



Analisis Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar

Hery Kresnadi¹, Yusi Irasandi², Dewi Rahmadayanti³

¹Universitas Tanjungpura, Indonesia,

^{2,3}Sekolah Dasar Negeri 17 Pontianak Kota, Indonesia

Email: hery.kresnadi@fkip.untan.ac.id, yusiirasandi39@gmail.com,
dewi25.rahmadayanti@gmail.com

Kata Kunci

Media Pembelajaran;
Wordwall; Sekolah Dasar

Abstrak

Ketidak tepatan dalam pemilihan media serta kurangnya penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dapat berdampak pada hasil belajar siswa, hal ini dikarenakan pembelajaran yang dilaksanakan berpotensi kurang bermakna. Oleh sebab itu penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mendeskripsikan bagaimana penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Sampel dalam penelitian ini adalah 32 orang siswa kelas IV B SDN 17 Pontianak Kota. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Adapun langkah-langkah analisis data yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut 1) menelaah data yang sudah terkumpul, 2) melakukan reduksi data, 3) melakukan analisis data. Berdasarkan analisis data penelitian yang telah dilakukan diperoleh hasil yaitu penggunaan media Wordwall dalam kegiatan pembelajaran dengan mengikuti langkah-langkah yang ada pada modul ajar ternyata mendapatkan respon yang sangat positif dari siswa, selain itu hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan. Implikasi penelitian ini mendukung penggunaan media interaktif berbasis game seperti Wordwall untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Keywords

Learning Media;
Wordwall;
Elementary School

Abstract

Inaccuracy in media selection and lack of media use in learning activities can have an impact on student learning outcomes, this is because the learning carried out has the potential to be less meaningful. Therefore, this study was conducted with the aim of describing how to use Wordwall as an interactive learning media in science learning in Elementary Schools. The method used in this study is descriptive qualitative research. The sample in this study was 32 students of class IV B SDN 17 Pontianak City. The instrument used in this study was an observation sheet. The steps for data analysis carried out in this study are as follows: 1) reviewing the data that has been collected, 2) reducing data, 3) analyzing data. Based on the analysis of research data that has been carried out, the results obtained are that the use of Wordwall media in learning activities by following the steps in the teaching module has received a very positive response from students, in addition, student learning outcomes have also increased. The implications of this study support the use of game-based interactive media such as Wordwall to improve the quality of learning in elementary schools.

PENDAHULUAN

Menurut Dasep et al. (2023) kegiatan pembelajaran merupakan ujung tombak dari pendidikan. Kegiatan pembelajaran adalah suatu aktivitas komunikasi antara pendidik dan siswa yang dilakukan demi mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya (Dita, 2022); (Rahayu et al., 2023). Dalam kegiatan pembelajaran sangat direkomendasikan untuk menggunakan media pembelajaran, karena penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran yang lebih efektif (Maharani & Putri, 2023).

Pengertian media pembelajaran sendiri adalah alat komunikasi yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan yaitu materi pembelajaran kepada siswa (Nurfadillah 2021); (Pulungan & Rakhmawati, 2022); (Ramadhani et al., 2023). Pendapat serupa juga

disampaikan oleh Wulandari et al. (2023) yang berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Ketidaktepatan dalam pemilihan media serta kurangnya penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dapat berdampak pada hasil belajar siswa (Masykur dalam Gulo et al., 2022) hal ini dikarenakan pembelajaran yang dilaksanakan berpotensi kurang bermakna (Pamungkas & Koeswanti, 2022). Salah-satu solusi untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan pemanfaatan teknologi, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan sangat penting untuk dilaksanakan (Hasanah, Firmansyah, & Firmansyah, 2023); (Afifah, Basyir, Andriani, & Fatria, 2024) karena dengan adanya pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran dapat memperluas kesempatan siswa dalam belajar tanpa terkendala oleh ruang dan waktu (Surani dalam Amaly, Muhammad, Erihadiana, & Zaqiah, 2021), selain itu penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan (Utomo, 2023), sehingga hal ini tentu saja dapat berdampak terhadap hasil belajar siswa (Pimpuang & Yuttapongtada, 2023). Contoh pemanfaatan teknologi pada kegiatan pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang merupakan jenis media belajar komunikasi dua arah atau *two ways communication* yang memuat aspek visual, audio, dan video (Arsyad dalam Firdha & Zulyusri, 2022) pendapat lain juga menyebutkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang memuat teks, grafik, audio, dan gambar bergerak (Iliyas & Handriyanti 2021); (Rasmani et al., 2023).

Media pembelajaran interaktif dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran (Apriliani dalam Nabighoh, Mustaji, & Hendratno, 2022). Salah-satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah dengan menggunakan Wordwall. Wordwall merupakan salah-satu aplikasi berbasis web yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat media pembelajaran interaktif, dimana di dalam wordwall ini media pembelajaran interaktif yang dapat dibuat atau digunakan oleh guru adalah berbentuk permainan edukatif interaktif (Yanti et al., 2023); (Fadhillah, 2022); (Fitri Nuraeni et al., 2022). Pendapat para ahli tersebut juga diperkuat dengan hasil penelitian terdahulu yaitu penelitian dari (Nadia & Desyandri, 2022); (Sukma & Handayani, 2022); dan (Astuti et al., 2023) yang mengkaji tentang penggunaan wordwall terhadap hasil belajar siswa, dimana hasil dari ketiga penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan wordwall sebagai media pembelajaran interaktif dalam kegiatan pembelajaran memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar siswa.

Contoh pemanfaatan teknologi pada kegiatan pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, yang merupakan jenis media belajar komunikasi dua arah (*two ways communication*) yang memuat aspek visual, audio, dan video (Arsyad dalam Firdha & Zulyusri, 2022). Pendapat lain juga menyebutkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang memuat teks, grafik, audio, dan gambar bergerak (Iliyas & Handriyanti, 2021; Rasmani et al., 2023). Media pembelajaran interaktif dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran (Apriliani dalam Nabighoh, Mustaji, & Hendratno, 2022).

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah Wordwall. Wordwall merupakan aplikasi berbasis web yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat media pembelajaran interaktif berupa permainan

edukatif (Yanti et al., 2023; Fadhillah, 2022; Fitri Nuraeni et al., 2022). Penelitian terdahulu oleh Nadia & Desyandri (2022), Sukma & Handayani (2022), dan Astuti et al. (2023) telah mengkaji penggunaan Wordwall terhadap hasil belajar siswa, dan hasilnya menunjukkan bahwa Wordwall memberikan dampak positif terhadap hasil belajar.

Namun, penelitian-penelitian sebelumnya lebih banyak menggunakan pendekatan kuantitatif dan berfokus pada hasil belajar. Novelty penelitian ini terletak pada pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam bagaimana proses penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SD, serta menggali respons dan pengalaman siswa secara langsung. Penelitian ini juga memperkuat temuan dengan data kualitatif dari observasi, kuesioner, dan hasil belajar yang ditransformasikan menjadi data deskriptif.

Berdasarkan penjelasan yang telah dijabarkan sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif didalam kegiatan pembelajaran dapat memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar siswa. Namun yang menjadi landasan permasalahan hingga perlunya dilakukan penelitian ini adalah bagaimanakah penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas 4 SDN 17 pontianak kota. Selain itu meskipun sebelumnya telah pernah dilaksanakan penelitian terkait penggunaan Wordwall dalam kegiatan pembelajaran, namun penelitian tersebut bukanlah jenis penelitian kualitatif. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan bentuk penelitian kualitatif dengan jenis deskriptif yang mana pada penelitian ini akan lebih fokus kepada penggambaran situasi bagaimana media Wordwall digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan hasil dari penelitian ini nantinya akan diperkuat dengan feedback serta hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 17 Pontianak Kota. Manfaat penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran praktis bagi guru dalam memanfaatkan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif, serta berkontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif di tingkat sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan bentuk penelitian kualitatif dengan jenis deskriptif. Menurut Pratama & Syaifullah (2023); (Zebua, Lase, Tatema, Harefa, & Hulu, 2024); Sugiyono (dalam Syam, 2023) penelitian deskriptif merupakan jenis penelitian yang dilakukan untuk menyelidiki serta menggambarkan keadaan atau kegiatan, yang mana data dalam penelitian ini dapat berbentuk kalimat atau gambar. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV B Sekolah Dasar Negeri 17 Pontianak Kota yang berjumlah 32 orang. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan observasi dimana data hasil penelitian yang terkumpul nantinya akan diperkuat dengan data hasil kuesioner dan hasil belajar siswa yang telah ditransformasikan menjadi data kualitatif (kategori/deskriptif). Adapun langkah-langkah analisis data yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut 1) menelaah data yang sudah terkumpul berupa hasil lembar observasi, dimana data penelitian juga akan diperkuat dengan data hasil kuesioner dan hasil belajar siswa 2) melakukan reduksi data, dimana data yang telah terkumpul akan dijabarkan dan disederhanakan agar mudah untuk

dipaham 3) melakukan analisis data, dimana data hasil penelitian yang telah dijabarkan dan disederhanakan dilakukan analisis untuk mendapatkan hasil akhir dari penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data hasil observasi aktivitas guru dengan ketepatan setiap langkah penggunaan Wordwall dengan rancangan kegiatan pembelajaran atau modul ajar, maka didapatkan hasil sebagaimana disajikan dalam tabel 1 berikut.

Tabel 1. Data Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Kegiatan Pembelajaran

No	Aspek yang Diamati	Dilakukan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Guru membagikan chromebook pada tiap kelompok siswa	✓		
2	Guru memberikan arahan kepada setiap kelompok yang telah diberikan chromebook untuk membuka media interaktif Wordwall.	✓		
3	Tiap kelompok siswa menyimak penjelasan guru terkait cara penggunaan media interaktif wordwall dan fitur yang digunakan.	✓		
4	Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok	✓		
5	Siswa menyimak penjelasan guru terkait cara pengerjaan tugas pada LKPD	✓		
6	Guru memastikan setiap anggota kelompok memiliki tugasnya masing-masing	✓		
7	Tiap kelompok berdiskusi menyelesaikan permasalahan yang ada dalam LKPD LKPD 1: Mengidentifikasi kebutuhan atau keinginan menggunakan games group sort https://wordwall.net/play/74182/281/350 LKPD 2 : Menentukan kebutuhan berdasarkan kepentingannya menggunakan game maze chase https://wordwall.net/play/74375/142/667 LKPD 3 : Membedakan macam-macam kebutuhan menggunakan game categorize https://wordwall.net/play/74183/304/295	✓		
8	Siswa berdiskusi memberikan tanggapan sesuai dengan permasalahan yang terdapat dalam Lembar Kerja Siswa	✓		
9	Guru membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan topik permasalahan yang terdapat dalam LKPD	✓		
10	Kelompok yang terpilih menyajikan hasil diskusi LKPD	✓		

- 11 Kelompok lain yang tidak ditunjuk memberikan tanggapan berupa masukan atas hasil penyajian dari kelompok penyaji ✓

Sumber: Data diolah dari hasil observasi kegiatan pembelajaran IPAS menggunakan Wordwall di kelas IV B SDN 17 Pontianak Kota, 2024

Berikut ini merupakan data hasil kuesioner respon siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang menggunakan media wordwall, dimana data hasil kuisisioner ini diambil dengan maksud untuk dijadikan sebagai data penguat hasil penelitian.

Tabel 2. Data Hasil Kuisisioner

Indikator	Skor (%)	Kategori Skor
Ketertarikan siswa terhadap fitur wordwall yang digunakan	89,95%	Sangat Positif
Kemudahan siswa dalam memahami materi	88,75%	Sangat Positif
Motivasi belajar	87,50%	Sangat Positif
Rata-Rata	88,73%	Sangat Positif

Sumber: Data diolah dari hasil kuesioner respon siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan Wordwall di kelas IV B SDN 17 Pontianak Kota, 2024

Untuk pengkategorian kriteria respon siswa yang digunakan pada penelitian ini mengikuti pendapat Khabibag (dalam Mardianto, Azis, & Amelia, 2022) yang terdapat dalam tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Kriteria Respon Siswa

Persentase (%)	Kategori
$85\% \leq RS$	Sangat Positif
$70\% \leq RS < 85\%$	Positif
$50\% \leq RS < 70\%$	Kurang Positif
$RS < 50\%$	Tidak Positif

Sumber: Olah data (Mardianto, Azis, & Amelia, 2022)

Berikut ini merupakan hasil belajar siswa pada saat setelah dan sebelum menggunakan media wordwall dalam kegiatan pembelajaran IPAS, dimana data hasil belajar ini juga dimasukkan sebagai penguat data hasil penelitian.

Tabel 4. Hasil Belajar

Keterangan	Pre-test	Post-test
Total	2290	2845
Rata-rata	71,5	88,9

Sumber: Data diolah dari hasil pre-test dan post-test siswa kelas IV B SDN 17 Pontianak Kota, 2024

Wordwall adalah sebuah aplikasi games yang dapat digunakan sebagai media interaktif dalam pembelajaran serta mampu meningkatkan partisipasi aktif dan hasil belajar siswa (Sukma & Handayani, 2022). Sesuai dengan hasil observasi diperoleh data bahwa penggunaan

Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif telah guru laksanakan sesuai dengan rancangan kegiatan pembelajaran atau modul ajar, dimana hal yang pertama guru lakukan adalah membagikan chromebook sebagai perangkat keras untuk mengakses wordwall kepada setiap kelompok siswa yang telah dibagi sebelumnya. Setelah memastikan setiap kelompok mendapatkan chromebook barulah guru memberikan arahan serta membimbing setiap kelompok untuk membuka media interaktif Wordwall pada perangkat keras chromebook dilanjutkan dengan guru meminta setiap kelompok siswa untuk menyimak penjelasan guru terkait cara penggunaan media interaktif wordwall dan fitur yang digunakan. Setelah dirasa semua kelompok telah paham cara penggunaan semua fitur yang digunakan pada wordwall barulah guru membagikan tiga link wordwall kepada setiap kelompok.

Setiap link wordwall yang guru bagikan merupakan LKPD yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPAS, ketiga link wordwall tersebut masing-masing memuat permainan games group sort yang digunakan untuk mengidentifikasi antara kebutuhan atau keinginan, game maze chase yang digunakan untuk menentukan kebutuhan berdasarkan kepentingannya, dan game categorize yang digunakan untuk membedakan macam-macam kebutuhan. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu oleh (Rosmana et al., 2023) yang juga menggunakan template game dalam aplikasi wordwall sebagai media interaktif sesuai kebutuhan dan terbukti mampu meningkatkan partisipasi, perhatian, konsentrasi, dan keterampilan siswa dalam proses pembelajaran IPAS di kelas V SDN 3 Nagri Kaler.

Selanjutnya LKPD diberikan kepada setiap kelompok siswa disertai dengan pemberian penjelasan tentang cara pengerjaan tugas yang ada pada LKPD dan memastikan semua siswa telah mendapatkan tugasnya masing-masing di dalam kelompok. Setelah menyimak penjelasan guru terkait cara pengerjaan tugas yang ada pada LKPD dan setelah pembagian tugas antar anggota kelompok barulah siswa dipersilahkan oleh guru untuk mulai berdiskusi menyelesaikan tugas atau permasalahan yang ada pada LKPD dalam rentang waktu yang telah ditentukan, selain itu guru juga menyampaikan kepada setiap kelompok bahwa setelah kegiatan diskusi selesai akan diadakan presentasi hasil diskusi kelompok. Selama kegiatan diskusi berlangsung guru mengawasi jalannya kegiatan diskusi dan apabila ada kelompok yang mengalami kendala atau kesulitan dalam menyelesaikan topik permasalahan yang terdapat dalam LKPD guru membantu dan membimbing siswa.

Setelah waktu diskusi habis guru, memilih kelompok secara acak untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya ke depan kelas dan setelah kelompok yang terpilih selesai presentasi barulah guru mempersilahkan kelompok lain yang tidak ditunjuk untuk memberikan tanggapan terhadap hasil diskusi kelompok temannya. Dengan penggunaan media pembelajaran interaktif wordwall seperti ini di dalam kegiatan pembelajaran pada penelitian ini ternyata dapat menghasilkan respon yang sangat positif dari siswa berdasarkan hasil kuesioner yang diisi oleh siswa terkait dengan ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran wordwall, kemudahan siswa dalam memahami materi pembelajaran, dan motivasi siswa dalam belajar. Hal ini juga diperkuat dengan meningkatnya hasil belajar siswa yang mana awalnya rata-rata hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS sebelum menggunakan media wordwall adalah 71,5 meningkat menjadi 88,9 setelah menggunakan wordwall dalam kegiatan pembelajaran IPAS. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang sebelumnya telah dilakukan oleh (Setyorini dkk, 2024) dan (Aidah & Nurafni,

2022) dimana didapatkan hasil bahwa penggunaan wordwall dalam kegiatan pembelajaran dapat memberikan dampak yang positif bagi siswa.

Pembelajaran yang dilakukan ini merupakan pembelajaran interaktif dengan bantuan wordwall sebagai media pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara langsung sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Peserta didik akan lebih memahami konsep materi pelajaran dengan penggunaan media karena ingatan yang membekas lebih lama. Hal ini sejalan dengan pendapat (Suyatno, Juharni, & Susilowati, 2023) yang menyatakan bahwa belajar bermakna akan diperoleh melalui learning by doing dan belajar bermakna terjadi apabila proses dan materi pembelajaran dapat dirasakan peserta didik dan relevan dengan dunianya. Tak hanya itu, wordwall juga dapat meningkatkan daya ingat (retensi) peserta didik karena dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran multimedia yang dalam penggunaannya merangsang banyak indra peserta didik dari unsur visual, gerak (animasi), dan suara (audio) sehingga dapat membuat peserta didik lebih mengingat apa yang disampaikan (Pagarra H & Syawaludin, 2022).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media Wordwall dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 17 Pontianak Kota terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan Wordwall sebagai media interaktif tidak hanya mendapatkan respons yang sangat positif dari siswa dengan perolehan skor rata-rata kuesioner sebesar 88,73%, tetapi juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dari rata-rata nilai awal 71,5 menjadi 88,9. Temuan ini menunjukkan bahwa Wordwall berperan penting dalam menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan bermakna, sehingga dapat mendorong peningkatan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi IPAS.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan kepada guru untuk memanfaatkan Wordwall sebagai alternatif media pembelajaran inovatif, khususnya dalam mata pelajaran IPAS, guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Sekolah disarankan untuk mendukung penerapan teknologi pembelajaran dengan menyediakan infrastruktur yang memadai, seperti perangkat teknologi dan akses internet yang stabil. Bagi peneliti selanjutnya, dapat dikembangkan penelitian lanjutan dengan mengeksplorasi variasi template Wordwall yang lebih beragam atau menerapkannya pada mata pelajaran dan jenjang kelas yang berbeda untuk memperkaya temuan mengenai efektivitas media ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, S., Basyir, T., Andriani, D., & Fatria, M. (2024). Pengembangan Media Wordwall pada Pembelajaran Ekonomi di SMA Terpadu Nurul Huda. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7, 4401–4410.
- Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Di Sdn Ciracas 05 Pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2). <https://doi.org/10.22373/pjp.v11i2.14133>

- Amaly, A. M., Muhammad, G., Erihadiana, M., & Zaqiah, Q. Y. (2021). Kecakapan Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mengoptimalkan Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 6(1), 88–104. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6\(1\).6712](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6(1).6712)
- Astuti, W. W., Yahya, M., Mustansir, M., Santrianti, I., & Syamsinar, S. (2023). Efektivitas Aplikasi Wordwall pada Hasil Belajar IPS Siswa. *EduNaturalia: Jurnal Biologi Dan Kependidikan Biologi*, 4(1), 23. <https://doi.org/10.26418/edunaturalia.v4i1.63442>
- Dasep, M., Salsabila, R., & Azzahra, M. A. (2023). Pentingnya Mengenali Gaya Belajar Siswa Sekolah Dasar dalam Kegiatan Pembelajaran. *Jurnal Abdi Nusa*, 3(3), 157–163. <https://doi.org/10.52005/abdinusa.v3i3.104>
- Dita, P. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 3(01), 73–85. <https://doi.org/10.58176/eciejournal.v3i01.679>
- Fadhillah, L. (2022). Penggunaan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Hukum dan Peradilan di Indonesia. *Pijar : Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 22–28. <https://doi.org/10.56393/pijar.v2i1.1127>
- Firdha, N., & Zulyusri, Z. (2022). Penggunaan iSpring Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 6(1), 101–106. <https://doi.org/10.33369/diklabio.6.1.101-106>
- Fitri Nuraeni, Puji Rahayu, Buldan Hasyim, Debi Septiani, Den Ajeng Khuluqiyah, & Dhias Adria Nurinsani. (2022). Pengaplikasian Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Sejahtera: Jurnal Inspirasi Mengabdi Untuk Negeri*, 2(1), 60–68. <https://doi.org/10.58192/sejahtera.v2i1.399>
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Hasanah, B. A., Firmansyah, A., & Firmansyah, H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Belajar Sejarah Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(5), 1913–1924. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5294>
- Iliyas, R. S., & Handriyantini, E. (2021). Perancangan Media Interaktif Buku Ilustrasi Menggunakan Augmented Reality. *Teknika*, 10(3), 206–213. <https://doi.org/10.34148/teknika.v10i3.389>
- Maharani, I., & Putri, J. H. (2023). Relevansi Pengembangan Media Pembelajaran Matematika. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 10(1), 353–361. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i1.719>
- Mardianto, Y., Azis, L. A., & Amelia, R. (2022). Menganalisis Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Materi Perbandingan Dan Skala Menggunakan Pendekatan Kontekstual. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(5), 1313–1322. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i5.1313-1322>
- Nabighoh, W. N., Mustaji, M., & Hendratno, H. (2022). Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini melalui Media Interaktif Puzzle Angka. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3410–3417. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2410>

- Nadia, D. O., & Desyandri. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1924–1933. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.497>
- Nurfadillah, S. (2021). Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. In CV Jejak. Tangerang.
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In Badan Penerbit UNM.
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 346–354. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.41223>
- Pimpuang, K., & Yuttapongtada, M. (2023). Effectiveness of Learning English Words of Sanskrit Origin as Loanwords in Thai through WordWall Gamification. *LEARN Journal: Language Education and Acquisition Research Network*, 16(2), 451–468.
- Pratama, S., & Syaifullah, N. (2023). Strategi Layanan Bimbingan dan Konseling Berbasis Cyber Counseling. *JBKPI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Pendidikan Islam*, 2(02), 32–41. <https://doi.org/10.26618/jbkpi.v2i02.11462>
- Pulungan, A. R., & Rakhmawati, F. (2022). Tren Media Pembelajaran Matematika dalam Jurnal Pendidikan Matematika di Seluruh Indonesia. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3443–3458. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1776>
- Rahayu, M. S., Hasan, I., Asmendri, A., & Sari, M. (2023). Relevansi Kurikulum dan Pembelajaran dalam Pendidikan. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 4(1), 108–118. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i1.925>
- Ramadhani, J. S., Firmansyah, M. B., Wilujeng, I. T., Putri, N. N., & Nafisah, D. (2023). Pemanfaatan Podcast Spotify sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 14(2), 135–143. <https://doi.org/10.37640/jip.v14i2.1588>
- Rasmani, U. E. E., Wahyuningsih, S., Nurjanah, N. E., Jumi atmoko, J., Widiastuti, Y. K. W., & Agustina, P. (2023). Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Guru PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 10–16. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3480>
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Sari, A. N., Kholida, A., Firdaus, D. N., & Trisnawati, P. (2023). Penggunaan Media Wordwall sebagai Evaluasi Pembelajaran Organ Pernapasan pada Hewan Kelas V di SDN 3 Nagri Kaler. *Journal on Education*, 5(2), 1965–1973. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.838>
- Setyorini, D., Suneki, S., Prayitno, M., & Prasetiawati, C. (2024). Meningkatkan Minat Belajar dengan Menggunakan Wordwall Kelas 4 di Sekolah Dasar. *Jurnal Sinektik*, 6(1). <https://doi.org/10.33061/js.v6i1.8885>
- Sukma, K. I., & Handayani, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
- Suyatno, Juharni, I., & Susilowati, W. W. (2023). Teori Belajar & Pembelajaran Berorientasi Higher Order Thinking Skills. Yogyakarta: Penerbit K-Media.

- Syam, S. (2023). Survey Kesegaran Jasmani Siswa Kelas IV Di Sdn 67 Rappokalling Kota Makassar. *SPORTIVE: Journal Of Physical Education, Sport and Recreation*, 7(1), 93. <https://doi.org/10.26858/sportive.v7i1.45475>
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635–3645. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10066>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yanti, N. H., Nuvitalia, D., Miyono, N., & Rizkiyati, N. (2023). Analisis Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar menggunakan Aplikasi Wordwall. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), 634–638. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i3.667>
- Zebua, P. E., Lase, F., Tatema, A., Harefa, & Hulu, S. K. (2024). Peran Guru dalam Mengembangkan Interaksi pada Anak Didik dalam Proses Pembelajaran Mengajar di SMA Swasta Santu Xaverius Gunungsitoli. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7, 5259–5266.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).