



Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Interaktif *Wordwall* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia

Siti Aminah¹, Nani Farah Fasica², Gustilas Ade Setiawan³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Abdurachman Saleh Situbondo

Email: sitiaminah@gmail.com, nanifarah@gmail.com, gustilasade@gmail.com

Abstrak

Penelitian yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Interaktif *Wordwall* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Semester 2 Di SDN 3 Patokan Tahun 2024/2025 yang dilatarbelakangi oleh kurangnya minat belajar siswa di kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 3 Patokan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model *problem based learning* berbantuan media interaktif *wordwall* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV semester 2 di SDN 3 Patokan tahun 2024/2025. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan teknik pengumpulan data seperti observasi, angket, wawancara dan dokumentasi. Sampel penelitian terdiri dari 2 kelas, yaitu kelas *control* dan kelas eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan 35 item pernyataan dinyatakan valid atau $> 0,284$ dan 5 item pernyataan tidak valid atau $< 0,284$. Uji reliabilitas sebesar $0,851 > 0,60$. Uji prasyarat analisis dilakukan dengan menggunakan uji normalitas *shapiro wilk*, tingkat signifikansi eksperimen $0,733 > 0,05$ dan kontrol $0,183 > 0,05$. Uji prasyarat analisis uji homogenitas $0,164 > 0,05$. Pengambilan Keputusan hipotesis dilihat dari *p-value (sig2-tailed)* yaitu $0.002 < 0,05$ yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kelompok. Dapat disimpulkan bahwa model *problem based learning* berbantuan media interaktif *wordwall* berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV semester 2 SDN 3 Patokan tahun 2024/2025.

Kata kunci: *Problem based learning, Wordwall, Minat belajar*

Abstract

The research entitled *The Effect of Problem Based Learning Model Assisted by Interactive Wordwall Media on Students' Interest in Learning Indonesian Language in Grade IV Semester 2 at SDN 3 Patokan in 2024/2025* was motivated by the lack of interest in learning Indonesian language in grade IV students at SDN 3 Patokan. The purpose of this study was to determine the effect of *problem based learning* model assisted by interactive *wordwall* media on students' interest in learning Indonesian language in grade IV semester 2 at SDN 3 Patokan in 2024/2025. This study used quantitative methods using data collection techniques such as observation, questionnaires, interviews and documentation. The research sample consisted of 2 classes, namely the control class and the experimental class. The results showed that 35 statement items were declared valid or > 0.284 and 5 statement items were invalid or < 0.284 . The reliability test was $0.851 > 0.60$. The prerequisite analysis test was carried out using the Shapiro Wilk normality test, the experimental significance level was $0.733 > 0.05$ and the control was $0.183 > 0.05$. The prerequisite analysis test for homogeneity test was $0.164 > 0.05$. Hypothesis decision making was seen from the *p-value (sig2-tailed)* which was $0.002 < 0.05$, which means there was a significant difference between the two groups. It can be concluded that the *problem-based learning* model assisted by interactive *wordwall* media has an effect on students' learning interest in Indonesian language lessons for grade IV semester 2 of SDN 3 Patokan in the year 2024/2025.

Keyword: *Problem based learning, Wordwall, students' learning interest*

Pendahuluan

Kurikulum ialah perencanaan atau program yang dilakukan untuk mengarah pada suatu tujuan dalam pendidikan, Oleh karena itu pelaksana membutuhkan alat maupun konsep yang dapat berubah seiring berjalannya waktu. Kurikulum tidak hanya wilayah pembelajaran maupun kegiatan pembelajaran, tapi juga mencakup segala hal yang dapat berpengaruh pada pengembangan serta pembentukan kepribadian siswa yang disesuaikan dengan suatu tujuan pendidikan yang dicapai guna meningkatkan mutu suatu Pendidikan. Suatu lembaga pendidikan, tujuan kurikulum sekolah dapat raih berdasarkan beberapa hal, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor (Hermawan, 2020).

Sekolah memiliki beberapa mata pelajaran yang bisa di tempuh oleh siswa, seperti pada mata pembelajaran matematika, IPAS, pendidikan pancasila, Seni budaya, Pendidikan budi pekerti, Bahasa Inggris dan muatan lokal serta mata pembelajaran Bahasa Indonesia. Mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu mata pelajaran yang diketahui dengan menarik juga menyenangkan, siswa dapat dengan mengerti dalam mencerna materi – materi yang di ajarkan oleh guru. Dalam mata pembelajaran Bahasa Indonesia ada beberapa keterampilan yaitu, menyimak, menulis, membaca dan berbicara. Dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia sama saja seperti halnya mata pelajaran lainnya, namun yang menjadi pembeda hanya keterampilannya saja. Siswa diminta untuk menyimak, menulis, membaca dan berbicara sehingga tidak ada interaksi lebih diantara siswa dan juga guru, siswa dan siswa, siswa dengan media pembelajaran di kelas. Sehingga hal ini tentu berpengaruh terhadap minat belajar siswa, kurangnya semangat dan ketertarikan dalam kegiatan belajar yang berpengaruh pada minat belajar yang turun. Kurangnya inovasi guru di dalam menggunakan media. Minat belajar begitu berperan penting dalam diri seorang siswa sehingga bisa mengembangkan kemampuan proses belajar siswa, tidak ada rasa bosan ketika mengikuti pembelajaran di dalam kelas (Jannah *et al.*, 2024).

Bedasarkan hasil wawancara pada siswa di kelas 4 yang terdiri dari 15 orang peserta didik laki – laki dan 13 orang Perempuan, terdapat 21 siswa yang tidak menyukai pembelajaran Bahasa Indonesia, dikarenakan pelajaran yang tidak begitu menyenangkan dan membosankan. Pembelajaran yang sukar dipahami menjadi alasan siswa tidak mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia di dalam kelas. Hal ini membuat siswa kurang berperan aktif yang membuat minat siswa rendah.

Salah satu model pembelajaran yang bisa meningkatkan minat belajar siswa yakni model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media interaktif *wordwall*. Model *problem based learning* ini adalah suatu model pembelajaran yang menghadapkan siswa pada beberapa masalah yang harus dipecahkan. Sedangkan *wordwall* yaitu *platform* berbasis *game* edukasi yang mempunyai beberapa fitur kuis berupa permainan. Ketika suatu proses belajar mengajar jauh lebih *efektif* dan menyenangkan, di dalamnya terdapat beberapa pilihan berupa kuis, acak kata, mencocokkan, memasangkan pasangan, anagram, dan lainnya.

Di dalam suatu proses belajar di dalam kelas, guru bisa menggunakan suatu model pembelajaran yang sesuai dengan topik pembelajaran dan karakteristik siswa. Dalam mata pembelajaran bahasa Indonesia model *problem based learning* ini sesuai bab 7 materi asal usul nenek moyang kita. *Problem based learning* adalah pendekatan yang bisa menantang siswa untuk tetap aktif belajar, dapat berkomunikasi dengan teman dan mencari jalan keluar dari permasalahan tersebut (Kusuma, 2020).

Berdasarkan beberapa identifikasi masalah di atas, maka pembatasan masalah yang dapat di kaji di dalam penelitian ini adalah pengaruh model *problem based learning* berbantuan media interaktif *wordwall* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV semester 2 di SDN 3 Patokan tahun 2024/2025, atas pertimbangan dan kompleksitas waktu, tenaga, biaya serta kemampuan, sehingga penelitian ini hanya terbatas pada minat belajar siswa kelas IV dalam mata pelajaran

Bahasa Indonesia yang diberikan perlakuan model *problem based learning* berbantuan media interaktif *wordwall*.

Problem based learning yaitu penerapan sejumlah kecerdasan yang di inginkan di dalam melaksanakan pertentangan pada tantangan kenyataan (Susanto, 2020). *Problem based learning* memastikan siswa untuk dapat aktif, dengan demikian siswa diberikan kesempatan secara penuh dan langsung mengumpulkan pengetahuannya secara kontekstual di dalam kehidupan sehari – hari (Widyastuti *et al.*, 2021). *Problem based learning* ialah pendekatan yang dapat menarik siswa dalam belajar, berkomunikasi dan bekerja sama dengan teman serta mencari suatu pemecahan dari masalah (Kusuma, 2020). Maka bisa disimpulkan bahwa *model problem based learning* yaitu model pelajaran yang menekankan pada permasalahan yang harus dipecahkan oleh siswa di sekitarnya. Siswa akan berusaha menyelesaikan masalah tersebut dengan bekerjasama dengan teman kelompoknya dan mencari Solusi Bersama dalam pemecahan masalah tersebut. Guru hanya menjadi fasilitator untuk siswa, dan siswa menyusun sendiri pengetahuan secara nyata maupun tidak. *Wordwall* yaitu media interaktif berbasis *web* serta dilakukan secara *online*. Sebagai suatu media pembelajaran, *wordwall* bisa dipakai guru dalam kegiatan belajar mengajar daring tanpa harus tatap muka maupun secara tatap muka (Vidya, 2021). Media pembelajaran ini memiliki tampilan warna, *font*, suara dan bisa dipakai dimana pun dan kapan pun dengan menggunakan internet. *Platform* ini bisa membantu dalam meningkatkan komunikasi serta keterlibatan siswa dalam suatu proses belajar di dalam kelas. Dengan media *wordwall* ini, guru bisa menghasilkan berbagai *game* edukasi pembelajaran yaitu berupa *puzzle*, acak kata, kartu kata, dll. *Wordwall* ini sangat mudah digunakan sehingga dapat memaksimalkan minat belajar siswa (Herta, 2023). *wordwall* yaitu suatu *platform* yang dapat memudahkan guru dalam menjelaskan prosedur di dalam kelas, beberapa fitur yang ada di dalam bisa digunakan oleh guru. Hal ini tentu saja dapat mempermudah guru dan memaksimalkan proses belajar di dalam kelas sehingga suatu pembelajaran lebih efektif. Tampilan *wordwall* menjadi daya tarik siswa dan menjadi bahan evaluasi setelah materi di sampaikan.

Kelebihan *wordwall*, sebagai berikut (Zalilah, 2022):

Meningkatkan minat belajar siswa, antusias, dapat melihat skor yang diperoleh, meningkatkan komunikasi dua arah, fleksibel, dapat di jadikan sebagai kegiatan belajar dan bermain. Pemilihan model pelajaran yang sesuai juga media pelajaran yang interaktif akan bisa meningkatkan minat belajar siswa. Minat belajar ialah suatu tingkah laku pada kegiatan belajar, yang juga berhubungan dengan perencanaan belajar maupun ide dalam melakukan usaha dengan serius (Syachruraji *et al.*, 2024). Minat adalah langkah pertama proses belajar bagi siswa dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Anggreini *et al.*, 2021). Minat yaitu kecondongan individu yang memiliki rasa tertarik, tertantang, senang, dan suatu keinginan yang lebih dalam aspek belajar yang dapat menghasilkan perubahan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Minat belajar dibutuhkan supaya siswa memiliki suatu keinginan di dalam belajar, yang nantinya bisa memperoleh tujuan proses pelajaran dengan baik (Suwandi *et al.*, 2023). minat belajar merupakan suatu keinginan di dalam diri siswa dalam mencapai suatu yang dimiliki, dengan minat belajar tentu saja hasil belajar juga akan menjadi lebih baik. Siswa akan sangat begitu antusias di dalam belajar dalam kelas karena siswa tersebut memiliki minat belajar yang tinggi, dan tentunya gurulah yang perlu menimbulkan minat belajar berasal dalam diri seorang siswa selain keinginan siswa itu sendiri.

Metode Penelitian

Peneliti melakukan penelitian kuantitatif menggunakan desain *quasi exsperimental design*, penelitian *quasi exsperimental design* adalah suatu bentuk design dari pengembangan *true exsperimental design*, yang tidak mudah dilaksanakan. *Design* ini mempunyai kelompok kontrol, tapi tidak bisa berfungsi secara penuh di dalam mengendalikan variabel luar yang dapat berdampak dalam pelaksanaan eksperimen. Meski demikian *design* ini jauh lebih baik dari *pre-exsperimental design* (Sugiyono,

2021:136). Rancangan penelitian yang digunakan adalah rancangan eksperimen *design nonequivalent control group*. *Design* yang memakai dua pihak yakni kelas eksperimen dan kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberlakukan suatu perlakuan, lalu kelas kontrol tidak dapat perlakuan. Subjek pada penelitian ini adalah siswa sekolah dasar kelas 4.1 dan 4.2 dengan jumlah total keseluruhan 56 siswa.

Tabel1. Design Non- Equivalent Control Group Design

O ₁	X	O ₂
O ₃	-	O ₄

Keterangan :

O₁-O₃ : Sebelum Di Berikan Perlakuan

X : *Treatment*

- :

O₂ : Setelah Diberikan Perlakuan

O₄ : Tidak Diberikan Perlakuan

Tempat penelitian di SDN 3 Patokan, Situbondo. peneliti menggunakan teknik sampel jenuh yang dimana dalam pengambilan sampel seluruh anggota populasi di jadikan sampel. Teknik dalam mengumpulkan suatu data penelitian kuantitatif ini ialah observasi, angket, wawancara dan juga dokumentasi. Teknik dalam nalisis data pada penelitian ini adalah uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas dan hipotesis. Data diolah menggunakan *SPSS 22*.

Hasil dan Pembahasan

Berlandaskan hasil penelitian *post test* dengan menggunakan model *problem based learning* dan media pembelajaran *wordwall* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia bab 7 materi asal – usul nenek moyang kita. pelaksanaan uji coba di kelas V berupa kuisioner sebanyak 40 pernyataan sebelum di berikan pada kelas yang akan di jadikan penelitian. Berikut hasil validitas dan reliabilitas pada kelas V.

Tabel2. Uji Validitas Dan Reliabilitas

Butir soal	R tab	Keterangan	Reliabilitas
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16, ,18,19,20,21,22,23,,26,27,28,29,30,31,32,33 ,34,35,36, 38, ,40	>0,284	Valid	,851
17,24,25,37,39	< 0,284	Tidak Valid	

Dalam uji validitas terdapat beberapa item pernyataan yakni 5 item yang tidak valid karena < r tabel 0,284. 35 item pernyataan di nyatakan valid karena > r tabel 0,284. Di lanjutkan dengan uji reliabilitas, dalam uji reliabilitas ini item pernyataan yang tidak valid tidak di *input* kembali dalam *SPSS*, sehingga hanya memasukkan 35 item pernyataan yang valid saja. Di dapatkan hasil 0,851 > 0.05 maka 35 item pernyataan di katakan reliabel.

Selanjutnya peneliti menyebarkan angket dalam kelas eksperimen yang diberikan suatu perlakuan model *problem based learning* berbantuan media interaktif *wordwall* dan kelas kontrol menggunakan model konvensional atau tidak diberikan perlakuan sama sekali. Uji selanjutnya aalah uji normalitas, berikut hasil uji normalitas kelas eksperimen dan kontrol di kelas 4.1 dan 4.2

Tabel3. Uji Normalitas

Kelas		<i>Shapiro Wilk</i>		
Minat		<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>
	Eksperimen	,976	28	,733
	Kontrol	,949	28	,183

Dalam uji normalitas *Shapiro wilk* pada kelas eksperimen memperoleh nilai sig 0,733 > 0,05 dan kelas kontrol 0,183 > 0,05 maka dapat di artikan bahwa kedua kelas berdistribusi normal dan dapat melanjutkan ke uji selanjutnya yakni uji homogenitas dan anova. Berikut tabel uji homogenitas dan anova.

Tabel4. Uji Homogenitas Anova

<i>Levene statistic</i>	<i>Df1</i>	<i>Df2</i>	<i>Sig.</i>
1,991	1	54	,164

Tabel5. Uji ANOVA

	<i>Sum of squares</i>	<i>Df</i>	<i>Mean square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
<i>Between groups</i>	1134,000	1	1134,000	10,317	,000

Dalam pengambilan Keputusan uji homogenitas, apabila nilai signifikansi ≥ 0.05 sehingga bisa diartikan kedua atau lebih populasi dapat dikatakan homogen. Dalam tabel di atas nilai sig 0.164 ≥ 0.05 maka nilai signifikansi antara 2 populasi dikatakan homogen. Dilanjutkan dengan uji anova dengan nilai sig ,000 < 0,05 maka varians data dapat di katakana homogen.

Yang terakhir yakni uji *independent sample t test* dalam meninjau apakah varians data dapat di terima atau ditolak. Dapat di artikan bahwa nilai sig (*2-tailed*) sebanyak .002 < 0,05 maka varian data diterima.

Tabel6. Uji Hipotesis

	<i>Levene's test for equality of variances</i>		<i>T – test for equality of means</i>						
	<i>F</i>	<i>sig</i>	<i>t</i>	<i>f</i>	<i>Sig.(2-tailed)</i>	<i>Mean difference</i>	<i>Std. error difference</i>	<i>95% confidence interval of the difference</i>	
								<i>lower</i>	<i>upper</i>
Minat Equal Variances Assumed	1.991	164	3,212	4	.002	9.000	2.802	3.382	14.618

Melalui beberapa pengujian secara statistik maka didapatkan luaran yang di capai dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh model *problem based learning* berbantuan media interaktif *wordwall* terhadap minat belajar siswa kelas IV. Sehingga guru dapat menggunakan media interaktif dengan model pembelajaran yang sesuai dan minat belajar siswa menjadi jauh lebih baik dari sebelumnya.

Temuan Penelitian

Pada tanggal 09 desember 2024, peneliti melakukan wawancara sekaligus observasi di sekolah yang akan diteliti, terutama dalam kelas eksperimen dan juga kelas kontrol. Dalam observasi itu prosedur belajar mengajar di dalam kelas terlihat seorang guru kurang dalam memakai model pembelajaran yang di hubungkan dalam media pembelajaran. Guru menyampaikan materi dan memberikan tugas sehingga tidak ada interaksi lebih antara guru maupun siswa. Dalam waktu itu juga peneliti melakukan wawancara pada guru terkait proses pembelajaran di dalam kelas dan ditemukan bahwa minat belajar siswa yang kurang dalam kelas terutama pada pembelajaran bahasa indonesia. Penerapan model pembelajaran terbatas dan kurangnya penggunaan suatu media pelajaran oleh karena itu berpengaruh pada minat belajar siswa.

Pada tanggal 27 Mei 2025 di kelad 4.1 (eksperimen) ditemukan siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran di dalma kelas. Guru memakai model *problem based learning* dengan berbantuan media interaktif *wordwall*. Guru melakukan langkah langkah sesuai *sintaks problem based learning*, siswa melakukan diskusi dengan teman kelompoknya untuk memecahkan masalah tentang asal usul nenek moyang kita. Selanjutnya siswa mengaplikasikan hasil jawabannya atau hasil diskusi dengan

kelompoknya melalui *website wordwall* pencocokan. Siswa terlihat senang ketika tugas dalam pemecahan masalah terlihat begitu sulit namun ternyata sangat menyenangkan. Hasil pengisian angket minat belajar siswa rata – rata setuju dan sangat setuju. Pada tanggal 28 Mei 2025 di kelas 4.2 (kontrol), proses pembelajaran tetap tidak terlihat keantusiasan siswa saat guru mengajar di dalam kelas. Guru menjelaskan materi pembelajaran dan memberikan tugas seperti biasa pada peserta didik. Guru tidak menggunakan media pembelajaran interaktif menyesuaikan pada kemajuan saat ini di kelas 4.1.

Kesimpulan

Dari hasil penelitian minat belajar siswa lebih tinggi di dalam kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Bisa di ambil kesimpulan terdapat pengaruh model *problem based learning* berbantuan media interaktif *wordwall* di kelas 4.1 dibuktikan dengan hasil uji t nilai *sig (2-tailed)* $.002 < 0,05$. Minat belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia lebih meningkat, siswa lebih interaktif dan aktif, bersemangat dalam belajar di dal akelas.

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa model *problem based learning* berbantuan media interaktif *wordwall* ini bisa membantu para guru di dalam prosedur belajar di dalam kelas. Oleh karena itu, guru dan pembaca dapat menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media interaktif *wordwall* untuk meningkatkan minat belajar siswa di dalam kelas yang asik, menyenangkan, aktif meskipun siswa di berikan suatu masalah yang harus di pecahkan secara bersama sama.

Ucapan terima kasih pada Rektor Universitas Abdurachman Saleh Situbondo, Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Dosen Pembimbing Utama dan Dosen Pemimbing Anggota beserta seluruh Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Peneliti menyampaikan terima kasih pada SDN 3 Patokan karena sudah mempersilahkan dalam melakukan suatu penelitian oleh karena itu peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

Daftar Pustaka

- Anggraeni, S.W., Alpian, Y., Prihandani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. Karawang. *Jurnal basicedu*, 5(6), 5314-5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Herta, N., Nupus, B.C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T.Y. 2023. “Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall Dalam Pembelajaran Untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar”. *Makalah*. Seminar Nasional Paedagoria 2024 Teknologi Dan Asesmen Untuk Menunjang Merdeka Belajar Di FKIP UM. Mataram, 15 Agustus 2024.
- Hermawan, Y.C., Juliani, W.I., & Widodo, H. (2020). Konsep Kurikulum Dan Kurikulum Pendidikan Islam. Yogyakarta. *Jurnal Mudarrisuna*, 10(1), 34-44. [Http://Dx.Doi.Org/10.22373/Jm.V10i1.4720](http://Dx.Doi.Org/10.22373/Jm.V10i1.4720)
- Jannah, M., Isnaniah., & Effendi, R. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Belajar Matematika Kelas XI Di Man. Bukit Tinggi. *Jurnal pengabdian Masyarakat*, 3(1), 204-215.
- Kusuma, Y.Y. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Di KelasIII Sekolah Dasar. Indonesia.*Jurnal basicedu*, 4(4), 1461-1467. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.753>
- Rahmadani, A., Ariyanto, A., Rohmah, N.N.S., Hidayati, Y.M., & Desstya, A. (2023). Model Problem Based Learning Berbasis Media Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. Surakarta. *Jurnal ilmiah Pendidikan*, 10(1), 127-141. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i1.1415>

- Rahmi, I., Nurmalina., & Fauziddin. (2020). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. Bangkinang lawas. *Journal On Teacher Education*, 2(1), 198-208. <https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1164>
- Sari, D.K. (2020). Upaya Guru Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Sdn 10 Belutu. Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan anak usia dini*, 1(1), 59-71. <https://doi.org/10.53515/CJI.2020.1.1.59-71>
- Syachruraji, A., Mahtuh,N.A., Andriani, N., Rahmawati, R., & Fadilah, N.R. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas 3 Muatan Pelajaran Ipa Di Sdn Kebaharan 2. Banten. *Jurnal Pendidikan dan pembelajaran sekolah dasar*, 2(1), 13-21. <https://doi.org/10.46368/jpsd.v2i1.1900>
- Sugiyono. (2021). *metode penelitian Pendidikan kuantitatif kombinasi r&d dan penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta bandung.
- Susanto, S. (2020). *Efektifitas Small Group Discussion Dengan Model Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid -19*. Ngawi. *e-journal Stkip Modern*, 6(1), 55-60. <https://doi.org/10.37471/jpm.v6i1.125>
- Suwandi, F.P.E., Rahmaningrum, K.K., Mulyosari, E.T., Mulyantoro, P., Sari, Y.I., Khosiyono, B.H.C. 2023.” Strategi Pembelajaran Diferensiasi Konten Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Penerapan Kurikulum Merdeka”. *Makalah*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar. Yogyakarta, 26 Agustus 2023.
- Widyastuti, R.D. & Airlanda. G.S. (2021). *Efektifitas Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar*. Indonesia. *Jurnal basicedu*, 5(3), 1121-1129. DOI: [10.31004/basicedu.v5i3.896](https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.896)
- Vidya, I., Rohmadanih., & Oktaviana, E. 2021. “Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall”. *Makalah*. Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III. Jakarta Timur, 09 Oktober 2021.
- Zalillah, D. & Alfurqan. (2022). *Penggunaan Game Interaktif Wordwall Dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sdn 17 Gurun Laweh Padang*. Padang. *Jurnal manajemen dan ilmu Pendidikan*, 4(2), 492-504. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v4i2.1996>