

Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penggunaan Media Permainan Wordwall pada Pembelajaran Ciri Kebahasaan Teks Iklan di Kelas VIII A SMPN 19 Malang

Resti Monica Fanggalda

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
ppg.restifanggalda01430@program.belajar.id

Abstract: One indicator of success can be seen from learning outcomes. However, the learning outcomes of class VIII A students at SMPN 19 Malang need to be improved. The purpose of this PTK is to improve learning outcomes with fun learning. The design of this study refers to the PTK design model of Kemmis and Mc Taggart which consists of two cycles, each cycle has four stages, namely 1) planning, 2) implementation, 3) observation and 4) reflection. The study was conducted at SMPN 19 Malang, the subjects of class VIII A students totaled 34 people. The data obtained were student learning outcomes. The results of the study showed an increase in learning outcomes through Wordwall media. The average value in cycle 1 was 79.47 while in cycle II it increased to 91.3. From these results, it can be concluded that wordwall media is effective in improving student learning outcomes.

Key Words: advertising text; Wordwall; language features

Abstrak: Minat belajar merupakan aspek penting yang harus ditanamkan kepada peserta didik untuk keberhasilan pembelajaran. Salah satu indikator keberhasilan terlihat dari hasil belajar. Namun, hasil belajar peserta didik kelas VIII A SMPN 19 Malang perlu ditingkatkan. Tujuan PTK ini guna meningkatkan hasil belajar dengan pembelajaran menyenangkan. Desain penelitian ini mengacu pada desain PTK model Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari dua siklus, setiap siklus memiliki empat tahapan, yaitu 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) observasi dan 4) refleksi. Penelitian dilaksanakan di SMPN 19 Malang, subjek peserta didik kelas VIII A berjumlah 34 orang. Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus. Data yang diperoleh adalah hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar melalui media Wordwall pada pembelajaran bahasa Indonesia. Rata-rata nilai pada siklus 1 adalah 79,47 sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 91,3. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata kunci: teks iklan; Wordwall; ciri bahasa

Pendahuluan

Proses pembelajaran yang efektif merupakan kunci untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Di era digital saat ini, inovasi dalam metode pengajaran menjadi semakin penting untuk menarik perhatian peserta didik. Guru abad 21 harus bisa memanfaatkan media pembelajaran dengan basis teknologi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka (Fu'ad et al., 2022). Sebagai guru profesional, harus mampu mengobservasi apa saja yang dapat menarik perhatian peserta didiknya (Anggraeni et al., 2021). Namun, pada kenyataannya banyak guru yang masih menggunakan metode ceramah atau konvensional, sehingga pembelajaran menjadi monoton. Metode, model, dan media pembelajaran yang monoton dapat membuat peserta didik menjadi bosan, sehingga hasil yang diperoleh kurang maksimal (Prameswara & Pius X, 2023). Pembelajaran yang tidak menarik dapat menyebabkan peserta didik menjadi tidak minat dalam pembelajaran tersebut (Malewa & Al Amin, 2023). Oleh karena itu, guru harus menciptakan pembelajaran dengan melibatkan peserta didik secara langsung sehingga

dapat tercipta pembelajaran yang aktif, misalnya dengan menggunakan media (Ramadhan, 2022).

Penggunaan media pembelajaran yang interaktif menjadi salah satu alternatif yang efektif. Penelitian menunjukkan bahwa peserta didik lebih bersemangat dan terlibat ketika pembelajaran dilakukan melalui permainan, sehingga hal ini dapat meningkatkan motivasi mereka (Fajria, 2021). Media permainan juga mendukung pembelajaran kolaboratif, di mana peserta didik dapat belajar satu sama lain dalam suasana yang lebih santai. Oleh sebab itu, sebagai guru sangat penting untuk mengetahui penyusunan materi yang tepat, menarik dan cermat agar peserta didik lebih termotivasi secara aktif terlibat dalam pembelajaran (Abiyyu & Efendi, 2024). Salah satu bentuk media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik adalah media permainan Wordwall karena dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan minat belajar peserta didik dapat meningkat (Shelvia Amanda et al., 2024). Wordwall merupakan sebuah media permainan edukasi yang berbasis kata-kata, hal tersebut dapat menjadi alternatif yang baik untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah (Zulfah, 2023).

Wordwall adalah salah satu perangkat lunak yang dapat diakses dengan menggunakan internet yang digunakan sebagai media pembelajaran berbasis game (Nadia et al., 2022). Wordwall merupakan suatu permainan kuis yang interaktif dan dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran (Zulfah, 2023). Selain itu, menurut (Arni, 2021) Wordwall merupakan sebuah aplikasi web yang dapat digunakan untuk menciptakan permainan yang tidak monoton. Penggunaan media Wordwall, peserta didik terlibat aktif. Edukasi aplikasi Wordwall ini dituangkan dalam permainan, sehingga pemaknaan terhadap konsep yang terkandung dalam pembelajaran lebih terserap (Malewa & Al Amin, 2023). Selain itu, Wordwall merupakan salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai penilaian hasil belajar yang menyenangkan (Epriliyanti et al., 2021).

Peneliti melakukan observasi sekaligus praktik mengajar selama 2 bulan, yaitu mulai bulan Juli sampai September 2024. Berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa banyak siswa yang kurang aktif dan cenderung menghiraukan saat diminta untuk mengerjakan tugas. Kemudian, peneliti melakukan wawancara kepada peserta didik kelas VIII A di SMPN 19 Malang, tentang bagaimana metode atau model belajar yang disukai. Sebagian besar peserta didik menjawab lebih menyukai belajar yang interaktif dengan bermain permainan. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan mengimplementasikan media permainan Wordwall sebagai alat bantu dalam pembelajaran ciri kebahasaan teks iklan. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan dan meningkatkan hasil belajar mereka.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan pendekatan yang memfokuskan pada perbaikan dan refleksi proses pembelajaran, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan (Daryanto, 2020) Melalui PTK, guru dapat melakukan perubahan yang berkelanjutan dalam praktik pembelajaran berdasarkan analisis data yang diperoleh (Hidayati, 2022). Selain itu, guru dapat mencoba pendekatan baru sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik, seperti penggunaan teknologi dalam pembelajaran (Nuriyati et al., 2022) Dalam hal ini, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dirancang untuk mengevaluasi

efektivitas penggunaan media permainan Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui 4 siklus yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, guru dapat mengetahui masalah yang dihadapi dalam kelas dan merumuskan solusi yang efektif (Arikunto et al., 2021). Penelitian Tindakan Kelas dilakukan, karena penerapan PTK dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan menghasilkan dampak positif bagi peserta didik (Aulia et al., 2023).

Media belajar dengan menggunakan permainan dalam pembelajaran, terutama dengan menggunakan Wordwall, telah terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami konsep-konsep yang sulit dengan lebih baik (Fatimah et al., 2024). Dengan mengintegrasikan elemen permainan ke dalam pembelajaran, diharapkan siswa dapat lebih aktif berpartisipasi, berkolaborasi, dan bersaing secara positif dalam proses belajar (Hakeu et al., 2023). Selain itu, dengan media ini diharapkan dapat memberikan dampak baik bagi peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia (Rahma Maulida, 2024).

Persamaan dan perbedaan tentu terdapat pada penelitian, termasuk pada penelitian ini. Penelitian tindakan kelas dengan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan Wordwall berkaitan dengan beberapa penelitian yang sudah pernah diteliti sebelumnya *pertama*, penelitian oleh (Maghfiroh et al., 2018) dengan judul Penggunaan Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. Penelitian tersebut bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika materi bangun ruang. Hasil yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan adalah hasil belajar yang meningkat pada setiap siklus. Ketuntasan klasikal belajar peserta didik pada prasiklus adalah 42,11% meningkat 34,20% pada siklus 1 menjadi 76,31%.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh (Malewa & Al Amin, 2023) dengan judul Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Materi Zakat di UPTD SD Negeri 65 Barru. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui minat belajar peserta didik di kelas VI di UPTD SD Negeri 65 Barru dengan menggunakan Aplikasi Wordwall. Hasil yang diperoleh dari penelitian menggunakan media tersebut terdapat peningkatan pada setiap siklus. Rata-rata nilai dari hasil pembelajaran pada siklus 1 adalah 70% dan ketuntasan klasikal 60%, dan pada siklus 2 meningkat menjadi 90% dengan klasikal baik sekali.

Penelitian di atas memiliki relevansi dengan penelitian ini, karena memiliki objek yang sama untuk diteliti, yaitu hasil belajar peserta didik. selain itu, subjek yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya dengan penelitian ini adalah peserta didik. Adapun perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah terletak pada mata pelajaran yang diimplementasikan di dalam kelas. Selain itu, letak atau tempat penelitian yang dilakukan tersebut berbeda. Pada penelitian yang dilakukan oleh Malewa (2023), bertujuan untuk meningkatkan minat belajar, sedangkan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik melalui media permainan interaktif Wordwall.

Berdasarkan penjelasan dan beberapa penelitian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penggunaan Media Permainan Wordwall pada Pembelajaran Ciri Kebahasaan Teks Iklan di Kelas VIII A SMPN 19 Malang”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah

pemanfaatan media permainan Wordwall mampu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMPN 19 Malang khususnya di kelas VIII A. Penelitian ini merupakan penelitian lanjutan dari penelitian-penelitian sebelumnya.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilakukan selama 2 siklus. Penelitian Tindakan Kelas adalah salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui perbaikan proses pembelajaran yang dilakukan secara sistematis dan kolaboratif (Arikunto et al., 2021). Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang dalam pelaksanaannya terdiri dari 4 siklus, yaitu 1) menyusun rencana tindakan, 2) melaksanakan tindakan, 3) melakukan observasi, dan 4) refleksi.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 19 Malang, subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII A yang berjumlah 34 orang. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan selama 2 bulan, terhitung mulai bulan Juli sampai dengan bulan September tahun 2024. Data yang didapatkan adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif adalah data yang diperoleh dari aktivitas guru dan peserta didik berupa hasil observasi. Kemudian, data kuantitatif merupakan data yang diperoleh dari hasil tes peserta didik.

Teknik pengumpulan data pada penelitian tindakan kelas ini yaitu, observasi dan evaluasi. Observasi yang dilakukan adalah pengamatan terhadap aktivitas peserta didik dalam belajar, sedangkan evaluasi, guru memberikan latihan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Data hasil penelitian diolah secara deskriptif kuantitatif, dengan menghitung nilai rata-rata hasil penilaian peserta didik dibagi banyaknya peserta didik. peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari perbandingan antara siklus 1 dan siklus 2 dengan nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) 75.

Peningkatan hasil belajar peserta didik, dapat dihitung menggunakan rumus berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

\bar{x} : rata-rata kelas (*mean*)

$\sum x$: jumlah nilai peserta didik

N : Banyaknya peserta didik

Berikut merupakan rumus presentase hasil belajar peserta didik.

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\text{Seluruh Peserta Didik}} \times 100\%$$

Interval Nilai	Predikat	keterangan
93 – 100	A	Sangat Baik
84 – 92	B	Baik
75 – 83	C	Cukup
<75	D	Kurang

Tabel 1 Klasifikasi Tingkat Keberhasilan

Hasil dan Pembahasan

1.1 Hasil

1. Siklus 1

a. Tahap Perencanaan

Pada siklus 1, peneliti menyiapkan langkah-langkah yang akan digunakan dalam tindakan siklus 1, yaitu menyiapkan modul ajar sebagai scuan pembelajaran, LCD dan aplikasi Wordwall sebagai media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran.

b. Tahap Pelaksanaan,

Pada tahap pelaksanaan, hanya 14 peserta didik yang tuntas dengan nilai rata-rata 79,47 nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 74 dengan jumlah nilai 2.702. Dengan cara perhitungan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N} = \frac{2.702}{34} = 79,47$$

Rumus hasil belajar peserta didik dengan presentase, adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\text{Seluruh Peserta Didik}} \times 100\%$$

$$P = \frac{14}{34} \times 100\% = 41,17\%$$

c. Tahap Observasi

Pada tahap observasi siklus 1, peneliti melihat bagaimana perubahan peserta didik pada saat belajar menggunakan media Wordwall. Hasil observasi tersebut dinilai cukup baik, karena peserta didik sudah dapat mengikuti pembelajaran secara aktif.

d. Tahap Refleksi

Berdasarkan analisis hasil belajar peserta didik, penggunaan media Wordwall sudah cukup baik, namun perlu adanya peningkatan. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas pada siklus ke 2.

2. Siklus 2

a. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan pada siklus 2, peneliti menyiapkan sarana dan prasarana yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, namun disuse berdasarkan hasil analisis dan refleksi pada siklus 1. Hal tersebut, bertujuan agar peserta didik mendapatkan hasil yang lebih baik dan tujuan belajar dapat tercapai.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan belajar mengajar siklus 2, proses belajar mengacu pada langkah-langkah yang termuat dalam modul ajar. Capaian hasil belajar peserta didik pada siklus 2 adalah sebagai berikut.

Pada pelaksanaan siklus 2 terlihat sudah 100% peserta didik yang tuntas dengan nilai rata-rata 91,3 nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 93 dengan jumlah nilai 3.105. Dengan cara perhitungan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N} = \frac{3.105}{34} = 91,3$$

Rumus hasil belajar peserta didik dengan presentase, adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\text{Seluruh Peserta Didik}} \times 100\%$$

$$P = \frac{34}{34} \times 100\% = 100\%$$

c. Tahap Observasi

Tahapan observasi pada siklus 2, peserta didik sudah menunjukkan kemajuan dalam pembelajaran. Penilaian pada siklus 2 ini sama dengan penilaian siklus 1 yaitu dengan melihat perubahan belajar peserta didik dengan menggunakan media permainan edukasi Wordwall pada materi ciri bahasa teks iklan di kelas VIII A SMPN 19 Malang.

d. Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan media pembelajaran berupa permainan edukatif Wordwall, peserta didik sudah menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam proses pembelajaran. Dengan hasil penelitian yang dikategorikan sangat baik, maka penggunaan media Wordwall sudah dapat dikatakan berhasil. Kekurangan pada siklus 1 sudah dapat diperbaiki pada siklus 2 sehingga memperoleh hasil di atas KKM. Dengan keterangan-keterangan tersebut maka pelaksanaan PTK sudah tidak dilanjutkan dan berhenti pada siklus 2.

1.2 Pembahasan

Penelitian dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi Wordwall dilakukan sesuai dengan observasi awal yang menunjukkan minat peserta didik dan hasil belajar peserta didik yang kurang maksimal dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, materi ciri bahasa teks iklan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berupa Wordwall mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, hal tersebut terlihat dari peningkatan setiap proses yang dilakukan pada saat penelitian.

Berdasarkan data yang telah dipaparkan pada bagian hasil penelitian, dapat dikatakan terdapat perbedaan yang signifikan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia kelas VIII A di SMP Negeri 19 Malang dengan menggunakan media permainan Wordwall. Siklus 1 dengan nilai rata-rata 79,47 dengan nilai individu setiap peserta didik yang dikategorikan cukup baik dengan rentang nilai 75-92, dan siklus 2 dengan nilai rata-rata 91,3 dengan nilai individu setiap peserta didik yang dikategorikan sangat baik dengan rentang nilai 93-100. Dari hasil yang didapatkan membuktikan bahwa peserta didik mengalami peningkatan saat belajar dengan menggunakan permainan Wordwall.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik melakukan permainan dengan antusias, aktif, interaktif, dan kompetitif. Sebelum menggunakan media Wordwall dan belum melaksanakan penelitian ini, peserta didik merasa bosan, tidak serius, dan merasa bahwa bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang tidak menarik, sehingga hasil belajarpun kurang maksimal. Namun, setelah observasi dan wawancara, peneliti memutuskan untuk menggunakan media permainan yang interaktif seperti Wordwall. Hasilnya, peserta didik dapat belajar dengan baik, hal tersebut terlihat pada perubahan hasil data setiap siklus yang semakin meningkat.

Pada siklus 1, peserta didik sudah terlihat peningkatan belajar, namun belum maksimal. Hal tersebut terlihat dari beberapa peserta didik sudah belajar dengan sungguh-sungguh sehingga mendapatkan hasil yang baik karena menggunakan media pembelajaran yang menarik. Namun, masih ada beberapa peserta didik yang kurang fokus karena guru masih kurang menguasai kelas.

Sedangkan pada siklus 2, proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Peserta didik seluruhnya sudah terlibat aktif dan fokus dalam proses pembelajaran. Hal tersebut, dapat dilihat dari capaian hasil belajar peserta didik yang meningkat. Seluruh pemaparan di atas dapat dilihat bahwa penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media berbasis teknologi berupa permainan aplikasi Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia, dengan materi ciri bahasa teks iklan di SMP Negeri 19 Malang. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil belajar peserta didik yang mengalami peningkatan secara bertahap pada setiap siklus. Pada siklus 1, perolehan ketuntasan belajar peserta didik rata-

rata mendapatkan nilai 79,47 dengan presentase 41,17%. Sedangkan pada siklus 2, pemerolehan ketuntasan belajar peserta didik meningkat dengan mendapat nilai rata-rata 91,3 dengan presentase 100% peserta didik yang mendapat nilai di atas KKM.

Dari Kesimpulan di atas, maka dapat disarankan hal-hal seperti berikut.

1. Pembelajaran bahasa Indonesia yang selama ini hanya menggunakan metode ceramah, diperlukan upaya kreativitas guru untuk merancang pembelajaran yang kreatif, inovatif, interaktif, bermakna, dan membuat peserta didik merasa senang.
2. Metode yang dapat digunakan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran bahasa Indonesia, salah satunya bisa menggunakan media permainan interaktif seperti Wordwall.

Daftar Rujukan

- Abiyu, D. N., & Efendi, M. Y. (2024). *Upaya Peningkatan Pemrograman Pembelajaran Berbasis Game dengan Scratch pada Peserta Didik SMP Dharma Karya*. 2007, 2486–2493.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Priamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar [Development of Video-Based Interactive Learning Multimedia to Increase Learning Interest of Elementary School Students]. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327.
- Arikunto, S., Supardi, & Suhardjono. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Bumi Aksara.
- Arni, R. (2021). Penggunaan Games Edukasi Dengan Wordwall Solusi Pjj Yang Menyenangkan. *Minasan*, 978-623-92393-2-9, 10–19.
- Aulia, C., Abadih, E. W., Fatimah, E. Z., Nuraeni, I. S., & Kholifah, N. (2023). Peran Penelitian Tindakan Kelas dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Islam. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(3), 2023.
- Daryanto. (2020). *Media Pembelajaran Inovatif*. Satunusa.
- Epriliyanti, L., Lidiana, N., Munawaroh, N., & Nurfijri, S. (2021). Literatur Review: Penggunaan Media WORDWALL Sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Prosiding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 6(1), 378–384.
- Fajria, F. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Media Pop Up Book Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Min 04 Aceh Besar. *Jurnal Pendidikan*, 10(2), 152–157.
- Fatimah, S., Wathoni, M., Ismah, I., & Widyasari, N. (2024). Penggunaan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Ponjong. *Semnasfip*, 1730–1738. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23757%0Ahttps://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/download/23757/11043>
- Fu'ad, M., Nurwahidin, M., & Yulianti, D. (2022). PERAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DALAM PEMBELAJARAN ABAD 21 Pendahuluan. *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia*, 1(1), 11–18.
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 154–166. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930>
- Hidayati, S. (2022). Meningkatkan Keterlibatan Siswa Melalui Media Pembelajaran. *Psikologi*

Pendidikan, 16 (3).

- Maghfiroh, K., Roudlotul, M. I., & Semarang, H. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jpk, 4(1)*, 64–70. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>
- Malewa, E. S., & Al Amin, M. (2023). Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Zakat Di Uptd Sd Negeri 65 Barru. *Educandum, 9(1)*, 22–30. <https://doi.org/10.31969/educandum.v9i1.1050>
- Nadia, A. I., Afiani, K. D. A., Naila, I., & Muhammadiyah, U. (2022). Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia Universitas Muhammadiyah Surabaya, 12(1)*, 33–43.
- Nuriyati, T., Falaq, Y., Nugroho, E. D., Hafid, H. H., & ... (2022). Metode Penelitian Pendidikan (Teori & Aplikasi). In *Widina Bhakti Persada: Bandung*. <https://repository.penerbitwidina.com/publications/354716/metode-penelitian-pendidikan-teori-aplikasi%0Ahttps://repository.penerbitwidina.com/media/publications/354716-metode-penelitian-pendidikan-teori-aplik-d68bda90.pdf>
- Prameswara, A. Y., & Pius X, I. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDK Wignya Mandala Melalui Pembelajaran Kooperatif. *SAPA - Jurnal Kateketik Dan Pastoral, 8(1)*, 1–9. <https://doi.org/10.53544/sapa.v8i1.327>
- Rahma Maulida, R. (2024). Penerapan Teknologi Wordwall Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar Untuk Mewujudkan Tujuan Keempat Program Sdgs. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia, 1(3)*, 372–377.
- Ramadhan. (2022). *Vol. 27, No. 1, April 2022. 27(1)*.
- Shelvia Amanda, Syahira Nabila Zulkim, Adrias Adrias, & Nur Azmi Alwi. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya, 2(4)*, 304–313. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i4.842>
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia, 1(1)*, 11. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>