

---

## PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL* TERHADAP PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DI SMP NEGERI 1 TALANGPADANG

Langitia Aorel Syabita<sup>1</sup>, Afrizal Yudha Setiawan<sup>2</sup>, Amelia Hani Saputri<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Tari, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Lampung

[langitiaorels@gmail.com](mailto:langitiaorels@gmail.com)

---

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran *game* edukasi *wordwall* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII di SMPN 1 Talangpadang. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen *two group pre-test post-test control group desain*. Penelitian ini dilaksanakan selama dua bulan dengan sampel siswa kelas VIII.1 sebagai kelas eksperimen dan VIII.3 sebagai kelas kontrol dengan masing-masing kelas berjumlah 30 orang. Data minat belajar pada siswa dikumpulkan melalui kuisioner minat belajar yang telah dilakukan uji ahli dan uji statistik untuk dinyatakan valid dan reliabel. Analisis data pada penelitian ini menggunakan perhitungan *N-Gain Score*, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis non parametrik. Berdasarkan uji hipotesis non parametrik *Mann Whitney U Test* menggunakan *SPSS statistic* versi 22 diperoleh nilai (*sig.*)  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima menandakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Dengan demikian media pembelajaran *wordwall* memberikan pengaruh terhadap peningkatan minat belajar pada siswa kelas VIII di SMPN 1 Talangpadang.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Minat Belajar, Seni Budaya

### Abstract

*This research aims to investigate whether the Wordwall educational game learning media can enhance the learning interest of eighth-grade students at SMPN 1 Talangpadang. The research method used in this study is quantitative with an experimental approach utilizing a two-group pre-test post-test control group design. The study was conducted over a period of two months. The samples used were students from class VIII.1 as the experimental class and VIII.3 as the control class, each consisting of 30 students. Data on students' learning interest were collected through a learning interest questionnaire that had undergone expert review and statistical tests to ensure its validity and reliability. Data analysis in this research employed N-Gain Score calculation, normality test, homogeneity test, and a non-parametric hypothesis test. Based on the non-parametric hypothesis test, the Mann-Whitney U Test, performed using SPSS Statistics version 22, a significance value (*sig.*) of  $0.000 < 0.05$  was obtained, leading to the rejection of  $H_0$  and the acceptance of  $H_a$ . This indicates a significant difference between the experimental class and the control class. Therefore, the Wordwall learning media has an effect on increasing learning interest among eighth-grade students at SMPN 1 Talangpadang.*

**Keywords:** Learning Media, Learning Interest, Art and Culture

## PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan inti dari sebuah pendidikan. Karena proses pembelajaran dilakukan untuk membentuk karakter siswa agar menjadi lebih baik dan kaya akan pengetahuan. Dalam hal ini tentunya proses pembelajaran harus berhasil. Keberhasilan proses pembelajaran tidak dilihat hanya dari hasil akhir yang diperoleh siswa melainkan dapat dilihat juga dari sejauh mana siswa terlibat aktif dan merasakan pengalaman bermakna yang diperoleh dari proses pembelajaran tersebut (Wibowo, 2019: 129). Banyak sekali faktor-faktor yang mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, baik itu aktif secara fisik maupun secara mental dan juga emosional. Salah satu faktor pemicu keaktifan siswa yang berasal dari diri siswa adalah minat belajar.

Minat memiliki arti yakni perasaan suka dan juga tertarik pada suatu hal yang timbul dengan sendirinya tanpa adanya paksaan dari berbagai pihak (Slameto, 2015: 180). Jika dikaitkan dengan belajar, minat adalah suatu perilaku tetap pada proses pembelajaran yang dilakukan karena perasaan senang tanpa adanya paksaan dari orang lain (Rojabiya dan Setiawan, 2019: 458). Dengan adanya minat belajar yang baik siswa akan lebih fokus, bersemangat, termotivasi untuk mencari tahu lebih dan terlihat aktif dalam suatu mata pelajaran. Menurut (Slameto 2015: 180) terdapat empat indikator minat yakni, perasaan senang dan antusias terhadap proses pembelajaran, memiliki fokus dalam pembelajaran, memiliki ketertarikan sehingga muncul rasa ingin tahu yang tinggi, dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar pada siswa adalah dengan cara melibatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan materi dalam proses pembelajaran (Hasan dkk, 2021: 4). Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar tentunya sangat berguna untuk menambah ketertarikan siswa. Siswa akan lebih memahami proses pembelajaran, dan juga terangsang untuk bersikap aktif di lingkungan kelas. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Arsyad dan Azhar 2017: 15) bahwasanya penggunaan media pembelajaran pada proses belajar dan mengajar membawa dampak yang positif untuk meningkatkan keinginan dan minat belajar pada siswa. Namun, untuk menciptakan suasana kelas yang dapat menarik minat siswa tentunya pemilihan media pembelajaran yang tepat pun menjadi penentu. Minat dan motivasi belajar siswa dapat diciptakan dari pemilihan media yang menarik, benar dan juga baik (Utami, 2022: 66).

Seperti yang terjadi pada SMP Negeri 1 Talangpadang Berdasarkan hasil pra observasi yang dilakukan di SMP Negeri 1 Talangpadang pada Februari 2025, diperoleh hasil bahwa minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran seni budaya di SMP Negeri 1 Talangpadang kurang baik. Dapat dilihat dari ketidakfokusan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung, kurangnya antusiasme pada saat kuis, kurangnya kreativitas yang timbul pada saat pembelajaran seni budaya berlangsung, keterlambatan mereka saat mengumpulkan tugas, dan juga penurunan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut terjadi karena kurangnya variasi penggunaan metode

pembelajaran, dan juga kurang tepat dalam pemilihan media pembelajaran sehingga suasana dikelas menjadi monoton dan tidak menyenangkan. (Monica, wawancara pribadi, 2025). Menanggapi hal ini tentunya pendidik harus lebih kreatif untuk memilih media dan metode pembelajaran yang tepat untuk menciptakan suasana kelas yang dapat menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar siswa. Karena dengan adanya minat belajar siswa yang baik tentunya juga akan membantu keberhasilan proses pembelajaran dikelas.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar siswa adalah media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang memiliki interaksi timbal balik antara guru dengan siswa ataupun media pembelajaran dengan siswa (Jafnihirda dkk, 2023: 229). Banyak sekali macam-macam media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran, contohnya seperti menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi bernama *wordwall*. *Game* edukasi sendiri dapat didefinisikan sebagai media pembelajaran yang akan membuat proses pembelajaran menjadi kreatif, seru, penuh tantangan, dan peserta didik pun senantiasa akan terus memiliki rasa ingin tahu yang besar (Ningtyas, 2024: 13). Sedangkan *Wordwall* merupakan media pembelajaran *game* edukasi yang tersedia di *web* dan dapat digunakan secara gratis. *Wordwall* diciptakan oleh Ben Watson dan Josh Smith pada tahun 2006 di London Inggris. Aplikasi *wordwall* ini dikembangkan oleh perusahaan bernama *United Kingdom, Visual Education Ltd* (Mardhiyah, 2022: 483).

Aplikasi *wordwall* merupakan aplikasi *game* menarik pada *browser* yang memiliki tujuan khusus sebagai sumber belajar, media dan juga alat penilaian untuk peserta didik (Wafiqni, 2021: 70). *Game* edukasi *wordwall* ini dapat digunakan sebagai sumber belajar karena didalamnya terdapat berbagai macam *game* yang dapat digunakan untuk teknik evaluasi. Menariknya juga dalam *game* edukasi *wordwall* menyediakan beberapa *template game* yang dapat diakses secara gratis dari *template* satu dengan *template* lainnya. Macam macam *template game* tersebut meliputi *quiz*, *open the box*, *match up* (menjodohkan pasangannya yang tepat), *find the match* (memasangkan dan mencocokkan) dan masih banyak lagi (Permana dan Kasrman, 2022: 7833). Selain memiliki berbagai macam fitur *game*, *wordwall* juga memiliki kelebihan lainnya, seperti pendidik dapat memilih tingkat kesulitan disetiap soal, nilai peraian peringkat pada setiap siswa juga dapat diketahui mulai dari peringkat pertama sampai peringkat terakhir. Sehingga dalam penggunaannya media pembelajaran *wordwall* dapat memberikan kesan perlombaan menantang yang dapat menarik minat peserta didik.

Berdasarkan pemaparan tentang minat belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Talangpadang dapat disimpulkan bahwa sangat perlu diadakan upaya peningkatan minat belajar siswa. Karena minat belajar merupakan salah satu hal penting yang dapat membantu keberhasilan proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi adalah upaya yang tepat untuk meningkatkan minat belajar siswa. Karena dengan menggunakan *game* edukasi, siswa akan merasakan proses pembelajaran yang lebih menarik,

interaktif, dan mereka juga akan terus berkonsentrasi sehingga minat belajar tersebut timbul dengan sendirinya (Pane, dkk, 2017: 2).

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen dengan model *Two Group Pretest Posttest Control Group desain*. Metode eksperimen merupakan salah satu metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel *independent (treatment/ perlakuan)* terhadap variabel *dependen (hasil)* dalam kondisi yang yang terkendali (Yuwanto, 2019: 63). Variabel *independent* pada penelitian ini adalah Media pembelajaran *wordwall* yang membantu meningkatkan minat belajar yang dalam hal ini merupakan variabel *dependent*.

Subjek pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII yang berjumlah 264 siswa dan guru seni budaya kelas VIII sebagai kolaborator. Pemilihan sampel pada penelitian ini dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu kelas VIII.1 dan VIII.3 yang berjumlah 30 siswa perkelas. Teknik pengumpulan data pada penelitian menggunakan kuisisioner, observasi dan juga wawancara. Kuisisioner yang digunakan adalah kuisisioner minat belajar yang dibuat berdasarkan indikator minat belajar menurut (Slameto 2015: 108) yang telah dinyatakan valid dan reliabel. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dengan penentuan kategori penilaian minat belajar berdasarkan acuan kriteria merujuk pada prinsip Arikunto dalam (Rahman dkk 2025: 108) dengan mempertimbangkan rentang nilai yang berbeda agar lebih memudahkan klasifikasi tingkat minat belajar siswa. Adapun tabel kategori minat belajar siswa sebagai berikut.

**Tabel 1. Kategori Minat Belajar Siswa**

| <b>No</b> | <b>Range Nilai</b> | <b>Kategori</b> |
|-----------|--------------------|-----------------|
| <b>1.</b> | 81 - 100           | Tinggi          |
| <b>2.</b> | 71-80              | Sedang          |
| <b>3.</b> | 51-70              | Rendah          |
| <b>4.</b> | <50                | Sangat Rendah   |

Selanjutnya teknik analisis data yang digunakan adalah perhitungan nilai *N-Gain Score*, Uji normalitas. Dengan pengambilan keputusan yakni Jika nilai (*Sig.*) > 0,05, maka data tersebut dinyatakan normal Sedangkan jika nilai (*Sig.*) < 0,05, maka data tersebut dianggap tidak normal. Selanjutnya melakukan uji Homogenitas. Dengan pengambilan keputusan jika diperoleh nilai (*Sig.*) > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh homogen atau varians yang serupa. Sebaliknya jika diperoleh nilai (*Sig.*) < 0,05 maka data tersebut

dinyatakan tidak homogen atau tidak berasal dari varians yang sama. Setelah itu adalah melakukan uji hipotesis. Dalam penelitian kuantitatif uji hipotesis dapat dilakukan dengan 2 pilihan yaitu parametrik dan non parametrik (Siregar, 2013: 68). Jika kedua data dinyatakan normal dan homogen uji hipotesis yang digunakan adalah uji hipotesis parametrik. Sedangkan jika terdapat salah satu atau kedua data yang tidak normal dan homogen maka uji yang digunakan adalah uji hipotesis non parametrik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran wordwall dapat membantu upaya peningkatan minat belajar pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Talangpadang. Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan mulai dari pemberian *pre-test* kepada kelompok kontrol (VIII.3) dan kelompok eksperimen (VIII.1). Selanjutnya melakukan eksperimen penggunaan media pembelajaran *wordwall* selama 8 kali pertemuan, lalu setelah dilakukannya *treatment* selama 8 kali pertemuan kedua kelompok tersebut diberikan *post-test* untuk mengetahui minat belajar siswa setelah dilakukannya *treatment* menggunakan media *wordwall*. Setelah memperoleh data hasil *pretest* dan *posttest* dari dua kelompok kelas tersebut, selanjutnya adalah tahap analisis data. Pada penelitian ini untuk menganalisis data menggunakan analisis kuantitatif yang dibantu oleh program aplikasi Excel dan *SPSS Statistic* versi 22. Hal tersebut dilakukan guna untuk mengetahui dan membandingkan apakah terdapat perbedaan yang signifikan terhadap minat belajar siswa pada kelas kontrol dan eksperimen.

**Tabel 2. Descriptive Statistics**

|                    | N  | Range | Minimum | Maximum | Mean  |
|--------------------|----|-------|---------|---------|-------|
| <b>PreKontrol</b>  | 30 | 49    | 51      | 100     | 71,10 |
| <b>PostKontrol</b> | 30 | 33    | 57      | 90      | 74,37 |
| <b>PreEksprmn</b>  | 30 | 38    | 62      | 100     | 77,73 |
| <b>PostEksprmn</b> | 30 | 39    | 61      | 100     | 86,87 |
| <b>Valid N</b>     | 30 |       |         |         |       |

Pada hasil uji *descriptive statistics* diperoleh bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* pada masing masing kelas. Pada kelas kontrol terdapat peningkatan dari 71,10 menjadi 74,37. Selanjutnya pada kelas eksperimen terdapat peningkatan dari 77,73 menjadi 86,87. Dalam hal ini kelas eksperimen mengalami peningkatan lebih banyak daripada kelas kontrol. Pada frekuensi pembagian kategori minat belajar yang tinggi pada kelas kontrol di peroleh sebanyak 4 siswa pada *pre-test* dan 9 siswa pada *post-test*. Sedangkan pada kelas eksperimen siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi pada *pre-test* sebanyak 8 siswa dan pada *post-test* meningkat menjadi 25 siswa. berdasarkan pernyataan tersebut tentunya sudah dapat terlihat bahwa media pembelajaran wordwall memberikan pengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa pada kelas

eksperimen. Namun untuk menguatkannya perlu dilakukan uji hipotesis secara statistik.

**Tabel 3. Uji Normalitas**

| Kelompok kelas | Kolmogorov-Smirnov |    |      | Shapiro-Wilk |    |      |
|----------------|--------------------|----|------|--------------|----|------|
|                | Statistic          | df | Sig. | Statistic    | df | Sig. |
| Eksperimen     | 115                | 28 | 200  | 946          | 28 | 158  |
| Kontrol        | 375                | 29 | 000  | 378          | 29 | 000  |

Setelah melakukan uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-wilk* di *SPSS statistic* versi 22 mendapati bahwasanya data pada kelas eksperimen berdistribusi normal dengan perolehan nilai  $0,158 > 0,05$ . Sedangkan pada kelas kontrol data tidak berdistribusi normal karena memperoleh nilai  $0,000 < 0,05$ . Maka dari itu dapat disimpulkan dari kedua data tersebut hanya data pada kelas eksperimen yang berdistribusi normal. Selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah kedua data berasal dari varians yang sama atau tidak. Berikut adalah hasil uji homogenitas pada aplikasi *SPSS statistic* versi 22.

**Tabel 4. Uji Homogenitas**

| Levene    | df1 | df2 | Sig. |
|-----------|-----|-----|------|
| Statistic |     |     |      |
| 1.087     | 1   | 55  | .302 |

Terlihat pada gambar hasil uji homogenitas pada kedua data yang berasal dari kelas eksperimen dan kontrol mendapati nilai (*sig.*) sebesar  $0,302 > 0,05$ . Berdasarkan pengambilan keputusan uji homogenitas maka dengan demikian data kelas eksperimen dan kontrol penelitian ini homogen atau berasal dari *variens* yang sama. Berdasarkan hasil uji normalitas dan homogenitas diatas terdapat salah satu data yang tidak berdistribusi normal. Maka dari itu uji hipotesis yang digunakan pada penelitian ini adalah uji hipotesis non parametrik menggunakan mann whitney U test menggunakan aplikasi *SPSS statistic* versi 22. Berikut adalah gambar hasil uji *Mann whitney* pada penelitian ini.

**Tabel 5. Uji Mann Whitney U-Test**

|                       | N Gain Score |
|-----------------------|--------------|
| Mann Whitney U-test   | 123.000      |
| Wilcoxon W            | 558.000      |
| Z                     | -4.519       |
| Asymp.Sig. (2-tailed) | .000         |

Berdasarkan gambar uji *Mann Whitney* di atas memperoleh nilai (*Sig*) 0,000. Pengambilan dasar

keputusan pada uji hipotesis non parametrik adalah jika nilai (*Sig.*)  $< 0,05$  maka  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan dasar pengambilan keputusan uji hipotesis non parametrik hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  diterima yang menandakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran *wordwall* memberikan pengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Talangpadang. Hasil *pre-test* minat belajar pada kelas kontrol dan eksperimen menunjukkan kriteria minat belajar dari kedua kelas ini berada pada kategori rendah sampai dengan sedang. Setelah dilakukannya *post-test* untuk melihat kembali minat belajar pada kelas eksperimen setelah dilakukan nya *treatment* selama 8 kali pertemuan mendapati 83,33% siswa sudah berada pada kategori minat belajar yang tinggi. Berbeda dengan skor *post-test* minat belajar kelas eksperimen, siswa kelas kontrol tetap berada pada kriteria rendah sampai dengan sedang dengan persentase terbesar pada kriteria rendah sebesar 40,00%.

Berdasarkan hasil tersebut dapat dilihat bahwasanya media pembelajaran *wordwall* berhasil memberikan pengaruh pada peningkatan minat belajar siswa. Hal tersebut juga membuktikan pengertian media pembelajaran *game* edukasi menurut (Pane, dkk, 2017: 2). Pane menjelaskan dengan menggunakan media pembelajaran *game* edukasi siswa akan merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif dan juga siswa akan terus berkonsentrasi untuk menyelesaikan *game* tersebut, dengan adanya pembelajaran seperti itu tentunya minat belajar siswa akan timbul dengan sendirinya. Hasil pada penelitian ini juga diperkuat dengan adanya uji hipotesis menggunakan uji non parametrik *Mann Whitney U Test* yang memperoleh nilai (*sig.*) 0,000 lebih kecil dari 0,05 yang menandakan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima menandakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar kelas kontrol dengan kelas eksperimen.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *wordwall* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal tersebut ditunjukkan dengan perolehan nilai signifikansi dari uji hipotesis non parametrik menggunakan *Mann Whitney U Test* pada *SPSS Statistic* versi 22 mendapatkan hasil nilai (*sig.*)  $0,000 < 0,05$ . Hasil tersebut menandakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan pada kelas eksperimen dan kontrol. Dari hasil uji diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *wordwall* dapat meningkat minat belajar pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Talangpadang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hasan, M., dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Jafnihirda, L., Suparmi., dkk (2023). “Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul”. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*. 3(1). 227-239.
- Mardiyah, A., (2022). “Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam”. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. 1(4). 481-488.
- Ningtyas., Fitria. A., Tisngati., Urip., Ardyhantama. (2024). *Pengembangan game edukasi sebagai media pembelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa kelas IV*. Skripsi. STKIP PGRI Pacitan.
- Pane, B., Najoran, X., Paturisi, S., (2017). “Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Ragam Budaya Indonesia. *E Journal Teknik Informatika*. 12(1). 1-9.
- Permana, Kasriman (2022). “Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV”. *Jurnal Basicedu*. 6(5). 7831-839.
- Rahman, A., Rahmah, N., Lestari, A. (2025). “Komparasi Media Aplikasi Spacedesk Dengan Media LCD Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMAN 2 Palopo”. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 5(1). 105-116.
- Rojabiyah, A. B., Setiawan W., (2019). “Analisis Minat Belajar Siswa Mts Kelas VII Dalam Pembelajaran Matematika Materi Aljabar Berdasarkan Gender”. *Jurnal On Education*. 2(1). 458-463.
- Siregar, S. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. Jakarta: Prenada Media.
- Slameto. (2015). *Belajar Dan Faktor Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT, Rineka Cipta.
- Utami, E., Fitri, R., Fadhillah, M. (2022). “Hubungan motivasi dan minat belajar dengan hasil belajar”. *Jurnal Of Biological Education And Science*. 3(2). 65-70.
- Wafiqni, N., Putri, F. M. (2021). “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1.” *Jurnal Pendidikan Dasar*. 1(1). 68-63.
- Wibowo. (2019). “Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMK Negeri 1 Saptosari”. *Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education*. 1(2). 128-138.
- Yuwanto, L. (2019). *Pengantar metode penelitian eksperimen edisi 2*. Yogyakarta: Graha Ilmu