



## PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DIGITAL WORDWALL TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN KELAS IV SD NEGERI 100213 KAMPUNG LALANG

**Rani Kusuma Ningtyas<sup>1\*</sup>, Afdhal Ilahi<sup>2</sup>, Putri Widiana<sup>3</sup>**

<sup>1\*,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Sosial dan Bahasa  
Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

\*Email: [ranikusuma126@gmail.com](mailto:ranikusuma126@gmail.com).

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3194>

Submitted: 31/05/25

Article info:  
Accepted: 12/08/25

Published: 30/08/25

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana pengaruh penggunaan media interaktif digital *wordwall* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PKN kelas IV SD N 100213 Kampung Lalang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *pre-eksperimental one group pre- test posttest*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV SD N 100213 kampung lalang yang berjumlah 28 orang. Teknik pengambilan sampel adalah sampling jenuh sehingga didapat sampel penelitian sebanyak 28 siswa dengan 12 laki laki 16 perempuan. Berdasarkan hasil observasi penggunaan media pembelajaran *wordwall* diperoleh nilai rata rata sebesar 93 kategori "sangat layak". Hasil angket minat belajar siswa di peroleh hasil rata-rata nilai pre-test atau sebelum penggunaan media yaitu 65,46 kategori "Tinggi" dan hasil rata-rata nilai posttest atau sesudah penggunaan media yaitu 89,75 dengan kategori " Sangat Tinggi" . Untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak, maka dilakukan analisis diferensial menggunakan rumus uji *Paired Sample Test* berdasarkan hasil perhitungan diperoleh sig 0,000<0,05 dan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu 16,102>2,052 maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  diterima. Maka hipotesis alternatif yang dirumuskan dalam penelitian ini diterima atau disetujui kebenarannya.

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

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah proses yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan individu, sekaligus membantu mereka memahami diri sendiri, termasuk minat dan bakat yang dimiliki. Melalui pendidikan, seseorang dapat mengasah kemampuannya, menetapkan arah hidup, serta memanfaatkan pengetahuan dan keterampilannya untuk mencapai masa depan yang cerah. Hal tersebut relevan dengan sistem Pendidikan nasional yang tercantum pada UU No. 20 Tahun 2003, yang

menjabarkan bahwa "pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar". Pendidikan dan teknologi berubah seiring perkembangan zaman, sebab kemajuan teknologi mempengaruhi cara orang belajar dan mengajar. Teknologi juga memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar.

Minat adalah kecenderungan seseorang terhadap sesuatu yang berasal dari dirinya sendiri dan tidak dipengaruhi oleh orang lain (Suchyo & Ningtyas, 2023:375). Minat belajar dalam diri siswa harus dipupuk secara terus menerus, sehingga akan semakin meningkat di dalam diri siswa (Rusmayadi dkk,



2024:177). Namun, seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat dapat mengakibatkan dampak buruk pada minat belajar siswa. Banyak faktor yang dapat menurunkan minat belajar dalam diri siswa, seperti banyaknya jenis hiburan, game, dan tayangan TV yang dapat mengalihkan perhatian siswa dari buku pelajaran. Di samping itu banyaknya tempat hiburan yang menghabiskan waktu untuk belajar, seperti mall, playground, tempat rekreasi, dan play station (Nurhasanah & Hanafi, 2022:18). Media pembelajaran di rancang dan di kembangkan dengan sedemikian rupa, agar menumbuhkan minat belajar siswa. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan modern seperti era sekarang ini. Media interaktif digital *wordwall* merupakan salah satu alternatif mengatasi minat belajar siswa yang menurun. Media interaktif *wordwall* ini memiliki beberapa kelebihan yaitu dapat di akses dimana saja dan memiliki fitur menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa, selain itu media interaktif berbasis *wordwall* juga mempunyai kekurangan yaitu tidak dapat diakses tanpa jaringan internet. Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan pada tanggal 08 Januari 2025 di SD Negeri 100213 Kampung Lalang, dengan melakukan wawancara pada salah satu guru kelas yaitu ibu Lamsari Siregar, S.Pd., menyampaikan bahwa minat belajar siswa di kelas IV termasuk kategori rendah karena pada saat pembelajaran siswa tidak aktif dalam proses belajar. Dibuktikan saat pembelajaran berlangsung siswa tidak aktif bertanya maupun menjawab pertanyaan oleh guru. Untuk itu ada beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya minat belajar siswa, seperti: kurangnya media yang mendukung proses kegiatan belajar mengajar, cara penyajian materi pembelajaran yang di sampaikan kurang menarik dan inovatif, dan Guru hanya mengandalkan buku sebagai sumber belajar.

Adanya masalah yang ditemui di kelas, guru telah melakukan upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa, yaitu mulai dari mengubah metode pembelajaran yang lebih menarik dan menggunakan media gambar dalam proses pembelajaran nya untuk meningkatkan minat siswa. Pada dasarnya proses kegiatan belajar yang di inginkan siswa di era sekarang belum dapat berlangsung, sehingga minat siswa untuk belajar sangat rendah. Jika hal ini dibiarkan terus berlanjut akibatnya menurunnya prestasi belajar siswa, tingkat pemahamannya menurun, sulit mengembangkan potensi yang ada didalam diri siswa.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menjadi perantara atau penghubung diantara guru dan siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar. Menurut Hasan dkk., (2021:29) menyatakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara atau penghubung antara pemberi informasi (guru atau siswa) dan penerima informasi. Ningtyas & Syaodih (2021:113) berpendapat bahwa "peran media pembelajaran sebagai tempat penyampaian pesan dari sumber pembelajaran atau sumber informasi kepada penerimanya". Media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat untuk merangsang minat siswa sehingga diharapkan motivasi belajar siswa meningkat (Yusup, Aini, & Pertiwi dalam Andriani dkk., 2023:220).

Media *wordwall* adalah platform yang menyediakan berbagai game edukasi yang bertujuan sebagai alat bantu dan evaluasi penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Penggunaannya pun mudah digunakan oleh siswa yang dapat diakses melalui gadget dan laptopnya masing-masing (Fratiwi, 2024:75). Media *wordwall* merupakan media pembelajaran yang menggunakan situs web yang didalamnya terdapat 17 *template* permainan untuk membantu pendidik mendukung kegiatan belajar mengajar di kelas. kelebihan media *wordwall* yaitu dapat meningkatkan minat belajar siswa, mudah

diakses, dan memudahkan guru untuk melakukan evaluasi yang menarik. Sedangkan kekurangan media *wordwall* yaitu media *wordwall* hanya dapat dilihat, waktu yang relatif lama untuk membuatnya, banyak siswa yang belum mengerti cara penggunaannya, dan jaringan yang digunakan harus optimal untuk penggunaan nya. Menurut (Oktavia dkk., 2024:1165) Adapun Langkah-langkah dalam penggunaan aplikasi *wordwall* yaitu: a) membuat/mendaftar akun di <https://wordwall.net> dengan melengkapi data yang diminta, b) Pilihlah tulisan *create acitivity* untuk memilih template yang akan digunakan, c) Tulislah judul dan deskripsi kuis pembelajaran, d) Klik *done*.



## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif jenis pre eksperimen. metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif / statistik, dengan tujuan untuk menggambarkan dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2022:15). Metode kuantitatif pre-eksperimental ini digunakan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif digital *wordwall* terhadap minat belajar siswa. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest* Design. Dalam desain ini terdapat *pretest* yang diberikan sebelum perlakuan dan *posttest* yang diberikan setelah perlakuan, dengan demikian hasil penelitian dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan dengan keadaan sesudah diberi perlakuan. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh, jika populasi dibawah 100 maka disarankan untuk mengambil populasi secara keseluruhan (Arikunto dalam Agustini dkk., 2022:66)), berdasarkan hal tersebut karena populasinya tidak lebih dari 100 maka penelitian ini mengambil 100% jumlah populasi yang ada yaitu siswa kelas IV SD N 100213 Kampung Lalang dengan total 28 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Penelitian ini menggunakan tiga teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket, dan dokumentasi. Pada penelitian ini skor angket dicari menggunakan skala likert.

**Tabel 1.**  
**Sekala Likert**

No	Skor	Keterangan
a.	5	Sangat setuju
b.	4	Setuju
c.	3	Ragu-ragu
d.	2	Tidak setuju
e.	1	Sangat tidak setuju

Setelah memperoleh hasil penilaian maka skor yang diperoleh dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Total Skor} = \frac{\text{Jumlah Skor Yang Diperoleh}}{\text{Skore Maksimal}} \times 100\%$$

**Tabel 2.**  
**Kategori penilaian**

Jawaban	Keterangan
0%-19%	Minat belajar sangat rendah
20%-39%	Minat belajar rendah
40%-59%	Minat belajar cukup tinggi
60%-79%	Minat belajar tinggi
80%-100%	Minat belajar sangat tinggi

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif dan inferensial. Analisis deksriptif yang dilakukan berupa mean, modus, median, distribusi frekuensi dan histogram.



Untuk menganalisis data kedua variabel maka jawaban responden masing-masing ditentukan nilainya. Analisis ini juga digunakan untuk menjelaskan sebuah hasil penelitian yang telah melalui proses pengumpulan, pengelolaan, organisasi, sampai pada penarikan kesimpulan. Sedangkan analisis inferensial adalah teknik analisis yang digunakan untuk menarik kesimpulan tentang hipotesis berdasarkan data sampel.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas ini bertujuan untuk melihat apakah kelompok data berdistribusi normal atau tidak. Penelitian ini uji normalitas digunakan dengan bantuan program IBM SPSS.25.

b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas merupakan uji perbedaan antara dua kelompok, yaitu dengan melihat perbedaan varians kelompoknya. Uji ini dilakukan untuk melihat data homogen atau tidak.

C. Uji *Paired Sampel T-Test*

Uji *paired sampel test* digunakan untuk mengetahui hasil *treathment* penelitian yaitu mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif digital *wordwall* terhadap minat belajar siswa.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil penelitian

Berdasarkan pengumpulan data dari hasil analisis yang dilakukan pada observasi kelayakan media pembelajaran interaktif digital *wodwall* Pada Mata pelajaran PKn kelas IV SD N 100213 Kampung Lalang pada tanggal 22 april 2025 di peroleh nilai 93% atau jika dikategorikan pada kategori penilaian maka termasuk pada kategori “sangat layak”. Artinya media pembelajaran interaktif digital *wordwall* sesuai indikator yang ditentukan dan sangat layak digunakan. dapat dilihat dengan tabel berikut:

**Tabel 3.**  
**Deskripsi Nilai Tiap Indikator Media Pembelajaran Interaktif**  
**Digital *Wordwall* Pada Materi Sistem Pemerintahan Desa/Kelurahan**

No	Indikator	Penilaian	Nilai Keseluruhan	Kategori
1.	Relevansi	14	93	Sangat layak
2.	Kemampuan guru	14	93	Sangat layak
3.	Kemudahan penggunaan	14	93	Sangat layak
4.	Ketersediaan	14	93	Sangat layak
5.	Kebermanfaatan	14	93	Sangat layak
<b>Jumlah</b>		70	93	Sangat layak
<b>Rata-rata</b>		70	93	<b>Sangat layak</b>

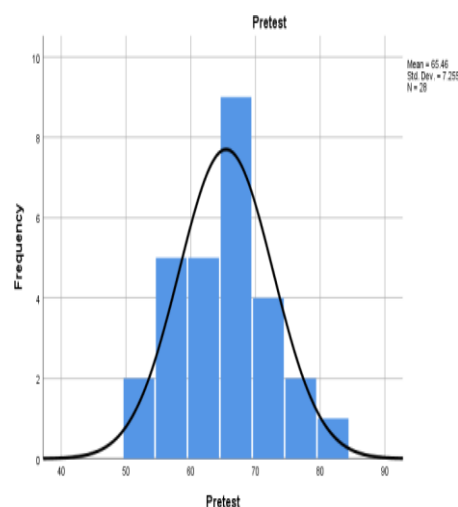
Berdasarkan angket yang diperoleh dari pembelajaran PKn materi sistem pemerintahan desa/kelurahan melalui *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada siswa untuk mengukur tingkat minat belajar siswa menggunakan media interaktif digital *wordwall* yang dilakukan oleh 28 siswa, dengan jumlah nilai *pretest* 1833 dengan memperoleh nilai rata-rata 65,49 sedangkan pada *posttest* 2513 dengan memperoleh nilai rata-rata 89,75 dengan mean, median dan modus minat belajar siswa kelas IV sd N 100213 Kampung lalang pada pembelajaran pkn dengan materi sistem pemerintahan desa/ kelurahan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran interaktif digital *wordwall* dapat dilihat dalam tabel berikut



**Tabel 4.**  
**Data Mean, median, modus hasil *pretest* dan *posttest* minat belajar siswa kelas IV sd N 100213 kampung lalang**

Statistics		Pretest	Posttest
N	Valid	28	28
	Missing	0	0
Mean		65.46	89.75
Std. Error of Mean		1.371	1.072
Median		65.00	91.00
Mode		63	95
Range		28	21
Minimum		52	77
Maximum		80	98
Sum		1833	2513

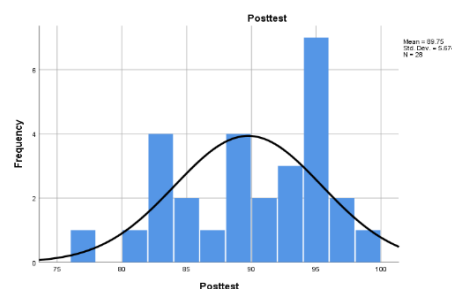
Dari perhitungan diatas dapat diketahui minat belajar siswa menggunakan media interaktif digital *wordwall* yang dilakukan oleh 28 siswa, dengan jumlah nilai *pretest* 1833 dengan memperoleh nilai rata-rata 65,49 sedangkan pada *posttest* 2513 dengan memperoleh nilai rata-rata 89,75. Modus pada data *pretest* yaitu 63 dan data *posttest* yaitu 95. Selanjutnya dapat dilihat pada tabel histogram berikut:



**Gambar 1. Histogram Minat Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Digital *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas IV SD N100213 Kampung Lalang**



Dari histogram di atas dapat diketahui bahwa minat belajar siswa sebelum mendapat perlakuan (*pretest*) pada nilai 52 diperoleh dari 1 siswa, nilai 54 diperoleh dari 1 siswa, nilai 55 diperoleh dari 1 siswa, nilai 57 diperoleh dari 1 siswa, nilai 58 diperoleh dari 3 siswa, nilai 63 diperoleh dari 5 siswa, nilai 65 diperoleh dari 4 siswa, nilai 66 diperoleh dari 1 siswa, nilai 68 diperoleh dari 1 siswa, nilai 69 diperoleh dari 3 siswa, nilai 71 diperoleh dari 1 siswa, nilai 74 diperoleh dari 3 siswa, nilai 75 diperoleh dari 1 siswa, nilai 77 diperoleh dari 1 siswa, dan nilai 52 diperoleh dari 1 siswa.



Gambar 2. Histogram Minat Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Digital *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas IV SD N100213 Kampung Lalang.

Dari histogram di atas dapat diketahui bahwa minat belajar siswa sesudah mendapat perlakuan (*pretest*) pada nilai 77 diperoleh dari 1 siswa, nilai 80 diperoleh dari 1 siswa, nilai 83 diperoleh dari 4 siswa, nilai 85 diperoleh dari 2 siswa, nilai 86 diperoleh dari 1 siswa, nilai 88 diperoleh dari 1 siswa, nilai 89 diperoleh dari 3 siswa, nilai 91 diperoleh dari 2 siswa, nilai 92 diperoleh dari 3 siswa, nilai 94 diperoleh dari 2 siswa, nilai 95 diperoleh dari 5 siswa, nilai 97 diperoleh dari 2 siswa dan nilai 98 diperoleh dari 1 siswa.

#### a. Uji prasyarat analisis

##### 1) Uji normalitas

Perhitungan uji normalitas dari hasil angket minat belajar dilakukan melalui IBM SPSS.25 dan disajikan pada tabel dibawah ini:

**Tabel 5.**  
**Hasil Perhitungan Uji Normalitas**

Tests of Normality							
	kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
minat	Pre-test	.117	28	.200 <sup>*</sup>	.974	28	.688
	Post-test	.130	28	.200 <sup>*</sup>	.942	28	.121

#### **Output IBM SPSS.25**

Dari tabel output diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikan *shapiro wilk* karena sampel kurang dari 50 atau  $<50$  dari minat belajar siswa berdasarkan angket *pretest* yaitu 0,688 dan *posttest* yaitu 0.121. Sehingga signifikan dari hasil belajar siswa dengan menggunakan media interaktif digital *wordwall* lebih besar dari 0,05. Maka 0,688 lebih besar dari 0,05 atau  $0.688 > 0,05$ , dan 0,121 lebih besar dari 0,065 atau  $0,121 > 0,05$ . Maka dapat disimpulkan data yang dihasilkan berdistribusi normal.

##### 2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan uji pembeda diantara dua kelompok yaitu dengan melihat perbedaan varians kelompoknya. Uji homogenitas digunakan untuk melihat apakah data bersifat homogen atau tidak. Perhitungan uji homogenitas adalah sebagai berikut:





**Tabel 5.**  
**Hasil uji homogenitas**

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Minat Belajar	Based on Mean	.989	1	54	.324
	Based on Median	.917	1	54	.342
	Based on Median and with adjusted df	.917	1	50.286	.343
	Based on trimmed mean	.998	1	54	.322

**Output IBM SPSS.25**

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai signifikansi based on mean yaitu 0.324 berarti lebih besar dari 0.05 atau  $0,324 > 0,05$ , maka data uji homogenitas *pretest dan posttest* bersifat homogen.

**b. Uji hipotesis**

Uji hipotesis digunakan untuk melihat pengaruh penggunaan media media interaktif digital terhadap minat belajar siswa kelas IV mata pelajaran PKn materi sistem pemerintahan desa/kelurahan. Uji ini bisa dilakukan dengan syarat data yang diuji harus normal dan homogen. Perhitungan uji hipotesis dapat dilihat dibawah ini:

**Tabel 6.**  
**Perhitungan Uji Hipotesis**

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	pre-test-posttest	24.286	7.981	1.508	27.380	21.191	-16.102	27	.000

**Output IBM SPSS.25**

Berdasarkan Tabel uji *Paired Sample Test* di atas, terlihat bahwa pada kolom Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 atau  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  diterima. Selain itu terlihat hasil  $t_{hitung}$  -16,102,  $t_{hitung}$  bernilai negatif disebabkan karena nilai rata-rata minat belajar pre- test lebih rendah dari minat belajar post-test maka nilai  $t_{hitung}$  dapat bermakna positif sehingga menjadi 16,102. Apabila dibandingkan dengan derajat kebebasan (dk)  $N-1 = 28-1 = 27$  yaitu sebesar 2,052 maka  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu  $16,102 > 2,052$  maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  diterima. dimana hipotesis alternatif yang dirumuskan dalam penelitian ini diterima atau disetujui kebenarannya. Artinya "Diduga kuat Terdapat Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Digital *Wordwall* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran pkn Kelas IV Sd Negeri 100213 Kampung Lalang."

**Pembahasan**

Hasil penelitian dan analisis diatas kemudian diolah menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis dengan uji *paired sampel test*. Dari hasil uji normalitas di peroleh signifikansi *sapiro-wilk* yaitu untuk data *pretest* 0.688 atau lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal, data untuk *posttest* 0,121 atau lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal. Selanjutnya pada uji homogenitas diperoleh nilai signifikansi *based on mean* yaitu 0.324 berarti lebih besar dari 0.05, maka data uji homogenitas *pretest dan posttest* bersifat homogen. Kemudian pada uji hipotesis



yang menggunakan uji *paired sampel test* diperoleh *sig 2-tailed* 0,000 atau lebih kecil dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dan  $t_{hitung}$  16,102 lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu 2,052 maka penggunaan media media interaktif digital *wordwall* berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa kelas IV SD N 100213 Kampung Lalang.

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sukma dkk, 2:2024) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar” Hasil penelitian ini didapati  $t_{hitung}$  6,116 dan  $t_{tabel}$  1,676 dengan  $\alpha$  5%, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, dan nilai N-Gain score ada pada kategori 66,8213% termasuk dalam kategori cukup efektif, artinya terdapat pengaruh yang signifikan pada media pembelajaran wordwall terhadap minat belajar IPAS siswa kelas IV di SD Negeri 19 Palembang. Dari pemaparan diatas dapat dilihat kesamaan hasil penelitian yang mana terdapat pengaruh media pembelajaran wordwall terhadap minat belajar.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran interaktif digital *wordwall* terhadap minat belajar siswa di SD N 100213 kampung lalang. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata *pretest* yaitu sebesar 65,46 lebih besar dari nilai rata-rata *posttest* yaitu 89,75 atau terjadi peningkatan sebanyak 24,29%. Berdasarkan hasil uji hipotesis di peroleh  $t_{hitung}$  -16,102,  $t_{hitung}$  bernilai negatif disebabkan karena nilai rata-rata minat belajar *pretest* lebih rendah dari minat belajar *posttest* maka nilai  $t_{hitung}$  dapat bermakna positif sehingga menjadi 16,102. Apabila dibandingkan dengan derajat kebebasan (dk)  $N-1 = 28-1 = 27$  yaitu sebesar 2,052 maka  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu  $16,102 > 2,052$  maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  diterima. dimana hipotesis alternatif yang dirumuskan dalam penelitian ini diterima atau disetujui kebenarannya. Artinya “Diduga kuat Terdapat Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Digital *Wordwall* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran pkn Kelas IV Sd Negeri 100213 Kampung Lalang.”.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, R. R., Institut, A., Quro, U., & Bogor, A.-I. (2022). *korelasi Antara Kecerdasan Emosional dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Madrasah Ibtidaiyah Amanatul Muslimin Jakarta. 1 No 2*. <https://doi.org/https://doi.org/10.51192/instruktur.v1i2.159>
- Andriani, A., Ayu Saputri, D., Hopipah, R., & Puspa Dewi, T. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 63/X Nibung Putih. *Journal on Teacher Education*, 5(3), 215–222. <https://doi.org/10.31004/jote.v5i3.23657>





- Fratiwi, N. J. (2024). Edugame Wordwall: Sebuah Media untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Walada: Journal of Primary Education*, 2, 73. <https://doi.org/10.61798/wjpe.v3i2.126>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Tuti Khairani Harahap, Tahrim Tasdin, Anwari Ahmad Mufit, Rahmat Azwar, Masdiana, & Indra Made. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Grup.
- Ningtyas, R. K., & Syaodih, E. (2021). *The Utilization of Quizizz Learning Media for Learning Basic Education* (Vol. 3). <https://doi.org/https://proceedings.upi.edu/index.php/icee/article/view/1451>
- Nurhasanah, & Hanafi, M. D. (2022). Hubungan Minat Belajar dan Hasil Belajar Fisika Kelas XI MIPA SMAN 1 Bungo. *Schrödinger: Journal of Physics Education*, 3(1), 17–22. <https://doi.org/10.37251/sjpe.v3i1.488>
- Oktavia, S., Kurnisar, K., & Mutiara, T. M. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Dengan Penggunaan Media Wordwall Pada Pembelajaran PPKn. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(4). <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i4.9402>
- Rusmayadi, R., Fraick Nicky Gillian Ratumbusang, M., Rahmattullah, M., & Rizky, M. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Kelas Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Sman 4 Banjarmasin. 12(2). <https://doi.org/10.26740/jupe.v12n2.p176>
- Sucahyo, E., & Ningtyas, R. K. (2023). Implementasi ice breaking untuk meningkatkan konsentrasi dan minat belajar siswa. *Jurnal ADAM : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 374–379. <https://doi.org/10.37081/adam.v2i2.1607>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. in Alfabeta.