

**PENERAPAN MEDIA *WORDWALL* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
BAHASA INDONESIA KELAS IV B SDN PANDEANLAMPER 03**

Fatwatul Ummah¹, Khusnul Fajriyah², Estiyani³

Universitas PGRI Semarang^{1,2} SDN Pandeanlamper 03³, Semarang Indonesia
ppg.fatwatulummah77@program.belajar.id¹, khusnulfajriyah@upgris.ac.id²,
estiyanispd479@gmail.com³

Abstract : This research aims to determine the application of Wordwall media in improving the learning outcomes of IVB students at SDN Pandeanlamper 03 Indonesian language material. This research was carried out at SDN Pandeanlamper 03 in class IV B. This research was carried out in class IV B at SDN Pandeanlamper 03, Semarang city, totaling 27 students. This research is experimental research with a Pre-Experimental research design. The research results show that the t-test value using spss 25 sig (2-tailed) $0.000 < 0.05$, then according to the basis for decision making in the paired sample t-test it can be concluded that H₀ is rejected and H_a is accepted. From these results, it can be concluded that there are significant differences in student learning outcomes between before and after using wordwall media.

Keyword : Wordwall, Learning Outcomes

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Penerapan Media Wordwall Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik IVB SDN Pandeanlamper 03 Materi Bahasa Indonesia. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pandeanlamper 03 pada kelas IV B. Penelitian ini dilakukan pada kelas IV B di SDN Pandeanlamper 03 kota Semarang yang berjumlah 27 peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain penelitian Pra-Eksperimental. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai t-test dengan menggunakan spss 25 sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$, maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam uji paired sampel t-test dapat disimpulkan bahwa H₀ ditolak dan H_a diterima. Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa secara signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media wordwall.

Kata kunci : Wordwall, Hasil Belajar

Pendidikan adalah suatu proses dalam merubah sikap serta tingkah laku melalui pengajaran dan latihan sehingga hal tersebut yaitu usaha mendewasakan manusia. Berbagai bagian dalam sistem pendidikan, baik skala kecil maupun besar perlu dikenali secara mendalam sehingga komponen-komponen tersebut dapat berfungsi dan berkembang guna menumbuhkan garapan pendidikan tersebut kearah tujuan pendidikan yang ditetapkan (Asyafiq, 2016). Indonesia sendiri sudah banyak berdiri sekolah yang memberikan banyak fasilitas kepada peserta didik untuk memanfaatkan teknologi yang ada sebagai upaya dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya (Launin, 2022). Pendidikan yang berkuaitas tentunya melibatkan seorang Pendidikan Dalam proses pembelajarannya, salah satunya adalaah pemilihan media atau penempatan media pembelajaran Dalam penunjang prses pemeneajarannya.

Media berasal dari bahasa latin medius yang berarti tengah “perantara atau pengantar”. Media yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran disebut dengan mediapembelajaran (Mais, 2016). Sehingga media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan, dan sebagai komponen sumber belajar di lingkungan peserta didik

yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar dan juga merangsang terjadinya proses belajarmengajar (Mutia Safitri, 2022). Salah satu media pembelajaran yang digunakan berupa teknologogi adalah website. Web atau situs diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman, salah satu contohnya adalah wordwall.

Wordwall adalah sebuah aplikasi gamifikasi digital berbasis jaringan yang ada beberapa permainan dan kuis yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam penyampaian evaluasi materi ataupun soal (Khairunisa, 2021). Menurut (Lestari, 2021) wordwall beguna sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan untuk peserta didik. Game ini dapat digunakan melalui laptop atau smarthphone. Pada aplikasi wordwall terdapat gambar, audio, animasi dan game interaktif yang dapat membuat peserta didik tertarik. Media ini dapat di desain untuk meningkatkan kegiatan belajar dan juga dapat melibatkan peserta didik. Dalam proses pembelajarannya terjadi pada saat

yang sama antara guru dan peserta didik. Sehingga memungkinkan interaksi langsung antara pendidik dan peserta didik secara aktif, dalam pelaksanaan, pendidik harus menggunakan internet dan menayangkannya di LCD dan peserta didik menjawab melalui kertas atau menjawabnya secara langsung, dikarenakan penggunaannya ini dilaksanakan di sekolah dasar. Sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat dengan bantuan media pembelajaran yang interaktif seperti wordwall.

Hasil belajar akan diperoleh jika peserta didik telah melaksanakan proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima proses pembelajaran atau pengalaman belajarnya (Fauhah, 2020). Hasil belajar merupakan bagian akhir dari proses pembelajaran yang telah dilakukan peserta didik setelah mengikuti penilaian pengetahuan, sikap, keterampilan pada peserta didik. Hasil belajar dapat dikatakan sebagai tolak ukur yang dapat menunjukkan sampai dimana kemampuan dan pemahaman peserta didik selama mengikuti pembelajaran. Hasil belajar yaitu suatu hasil yang diperoleh peserta didik setelah pembelajaran dalam selang waktu tertentu yang diukur dengan menggunakan alat evaluasi tes (Melvin,

2017) . Menurut Ahmad Susanto dalam (Kasyadi, 2018) Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Hasil belajar yaitu penguasaan yang sudah didapatkan seseorang atau siswa selepas seseorang atau siswa tersebut menyerap pengalaman belajarnya (Patonah, 2019).

Berdasarkan hasil observasi peneliti di kelas IV B SDN Pandeanlamper 03 Kota Semarang, salah satu permasalahan yang dihadapi adalah peserta didik kurang antusias dalam pembelajaran karena pada waktu proses pembelajaran pendidik lebih cenderung menggunakan metode konvensional dan tanpa media. Terlebih lagi pada waktu materi Bahasa Indonesia yang materi tersebut lebih mengarah ke pembelajaran yang monoton seperti cerita, mendeskripsikan, narasi dan lain sebagainya. Pendidik juga kurang melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran Sehingga peserta didik memperoleh hasil belajar yang kurang dari KKM atau rendah. Pada materi Bahasa Indonesia pada bab 3 tentang lihat sekitar diharapkan dapat memperoleh hasil belajar yang optimal atau diatas KKM, Adapun

KKM yang ditetapkan adalah 70. Sehingga dengan adanya penerapan media wordwall ini memudahkan peserta didik Dalam memahami materi tersebut, selain itu juga peserta didik dapat terlibat secara aktif Dalam proses pembelajaran.

Persoalan tersebut dapat diatasi dengan guru menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan Sehingga peserta didik dalam mempelajari pembelajaran Bahasa Indonesia yang cenderung membosankan lebih tertarik, dengan adanya inovasi media pembelajaran wordwall membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, Sehingga hasil belajar peserta didik menjadi lebih meningkat. Adapun penggunaan wordwall untuk kelas IVB di SDN Pandeanlamper 03 adalah digunakan pada saat menjawab kuis atau pertanyaan, peserta didik diminta menunjuk kotak wordwall yang ada didepan kelas dengan ditampilkan melalui LCD proyektor, kemudian peserta didik menjawab pertanyaan yang telah dipilih secara bergantian.

Adapun beberapa penelitian terdahulu yang dapat menjadi penguat untuk penelitian ini diantaranya adalah (Ulva Hazimatunnabila, 2023), dimana penelitian ini melalui media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik

yang dibuktikan dengan meningkatnya presentasi dari siklus 1 yaitu 61% menjadi 89% di siklus 2, sehingga aplikasi media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi teks prosedur. Pada penelitian (Hafsah, 2023) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar PKn pada Materi Keberagaman dalam Masyarakat Indonesia Kelas VII MTs” mengemukakan bahwa pembelajaran media wordwall pada materi keberagaman dalam masyarakat Indonesia kelas VII MTs berbeda signifikan dengan dibuktikan melalui nilai $t\text{-test } 0.156 > 0.005$ disimpulkan bahwa berpengaruh secara signifikan pada hasil belajar PKn setelah perlakuan pembelajaran media wordwall pada materi keberagaman dalam Masyarakat Indonesia kelas VII MTs.

Berdasarkan pada uraian diatas, penerapan media wordwall mampu membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar pada materi denah Bahasa Indonesia tentang lihat sekitar, Sehingga peneliti tertarik mengambil judul “ Penerapan Media Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik IVB SDN Pandeanlamper 03 Materi Bahasa Indonesia”.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen yaitu *pre-ekperimental design* dengan jenis *one group pretest-posttest desain*. Dimana desain ini terdapat pretest sebelum diberi perlakuan Sehingga hasil perlakuan dapat diketehui lebih akurat, Sehingga dapat membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan dan keadaan setelah diberi perlakuan posttest. (Intan Mustika Dewi, 2023). Penelitian ini menggunakan desain *pre-experimental* dengan desain *one-group pretest-posttest*. Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Rancangan One Group Pretest - Posttest Desain

O_1	X	O_2
-------	---	-------

O_1 : Nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

O_2 : Nilai posttest (sesudah diberi perlakuan)

X : Media wordwall

Desain ini dilaksanakan sebanyak dua kali, yaitu sebelum dan sesudah diberikan perlakuan eksperimen. Tes yang dilakukan sebelum mendapatkan perlakuan disebut pretest. Pretest diberikan pada kelas eksperimen (O_1). Setelah dilakukan pretest, peneliti memberikan perlakuan berupa penggunaan media wordwall (X), pada

tahap akhir peneliti memberikan posttest (O_2). Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji SPSS 25. Ada tidaknya perubahan hasil belajar yang signifikan akibat penggunaan media wordwall ditentukan dengan menggunakan uji *t paired sample t test*.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV B SD Negeri Pandeanlamper 03 yang berada di Jl. Badak Raya No. 59, Pandean Lamper, Kec. Gayamsari, Kota Semarang, Jawa Tengah, dengan kode pos 50167. Populasi dari penelitian ini adalah peserta didik kelas IV B SDN Pandeanlamper 03 Kota Semarang. Teknik pengambilan sampel Dalam penelitian ini menggunakan Teknik sampling jenuh. Dimana teknik pengambilan sampel dengan mengambil semua populasi menjadi sampel (Sugiyono, 2016). Dimana penelitian ini menggunakan seluruh populasi yaitu seluruh peserta didik kelas IV B SDN Pandeanlamper 03 yang berjumlah 27 peserta didik terdiri dari 15 laki-laki dan 12 perempuan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS dalam ranah kognitif yang dilaksanakan pada awal (pretest) dan akhir pembelajaran (posttest). Tes merupakan suatu teknik yang digunakan dalam rangka

melaksanakan kegiatan pengukuran, yang di dalamnya terdapat berbagai pertanyaan, atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh peserta didik untuk mengukur aspek perilaku peserta didik (Irfandi Idris, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada kelas IV B di SDN Pandeanlamper 03 kota semarang yang berjumlah 27 peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian Pra-Eksperimental (PreExperimental Design) dengan bentuk desain yang digunakan adalah One-Group Pretest-Posttest Design (Satu kelompok Pretest-Posttest). Penelitian ini dilakukan pada waktu PPL 1 PPG prajabat gelombang 1 2023 dan dilaksanakan pada tanggal 25 September 2023- 9 Januari 2024 . Adapun pengambilan data pretest dilakukan pada tanggal 18 Oktober 2023 dan pengambilan data posttest dilakukan pada tanggal 30 oktober 2023.

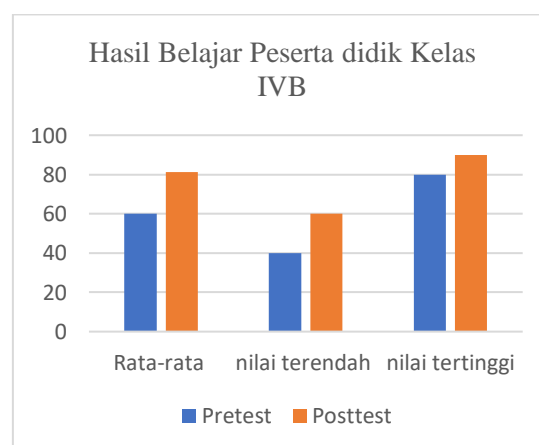
Penelitian ini menggunakan penelitian yang terdiri dari satu kelas dengan dua kali pembelajaran yang salah satu pembelajarannya menggunakan media wordwall. Pada pembelajaran pertama belum menggunakan media wordwall, sedangkan pembelajaran kedua sudah menggunakan media wordwall. Tipe soal

yang digunakan pada pretest dan posttest adalah soal evaluasi pada akhir pembelajaran Bahasa Indonesia pada bab 3 materi lihat sekitar yang merupakan nilai kognitif peserta didik. Adapun perhitungan nilai pretest dan posttest menghasilkan hasil belajar yang berbeda. Berikut hasil belajar peserta didik kelas IV B SDN Pandeanlamper 03 Kota Semarang dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 2. Nilai Hasil belajar Pretest dan Posttest

	Pretest	Posttest
Rata-Rata	60,37	83,70
Presentase	60%	84%
Nilai Terendah	40	60
Nilai Tertinggi	80	90

Adapun nilai pretest dan posttest peserta didik kelas IV B SDN pandeanlamper 03 Kota semarang disajikan Dalam bentuk diagram atau gambar sebagai berikut:



Gambar 1. Nilai Hasil Pretest dan Posttest kelas IV B Materi Bahasa Indonesia

Dari gambar 1 diatas terlihat perbedaan rata-rata pretest dan posttest peserta didik kelas IVB SDN PandeanLamper Kota Semarang. Rata-rata nilai pretest sebesar 60,37, dimana ≤ 70 sedangkan rata-rata nilai posttest sebesar 83,70, dimana ≥ 70 karena ketentuan KKM yang ditetapkan adalah \geq . Selisih antara pretest dan posttest adalah 23,33, hal ini menunjukkan bahwa nilai posttest peserta didik dengan diberi perlakuan menggunakan media wordwall lebih baik dibandingkan dengan nilai pretest tanpa diberikan penunjang media wordwall. Hasil nilai pada penenitian ini yang dijadikan sebagai data akhir penelitian yaitu aspek pengetahuan atau kognitif.

Berdasarkan hasil analisis pretest dan posttest pada penerapan media wordwall dalam meningkatkan hasil belajar dapat dilihat dari presentasi yang didapatkan dari pretest dan posttest. Presentasse yang dihasilkan dari nilai pretest adalah 60% dan nilai posttest dengan presentasi 84%. Dimana 60% menupakan nilai dibawah KKM yang telah ditetapkan Sehingga penggunaan media wordwallI dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas IVB di SDN Pandeanlamper 03 Kota Semarang.

Berdasarkan hasil analisis data dapat diketahui bahwa media pembelajaran

berupa wordwall secara signifikan dapat memberikan dampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil ini tentunya akan membantu proses pembelajaran dan membantu guru dalam memaparkan suatu materi kepada siswa.

Berdasarkan hasil analisis IBM SPSS 25 perhitungan normalitas pada nilai pretest dan posttest, nilai Asymp Sig pada Shapiro Wilk variable nilai pretest sebesar 0,008 yang artinya signifikansi $0,016 > 0,05$ dan nilai Posttest sebesar 0,016 yang artinya $0,016 > 0,05$ yang berarti kedua nilai tersebut lebih besar dari harga alpha 5% ($>0,05$). Hal tersebut dapat dinyatakan bahwa nilai Pretest dan Posttes berdistribusi normal. Serta pengujian homogenitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah data nilai awal sampel mempunyai varians yang sama (homogen) atau tidak. Pengujian homogenitas ini menggunakan Levene Statistic bantuan program SPSS 25 for Windows. Kriteria yang digunakan data yaitu data dikatakan homogen apabila jika harga koefisien Asymp Sig pada output Levene Statistic lebih besar dari niali alpha yang ditentukan yaitu 5% (0,5). Berdasarkan perhitungan homogenitas yang terdapat pada tabel di atas dapat dinyatakan bahwa nilai Asymp Sig pada Lavene Statistic sebesar 0,350 yang berarti niali tersebut lebih besar dari

harga alpha 5% ($>0,05$). Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa data bersifat homogen.

Tabel 3. Uji Hipotesis

		Paired Samples Test							
		Paired Differences							
		95% Confidence Interval of the Difference					t	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	Lower	Upper			
1	Pretest - Posttest	23.333	10.000	1.925	-27.289	-19.377	-	26	.000
							12.124		

Nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0,000 dan nilai Sig sebesar 0,05 yang artinya nilai signifikansi $< 0,05$ atau $0,000 < 0,05$. Maka H_0 dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan hasil belajar siswa secara signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media *wordwall*.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan diatas, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah menggunakan media *wordwall*. Proses belajar yang berlangsung dengan menggunakan media *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar yang ada pada peserta didik. Terbukti nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi dari pada nilai *pretest*. Pemberian perlakuan media *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas IV B SDN Pandeanlamper 03.

Hal ini sejalan dengan penelitian (Usman, 2023) yang berjudul “efektivitas media *wordwall* berbasis game terhadap

hasil belajar siswa kelas IV UPTD SD Negeri 145 Barru”, dengan hasil uji paired sample T-test menunjukkan sig (2-tailed) $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$) Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, Sehingga penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *wordwall* berbasis game sangat efektif dan berpengaruh terhadap hasil belajar bahasa indoneisa siswa kelas IV UPTD SD Negeri 145 Barru. Kemudian Penelitian (Khusnul Khotimah, 2023) yang berjudul “Pengaruh Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 3 Pontianak” yang mengemukakan bahwa Uji t sampel independen dan uji statistik parametrik digunakan untuk menguji hasil belajar siswa. Diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,31 $0,05$ pada penelitian ini yang menunjukkan bahwa siswa yang memanfaatkan media pembelajaran Google Form dan media pembelajaran *wordwall* memiliki hasil belajar yang berbeda. Dengan effect size 0,44, maka dampak media pembelajaran *wordwall* masuk dalam kategori pengaruh sedang.

Media Pembelajaran merupakan salah satu factor terpenting Dalam menunjang pembelajaran di Dalam kelas. Pembelajaran yang menggunakan media yang tepat dan inovatif akan memberikan hasil belajar yang lebih optimal dibanding

dengan tanpa menggunakan media pembelajaran. Menurut Tobamba, dkk (2019) media adalah alat yang dipergunakan oleh seorang guru untuk kegiatan belajarnya. Selain itu menurut Audia, dkk (2021) Media pembelajaran yaitu alat untuk mempercepat menyampaikan materi dalam pembelajaran. Salah satunya adalah media *wordwall* dimana media tersebut menggunakan internet Dalam menggunakannya. Dikarenakan di sekolah dasar peserta didik tidak membawa handphone Sehingga penggunaan *wordwall* dilakukan secara bersama-sama di LCD, kemudia peserta didik menjawab pertanyaan yang ada di *wordwall*. Sehingga dapat berjalan secara efektif dan efesien.

Keberhasilan media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar kognitif atau pengetahuan peserta didik dapat dilihat dari data yang diperoleh dan ditunjang dengan beberapa refensi yang dilakukan oleh penelitian terdahulu. Ada beberapa faktor yang meyebabkan penelitian ini, seperti media *wordwall* memberikan kesempatan peserta didik dengan barmain sambil belajar yang sesuai dengan model pembelajaran dan materi yang akan diajarkan. Sehingga penggunaan media *wordwall* menyebabkan peserta didik aktif dan lebih memahami materi yang

disampaikan pendidik. Pada tampilan *wordwall* juga dibuat variasi dan tidak monoton Sehingga peserta didik tidak jenuh Dalam proses pembelajaran yang dilakukan didalam kelas, terlebih lagi materi Bahasa Indonesia yang tebih ke cerita dan deskripsi teks yangdapat membuat peserta didik bosan Dalam mempelajarinya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data hasil belajar peserta didik kelas IV B materi Bahasa Indonesia, dapat dikatakan media *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, dibuktikan dengan nilai pretest yang dihasilkan adalah 60% dan nilai posttest yang dihasilan 84%, dimana ada kenaikan yang signifikan dari nilai pretest dan posttes yang dihasilkan. Dengan demikian pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan di kelas IV B dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Asyafiq, S. (2016). Berbagai Pendekatan Dalam Pendidikan Nilai Dan Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 5, No. 1, hal. 29.
- Fauhah, H. &. (2020). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334.
- Hafsah, A. S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap

- Hasil Belajar PKn pada Materi Keberagaman dalam Masyarakat Indonesia Kelas VII MTs . CIVICUS : Pendidikan-Penelitian-Pengabdian , Vol. 11 No. 1 Maret 2023, hal. 51-56.
- Intan Mustika Dewi, F. R. (2023). Keefektifan Model Pembelajaran Stem Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas Va Tema 6 Subtema 1 Di SDN Kalicari 02 Semarang. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, Volume 09 Nomor 04.
- Irfandi Idris, A. H. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Zoom Meeting Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Madako Elementary School*, 1(2), 151–162.
- Kasyadi, Y. K. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Menggunakan Tipe Jigsaw di Kelas IV. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(8), 3.
- Khairunisa, Y. (2021). Pemnafaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase-wordwall sebagai media pembelajaran digital mata kuliah statistika dan probabilitas. *jurnal kajian dan terapan media, bahasa, komunikasi*, 7 (1), 117.
- Khusnul Khotimah, S. N. (2023). Pengaruh Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 3 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, Volume 11, Number 3, Desember 2023, pp. 255-261.
- Launin, S. N. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3),216–223.
- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas Iv Sd N 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 1-6.
- Mais, A. (2016). *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: CV Pustaka Abadi.
- Melvin, T. &. (2017). Hubungan Antara Disiplin Belajar di Sekolah dengan Hasil Belajar Geografi pada Siswa Kelas X SMA Negeri 10 Kendari. *Jurnal Penelitian Pendidikan Geografi*, 1(1), 1–14.
- Mutia Safitri, N. M. (2022). Penerapan Media Web Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa di SMP Negeri 2 Langsa. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Volume 9 No. 1.
- Patonah, R. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Diskursus Multy REPRESENTACY (DMR). 6(2), 83–88.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research And Development/R&D)*. Alfabeta.
- Ulva Hazimatunnabila, A. R. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Materi Teks Prosedur Melalui Aplikasi Quizizz Di Kelas 4 Dalam Merdeka Belajar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar* Volume 7, , pISSN 2580-6890 eISSN 2580-9075.
- Usman, M. A. (2023). Efektifitas Media Wordwall Berbasis Game Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV UPTD SD Negeri 145 Baru. *LP2M-Universitas Negeri Makassar*, ISBN: 978-623-387-152-5.