yang mencocokkan jawaban dengan gambar yang telah disediakan; (8) Fitur *Matching Pairs*, yaitu kuis game dengan memasang kotak sampai jawabannya benar; (9) Fitur *Wordsearch*, yaitu kuis game dengan mencari kata pada kotak yang telah disediakan; (10) Fitur *Random Wheel*, yaitu kuis game dengan memutar roda, ketika roda berhenti pilihlah

jawaban yang sesuai dengan soal; (11) Fitur *Group Sort*, yaitu kuis game dengan mengelompokkan setiap jawaban pada grup; (12) Fitur *Unjumble*, yaitu kuis game dengan menyusun kata-kata sampai menjadi susunan kalimat yang benar; (13) Fitur *Gameshow Quiz*, yaitu kuis game dengan pilihan berganda yang memiliki batas waktu, nyawa dan bonus dalam mengerjakan soal; (14) Fitur *Maze Chase*, yaitu kuis game yang berlari dengan menghindari musuh sambil menuju jawaban yang benar; (15) Fitur *Airplane* (pesawat terbang), yaitu kuis game dengan menabrakkan pesawat menuju awan dengan jawaban yang benar sambil menghindari jawaban yang salah; (16) Fitur *True or false* yaitu game benar atau salah; (17) Fitur *Crossword* yaitu game teka-teki silang. (Mardhiyah, 2022).

Adapun penelitian ini pernah diteliti oleh penelitian-penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik dapat meningkat dengan menggunakan media pembelajaran wordwall. Pada penelitian Shofiya Launin et al (2022) yang menunjukkan bahwa hasil angket dengan menggunakan media wordwall mengalami peningkatan sebesar 6,35 yang berarti bahwa penggunaan wordwall dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Selanjutnya sejalan dengan penelitian Malewa & Muh (2023) bahwa aplikasi wordwall dapat memberikan peningkatan pada minat belajar peserta didik khususnya materi zakat di UPTD SD Negeri 65 Barru. Jadi dapat disimpulkan dari penelitian sebelumnya, bahwa guru dapat menggunakan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat belajar peserta didik karena dengan menerapkan media pembelajaran akan menarik perhatian peserta didik dan membuat peserta didik menjadi bersemangat dan dapat berinteraksi saat proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat diketahui bahwa terdapat keterkaitan antar penggunaan media pembelajaran dengan minat belajar peserta didik. Hal inilah yang menjadi dasar penelitian dilakukan. Selanjutnya yang mendasari penelitian ini dari hasil observasi yang dilakukan terhadap peserta didik kelas XI.5 di SMA Negeri 3 Palembang. Dari hasil observasi diketahui bahwa peserta didik kurang memperhatikan penjelasan guru ketika pembelajaran PPKn, hal ini diakibatkan guru mengajar tidak menggunakan media pembelajaran dan hanya menggunakan metode ceramah yang membuat peserta didik kurang berminat dalam belajar karena guru hanya menjelaskan materi dengan metode ceramah dan membuat pembelajaran menjadi monoton dan membosankan. Tujuan penelitian tindakan kelas tersebut dapat tercapai dengan melakukan Tindakan alternatif untuk memecahkan persoalan pembelajaran.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan ini ialah penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Susilowati (2018) dalam (Purnamasari et al., 2023) jenis penelitian ini merupakan cara baru untuk memperbaiki dan meningkatkan profesionalisme guru dalam menangani permasalahan belajar yang terjadi pada peserta didik. Penelitian tindakan kelas yang digunakan mengacu pada PTK menurut Stephen Kemmis dan Robyn McTaggart dalam (Prihantoro & Hidayat, 2019) bahwa terdapat 4 tahapan yaitu perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), observasi (*observe*) dan refleksi (*reflect*).

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dengan penggunaan media wordwall pada pembelajaran PPKn. Penelitian ini dilakukan di kelas XI.5 di SMA Negeri 3 Palembang yang berjumlah 35 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, angket minat belajar dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data yaitu analisis deskriptif kuantitatif menggunakan skala likert untuk melihat skor skala minat belajar. Penelitian ini dilakukan dengan dua kali siklus untuk mendapatkan hasil dari penerapan media pembelajaran yang telah digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 1 Kriteria Persentase Minat Belajar Peserta Didik

Persentase skor minat (%)	Kriteria
76-100	Tinggi
56-75,9	Sedang
0-55,9	Rendah

Sumber: Arikunto (2010) dalam (Septiani et al., 2020)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian dilakukan 3 kali siklus pembelajaran, dengan tahapan 1 kali pra siklus dan 2 kali siklus untuk melakukan penilaian terhadap minat belajar peserta didik di kelas XI.5 SMA Negeri 3 Palembang dengan permasalahan minat belajar yang rendah dikarenakan pada saat guru mengajar tidak menggunakan media pembelajaran dan menyebabkan proses pembelajaran menjadi membosankan. Hal ini diketahui dari peneliti yang menyebar angket minat belajar pada tahapan pra siklus sebelum dilakukannya tindakan. Maka untuk mengatasi hal tersebut peneliti melakukan tindakan dengan menerapkan media pembelajaran berbasis game menggunakan wordwall.

Wordwall merupakan suatu media pembelajaran yang berbasis website yang dapat digunakan sebagai kuis pembelajaran untuk membentuk minat belajar peserta didik yang dapat dimanfaatkan sebagai pendekatan dalam proses kegiatan pembelajaran (Farhaniah 2021: 81-82) dalam (Shofiya Launin et al., 2022). Adapun Langkah-langkah dalam penggunaan aplikasi wordwall yaitu: (1) membuat/mendaftar akun di <https://wordwall.net> dengan melengkapi data yang diminta; (2) Pilihlah tulisan create activity untuk memilih template yang akan digunakan; (3) Tulislah judul dan deskripsi kuis pembelajaran; (4) Klik done, jika sudah selesai membuat kuisnya; (5) Guru membagikan link kepada peserta didik untuk mengakses kuis pembelajaran di wordwall; (6) Guru memberikan arahan cara menggunakan wordwall dan pengerjaan kuisnya; (7) Peserta didik dapat mengakses link wordwall yang telah diberikan guru (8) Setelah mengakses link, peserta didik membuat nama dan mengklik tulisan start (9) selanjutnya sesudah mengklik start, peserta didik menjawab soal yang telah disediakan (10) jika sudah mengerjakan semua kuis klik tombol selesai pada game (Pradani, 2022).

### Pra Siklus

Penelitian pra siklus dilakukan pada tanggal 19 April 2024, pada saat peneliti melakukan observasi, peneliti melihat bahwa di kelas XI.5 pada saat pembelajaran PPKn kurang bersemangat dan tidak memperhatikan penjelasan guru, sehingga peneliti mengambil tindakan untuk melihat minat belajar peserta didik dalam pelajaran PPKn karena rendahnya minat belajar peserta didik dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil angket pra siklus yang dilakukan peneliti, dimana hasil tersebut 35 peserta didik yang mengisi angket didapatkan hasil rata-rata minat belajar peserta didik 54,95%, maka dari itu hasil dari pra siklus menyatakan bahwa minat belajar peserta didik di kelas tersebut termasuk kategori rendah. Berikut hasil rekapitulasi minat belajar pra siklus yaitu:

Tabel 2. Hasil Penelitian Pra Siklus

No	Indikator belajar	minat	Banyak Pertanyaan	Total		Kategori
				Skor	%	
1	Perasaan senang		4	384	54,85	Rendah
2	Ketertarikan		5	470	53,71	Rendah
3	Perhatian		5	486	55,54	Rendah
4	Keterlibatan		6	585	55,71	Rendah
Total			20	1.925	219,81	
Rata-rata					54,95	Rendah

Berdasarkan tabel 2. Diketahui bahwa peserta didik masih memiliki minat belajar yang rendah, sehingga penulis dapat memberikan solusi untuk meningkatkan minat belajar dengan menerapkan media pembelajaran wordwall. Sejalan dengan pendapat (Pradani, 2022) bahwa wordwall ialah aplikasi permainan edukasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran yang disajikan dalam bentuk audio-visual sehingga menarik perhatian peserta didik serta dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam belajar.

### Siklus 1

Siklus 1 merupakan langkah yang dilakukan setelah mengetahui permasalahan pada pra siklus. Siklus 1 ini dilakukan pada 1 kali pertemuan dan 1 kali penyebaran angket. Pada siklus ini dilakukan tindakan dengan

menerapkan media wordwall. Pada siklus 1 ini proses belajar mengajar diawali dengan mengenalkan media pembelajaran yang akan digunakan sebagai kuis pembelajaran.

Pelaksanaan siklus 1 ini dilakukan pada 22 April 2024, kegiatan siklus 1 ini merupakan solusi yang akan peneliti lakukan untuk mengatasi permasalahan pada pra siklus yaitu rendahnya minat belajar peserta didik. Pada siklus 1 ini dilakukan mulai dari tahapan merencanakan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran sampai melaksanakan tindakan berupa penggunaan media pembelajaran wordwall dengan jenis permainan "TTS (Teka-teki silang)" yang dikerjakan secara berkelompok. Di akhir pembelajaran peneliti menyebarkan instrumen penelitian berupa angket minat belajar. Berdasarkan hasil angket siklus 1 dengan total 35 orang peserta didik yang menjawab dan mengikuti kegiatan pembelajaran didapatkan hasil rata-rata keseluruhan minat belajar 63,49%. Dengan ini pada kegiatan siklus 1 ini menunjukkan peningkatan minat belajar dalam penggunaan media pembelajaran dan sudah termasuk kedalam kategori sedang. Berikut hasil dokumentasi dan rekapitulasi hasil angket minat belajar peserta didik pada siklus 1:



Gambar 1. Penerapan media pembelajaran wordwall teka-teki silang

Tabel 3. Hasil Penelitian Siklus 1

No	Indikator Minat Belajar	Banyak Pertanyaan	Total		Kategori
			Skor	%	
1	Perasaan senang	4	475	67,85	Sedang
2	Ketertarikan	5	512	58,51	Sedang
3	Perhatian	5	565	64,57	Sedang
4	Keterlibatan	6	662	63,04	Sedang
Total		20	2.214	253,97	
Rata-rata				63,49	Sedang

Berdasarkan tabel 3 hasil penelitian siklus 1, minat belajar peserta didik mengalami peningkatan, dimana pada pra siklus rata-rata minat belajar peserta didik 54,95% masih dalam kategori rendah, sedangkan pada siklus 1 ini rata-rata minat belajar peserta didik meningkat menjadi 63,49% dan sudah termasuk dalam kategori sedang.

## Siklus 2

Pelaksanaan siklus 2 ini dilakukan pada 29 April 2024, kegiatan siklus 2 ini merupakan tindak lanjut dari siklus 1 yang dilakukan peneliti untuk meningkatkan minat belajar peserta didik menjadi lebih signifikan. Pada siklus 2 ini dilakukan mulai dari tahapan merencanakan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran sampai melaksanakan tindakan berupa penggunaan media pembelajaran wordwall dengan jenis permainan "Airplane" yang dikerjakan secara individu. Di akhir pembelajaran peneliti menyebarkan instrumen penelitian berupa angket minat belajar. Berdasarkan hasil angket siklus 2 dengan total 35 orang peserta didik yang menjawab dan mengikuti kegiatan pembelajaran didapatkan hasil rata-rata keseluruhan minat belajar 76,57%. Dengan ini pada kegiatan siklus 2 ini menunjukkan peningkatan lebih signifikan terhadap minat belajar dalam penggunaan media pembelajaran wordwall dan sudah termasuk kedalam kategori tinggi. Rekapitulasi hasil angket minat belajar peserta didik pada siklus 2 disajikan di tabel 2.

Tabel 4. Hasil Penelitian Siklus 2

No	Indikator Minat Belajar	Banyak Pertanyaan	Total		Kategori
			Skor	%	
1	Perasaan senang	4	559	79,85	Tinggi
2	Ketertarikan	5	587	67,08	Sedang
3	Perhatian	5	692	79,08	Tinggi
4	Keterlibatan	6	843	80,28	Tinggi
Total		20	2.681	306,29	
Rata-rata				76,57	Tinggi

Berdasarkan tabel 4 hasil penelitian siklus 2, minat belajar peserta didik mengalami peningkatan yang sangat signifikan, dimana pada siklus 1 rata-rata minat belajar peserta didik 63,49% masih dalam kategori sedang, sedangkan pada siklus 2 ini rata-rata minat belajar peserta didik meningkat menjadi 76,57% masuk dalam kategori tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran wordwall dapat meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas XI.5 SMA Negeri 3 Palembang.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran wordwall dapat meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas XI.5 SMA Negeri 3 Palembang pada mata pelajaran PPKn yang dapat dilihat dari mulai pra siklus sampai siklus ke 2 mengalami peningkatan. Hal ini peneliti perkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan pada saat penyebaran angket minat belajar peserta didik pada tahap pra siklus hanya 54,95% dengan kategori rendah dan mengalami peningkatan pada siklus 2 menjadi 76,57% dengan kategori tinggi. Berdasarkan hal tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa dalam proses pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran wordwall dapat berhasil meningkatkan minat belajar peserta didik kelas XI.5 di SMA Negeri 3 Palembang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Faradila, S. P., & Aimah, S. (2018). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMA N 15 Semarang. *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Unimus (Vol. 1, 2018, 1(2005))*, 508–512.
- Maghfiroh, K., Roudlotul, M. I., & Semarang, H. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jpk*, 4(1), 64–70. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>
- Mardhiyah, A. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam. *Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(4), 483. <http://urj.uin-malang.ac.id/index.php/mjpai>
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Ulumuddin: Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman MELAKUKAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9(1), 49–60. [https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/agama\\_islam/index](https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/agama_islam/index)
- Purnamasari, W., Hala, Y., & Fatmawati. (2023). Penerapan media pembelajaran kahoot dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas XI MIPA 4. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), 1–6.
- Septiani, I., Lesmono, A. D., & Harimukti, A. (2020). Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Problem

Based Learning Dengan Pendekatan Stem Pada Materi Vektor Di Kelas X Mipa 3 Sman 2 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 9(2), 64. <https://doi.org/10.19184/jpf.v9i1.17969>

Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, & Angga Setiawan. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216–223. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.176>

Yolviansyah, F., Suryanti, S., Setiya Rini, E. F., Matondang, M. M., & Wahyuni, S. (2021). Hubungan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Fisika Di Sma N 3 Muaro Jambi. *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 4(1), 16. <https://doi.org/10.31258/jta.v4i1.16-25>

Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pubmedia Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>