Penerapan Platform Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Peserta didik Kelas IV SDN Purwantoro 4 Kota Malang

Ainul Latifah\*

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

ppg.ainullatifah99830@program.belajar.id\*

*Abstract: This study was conducted because of the low scores of students in the Pancasila Education subject, lack of student understanding and low student involvement in learning. The purpose of this study was to improve student learning outcomes with wordwall learning media in the Pancasila Education subject for grade IV at SDN Purwantoro 4 Malang City, totaling 25 students. With the use of wordwall media, students will be actively involved and interested in participating in learning that can improve their learning outcomes. With the data analysis technique used, namely through quantitative description analysis of the results of student evaluation tests, it can be seen that student learning outcomes in the pre-cycle got a 60% completion percentage. Furthermore, in cycle I, student learning completion increased to 72%. And in cycle II, student learning completion increased to 92%. These results indicate that the use of wordwall learning media in the Pancasila Education subject can improve the learning outcomes of grade IV students at SDN Purwantoro 4 Malang City.*

*Keywords: learning outcomes, wordwall platform, Pancasila education*

**Abstrak:** Penelitian ini dilakukan karena rendahnya nilai peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, kurangnya pemahaman peserta didik dan rendahnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan media pembelajaran wordwall pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SDN Purwantoro 4 Kota Malang yang berjumlah 25 orang. Dengan penggunaan media wordwall peserta didik akan terlibat aktif dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran yang bisa meningkatkan hasil berlajar mereka. Dengan Teknik analisis data yang digunakan yaitu melalui analisis deskripsi kuantitatif dari hasil tes evaluasi peserta didik dapat dilihat hasil belajar peserta didik pada pra siklus mendapatkan presentase ketuntasan 60%. Selanjutnya pada siklus I ketuntasan belajar peserta didik meningkat menjadi 72%. Dan pada tahap siklus II ketuntasan belajar peserta didik meningkat menjadi 92%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran wordwall pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Purwantoro 4 Kota Malang

.

Kata kunci: hasil belajar, platform wordwall, pendidikan Pancasila

Pendahuluan

Di era globalisasi saat ini, perkembangan teknologi sudah berkembang dengan begitu pesat. Dengan berkembangnya ilmu teknologi dapat mempengaruhi kehidupan manusia. “Perkembangan teknologi informasi (TI) dan ilmu pengetahuan pada masa globalisasi telah berkolaborasi dengan banyak bidang ilmu lainnya dan merambah ke segala bidang” tutur Abdillah dalam(Irmawati & Wibawa Sutrisna, 2024). Perkembangan teknologi tidak luput dari yang namanya perkembangan ilmu pengetahuan. Dalam meningkatkan mutu pendidikan, peran teknologi sangat dibutuhkan. Diperlukan pondasi yang kuat dalam menyambut perkembangan teknologi yang semakin maju khususnya bagi anak-anak penerus bangsa. Teknologi informasi telah mengubah secara signifikan perilaku konsumen dan preferensi pasar dari berbagai belahan dunia.(Radyananda Barus et al., 2024)

Proses pendidikan dilakukan di lingkungan sekolah. Dimana sekolah menjadi lembaga yang memiliki peranan untuk menanamkan nilai pengetahuan dan nilai karakter pada diri peserta didik dan mata pelajaran yang mewujudkannya adalah mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini tercantum jelas dalam Pasal 37 UU No 20 Tahun 2003 dalam (Gustian & Mutiara, 2024) bahwa Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib dipelajari dalam kurikulum merdeka baik itu tingkat dasar maupun menengah bahkan sampai kepada perguruan tinggi. Visi misi mata pelajaran ini ialah untuk membentuk peserta didik supaya menjadi warga negara yang baik dengan landasaran profil pelajar Pancasila dengan memiliki karakteristik baik dalam menjalankan hak dan kewajibannya, adanya kesadaran dalam perilaku politik serta memiliki kesadaran hukum dan moral yang baik. Penjelasan diatas menunjukkan bahwa pelajaran Pendidikan Pancasila ini memiliki tujuan yang cukup kompleks dalam membentuk karakter peserta didik. namun hal ini akan menjadi tujuan semata jika tidak didukung oleh inovasi yang baik. Fenomena ini artinya menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah perlu diperbaiki hal ini terbukti dengan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik masih rendah (Yista Adeliya & Sulistyawati, 2024)padahal proses pembelajaran yang diharapkan terjadi adalah hasil belajar optimal

Fenomena di atas juga ditemukan di SDN Purwantoro 4 Malang dimana berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan ditemukan bahwa peserta didik mengenai kondisi kelas saat pelajaran Pendidikan Pancasila terlihat peserta didik cednerung pasif atau kurang bersemangat selaa pembelajaran. Selain itu peneliti juga melihat penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran belum maksimal sehingga terkesan membosankan dan monoton. Padahal berdasarkan hasil wawancara singkat dengan beberapa peserta didik menyebutkan bahwa mereka menyukai media pembelajaran dengan media pembelajaran yang interaktif bersamaan itu peneliti menjadi tertarik apakah dampak dari kondisi ini terhadap hasil belajar yang diperoleh peserta didik dipembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil asesmen diagnostik yang dilakukan peliti terlihat bahwa kelas IV memperoleh nilai yang berkategori rendah. Maka penulis menyadari bahwa ada yang salah dari proses pembelajaran yang dilakukan Sebab menurut (H. N. Azizah, 2020) Jika hasil belajar peserta didik tidak mencapai nilai KKM artinya pembelajaran tersebut memiliki masalah baik itu berasal dari guru, peserta didik maupun sarana prasarana pendukung pembelajaran. serta adanya anggapan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila itu membosankan. Untuk itu, diperlukan solusi membangkitkan aktivitas peserta didik supaya hasil belajar Pendidikan peserta didik dapat ada peningkatan.

Peneliti berusaha mencari solusi untuk mengatasi permasalah tersebut. Pada permasalahan tersebut peneliti berupaya untuk membuat pembelajaran yang interaktif selama proses pembelajaran salah satunya dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, agar pembelajaran tidak monoton dan lebih menarik bagi peserta didik.

Media pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan sebagai solusi dalam permasalahan ini. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan, di mana penggunaan media ini memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Media pembelajaran berfungsi sebagai penghubung yang dapat berupa benda konkret, seperti pengalaman langsung, semi-abstrak, seperti gambar, dan abstrak, seperti kata-kata (Nurrita, 2018). Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi hasil belajar dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran (Permana & Kasriman, 2022). Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media seperti gambar, ilustrasi, atau model konkret sangat efektif dalam membantu pembelajaran (Oktaviasari et al., 2024). Oleh karena itu, agar peserta didik dapat dengan mudah memahami fakta atau konsep yang dipelajari, guru sangat dianjurkan untuk menggunakan media yang benar-benar sesuai dengan konsep yang dibahas dan menarik perhatian peserta didik. Sebuah media pembelajaran yang dapat mudah untuk digunakan oleh siapapun, untuk itu peneliti tertarik untuk melaksanakan sebuah penelitian terkait media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

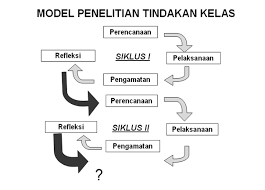
Platfom wordwall dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. (Mutia Sari & Yarza, 2021) mengemukakan bahwa aplikasi wordwall merupakan sebuah platfom yang dapat membantu guru dalam melaksanakan kegiatan penilaian atau evaluasi hasil belajar yang menarik bagi peserta didik. Sebab wordwall memiliki kelebihan, antara lain terdapat jenis permainan yang sangat banyak. Wordwall menyediakan berbagai permainan yaitu seperti *gameshow quiz, open the box, find the match, quiz, random wheel* dan masih banyak permainan yang lain(Ningsih & Munawir, 2024). Sehingga peserta didik merasa tertarik untuk belajar, yaitu dengan belajar dan juga bermain secara bersamaan. Menurut (Rizki et al., 2023) Kelebihan dari wordwall juga pada fitur yang dapat mengunduh dan mencetak soal dengan format PDF yang telah guru buat. Tidak hanya itu, fitur pada aplikasi yang menjadi perhatian adalah guru dapat mengubah jenis permainan pada soal-soal yang sudah dibuatnya. Jadi, aplikasi wordwall ini sangat mudah diakses serta dipelajari oleh semua orang.

Menurut (Runtut Bela Vista & Chasanatun, 2020) salah satu media pembelajaran interaktif berbasis IT yang bisa dimanfaatkan guru agar menarik minat dan antusiasme bagi peserta didik yaitu dengan menggunakan media Wordwall. Farhaniah dalam (Andriany & Warsiman, 2023) menjelaskan implementasi media berbasis wordwall sangat baik untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik. (Lestari, 2015) juga menjelaskan game online wordwall bermanfaat menjadi sumber pendidikan, media, dan alat asesmen yang mengasyikkan bagi peserta didik game dapat dimainkan melalui laptop atau ponsel. Aplikasi Wordwall termuat gambar, musik, animasi, dan permainan interaktif yang dapat menarik perhatian peserta didik. Sepikiran dengan gagasan Sari & Yarza dalam (Kusmaya & Nur Prabawati, 2022) wordwall adalah aplikasi yang mampu dimanfaatkan sebagai alat belajar, sumber belajar, dan evaluasi online yang menarik bagi peserta didik.

Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian tindakan Kelas dengan judul " Penerapan Platform Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Peserta didik Kelas IV SDN Purwantoro 4 Kota Malang”.

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilakukan oada bulan Agustus 2024 di kelas IV SDN Purwantoro 4 Kota Malang. Peserta didik dengan jumlah 25 tahun ajaran 2024/2025 sebagai objek penelitian. Menurut Hopskin dalam (A. Azizah & Realita Fatamorgana, 2019)Penelitian tindakan kelas atau Classroom Action Research (CAR) dimaksudkan sebagai penelitian yang dilakukan oleh guru kelas atau di sekolah tempat mengajar, dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan praktik dan proses dalam pembelajaran. Untuk siklus penelitian tindakan kelas menurut Arikunto dalam (Lisma Purbayanti & Veriansyah, 2022) yakni sebagai berikut :



**Gambar1.** Alur Penelitian Tindakan Kelas

Untuk menganalisis untuk aspek kognitif peserta didik, maka dilakukan dengan membandingkan hasil belajar peserta didik yang diperoleh pada pra siklus, siklus I dan siklus II dengan menghitung rata-rata setiap peserta didik pada setiap akhir siklus dan menghitung ketuntasan belajar peserta didik dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

Keterangan

X : Nilai rata-rata

∑x : Jumlah seluruh skor

N : Banyaknya peserta didik

Menghitung presentase ketuntasan belajar peserta didik

Keterangan

∑F : Jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM

N : Banyak peserta didik

Hasil dan Pembahasan

Peneliti menemukan bahwa ada masalah dengan hasil belajar peserta didik di mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Banyak peserta didik gagal mencapai nilai KKM. Untuk mengatasi masalah ini, peneliti memilih menggunakan wordwall sebagai media pembelajaran. Data yang dikumpulkan peneliti menunjukkan bahwa penerapan media wordwall ini meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Purwantoro 4 Kota Malang dalam Pelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil dari penelitian tindakan kelas yang dilakukan diketahui bahwa proses pembelajaran pra-siklus di kelas masih bergantung pada pendekatan konvensional, guru hanya menggunakan teknik ceramah saat menyampaiakan materi pelajaran.

Kegiatan pra siklus dilakukan untuk mengetahui kondisi kelas dan metode pembelajaran yang akan diterapkan pada siklus berikutnya. Ini akan digunakan untuk membandingkan evaluasi pembelajaran sebelum dan sesudah penggunaan wordwallsebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan komunikasi dan kreativitas peserta didik. Hasil belajar peserta didik tidak mencapai Ketuntasan Kriteria Maksimum (KKM) ketika pra siklus dilaksanakan dengan metode konvensional, yang mencakup ceramah menggunakan media papan tulis, buku Pendidikan Pancasila kelas IV, dan LKS. Hasil belajar peserta didik SDN PPurwantoro 4 Kota Malang pada kegiatan pra siklus, peserta didik mencapai nilai KKM 70, dengan rata-rata kelas 67,6.

Tabel 1. Hasil Belajar Peserta didik Pra Siklus

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Interval Nilai | Kategori | Frekuensi |
| 90-100 | Sangat Baik | 1 |
| 80-89 | Baik | 5 |
| 70-79 | Cukup | 9 |
| 60-69 | Kurang | 6 |
| <59 | Sangt Kurang | 4 |
| Jumlah | | 25 |
| Nilai rata-rata | | 67,6 |
| Jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan | | 15 |
| Jumlah peserta didik yang tidak mencapai ketuntasan | | 10 |
| Ketuntasan Klasikal | | 60% |

Dari 25 peserta didik, 15 mencapai ketuntasan, atau 60%, dari hasil belajar, sementara 10 peserta didik, atau 40%, masih belum tuntas. Hasil ini didasarkan pada apa yang di lihat guru selama proses pembelajaran. Dari 25 peserta didik pada tahap pra siklus, hanya 15 menunjukkan keberanian dan kemampuan untuk menjawab pertanyaan guru dengan benar. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik masih memiliki hasil belajar yang sangat rendah. Oleh karena itu, inovasi pembelajaran yang tepat diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam siklus pertama, wordwall digunakan sebagai inovasi dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Belajar Peserta didik Siklus I

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Interval Nilai | Kategori | Frekuensi |
| 90-100 | Sangat Baik | 4 |
| 80-89 | Baik | 8 |
| 70-79 | Cukup | 6 |
| 60-69 | Kurang | 5 |
| <59 | Sangt Kurang | 2 |
| Jumlah | | 25 |
| Nilai rata-rata | | 74 |
| Jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan | | 18 |
| Jumlah peserta didik yang tidak mencapai ketuntasan | | 7 |
| Ketuntasan Klasikal | | 72% |

Pada siklus pertama, peneliti menerapkan media wordwall pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk peserta didik kelas IV. Peneliti melihat bagaimana peserta didik menanggapi penggunaan media wordwall. Peserta didik kelas IV lebih aktif mengambil bagian dalam kegiatan pembelajaran. Mereka juga lebih memahami materi pelajaran dan banyak belajar. Peserta didik kelas IV lebih percaya diri dalam menyampaikan hasil belajarnya di kelas dengan menggunakan media wordwall. Dalam penelitian pembelajaran pendidikan pancasila di kelas IV yang menggunakan media wordwall, hasil belajar peserta didik pada siklus I rata-rata adalah 72. Dari 25 peserta didik, 17 peserta didik mencapai ketuntasan (dengan KKM 70), sementara 7 peserta didik masih belum selesai. Pada siklus pertama, persentase ketuntasan hasil belajar klasikal adalah 72%. Pencapaian ini menunjukkan bahwa penelitian tersebut belum berhasil karena belum melebihi ambang 80% yang ditetapkan. Akibatnya, peneliti melanjutkan penelitian ke siklus kedua untuk menguji konsistensi keberhasilan media wordwall dan mencapai ketuntasan hasil belajar yang lebih signifikan.

Tabel 3. Hasil Belajar Peserta didik Siklus II

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Interval Nilai | Kategori | Frekuensi |
| 90-100 | Sangat Baik | 8 |
| 80-89 | Baik | 9 |
| 70-79 | Cukup | 7 |
| 60-69 | Kurang | 1 |
| <59 | Sangt Kurang | - |
| Jumlah | | 25 |
| Nilai rata-rata | | 88 |
| Jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan | | 23 |
| Jumlah peserta didik yang tidak mencapai ketuntasan | | 2 |
| Ketuntasan Klasikal | | 92% |

Siklus kedua penelitian menunjukkan peningkatan nilai hasil belajar yang signifikan, hal ini dapat diketahui dari rata-rata hasil belajar peserta didik mencapai 88. Dari 25 peserta didik, 22 peserta didik mencapai ketuntasan (dengan KKM 70), sehingga persentase ketuntasan hasil belajar klasikal pada siklus kedua adalah 92%. Dengan ini, penelitian berakhir. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media wordwall dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan secara signifikan dengan penggunaan media pembelajaran ini.

Hasil belajar didefinisikan sebagai kemampuan peserta didik untuk menyelesaikan suatu tahapan pencapaian hasil belajar mereka, yang dinilai melalui ujian (Rosnah, 2017). Hasil belajar mencerminkan perubahan yang terjadi pada peserta didik, termasuk aspek afektif dan psikomotorik yang menjadi fokus metode pelatihan(Amalina, 2024) Pembelajaran yang efektif tidak terbatas pada mengetahui apa yang dimaksud dengan konsep. Kemampuan peserta didik untuk mencapai kemampuan yang ditetapkan selama proses pembelajaran adalah salah satu cara untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah kegiatan pembelajaran. Hasil belajar ditentukan oleh partisipasi peserta didik dalam materi yang diajarkan oleh guru, serta berbagai upaya dan daya yang mereka gunakan. Belajar dari pengalaman langsung membantu peserta didik memahami dan menguasai pelajaran dengan lebih baik(Tinesia Alifa et al., 2024). Ini menunjukkan peningkatan dalam berbagai aspek perilaku peserta didik, seperti peningkatan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Media pembelajaran adalah salah satu dari banyak hal yang diperlukan untuk mendukung hasil belajar yang baik.

Penelitian ini sejalan dengan yang dilakukan oleh (Amanda et al., 2024) Hasil penelitian mengunakan media ajar Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 01 Muara Panas Kabupaten Solok. Ini dapat dibuktikan dengan peningkatan kinerja guru dan peserta didik saat menggunakan media berbasis wordwall. Selain itu penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian (Waluyo Hadi et al., 2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif Wordwall efektif sebagai media pembelajaran yang inovatif untuk materi IPA di sekolah dasar.. Aplikasi wordwall bisa digunakan sebagai media pembelajaran selama pandemi karena aplikasi ini dapat meningkatkan semangat dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran daring.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diatas tentang "Penerapan Platform Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Peserta didik Kelas IV SDN Purwantoro 4 Kota Malang”. dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas IV di SDN Purwantoro 4 Kota Malang. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat membuat hasil belajar peserta didik meningkat. Hasil belajar peserta didik pada pra siklus mendapatkan presentase ketuntasan 60%. Selanjutnya pada siklus I ketuntasan belajar peserta didik meningkat menjadi 72%. Dan pada tahap siklus II ketuntasan belajar peserta didik meningkat menjadi 92%.

Daftar Rujukan

Amalina, P. (2024). *Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 060811 Medan*.

Amanda, S., Nabila Zulkim, S., Adrias, A., Azmi Alwi, N., Hamka, J., Tawar Bar, A., Padang Utara, K., & Padang, K. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. *2*(4), 304–313. https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i3.842

Andriany, R., & Warsiman, W. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall di Era Merdeka Belajar untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 406–422. https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.8209

Azizah, A., & Realita Fatamorgana, F. (2019). *PENTINGNYA PENELITIAN TINDAKAN KELAS BAGI GURU DALAM PEMBELAJARAN*.

Azizah, H. N. (2020). PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB MELALUI PENGGUNAAN MEDIA WORD WALL. *ALSUNIYAT*, *1*(1), 1–16. https://doi.org/10.17509/alsuniyat.v1i1.24212

Gustian, R., & Mutiara, M. (2024). *Penggunaan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn Kelas XI SMA*. *10*(1), 52–60. https://doi.org/10.31949/educatio.v10i1.6652

Irmawati, E., & Wibawa Sutrisna. (2024). *PEMANFAATAN APLIKASI WORDWALL DALAM PEMBELAJARAN PKn DENGAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING TERINTEGRASI WINDOWS SHOPPING*.

Kusmaya, A., & Nur Prabawati, M. (2022). *Efektivitas Game Education Wordwall dengan Menggunakan Model Brain Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik*. https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/kongruen

Lestari, I. (2015). *PENGARUH WAKTU BELAJAR DAN MINAT BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA*.

Lisma Purbayanti, R., & Veriansyah, I. (2022). UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN STUDENT FACILITATOR AND EXPLAINING PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII DI SMP NEGERI 03 SUKADANA KABUPATEN KAYONG UTARA. In *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran* (Vol. 1, Issue 1). https://journal.ikippgriptk.ac.id/index.php/JIPP/index

Mutia Sari, P., & Yarza. (2021). *PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ DAN WORDWALL PADA PEMBELAJARAN IPA BAGI GURU-GURU SDIT AL-KAHFI*.

Ningsih, F., & Munawir. (2024). *Implementasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Menunjang Pemahaman Siswa MI di Era Society 5.0*.

Nurrita, T. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA* (Vol. 03).

Oktaviasari, H., Pratiwi, D. E., & Hastungkoro, H. N. A. (2024). Penerapan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Konsep Penjumlahan Matematika Pada Kelas 1 SDN Putat Jaya IV-380 Surabaya. *Journal of Science and Education Research*, *3*(2), 30–36. https://doi.org/10.62759/jser.v3i2.128

Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, *6*(5), 7831–7839. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616

Radyananda Barus, D., Stevani Simangunsong, J., Engelika Br Ginting, S., Susana Saragih, L., Bisnis, P., Ekonomi, F., & Info, A. (2024). *Pengaruh Perkembangan Teknologi Informasi Terhadap Pasar Global The Influence Of Information Technology Developments On Global Markets*. https://jicnusantara.com/index.php/jiic

Rizki, D., Rahmawati, N., Tri Widodo, S., Wahyuni, N. I., & Rifqi, A. (2023). *PEMANFAATAN WORDWALL DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS IV SD NEGERI GISIKDRONO 02*.

Rosnah. (2017). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn SISWA SEKOLAH DASAR* (Vol. 3, Issue 4).

Runtut Bela Vista, E., & Chasanatun, F. (2020). *MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV MELALUI MEDIA GAME ONLINE WORDWALL PADA MATA PELAJARAN PPKN*. https://wordwall.net/

Tinesia Alifa, R., Safitri, D., & Info, A. (2024). *JICN: Jurnal Intelek dan Cendikiawan Nusantara Penerapan Media Pembelajaran Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 222 Jakarta The Implementation of Wordwall Learning Media in Improving Students’ Learning Outcomes in Social Studies Subject for 7th Grade at State Junior High School 222 Jakarta*.

Waluyo Hadi, Yofita Sari, & Nadra Maulida Pasha. (2024). Analisis Penggunaan Media Interaktif Wordwall terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, *14*(2), 466–473. https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1570

Yista Adeliya, & Sulistyawati. (2024). *PENGARUH MEDIA DADU PANCASILA DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR SIMBOL SILA PANCASILA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR*.