Indonesian Research Journal on Education

e-ISSN: 2775 – 8672, p-ISSN: 2775 – 9482
Volume 5 Nomor 2 Tahun 2025
Halaman: 828 - 834

Web: https://irje.org/index.php/irje

RESEARCH

Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IX SMP Negeri 3 Watampone

Muh. Afdal Nur
Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Bone, Indonesia

afdalnur36429@gmail.com

Kata Kunci:
Media Pembelajaran, Wordwall, Minat Belajar, Hasil Belajar.

Abstrak

Media pembelajaran memainkan peran penting dalam proses pembelajaran secara keseluruhan. Pemanfaatan media pembelajaran yang kurang menarik menyebabkan kurangnya minat siswa dalam belajar, yang akibatnya hasil belajar yang kurang memuaskan. Penerapan media pembelajaran yang ditingkatkan teknologi relatif jarang, dengan salah satu contoh adalah media pembelajaran wordwall. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran wordwall terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa. Pendekatan metodologis yang diadopsi untuk penelitian ini bersifat kuasi-eksperimen. Temuan yang berasal dari analisis deskriptif minat belajar menunjukkan peningkatan minat belajar yang signifikan secara statistik, diukur pada 15%, ketika membandingkan periode sebelum dan sesudah treatment. hasil uji-T menghasilkan nilai signifikan 0,000, sehingga menunjukkan bahwa sig. < 0,05. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran wordwall memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa. Hasil tersebut diperkuat dengan data observasi aktivitas siswa diperoleh skor rata-rata 73,3 dengan kategori baik.

Key Word:
Learning Media, Wordwall, Learning Interest, Learning Outcomes.

Abstract

Learning media plays an important role in the overall learning process. The utilization of learning media that is less interesting causes a lack of student interest in learning, which results in unsatisfactory learning outcomes. The application of technology-enhanced learning media is relatively rare, with one example being wordwall learning media. This study aims to determine the effect of wordwall learning media on students' interest and math learning outcomes. The methodological approach adopted for this study is quasi-experimental. Findings derived from the descriptive analysis of learning interest showed a statistically significant increase in learning interest, measured at 15%, when comparing the pre- and post-treatment periods. t-test results yielded a significant value of 0.000, thus indicating that sig. < 0,05. Therefore, it can be concluded that wordwall learning media has a significant effect on students' math learning outcomes. These results are reinforced by student activity observation data obtained an average score of 73.3 with a good category.

Copyright © 2025 Muh. Afdal Nur
This work is licensed under an ***Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)***

PENDAHULUAN

Proses menemukan perubahan yang lebih baik untuk diri sendiri dan komunitas disebut pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan yang benar adalah pengembangan sumber daya manusia dengan kualitas dan sifat yang diperlukan di masa mendatang sehingga sumber daya manusia yang berkualitas tinggi dan mampu bersaing di abad 21 dapat diciptakan.

Sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, sesuai dengan Pasal 1, "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya". Pembelajaran merupakan proses memperoleh ilmu pengetahuan dan pembentukan sikap serta karakter peserta didik. Sebagaimana diuraikan dalam Permendikbud No. 22 tahun 2016, pembelajaran di sekolah diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, serta dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Permendiknas, 2016).

Matematika merupakan mata pelajaran yang wajib diberikan untuk siswa mulai dari sekolah dasar

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

hingga ke jenjang sekolah menengah atas. Hal ini bertujuan agar siswa dapat berpikir secara logis, analisis, sistematis, serta kritis dalam menyelesaikan suatu masalah. Pembelajaran di sekolah harus mengikuti perkembangan zaman. Guru harus mampu membuat suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Selain itu, mata pelajaran matematika terkesan menakutkan dan membosankan bagi siswa, membuat mereka tidak tertarik untuk belajar. Teknologi saat ini berkembang dengan sangat cepat dan dapat menyediakan berbagai media untuk memenuhi kebutuhan pendidikan. Di antaranya adalah perangkat lunak, aplikasi, website, dan media lainnya yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan pelajaran dengan efektif kepada siswa mereka.

Tewika Halawa (2022) menyatakan bahwa "Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa." Proses pembelajaran umumnya menuntut agar setiap guru mampu membuat suasana kelas kondusif dan menyenangkan, sehingga dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan yang ditetapkan. Salah satu cara yang dapat digunakan guru adalah menggunakan media pembelajaran yang efektif dan menarik.

Jelas bahwa, media pembelajaran adalah perangkat yang berpengaruh terhadap efektif tidaknya proses pembelajaran. Oleh karena itu guru dituntut kemampuan dalam menentukan dan memanfaatkan media tersebut. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika adalah dengan menggunakan media pembelajaran wordwall.

Wordwall merupakan salah satu media pembelajaran yang berbentuk Platform yang memiliki banyak variasi permainan. Seperti kuis, kartu acak, crossword, dan lain sebagainya. Selain itu, media ini bisa di atur dan di desain berbagai jenis game edukasi dengan model yang bermacam macam seperti quiz, match up, find the match dan lain-lain. Dengan game edukasi, siswa diharapkan bisa lebih aktif baik individual maupun berkelompok dalam proses pembelajaran. Media ini juga berupa tulisan konsep inti pelajaran dengan penampilan tambahan seperti diagram, gambar, atau obyek nyata yang dapat dibaca dengan jelas dari berbagai jarak dan posisi siswa di kelas.

Di Indonesia, penggunaan media pembelajaran Wordwall ini belum dikenal secara luas khususnya di Kabupaten Bone. Sehingga ini menjadi alasan yang kuat dalam penelitian ini untuk mengatasi permasalahan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Selain dapat digunakan belajar, siswa juga dapat bermain dan di evaluasi sehingga peneliti berharap media pembelajaran wordwall ini bisa efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah pengamatan yang dilakukan pada Senin, 06 Mei 2024, diamati bahwa metode pengajaran konvensional atau yang berpusat pada guru dominan di kelas, yang menyebabkan kurangnya keterlibatan siswa. Oleh karena itu, ada keinginan untuk memperkenalkan strategi inovatif seperti penerapan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Sebuah Penelitian yang dilakukan Miftahul Jannah (2024) dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Minat Belajar Matematika Kelas XI di MAN". mengatakan bahwa hasil belajar kelompok eksperimen mencapai 88% setelah menggunakan media pembelajaran wordwall, sedangkan hasil belajar kelompok kontrol adalah 70% setelah menggunakan pembelajaran berbasis buku tradisional. Dengan demikian, ada perbedaan 18% dalam skor rata-rata antara kelompok eksperimen dan kontrol. Ini menunjukkan bahwa kelompok eksperimen lebih baik. Dalam studi terpisah oleh Rachel Angeline (2024) dengan judul "Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Aljabar Kelas VII SMP Kalam Kudus Bali Kabupaten Badung" dengan temuan menunjukkan bahwa sebelum memanfaatkan media pembelajaran Wordwall, siswa memiliki skor tes matematika rata-rata 53,92, mengkategorikan mereka dalam hasil belajar yang rendah. Pasca penerapan, skor rata-rata melonjak menjadi 77,85, menempatkan siswa dalam kisaran hasil belajar yang tinggi. Skor pre-test berkisar antara 30 hingga 80 dari kemungkinan 100, sedangkan skor post-test berkisar antara 40 hingga 100 dari 100.

METODE

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini metode kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimental design (kuasi eksperimen). Metode ini digunakan peneliti untuk melakukan percobaan dalam rangka mencari pengaruh variabel independen atau perlakuan terhadap variabel dependen yakni untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran wordwall terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah desain Nonequivalent control group design, di mana terdapat kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dipilih dengan pertimbangan tertentu. Dua kelompok yang ada diberi pre-test, kemudian diberikan perlakuan, dan terakhir diberikan post-test.

Penelitian ini dilaksanakan pada Bulan Juli 2024 di SMP Negeri 3 Watampone, Jalan Yos Sudarso, Kelurahan Tibojong, Kecamatan Tanete Riattang, Kabupaten Bone. Populasi dalam penelitian ini seluruh

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

siswa Kelas IX SMP Negeri 3 Watampone Tahun Akademik 2024/2025, khususnya dalam semester ganjil, didistribusikan di lima kelas: IX A, IX B, IX C, IX D, dan IX E, total 146 siswa secara keseluruhan. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling berdasarkan ketersediaan dan pertimbangan dari pihak sekolah. Kelas IX C dipilih sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah siswa 30 untuk menggunakan wordwall sebagai media pembelajaran, sedangkan Kelas IX B dipilih sebagai kelompok kontrol dengan jumlah siswa 30 yang akan menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket minat belajar, soal tes hasil belajar, observasi aktivitas siswa. Adapun uji instrumen dalam penelitian ini yaitu uji validasi dan uji reliabilitas. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari sumber data tertentu. Data yang akan diambil dari penelitian ini akan berkaitan dengan minat dan hasil belajar siswa. 1) Angket Minat belajar, 2) Tes hasil belajar, 3) Observasi aktivitas siswa. Teknis analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 1) Teknik analisis Statistik Deskriptif yang meliputi minat belajar dan hasil belajar siswa, 2) Analisis Statistik Inferensial, (a) Uji normalitas, (b) Uji homogenitas, (c) Uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Statistik Deskriptif

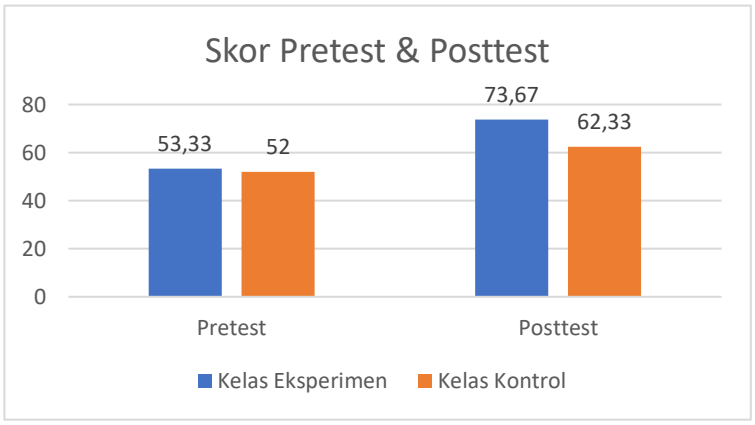
Minat belajar

Hasil statistik deskriptif skor minat belajar matematika siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Statistik Deskriptif Skor Minat Belajar

Statistik	Skor Pretest		Skor Posttest	
	Kelas Ekperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah Sampel	30	30	30	30
Skor Tertinggi	75	75	88	80
Skor Terendah	47,5	47,5	60	50
Nilai rata-rata	58,5	58,91	76,04	63,62
Simpangan Baku	6,9278	6,7173	8,9061	6,42723

Dari tabel diatas terlihat bahwa rata-rata kelas eksperimen dari skor pretest (58,5) meningkat menjadi skor posttest (76,04) atau naik sebesar 17,54%. Pada kelas kontrol dari skor pretest (58,91) meningkat menjadi (63,62) atau naik sebesar 4,71%.



Gambar 1. Diagram Skor Pretest dan Posttest Minat Belajar. Sumber: Olahan Data Peneliti

Angket pretest dan posttest yang diberikan berdasarkan indikator minat belajar matematika siswa. Sehingga isi angket telah mewakili dari keempat indikator minat belajar yakni, (1) perasaan senang, (2) keterlibatan siswa, (3) perhatian siswa, dan (4) ketertarikan dalam belajar.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Skor Minat Belajar Perindikator

	Indikator Minat Belajar	Kelas	Test	Persentase (%)	Kategori
1	Perasaan senang	Eksperimen	Pretest	57,71	Tinggi
			Posttest	78,33	Sangat Tinggi
		Kontrol	Pretest	55	Tinggi
			Posttest	59,38	Tinggi
	Indikator Minat Belajar	Kelas	Test	Persentase (%)	Kategori
2	Keterlibatan siswa	Eksperimen	Pretest	56,25	Tinggi
			Posttest	76,88	Sangat Tinggi
		Kontrol	Pretest	55,63	Tinggi
			Posttest	61,67	Tinggi

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

	Indikator Minat Belajar	Kelas	Test	Persentase (%)	Kategori
3	Perhatian siswa	Eksperimen	Pretest	59,58	Tinggi
			Posttest	74,72	Tinggi
		Kontrol	Pretest	60,28	Tinggi
			Posttest	62,5	Tinggi
4	Ketertarikan dalam belajar	Eksperimen	Pretest	59,44	Tinggi
			Posttest	75,28	Sangat Tinggi
		Kontrol	Pretest	62,36	Tinggi
			Posttest	68,89	Tinggi

Indikator (1), (2), (3), dan (4) pada tabel 2 menunjukkan bahwa ada peningkatan persentase rata-rata skor minat belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peningkatan yang signifikan terjadi pada kelas eksperimen lebih dari 15 persentase skor minat belajar. Sehingga penggunaan media pembelajaran wordwall memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar matematika siswa.

Hasil Belajar

Data penelitian di dapatkan pada awal penelitian sebelum dilakukan treatment dan setelah dilakukan treatment di kelas eksperimen. Hasil statistik deskriptif skor hasil belajar matematika siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Statistik Deskriptif Skor Hasil Belajar

Statistik	Skor Pretest		Skor Posttest	
	Kelas Ekperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah Sampel	30	30	30	30
Skor Terendah	20	30	50	40
Skor Tertinggi	80	80	100	100
Nilai rata-rata	53,33	52	73,67	62,33
Simpangan Baku	17,087	13,746	15,643	16,543
Varians	291,954	188,966	244,713	273,678

Berdasarkan data hasil belajar matematika siswa pada pretest didapatkan nilai rata-rata 53,33 pada kelas eksperimen dan 52 pada kelas kontrol. kemudian hasil belajar matematika siswa pada posttest didapatkan nilai rata-rata 73,67 pada kelas eksperimen dan 62,33 pada kelas kontrol. sehingga dapat terlihat hasil belajar matematika siswa lebih unggul di kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran wordwall.

Selanjutnya kategori hasil belajar matematika siswa (posttest) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Posttest Hasil Belajar

Interval Nilai	Kategori	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
90 – 100	Sangat Tinggi	8	26,6	3	10
75 – 89	Tinggi	6	20	4	13,3
55 – 74	Sedang	12	40	12	40
40 – 54	Rendah	4	13,3	11	36,6
0 – 39	Sangat Rendah	0	0	0	0
Jumlah		30	100	30	100

Tabel 4 di atas menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa di kelas eksperimen tergolong kategori rendah sebanyak 4 siswa atau 13,3%, kategori sedang sebanyak 12 siswa atau 40%, kategori tinggi sebanyak 6 siswa atau 20%, dan kategori sangat tinggi sebanyak 8 siswa atau 26,6%. Sedangkan di kelas kontrol berada di kategori rendah sebanyak 11 siswa atau 36,6%, kategori sedang 12 siswa atau 40%, kategori tinggi sebanyak 4 siswa atau 13,3%, dan kategori sangat tinggi sebanyak 3 siswa atau 10%.

Analisis Statistik Inferensial

Uji Normalitas

Data yang digunakan untuk menguji normalitas menggunakan rumus Kolmogorov-smirnov dalam Aplikasi SPSS Versi 25. Hasil uji normalitas hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar

Kelas	Kolmogorov-Smirnov[a]		
	Statistic	df	Sig.
Pretest Kelas Eksperimen	0,152	30	0,076
Posttest Kelas Eksperimen	0,142	30	0,125
Pretest Kelas Kontrol	0,153	30	0,071

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

Posttest Kelas Kontrol	0,156	30	0,060

Sumber: Olahan data peneliti

Berdasarkan tabel 5 hasil uji normalitas hasil belajar matematika siswa memperoleh nilai signifikansi (sig) pada Kolmogorov Smirnov > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Data yang digunakan untuk menguji homgenitas menggunakan rumus Levene dalam Aplikasi SPSS Versi 25. Hasil uji homogenitas hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar

	Levene Statistic	Sig.
Based on Mean	0,152	0,076
Based on Median	0,142	0,125
Based on Median and with adjusted df	0,153	0,071
Based on trimmed mean	0,156	0,060

Sumber: Olahan data peneliti

Berdasarkan tabel 6 hasil uji homogenitas hasil belajar matematika siswa memperoleh nilai signifikansi (sig) pada Based on Mean 0,076 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian homogen.

Uji Hipotesis

Uji Paired Sample T Test dilakukan untuk melihat ada tidaknya perbedaan sebelum dan setelah treatment dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil perhitungan hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7. Hasil Uji Paired Sample T Test Hasil Belajar

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	Pretest Eksperimen – Posttest Eksperimen	-20,33	11.2903	2.0613	-24.5492	-16.1174	-9.864	29	.000
Pair 2	Pretest Kontrol – Posttest Kontrol	-10,33	7.1839	1.311	-13.0158	-13.0158	-7.878	29	.000

Sumber: IBM SPSS 25

Berdasarkan tabel 7 hasil uji, output Pair 1 diperoleh nilai sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata rata pretest dan posttest kelas eksperimen (dengan menggunakan media pembelajaran wordwall). Selanjutnya, output Pair 2 diperoleh nilai sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata rata pretest dan posttest kelas kontrol (tanpa menggunakan media pembelajaran wordwall).

Adapun hasil skor rata-rata aktivitas siswa kelas eksperimen untuk tiap pertemuan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Skor Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen

Aspek	Rata-rata aktivitas siswa tiap pertemuan										%	Kategori
	I		II		III		IV		V			
	O_1	O_2	O_1	O_2	O_1	O_2	O_1	O_2	O_1	O_2		
1	3	2	3	2	3	3	2	3	4	3	70	Baik
2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	77,5	Baik
3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	72,5	Baik
%	75	66,6	75	66,6	75	75	66,6	66,6	91,6	75	73,3	Baik

Sumber: Olahan Data Peneliti

Penelitian ini mendukung temuan sebelumnya oleh Rachel Angeline (2024) yang menyatakan “dengan penggunaan media pembelajaran wordwall yang bersifat menanrik, menantang dan interaktif mampu meningkatkan hasil belajar”.

Berdasarkan temuan dari uji hipotesis tes hasil belajar, terbukti bahwa media pembelajaran wordwall memiliki pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa. Kesimpulan ini didasarkan pada nilai sig. (2-tailed) yang diperoleh, yaitu 0.000, maka 0.000 < 0.05. kriteria pengambilan keputusan menegaskan bahwa hipotesisi diterima jika nilai sig. (2-tailed) < 0.05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran wordwall terhadap hasil belajar matematika siswa.

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran wordwall terhadap minat belajar matematika siswa. Berdasarkan perindikator, yaitu (1) perasaan senang dengan kategori sangat tinggi sebesar 78,33 %; (2) keterlibatan siswa dengan kategori sangat tinggi sebesar 76,88 %; (3) perhatian siswa dengan kategori tinggi sebesar 74,72 %; dan (4) ketertarikan dalam belajar dengan kategori sangat tinggi sebesar 75,28 %. Terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran wordwall terhadap hasil belajar matematika siswa. Hasil belajar di kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan hasil belajar kelas kontrol. Dari analisis uji T diperoleh nilai sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05. Hal ini juga diperkuat dari hasil observasi aktivitas siswa dengan persentase skor rata-rata 73,3 dengan kategori baik.

REFERENCE

Abd. Mukhid. (2021). Metodologi Penelitian Pendeketan Kuantitatif (S. R. Wahyuningrum (ed.)). Jakad Media Publising. https://repository.iainmadura.ac.id/354

Aldani, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. Repository Universitas Sumatera Utara.

Angeline, R., Payadnya, I. P. A. A., & Wibawa, K. A. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil belajar Matematika pada Materi Aljabar Kelas VII SMP Kalam Kudus Bali Kabupaten Badung. Prosiding Mahasendika III Tahun 2024, 2, 513–523. https://e-journal.unmas.ac.id/index.php/Prosemnaspmatematika/article/view/8903/6649

Astuti, A. W. (2023). Pengaruh Media Game Kahoot terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Kimia. Repository Universitas Islam Negeri Jakarta.

Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Education and Development, Institut Pendidikan Tapanuli Selatan, 1(3), 468–470. https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33

Dessolina. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode Observasi Media Kemasan Makanan pada Materi Zat Aditif di Kelas IX C SMP Negeri 15 Tangerang. Journal of Instructional Development Research, 1(2), 53–58. https://eduresearch.web.id/index.php/jidr/

Fauzan, Z. S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Word Wall terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IX MTsN 1 Kota Malang. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 7(1). http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/40731

Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. DNPNPM Unindra, 0812(2019), 181–188. https://proceeding.uniandra.ac.id/

Fitriyani, Y., Supriatna, N., & Sari, M. Z. (2021). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran, 7(1), 97. https://doi.org/10.33394/jk.v7i1.3462

Halawa, T. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Minat belajar Siswa. 3(1), 40–49. http://jurnal.uniraya.ac.id/

Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 4(4), 1104–1113. https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505

Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. Jurnal Syntax Transformation, 1(5), 148–156. https://doi.org/10.46799/jurnal.syntax.transformation.v1i5.69

Jannah, M., Isnaniah, & Effendi, R. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran wordwall terhadap minat belajar matematika kelas XI di MAN. ADIBA: Journal of Education, 4(1), 86–92. https://adisampublisher.org/index.php/adiba/article/view/569/614

Kristanto, A. (2020). Media pembelajaran (3rd ed.). Bintang Surabaya.

Lestari, R. D. (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, 2(2), 111–116. https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309

Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 6(4), 6884–6892. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3400

Mahdalina. (2022). Pengaruh Minat Belajar, Dukungan Orang Tua, dan Lingkungan Belajar terhadap Perilaku Belajar Siswa dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA. 333 Kindai, 18(7), 332–351. https://doi.org/10.35972/kindai.v18i2.802

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

Meirani, & Rossa, A. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 15 Kota Bengkulu. Jurnal Economic Edu, 1(2), 100–109. https://jurnal.umb.ac.id/index.php/ecoedu

Mela, A. (2019). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Tema Cita-citaku dengan Menerapkan Strategi Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis di Kelas IV SDN 08 Painan Selatan. UIN Imam Bonnjol Padang, 58–78.

Ningrum, C. C. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa di SD Negeri Kaliputih. IAIN Purwokerto. http://repository.uinsaizu.ac.id/id/eprint/10344

Nursyam, A. (2019). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Increased Interest in Student Learning Through Information Technology- Based Learning Media. EKSPOSE: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan, 18(1), 811–819. https://doi.org/10.30863/ekspose.v18i3.371

Rizki, M. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar. FKIP Universitas Riau. https://doi.org/10.31219/osf.oi/nem8f

Salsabila. (2023). Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Matematika di SDS IRK Kota Bandung. Repository Universitas Pasundan. https://repository.unpas.ac.id/65087/

Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz dan Wordwall pada Pembelajaran IPA Bagi Guru Guru SDIT Al-Kahfi. Selaparang. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 4(April), 195–199. http://journal.ummat.ac.id/index.php/jpmb

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In Sutopo (Ed.), Alfabeta (1st ed., Vol. 1, Issue 1). Alfabeta.

Sukendra, K., & Atmaja, K. S. (2020). Instrumen penelitian (T. Fiktorius (ed.)). Mahameru Press. https://penerbitdeepublish.com/instrumen-penelitian/

Sumarni, N. (2020). Analisis Minat Belajar Siswa terhadap Pembelajaran Matematika Secara Daring di Kelas V SD Semester Genap. Universitas Pendidikan Indonesia, 29–37.

Wirda, Y., Ulumudin, I., Widiputera, F., Listiawati, N., & Fujianita, S. (2020). Faktor Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa (T. Soroeida (ed.)). Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Redaksi: https://repositori.kemendikbud.go.id/id/print/21334

Wulandari, I. P. (2020). Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Minat Ibu Dalam Pemanfaatan Pelayanan Antenatal Care Di Puskesmas Gribig Kota Malang. Minat Ibu Dalam Pemanfaatan Pelayanan Antenatal Care. http://perpustakaan.poltekkes-malang.ac.id/assets/file/kti/

Yuniar, A. I. S., Putra, G. A., Purwati, N. E., Hayatunnufus, U., & Nafi'ah, U. (2021). Hitari (Historical-archaeology Heritage Riddle): Pemanfaatan wordwall sebagai media ajar Indonesia zaman prasejarah di Sekolah Menengah Atas. Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHI3S), 1(11), 1182–1190. https://doi.org/10.17977/um063v1i11p1182-1190.