

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI WORDWALL QUIZ TERHADAP
MINAT BELAJAR IPA SISWA SEKOLAH DASAR**

DEWI SEPTIANI NURVIANTI

19416286206069

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia *gameshow quiz wordwall* terhadap minat belajar siswa kelas V SDN Duren IV Kecamatan Klari Karawang Timur. populasi yang digunakan dalam penelitian ini seluruh siswa kelas VA yang berjumlah 44 siswa. Dengan mengambil sampel satu kelas yaitu kelas VA maka didapat jumlah sampel 22 siswa. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif jenis eksperimental. Desain yang peneliti gunakan adalah desain pre-experimental. Bentuk pre-eksperimental yang digunakan yaitu one-grup pretest-posttest desain. Teknik pengumpulan data melalui angket minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Teknik analisis data untuk menguji hipotesis dilakukan dengan perhitungan statistic korelasi product moment. Hasil dari uji validitas angket minat belajar siswa diperoleh 14 butir instrument yang dinyatakan valid dari 20 butir instrument yang diujicobakan. Hasil dari uji reliabilitas diperoleh nilai $r_{11} = 1.048$. Hasil uji hipotesis uji T (Paired Sampel T Test) menunjukkan nilai sig. (2-tailed) untuk angket yaitu $0.000 < 0.05$ artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut bahwa penggunaan multimedia *gameshow wordwall* ini terbukti terdapat pengaruh minat belajar siswa sekolah dasar.

Kata kunci : Multimedia, Wordwall Quiz, Minat belajar

THE EFFECT OF USING GAMESHOW QUIZ WALL-BASED MULTIMEDIA ON PRIMARY SCHOOL STUDENTS' INTEREST IN SCIENCE LEARNING

DEWI SEPTIANI NURVIANTI

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using learning media based on multimedia gameshow quiz wordwalls on the learning interest of fifth grade students at SDN Duren IV, Klari Karawang Timur District. The population used in this study were all 44 students in VA grade. By taking a sample of one class, namely the VA class, a total sample of 22 students is obtained. This research is a type of quantitative research experimental type. The design that the researcher uses is the pre-experimental design. The pre-experimental form used is the one group pretest-posttest design. Data collection techniques through a questionnaire of student interest in science subjects. The data analysis technique to test the hypothesis was carried out by calculating product moment correlation statistics. The results of the validity test of student interest questionnaire obtained 14 instruments which were declared valid from the 20 instrument tested. The results of the reliability test obtained the value of $r_{11} = 1.048$. The result of the T-test hypothesis test (Paired Sample T Test) show the sig.(2-tailed) for the questionnaire namely $0.000 < 0.05$ means that H_0 is rejected and H_1 is accepted. So it can be concluded as follows that the use of a wordwall multimedia gameshow is proven to have influence on the learning interest of elementary school student.

Keyword: Multimedia, Wordwall Quiz, Interest in learning