



JPPSD
Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar

Vol. 3 Issue (4) 2024

Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar

<https://ojs.unm.ac.id/jppsd/index>

Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Game Online Wordwall Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas IV SD

Putri Anggraeni¹, Lukman Ali*², Muh. Hasbi³

¹Universitas Negeri Makassar dan Putryuthe21@gmail.com

² Universitas Negeri Makassar dan lukmanali@unm.ac.id

³SD Inpres Bontoa dan muhhasbi32@guru.sd.belajar.id

lukmanali@unm.ac.id

Abstrak; Minat belajar siswa SD Inpres Bontoa bervariasi, namun jika dilihat dari hasil observasi kebanyakan siswa tidak terlalu minat dalam proses pembelajaran. Permasalahan ini terjadi karena memang kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan membuat siswa senang. Tujuan penelitian ini untuk membuktikan apakah media game online Wordwall mampu meningkatkan minat belajar siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini melibatkan 13 siswa. Metode yang digunakan yaitu observasi langsung, angket, dan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I minat belajar siswa yang mendapat kategori baik mencapai 61,53%. Pada siklus II minat belajar siswa naik menjadi 84,61%. Data ini menunjukkan bahwa wordwall sebuah media game online yang mampu meningkatkan minat siswa dalam mata pelajaran PPKN di SD Inpres Bontoa.

Kata kunci: Minat belajar; Game online wordwall; PPKN

Abstract; The learning interests of SD Inpres Bontoa students varied, but when seen from the observations, most students were not very interested in the learning process. This problem occurs because there is a lack of use of interesting learning media and makes students happy. The purpose of this study is to prove whether the online game media Wordwall can increase students' interest in learning. The type of research used is Classroom Action Research (CAR). This study involved 13 students. The methods used were direct observation, questionnaires, and documentation used to collect data. The results showed that in the first cycle the interest in learning that students who got in the good category reached 61.53%. In cycle II, students' interest in learning students who were very good became 84.61%. This data shows that wordwall is an online game media that is able to increase students' interest in PPKN subjects at SD Inpres Bontoa.

Keywords: Interest to learn; *Wordwall online games*; PPKN

e-ISSN: 2807-7016

© Universitas Negeri Makassar 2024

PENDAHULUAN

Kualitas pendidikan dibutuhkan sebuah inovasi sesuai dengan perkembangan zaman. Dalam perkembangan zaman di abad ke-21, teknologi dan internet telah menjadi kebutuhan, dan siswa melek huruf dan paham akan teknologi. Kecanduan siswa pada teknologi menjadi faktor pembangunan mereka merupakan sumber daya manusia mendatang. Pendidikan yang bermutu membentuk karakter positif oleh karena itu memberikan kontribusi terhadap pencapaian tujuan pendidikan nasional yang tertuang pada pasal 3 nomor 20 tahun 2003. Hal ini mempersiapkan siswa di era globalisasi dengan memaksimalkan melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN).

Pendidikan dimaknai sebagai proses interaksi guru dan siswa yang berlangsung sepanjang hayat untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman sebagai bekal untuk kehidupan mendatang. Pendidikan memiliki kemampuan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang unggul. Dalam konteks pembelajaran, guru memiliki posisi yang sangat penting sebagai fasilitator dalam memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada siswa Irawana & Taufina (2020). Berkembangnya teknologi jelas mendatangkan dampak besar pada aktivitas manusia salah satunya di bidang akademik. Perkembangan teknologi yang luar biasa cepat mampu membentuk manusia yang bermutu beserta dimilikinya peningkatan pemahaman pembelajaran. Mempersiapkan siswa dalam era globalisasi juga dapat dimaksimalkan melalui mata pelajaran PPKN di sekolah dasar.

Mata pelajaran PPKN sebuah ilmu yang perlu dipelajari dari tingkat pendidikan dasar hingga tingkat pendidikan tinggi. Dengan demikian, pada jenjang sekolah dasar mampu mempraktikkan pendidikan dengan menghubungkan pelajaran melalui peristiwa yang sedang berlangsung atau kejadian aktual, sehingga siswa berupaya dalam memecahkan persoalan menggunakan ilmu yang mereka miliki. Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ini memiliki arah yang positif untuk siswa. Misalnya, tujuan pendidikan kewarganegaraan di bidang akademik adalah untuk menghasilkan siswa yang memiliki pengetahuan akan pentingnya hidup bergotong royong. Dalam konteks ini, siswa diharapkan tidak hanya paham apa itu gotong royong tetapi juga mampu menerapkan di kehidupan sehari-hari mereka.

Saat di ruang kelas, persoalan besar bagi guru dan siswa pada pembelajaran PPKN adalah minat belajar. Guru meminta setiap siswa memanfaatkan waktunya selagi di sekolah untuk belajar, sehingga tujuan pendidikan mampu berhasil secara maksimum. Namun, maksud guru sering dimaknai berbeda oleh siswa, sehingga minat belajar tidak meningkat melainkan menurun Made Ardani (2021). Sifat-sifat siswa sebagai pelaku utama pembelajaran berbeda. Keanekaragaman karakteristik siswa dapat menyebabkan minat belajar yang berbeda dalam belajar PPKN. Tidak selalu siswa dalam satu kelas memiliki minat yang sama pada pelajaran PPKN. Keberhasilan suatu proses pembelajaran diperlukan minat belajar yang tinggi sehingga dapat dikatakan bahwa minat ini memiliki pengaruh yang besar dalam belajar mengajar.

Peningkatan ataupun penurunan minat belajar siswa tidak hanya didominasi oleh faktor guru tetapi juga oleh faktor siswa itu sendiri. Nursyam (2019) menjelaskan minat belajar ialah suatu kemauan guna melakukan sesuatu yang menunjukkan adanya minat dan kebahagiaan akan pekerjaan termasuk belajar. Minat belajar mempunyai peran tersendiri dalam menumbuhkan rasa senang yang menyebabkan seseorang beraktivitas sesuai dengan keinginan mereka. Pada proses pendidikan minat belajar tidak tumbuh sendirian, tetapi banyak faktor yang mampu mempengaruhi tumbuhnya minat Sakti & Parhan (2020) Salah satu faktor yang mampu membangkitkan dan menumbuhkan minat yakni penggunaan media pembelajaran. Akbar & Hadi (2023) berpendapat bahwa siswa dianggap memiliki minat belajar yang kuat ketika memenuhi beberapa indikator yaitu indikator kebahagiaan, keterlibatan, perhatian, dan ketertarikan siswa.

Hal tersebut sesuai dengan hasil riset yang sudah dipraktikkan peneliti di kelas IV SD Inpres Bontoa, dimana ditemukannya permasalahan yaitu adanya penurunan minat belajar siswa yang diakibatkan dari pengaruh penggunaan media pembelajaran. Terbukti perilaku dan sikap siswa saat proses pembelajaran mudah bosan, ramai, suka berjalan-jalan dan tidak mendengarkan guru saat menjelaskan materi pembelajaran. Hal ini terjadi karena guru lebih sering menggunakan media dalam bentuk cetak daripada media pembelajaran berbasis IT, karena dalam pelaksanaannya dan pengoperasiannya kurang pandai sehingga yang terjadi materi yang diajarkan kurang efektif.

Kondisi tersebut selaras dengan pendapat R. K. Sari & Harjono (2021) yang menyampaikan bahwa faktor menurunnya minat belajar siswa ialah minimnya keterampilan guru saat mengoperasikan teknologi dan media yang diimplementasikan sangat terbatas. Kegiatan pembelajaran yang tidak menyenangkan akan membuat anak malas dan tidak bersemangat.

Meskipun peran guru sebagai pengelola kelas, masih ada upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran PPKN Erianto (2017). Guru harus mampu mengelola kelas sebaik mungkin untuk menarik minat siswa. Berkurangnya minat belajar siswa sangat berdampak pada hasil belajar mereka, sebab itu butuh sebuah terobosan baru yang dilaksanakan guru dalam penyusunan media pembelajaran, sehingga permasalahan yang dialami dapat cepat terselesaikan. Menurut pendapat Supriyono (2018) dalam upaya menaikkan minat belajar pada siswa sekolah dasar, maka sangatlah penting menggunakan media belajar. Media pembelajaran digunakan untuk memberikan atau mengantarkan sebuah penjelasan dengan cara yang sederhana untuk dipahami oleh siswa terkait materi yang diajarkan Nurrita (2018).

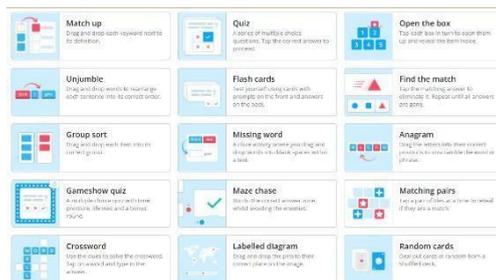
Salah satu media pembelajaran interaktif berbasis IT yang bisa dimanfaatkan guru agar menarik minat dan antusiasme bagi siswa yaitu dengan menggunakan media Wordwall. Andriany & Warsiman (2023) menjelaskan implementasi media berbasis wordwall sangat baik untuk menumbuhkan minat belajar siswa. Menurut Lestari (2021) game online wordwall bermanfaat menjadi sumber pendidikan, media, dan alat asesmen yang mengasyikkan bagi siswa game dapat dimainkan melalui laptop atau ponsel. Aplikasi Wordwall termuat gambar, musik, animasi, dan permainan interaktif yang dapat menarik perhatian siswa. Sepikiran dengan gagasan P. M. Sari & Yarza (2021) wordwall adalah aplikasi yang mampu dimanfaatkan sebagai alat belajar, sumber belajar, dan evaluasi online yang menarik bagi siswa.

Untuk menerapkan game wordwall pada kegiatan pembelajaran, dapat mengikuti langkah-langkah berikut :

- a. Akses situs Wordwall di browser web dengan mengunjungi <https://wordwall.net/> atau cari di google dengan kata kunci "Wordwall".
- b. Jika belum memiliki akun di Wordwall, perlu membuatnya. Pilih opsi "Sign Up" atau "Daftar" dan ikuti instruksi untuk membuat akun dengan alamat email atau masuk dengan akun Google.

Setelah masuk ke akun. Di sini, dapat memilih game atau aktivitas yang ingin digunakan untuk mengajar atau belajar. Wordwall menyediakan berbagai macam game seperti "Quiz, Matching, Hangman, Crossword, Anagram, Labirin dan lainnya".

- a. Beberapa game di Wordwall dapat disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan pengajaran. Misalnya, dapat menambahkan pertanyaan dan jawaban kuis atau mengedit fitur-fitur permainan yang sesuai dengan materi pembelajaran.
- b. Selesai memilih dan mengisi game atau aktivitas, pastikan sudah tersimpan. Setelah itu akan diberikan tautan yang bisa dibagikan dengan siswa agar mereka dapat mengaksesnya.
- c. Bagikan tautan game atau aktivitas yang telah dibuat dengan kepada siswa. Mereka dapat mengaksesnya melalui tautan tersebut dan mulai bermain atau mengerjakan aktivitas yang diberikan.
- d. Beberapa game di Wordwall memiliki fitur untuk melihat hasil atau skor siswa setelah mereka menyelesaikan permainan. Dengan demikian, guru dapat memantau kemajuan belajar siswa.



Gambar 1. Macam-Macam *Game Wordwall*

Dibandingkan dengan aplikasi game edukasi online lainnya, game online wordwall mempunyai kelebihan yakni untuk membantu siswa yang terkendala jaringan, guru dapat mencetak media wordwall ke dalam PDF dan ada banyak fitur game edukasi yang disediakan. Wordwall adalah jenis aplikasi pendidikan interaktif yang tersedia secara online yang memiliki banyak tampilan yang menarik memungkinkan siswa untuk bersaing dan meningkatkan minat mereka dalam belajar. 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.

Berdasarkan masalah di atas, peneliti ingin melakukan penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dengan judul “Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Game Online Wordwall Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas IV SD Inpres Bontoa”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan desain classroom action research, juga dikenal sebagai penelitian tindakan kelas kolaboratif dengan guru pamong dan dosen pembimbing lapangan. Penelitian Tindakan Kelas menganalisis situasi sosial dengan tujuan meningkatkan kualitas tindakan dengan diagnosis, perencanaan, pemantauan, dan analisis dampak. Sejalan dengan Hasan (2023) bahwa PTK adalah jenis penelitian reflektif artinya mengambil tindakan tertentu untuk meningkatkan atau memperbaiki

metode pembelajaran di kelas dengan cara yang lebih kompeten. Tujuan utama dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk menyelesaikan masalah nyata di kelas dalam rangka memperbaiki mutu pembelajaran di kelasnya.

Untuk mewujudkan pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam empat tahap, yaitu plan (perencanaan) kegiatannya membuat rencana tindakan untuk meningkatkan apa yang telah terjadi, act (tindakan) atau pelaksanaan pembelajaran didalam kelas, observation (pengamatan) sebuah tindakan pengumpulan data di mana data dikumpulkan dari situasi penelitian yang terkait dengan kondisi atau interaksi selama proses pembelajaran, reflect (refleksi) yang dilakukan dengan mendalam dan sistematis. Penelitian tindakan kelas ini berlokasi di SD Inpres Bontoa kota Makassar. Subyek penelitian adalah siswa kelas IV SD Inpres Bontoa kota Makassar yang berjumlah 13 siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2022/2023 semester I dimulai pada awal Juli 2023 sampai akhir Juli 2023. Dalam penelitian ini, alat pengumpulan data yang digunakan adalah non tes. Instrumen non tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket, observasi langsung, dan dokumentasi. Peneliti melakukan observasi dalam pengumpulan data yang mana untuk mengamati secara langsung proses kegiatan

pembelajaran sesuai dengan persiapannya.

Sejalan dengan penjelasan Arikunto (2014:194) observasi merupakan aktivitas yang dilakukan dengan memperhatikan sesuatu menggunakan mata. Peneliti juga memilih menggunakan angket sebagai instrumen pengumpulan data dimana angket dibuat untuk mengukur minat belajar siswa PPKn. Sedangkan pengumpulan data dokumentasi memberikan informasi tambahan tentang perkembangan siswa, partisipasi dalam pembelajaran, dan minat belajar dalam penerapan game online wordwall sehingga dapat memperkuat data serta sebagai bukti selama

proses kegiatan pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi menunjukkan peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKN. Dimana minat belajar siswa kurang pada pembelajaran PPKN sebelum menggunakan media game online wordwall. Rendahnya minat belajar siswa disebabkan minimnya penggunaan media yang digunakan pada saat pembelajaran. Media terbaik untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran PPKN adalah media game online wordwall.

Berdasarkan tindakan pada siklus I dan siklus II dengan penggunaan media game online wordwall pada mata pelajaran PPKN dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil presentase dari siklus I ke siklus II yang mengalami peningkatan.



Gambar 2. Game Wordwall Bentuk Labirin Pada Siklus I

Pada pelaksanaan siklus pertama, sebelum media game online wordwall diterapkan dalam pembelajaran PPKn dilakukan perencanaan terlebih dahulu terhadap berbagai aktivitas baik yang akan dilakukan. Setelah rancangan pembelajaran disusun, selanjutnya berbagai tindakan diimplementasikan dalam pembelajaran untuk menumbuhkan minat belajar siswa. Pada tahap ini, proses pembelajaran diamati untuk mengetahui penggunaan media game online wordwall dengan fitur labirin pada saat pembelajaran yaitu pada saat proses diskusi kelompok, dimana soal yang ada dalam game wordwall telah terintegrasi dengan lembar kerja peserta didik yang dikerjakan oleh siswa secara berkelompok. Pengukuran minat belajar dilakukan dengan menggunakan angket yang diberikan disetiap akhir siklus berbentuk kuesioner.



Gambar 3. Presentase Minat Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Perolehan pengamatan proses pembelajaran digunakan sebagai dasar melakukan refleksi

untuk memperbaiki pada siklus selanjutnya. Hasil analisis data minat belajar siswa melalui angket pada siklus I menunjukkan perolehan skor minat belajar 8 siswa sebesar 61,53% mendapatkan kategori baik sedangkan sisanya 5 siswa memperoleh 38,46 % termasuk kategori sangat baik. Pada siklus II minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn dengan menggunakan media game online wordwall lebih mengalami peningkatan.

Pada siklus II minat belajar siswa kelas IV sebesar 84,61% masuk kategori sangat baik dan 15,38 % kategori baik sehingga dapat dilihat bahwa adanya peningkatan minat belajar sebesar 23,08%. Peningkatan minat belajar dalam mata pelajaran PPKn juga dibuktikan dari hasil observasi langsung dimana siswa memenuhi kriteria indikator minat belajar yaitu kebahagiaan, keterlibatan, perhatian, dan ketertarikan siswa.

Di siklus II memanfaatkan media yang sama yaitu wordwall hanya saja menggunakan fitur permainan yang berbeda. Dimana pada siklus II mengimplementasikan bentuk airplane atau pesawat. Tidak hanya fiturnya yang berbeda, namun juga pertanyaan yang ada pada game wordwall. Hal tersebut di



Gambar 4. Game Wordwall Bentuk Airplane Pada Siklus II

Menurut Khairunisa (2021) penggunaan game online dengan wordwall meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pelajaran. Riset menunjukkan bahwa aplikasi Wordwall dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Febrita & Ulfah(2019) memaparkan siswa dapat meningkatkan keinginan dan minat mereka untuk belajar dengan menampilkan pilihan media yang menarik, tepat, dan berkualitas. Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran yang bermanfaat untuk menarik perhatian siswa, mendorong kreativitas mereka, dan menyampaikan materi pelajaran. Dengan adanya media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi untuk belajar Tafonao (2018).

Berdasarkan perolehan hasil tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwa pemanfaatan game online wordwall mampu menaikkan minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan fakta bahwa minat siswa dalam mata pelajaran PPKn di kelas IV semakin meningkat setiap siklus. Di kelas IV SD Inpres Bontoa, minat belajar PPKn meningkat, menurut hasil angket dan observasi yang diperoleh dari setiap siklus. Adapun tindakan yang diambil untuk meningkatkan minat belajar PPKn siswa yakni mengimplementasikan media game online wordwall. Melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini diperoleh peningkatan minat belajar dari siklus I menuju siklus II sebesar 23,08 %. Hal ini menandakan bahwa media online game wordwall digunakan dalam riset ini dapat meningkatkan minat belajar PPKn siswa kelas IV SD Inpres Bontoa.

Hal tersebut sejalan dengan salah satu riset terdahulu yang menyatakan bahwa minat siswa dalam belajar meningkat menjadi 77% pada siklus I dan 90% pada siklus II ketika Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan media wordwall. Singkatnya, wordwall mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar (Andriany & Warsiman, 2023).

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil riset dan diskusi menunjukkan bahwa penggunaan wordwall sebuah game online pada pelajaran PPKn di kelas IV SD Inpres Bontoa mampu menaikkan minat siswa dalam mencari ilmu. Peningkatan bisa diketahui melalui situasi awal yang mana minat belajar siswa rendah kemudian minat belajar meningkat setelah diberikan perlakuan menggunakan media wordwall. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I minat belajar siswa yang berkategori sangat

baik hanya 38,46 %, sehingga siswayang mendapat kategori baik mencapai 61,53%.

Pada siklus II minat belajar siswa naik sampai 23,08 %, siswa yang sangat baik menjadi 84,61% dan siswa yang baik mengalami penurunan menjadi 15,38%. Data ini menunjukkan bahwa wordwall sebuah media game online yang mampu meningkatkan

minat siswa dalam mata pelajaran PPKN di SD Inpres Bontoa. Peningkatan tersebut dapat terus bertambah jika dilakukan penggunaan media game online wordwall secara berkelanjutan.

Dalam menggunakan game online wordwall disarankan agar guru benar- benar memposisikan dirinya sebagai fasilitator dan motivator bagi siswa sehingga mereka dapat mengembangkan keterampilannya secara mandiri.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Psikologi*, 4(2), 1653–1660.
<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=62924&val=4564>
- Andriany, R., & Warsiman, W. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall di Era Merdeka Belajar untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 406–422.
<https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.8209>
- Erianto, U. (2017). UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN IMPROVING THE LEARNING INTEREST USING THE PICTURE MEDIA AT 4 th GRADE. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(4), 367–373.
<https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/viewFile/6825/6567>
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding DPNPM Unindra 2019*, 0812(2019), 181–188.
- Hasan, Z. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Pada Mata Pelajaran Fiqih Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII B Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Situbondo Tahun Pelajaran 2022/2023. *Skripsi*, 4(1), 1–8.
- Irawana, T. J., & Taufina, T. (2020). Penggunaan Metode Problem Solving untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Penilaian Pendidikan Kewarganegaraan Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 434–442.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.367>
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase–Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas. *Mediasi*, 2(1), 41–47. <https://doi.org/10.46961/mediasi.v2i1.254>
- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 111–116.
<https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309>
- Made Ardani, A. A. (2021). Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Konsep Pecahan Sederhana pada Mata Pelajaran Matematika di SD Inpres I Nambaru. *Jurnal Paedagogy*, 8(2), 210.
<https://doi.org/10.33394/jp.v8i2.3483>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Nursyam, A. (2019). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan*, 18(1), 811–819.
<https://doi.org/10.30863/ekspose.v18i1.371>
- Sakti, H. G., & Parhan, H. (2020). Pengaruh Media Papan Flanel Terhadap Minat

- Belajar Siswa. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 226. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2744>Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *SELAPARANGJurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pendidikan Dasar, II*, 43–48.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>