

Universitas Katolik Santo Thomas

Repositori Unika Santo Thomas

<http://eprints.ust.ac.id>

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Undergraduate Papers

Sagala, Denni Mariana
2025

Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif
Berbasis Teknologi Tipe Game Wordwall
Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa
Mata Pelajaran Ipas Kelas IV SD Negeri
060884 Medan Baru Tahun Pembelajaran
2024/2025

<http://eprints.ust.ac.id/id/eprint/955>

Downloaded from Repositori Institusi UST, Universitas Katolik Santo Thomas

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
TEKNOLOGI TIPE *GAME WORDWALL* TERHADAP
PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA MATA
PELAJARAN IPAS KELAS IV SD NEGERI 060884
MEDAN BARU TAHUN PEMBELAJARAN
2024/2025**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Menyelesaikan Pendidikan
Program S1 Dan Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan**



OLEH:

DENNI MARIANA SAGALA
NPM : 210910099

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS KATOLIK SANTO THOMAS
MEDAN
2025**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Yang bertanda tangan di bawah ini, dosen pembimbing penulisan skripsi mahasiswa:

Nama : Denni Mariana Sagala
NPM : 210910099
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Katolik Santo Thomas Medan

Berjudul "**Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Tipe *Game Wordwall* Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips Kelas IV SD Negeri 060884 Medan Baru Tahun Pembelajaran 2024/2025**". Telah diperiksa dan dinyatakan selesai dan dapat diajukan pada sidang pertanggung jawaban skripsi.

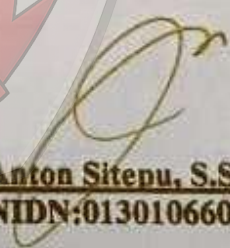
Medan, 23 September 2025

Disetujui oleh,

Pembimbing 1

Pembimbing 2


Dyan Wulan Sari HS, S.Pd., M.Pd
NIDN: 0117098802


Anton Sitepu, S.Sn., M.Sn
NIDN:0130106602


Diketahui Oleh,
Ka. Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Reflina Sinaga, S.Psi., M.Pd
NIDN. 0129058201

PENGESAHAN PENGUJI

Yang bertanda tangan di bawah ini tim penguji, Ketua Panitia/Dekan FKIP Universitas Katolik Santo Thomas Medan, Sekretaris Panitia/KPS Pendidikan Guru Sekolah Dasar menyatakan bahwa skripsi mahasiswa.

Nama : Denni Mariana Sagala

NPM : 210910099

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

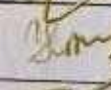
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas : Katolik Santo Thomas Medan

Berjudul : "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Tipe *Game Wordwall* Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips Kelas IV SD Negeri 060884 Medan Baru Tahun Pembelajaran 2024/2025". Telah diajukan dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

Medan, 23 September 2025

Tim Penguji

No	Nama	NIDN	Peranan	Tanda Tangan
1.	Dr. Regina Sipayung, S.Pd., M.Pd	0117016501	Penguji 1	
2.	Dr. Irmira Pinem, M.Pd	2317118701	Penguji 2	
3.	Dyan Wulan Sari HS, S.Pd., M.Pd	0117098802	Penguji 3	
4.	Anton Sitepu, S.Sn., M.Sn	0130106602	Penguji 4	

Disetujui Oleh,

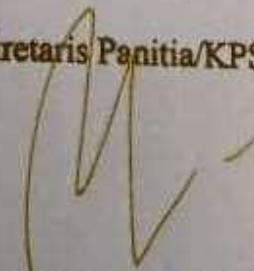
Ketua Panitia Dekan



Dr. Regina Sipayung, S.Pd., M.Pd
NIDN: 0117016501



Sekretaris Panitia/KPS



Reflina Sinaga, S.Psi., M.Pd
NIDN: 0129058201

ABSTRAK

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS TEKNOLOGI
TIPE *GAME WORDWALL* TERHADAP PENINGKATAN MINAT
BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD NEGERI 060884
MEDAN BARU TAHUN PEMBELAJARAN
2024/2025**

**DENNI MARIANA SAGALA
NPM : 210910099**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS KATOLIK SANTO THOMAS
MEDAN
2025**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Wordwall* terhadap peningkatan minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 060884 Medan Baru Tahun pembelajaran 2024/2025. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan jenis penelitian kuantitatif. Untuk memperoleh data yang diperlukan instrumen tes sebanyak 25 pertanyaan. Jumlah sampel penelitian sebanyak 30 siswa berdasarkan teknik *Sampling* Jenuh. Untuk mengetahui kemampuan awal siswa, penelitian melakukan *Pre Test* dengan nilai rata-rata 63,46 yang masuk dalam kategori kurang. Hasil dari *Posttest* tersebut memiliki peningkatan dari hasil *Prettest* yang diberikan sebelumnya dengan nilai rata-rata siswa mencapai 82,53 kategori baik dan Hasil nilai rata-rata dari Angket yaitu 76,46. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media *Wordwall* terhadap peningkatan minat belajar siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV menunjukkan kategori baik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil pengujian korelasi dapat dilihat, bahwa koefisien korelasi sebesar 0,638 artinya $r_{hitung} (0,638) \geq r_{tabel} (0,361)$ maka H_a diterima. Maka terdapat pengaruh kuat antara media pembelajaran *wordwall* terhadap peningkatan minat belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 060884 Medan Baru. Dapat juga dilihat dari pengujian uji-t Dimana $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $(4,386) \geq (2,048)$ sehingga menyatakan bahwa H_a diterima. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 060884 Medan Baru Tahun Pembelajaran 2024/2025.

Kata Kunci: Media *Game Wordwall*, Minat Belajar, Matapelajaran IPAS

ABSTRACT

**THE EFFECT OF TECHNOLOGY-BASED INTERACTIVE LEARNING
MEDIA, WORDWALL GAME-TYPE, ON IMPROVING STUDENTS'
LEARNING INTEREST IN SCIENCE IN GRADE IV OF STATE
ELEMENTARY SCHOOL 060884
MEDAN BARU, ACADEMIC YEAR
2024/2025**

**DENNI MARIANA SAGALA
210910099**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS KATOLIK SANTO THOMAS
MEDAN
2025**

This study aims to determine the effect of Wordwall media on improving students' learning interest in science in grade IV of State Elementary School 060884, Medan Baru, academic year 2024/2025. The research method used is an experimental method with a quantitative research type. To obtain the required data, a test instrument of 25 questions was used. The number of research samples was 30 students based on the Saturated Sampling technique. To determine the initial abilities of students, the study conducted a Pre-Test with an average value of 63.46 which was included in the less category. The results of the Post-Test have an increase from the results of the Pre-Test given previously with an average student score reaching 82.53 in the good category and the average score of the Questionnaire was 76.46. This shows that the learning process using Wordwall media on increasing students' interest in learning Science in Grade IV shows a good category. The results of this study indicate that the results of the correlation test can be seen, that the correlation coefficient is 0.638 meaning $r_{count} (0.638) \geq r_{table} (0.361)$ then H_a is accepted. So there is a strong influence between wordwall learning media on increasing interest in learning Science in grade IV students of SD Negeri 060884 Medan Baru. It can also be seen from the t-test where $t_{count} \geq t_{table}$, namely $(4.386) \geq (2.048)$, thus stating that H_a is accepted. This indicates a significant positive influence of the use of wordwall learning media on increasing the learning interest of fourth-grade students at SD Negeri 060884 Medan Baru in the 2024/2025 academic year.

Keywords: Wordwall Game Media, Learning Interest, Science Subject

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan yang Maha Esa atas berkat dan anugrahNya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Tipe Game Wordwall Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Mata pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 060884 Medan Baru Tahun Pembelajaran 2024/2025”**.

Ini dimaksudkan sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan, Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Katolik Santo Thomas. Dalam proses penulisan Skripsi ini, penulis telah mendapatkan bimbingan dan bantuan, baik berupa materi, spiritual, informasi, maupun administrasi, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Maidin Gultom, S.H., M.Hum. Selaku Rektor Universitas Katolik Santo Thomas.
2. Dr. Regina Sipayung, S.Pd., M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Serta Dosen Penguji I yang telah sabar memberikan bimbingan, masukan, dan arahan yang sangat berarti dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Frida Marta Argareta Simorangkir, S.Si., M.Pd. Selaku wakil dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
4. Ibu Reflina Sinaga, S.Psi., M.Pd. Selaku ketua program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
5. Ibu Ester Julinda Simarmata, S.Pd., M.Pd. Selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
6. Ibu Dr. Irmina Pinem, M.Pd, selaku Dosen Penguji II yang telah sabar memberikan bimbingan, masukan, dan arahan yang sangat berarti dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu Dyan Wulan Sari HS, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Penguji III yang telah sabar membimbing penulis, memberikan waktu, motivasi, dorongan

yang sangat berarti bagi penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

8. Bapak Anton Sitepu, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen penguji IV yang bersedia membimbing dan mengarahkan penulis.
9. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Katolik Santo Thomas yang telah banyak memberikan ilmu yang sangat berharga selama perkuliahan.
10. Bapak/Ibu Staf Pegawai Administrasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah banyak membantu selama perkuliahan.
11. Kepala Sekolah SD Negeri 060884 Medan Baru Ibu Mariani, S.Pd., M.Pd yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di SD Negeri 060884 Medan Baru.
12. Wali Kelas IV SD Negeri 060884 Medan Baru Bapak Wahyu Hidayat, S.Pd. yang telah memberikan waktu dan kesempatan serta bimbingan selama penelitian berlangsung.
13. Teristimewa kepada kedua orang tua penulis ayah tercinta Ridu Sagala dan ibu tercinta Lasmaria Simbolon, yang senantiasa memberikan nasehat dan doa yang tidak pernah putus serta dukungan dan bantuan secara material kepada penulis sehingga penulis sampai dititik ini.
14. Kepada saudara saudari penulis yaitu Abang Arfando Sagala, Eda Titi Swarni Simbolon, kakak Romauli Sagala, Abang ipar Amrin Simarmata dan Adik Ardi Marihot Sagala dan Ardo Fandi Sagala yang selalu memberikan doa, dukungan, materi, saran dan motivasi kepada penulis.
15. Kepada sahabat penulis pejuang yaitu Mutiara Manurung S.Pd, Nisa Natalisa Sembiring S.Pd yang selalu membantu penulis baik dalam dukungan, motivasi, dan kebersamaan dalam menyelesaikan skripsi ini.
16. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada diri sendiri, karena telah berusaha, bertahan dalam proses panjang, serta tidak menyerah meskipun banyak tantangan yang dihadapi. Terima kasih sudah bekerja keras, menangis, tertawa, berdoa. Semoga semangat ini menjadi bekal untuk melangkah lebih jauh di masa depan.

Pada akhirnya penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penulis mengharapkan adanya masukan, baik saran maupun kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Medan, September 2025
Penulis

Denni Mariana Sagala
NPM:210910099



DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING

ABSTRAK

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI..... iii

DAFTAR TABEL..... vi

DAFTAR GAMBAR..... vii

DAFTAR LAMPIRAN viii

BAB I PENDAHULUAN.....1

1.1 Latar Belakang Masalah1

1.2 Identifikasi Masalah4

1.3 Pembatasan masalah.....4

1.4 Rumusan Masalah.....4

1.5 Tujuan Penelitian.....5

1.6 Manfaat Penelitian.....5

BAB II KAJIAN PUSTAKA7

2.1 Kajian Teoritis.....7

2.1.1 Hakikat Belajar.....7

2.1.1.1 Pengertian Belajar.....7

2.1.1.2 Ciri-ciri Belajar.....8

2.1.1.3 Tujuan Belajar.....10

2.1.1.4 Prinsip-prinsip Belajar11

2.1.2 Hasil Minat Belajar13

2.1.2.1 Pengertian Minat Belajar.....13

2.1.2.2 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar15

2.1.3 Hakikat Media Pembelajaran.....18

2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran.....18

2.1.3.2 Ciri -ciri Media Pembelajaran.....19

2.1.4 Hakikat Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Tipe

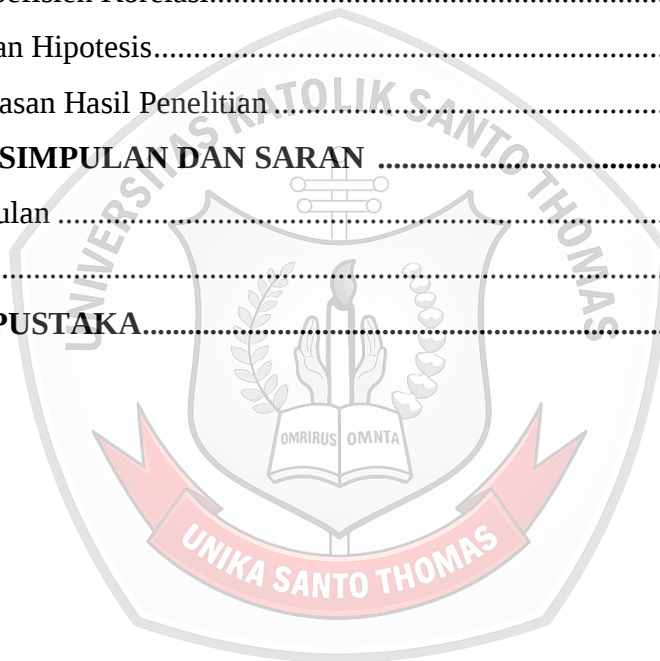
Game Wordwall21

2.1.4.1 Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Tipe

Game Wordwall.....21

2.1.4.2 Langkah - langkah Penggunaan Media Pembelajaran <i>Game Wordwall</i>	24
2.1.4.3 Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran <i>Game Wordwall</i>	27
2.1.5 Hakikat Pembelajaran IPAS	29
2.1.5.1 Pengertian Pembelajaran IPAS	29
2.1.5.2 Tujuan Pembelajaran IPAS	30
2.1.6 Materi Pembelajaran	30
2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan.....	37
2.3 Kerangka Berpikir	39
2.4 Hipotesis Penelitian.....	40
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	41
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	41
3.1.1 Tempat Penelitian.....	41
3.1.2 Waktu Penelitian	41
3.2 Populasi dan Sampel	42
3.2.1 Populasi	42
3.2.2 Sampel.....	43
3.3 Metode Penelitian.....	43
3.4 Desain Penelitian.....	44
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	45
3.5.1 Tes.....	45
3.5.2 Angket.....	46
3.5.3 Observasi.....	48
3.6 Ujicoba Instrumen Penelitian.....	48
3.6.1 Uji Validitas	48
3.6.2 Uji Reliabilitas	54
3.7 Teknik Analisis Data.....	56
3.7.1 Uji Normalitas.....	56
3.7.2 Uji Kolerasi	56
3.7.3 Uji Hipotesis.....	57

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	58
4.1 Deskripsi Data Penelitian	58
4.1.1 Deskripsi Data Sekolah	58
4.1.2 Deskripsi Data Nilai	59
4.1.2.1 Hasil <i>Pretest</i> Kelas IV	59
4.1.2.2 Hasil <i>Posttest</i> kelas IV	64
4.1.2.3 Hasil Angket kelas IV	69
4.2 Pengujian Prasyarat Analisis Data	73
4.2.1 Uji Normalitas.....	73
4.2.2 Uji Koefisien Korelasi.....	74
4.3 Pengujian Hipotesis.....	77
4.4 Pembahasan Hasil Penelitian	78
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	81
5.1 Kesimpulan	81
5.2 Saran	82
DAFTAR PUSTAKA.....	83



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Jadwal Waktu Penelitian	42
Tabel 3.2	Data Rincian Populasi Penelitian	43
Tabel 3.3	Kisi-kisi Minat Belajar Bab 1 Bagian Tubuh Tumbuhan	46
Tabel 3.4	<i>Skoring</i>	47
Tabel 3.5	Kisi-kisi Angket Media Pembelajaran Interaktif <i>Game Wordwall</i>	47
Tabel 3.6	Hasil Validitas Instrumen Soal.....	49
Tabel 3.7	Hasil Validitas Instrumen Angket	52
Tabel 3.8	Uji Reliabilitas Instrumen Soal	53
Tabel 3.9	Uji Reliabilitas Angket.....	55
Tabel 3.10	Pedoman untuk memberikan Interpretasi Realibilitas.....	55
Tabel 3.11	Interpretasi Uji Korelasi.....	57
Tabel 4.1	Nilai <i>pretest</i> kelas IV Sd Negeri 060884 Medan Baru.....	59
Tabel 4.2	Distribusi Frekuensi Data <i>Pretest</i> Kelas IV SD Negeri 060884 Medan Baru	61
Tabel 4.3	Interpretasi <i>Pretest</i> kelas IV SD Negeri 060884 Medan Baru	62
Tabel 4.4	Hasil <i>Posttest</i> kelas IV SD Negeri 060884 Medan Baru	64
Tabel 4.5	Distribusi Frekuensi Data <i>Posttest</i> kelas IV SD Negeri 060884 Medan Baru	65
Tabel 4.6	Interpretasi Frekuensi <i>Posttest</i> Kelas IV SD Negeri 060884 Medan Baru	67
Tabel 4.7	Hasil Angket kelas IV	69
Tabel 4.8	Distribusi Frekuensi Data Angket Kelas IV SD Negeri 060884 Medan Baru	70
Tabel 4.9	Interpretasi Frekuensi Hasil Angket.....	72
Tabel 4.10	Uji Normalitas Minat Belajar	73
Tabel 4.11	Uji Normalitas Angket	74
Tabel 4.13	Uji Koefisien Korelasi.....	74
Tabel 4.14	Interpretasi Koefisien Korelasi.....	76
Tabel 4.15	Uji Hipotesis (Uji-t)	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Media <i>wordwall</i>	23
Gambar.2.2	Kerangka Berpikir.....	39
Gambar 3.1	<i>One group pretest-posttest design</i>	44
Gambar 4.1	Diagram Interpretasi <i>Pretest</i> Kelas IV SD Negeri 060884 Medan Baru.....	63
Gambar 4.2	Diagram Distribusi Frekuensi nilai <i>Posttest</i> Kelas SD Negeri 060884 Medan Baru.....	68
Gambar 4.3	Diagram Nilai Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> kelas IV SD Negeri 060884 Medan Baru.....	68
Gambar 4.4	Diagram Interpretasi Angket	73



DAFTAR LAMPIRAN

Modul Ajar	84
Lembar Kerja Peserta Didik.....	93
Instrumen Soal	96
Kunci Jawaban Kisi-kisi Soal Pilihan Berganda.....	104
Angket Langkah-langkah Media Pembelajaran Interaktif Tipe <i>Game Wordwall</i>	105
Lembar Validator Soal	108
Lembar Validator Angket	110
Uji Validitas Soal <i>Microsoft Excel</i>	112
Uji Validitas Angket <i>Microsoft Excel</i>	113
Uji Validitas Soal Menggunakan <i>SPSS</i>	114
Uji Validitas Angket <i>SPSS</i>	116
Nilai <i>Pretest</i> Peserta Didik	118
Nilai <i>Posttest</i> Peserta Didik	148
Nilai Kritis <i>L</i> Untuk Uji <i>Liliefors</i>	154
Nilai <i>R Product Moment</i>	155
Tabel Uji <i>T</i>	156
Surat Undangan Seminar Proposal.....	157
Revisi Proposal.....	158
Surat Permohonan Penelitian	159
Surat Balasan Penelitian Sekolah.....	160
Dokumentasi Penelitian	161
Data Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 060884 Medan Baru	170
Daftar Riwayat Hidup	171

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, S., Asran, M., & Abdussamad. (2015). Penggunaan Media Wordwall dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53 (9), 1–14. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/10430>
- Amalia, dkk. (2024). Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4 (01), 39–47. <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i01.689>
- Anggraeni, dkk. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar [Development of Video-Based Interactive Learning Multimedia to Increase Learning Interest of Elementary School Students]. *Jurnal Basicedu*, 5 (6), 5313–5327.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian* (Rev (ed.); XIV). PT. Rineka Cipta.
- Auliya F.A, dkk. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Urnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2 (8), 953–954.
- Fathoni, dkk. (2023). Media dan Pendekatan Pembelajaran di Era Digital. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara No.225/JTE/2021.
- Ghosal, S. A., & Irawan, L. Y. (2024). Wordwall Sebagai Media Interaktif Dan Menarik. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4 (4). <https://doi.org/10.17977/um063.v4.i4.2024.4>
- Harsiwi, dkk. (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>
- Herta, dkk. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Seminat Nasional Paedagoria*, 3, 527–532. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/16858/pdf>
- Lubis, dkk. (2024). Teori-Teori Belajar dalam Pembelajaran. *Intelletika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2 (3), 1–18.
- Mardicko, A. (2022). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 54.
- Miftakhul Jannah, & Eli Masnawati. (2024). Penerapan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal*

- Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 2 (4), 173–183.
<https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i4.2241>
- Maghfiroh, dkk. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4 (1), 55–64.
<https://doi.org/10.29303/griya.v4i1.429>
- Nabilah, N. P., & Warmi, A. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Games terhadap Motivasi Belajar Matematika di Kelas VIII SMPN 2 Jalancagak. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 4 (2), 1454–1464.
- Nanda, I., Sayfullah, H., Pohan, R., Windariyah, D. S., Fakhrurrazi, Khermarinah, & Mulasi, S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Inspiratif. *CV Adanu Abimata*, 4 (2), 1.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7 (1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Nurlina, Hrp, A., Masruro, Z., Siti, Z., Saragih, R., Hasibuan, S. S., & Simamora, T. (2022). *BUKU AJAR BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*.
www.penerbitwidina.com
- Nursella, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 4, 5466. <http://jedu.org/index.php/edu/article/view/14%0Ahttps://jedu.org/index.php/edu/article/download/14/11>
- Pamungkas, dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 2 (2), 135–148. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/social-pedagogy>
- Putri, H. P., & Nurafni, N. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar [The Effect of Interactive PowerPoint Learning Media on Social Studies Learning Outcomes of Elementary School Students]. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3 (6), 3538–3543.
- Rahmawati, (2024). *Minat Belajar Konsep Dasar Indikator & Faktor-Faktor yang Memengaruhinya*. Malang:CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Romi. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 3019–3026.

- Saftri, dkk. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran. Sumatera Utara:PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023). Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)*, 5(September), 84–90. <https://doi.org/10.33884/psnistek.v5i.8067>
- Sartika, S. B. (2022). Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. In *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>
- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung:Alvabeta, cv.
- Suhelayanti., Syamsiah., Tantu, I. R. Y. R. P., Nasbey, N. S. H., Julhim., Anzelina. D. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Jakarta:Yayasan Kita Menulis.
- Sitepu, A., Malau, N. E., Sitorus, E. E., Saragih, E. V., Yanti, S., Lubis, D., Panjaitan, H. Y., Thomas, K. S., Kunci, K., Pembelajaran, M., & Belajar, M. (2024). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Sds St Antonius V Medan Kelas VI. 01(02)*, 66–71.
- Syachruroji. A, Nur, A. M., Nita, A., Restiyana, R., & Nur, R. F. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas 3 Muatan Pelajaran IPA di SDN Kebaharan 2. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 13–21.
- Utami, D. F., Nuroso, H., Pitarti, I. O., & Semarang, K. (2024). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas II SDN Bugangan. 8*, 27563–27567.
- Widyastuti. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan*, 2021, 2092–2097.
- Wulan, D., & Marianus, S. M. (2022). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Scientific Approach Dan Keterampilan Proses Sains Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn 067954 Medan. *Bina Gogik*, 9(2), 39–48.
- Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1 (2), 43–48. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891>
- Zahroh, dkk. (2024). Penggunaan Media Wordwall Dalam Evaluasi Pembelajaran. *Tadbir Muwahhid*, 8(1), 123–139. <https://doi.org/10.30997/jtm.v8i1.12805>