

## Efektivitas Penggunaan Media Game Digital Wordwall dalam Pembelajaran IPAS Sub Tema: Kekayaan Hayati Flora dan Fauna Kelas 5 di SDN 89 Palembang

Rahma Widiyami\*, Yusni Arni, Nabila Azzahra, Herlin Mutiara Feby  
Universitas PGRI Palembang, Sumatera Selatan, Indonesia

\*Corresponding Author: [rahmawidiyami0403@gmail.com](mailto:rahmawidiyami0403@gmail.com)  
Dikirim: 26-10-2024; Direvisi: 19-11-2024; Diterima: 20-11-2024

**Abstrak:** Tujuan dari penelitian ini untuk melihat apakah media pembelajaran wordwall memiliki dampak terhadap semangat dan pengetahuan belajar siswa. Penelitian ini menggunakan quasi eksperimen dengan one-group pre-test dan post-test, yakni memberlakukan uji paired sample t test, yang mana uji ini dilakukan pada satu grup tetapi dengan dua kali test yakni pre-test dan post-test dengan berbeda waktu pelaksanaannya yakni di awal dan di akhir. Seluruh siswa kelas VA SDN 89 Palembang dengan berjumlah 29 peserta didik sebagai sampel. Uji tes kemampuan siswa menunjukkan skor nilai rata-rata siswa lebih meningkat di kelas eskperimen dibanding kelas kontrol, mengindikasikan bahwa kelas yang menggunakan media Wordwall dalam skema kelas eksperimen menunjukkan efektivitas yang cukup tinggi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebaliknya, kelas yang menggunakan metode pembelajaran tradisional dengan buku cetak dinilai kurang efektif dalam mendorong minat belajar siswa. Hasil penelitian pada kuisioner juga menunjukkan bahwa peserta didik lebih menyukai belajar dengan media games digital, dibanding buku paket, karena visualisasi lebih jelas dan menarik.

**Kata Kunci:** games digital; media pembelajaran; wordwall; flora dan fauna

**Abstract:** The aim of this research is to see whether wordwall learning media has an impact on students' enthusiasm and knowledge of learning. This research uses a quasi-experiment with one-group pre-test and post-test, namely implementing a paired sample t test, where this test is carried out on one group but with two tests, namely pre-test and post-test with different implementation times. namely at the beginning and at the end. All students in class VA SDN 89 Palembang with a total of 29 students as samples. The student ability test showed that the average student score increased more in the experimental class than in the control class, indicating that the class that used Wordwall media in the experimental class scheme showed quite high effectiveness in increasing student learning motivation. On the other hand, classes that use traditional learning methods with printed books are considered less effective in encouraging students' interest in learning. The results of research on questionnaires also show that students prefer learning with digital games as media, rather than textbooks, because the visualization is clearer and more interesting.

**Keywords:** Digital games; learning media; wordwall; Flora & Fauna

### PENDAHULUAN

Di era abad ke-21 ini, dunia pendidikan telah mengalami kemajuan yang signifikan dan inovatif dalam proses pembelajarannya. Banyak terobosan baru muncul, terutama dalam pengembangan model pembelajaran. Bidang pendidikan terus bertransformasi, dengan fokus pada perubahan cara belajar yang lebih interaktif. Kini, model pendidikan mendorong keterlibatan aktif dari pendidik dan siswa, menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan kolaboratif. (Wajdi dkk. (2024)

(Prensky, 2001) mengemukakan bahwa generasi sekarang, yang dikenal sebagai "*digital natives*," memiliki tingkat kenyamanan yang tinggi dalam menggunakan teknologi. Dalam pendapatnya, integrasi teknologi dalam proses pembelajaran adalah suatu keharusan guna memenuhi kebutuhan dan preferensi gaya belajar siswa masa kini. Dengan memanfaatkan alat-alat digital, pendidikan dapat menjadi lebih relevan dan menarik bagi mereka.

Banyak siswa di seluruh Indonesia, khususnya di daerah perkotaan besar, menghabiskan waktu lebih banyak menggunakan gadget untuk bermain game, bersosialisasi di media sosial, atau menonton video, dibandingkan dengan membaca buku cetak. Dengan semakin meluasnya akses ke perangkat pintar dan internet, siswa sering kali memilih belajar melalui aplikasi pendidikan atau konten digital, yang dianggap lebih menarik dan interaktif. Maka dari itu diperlukan suatu usaha berupa pelaksanaan penelitian untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa.

Hardini (2015) menyatakan bahwa keaktifan belajar dapat didefinisikan sebagai upaya atau kerja keras yang dilakukan saat belajar. Dengan melihat pendapat tersebut, kita dapat mengatakan bahwa keaktifan pembelajaran mencakup semua hal yang berlangsung di ruang kelas, secara fisik dan psikologis. Tujuannya adalah untuk membuat pengalaman belajar yang dinamis dan interaktif. Dalam situasi ini, keaktifan siswa tidak hanya ditunjukkan melalui partisipasi mereka dalam percakapan atau kegiatan fisik, tetapi juga melalui keterlibatan psikologis dan emosional yang mendukung mereka dalam menguasai pelajaran dengan lebih baik.

Pada kegiatan belajar, semakin tinggi tingkat keaktifan siswa, semakin optimal hasil belajar yang mereka dapatkan. Menurut (Prastika, 2020) hasil belajar dapat didefinisikan sebagai sebuah pernyataan yang jelas yang direpresentasikan dalam bentuk tulisan, mencerminkan perilaku dan penampilan yang diharapkan dari proses belajar tersebut. Dengan kata lain, hasil belajar merupakan gambaran konkret dari pencapaian yang diinginkan dalam kegiatan pendidikan.

Selain itu juga penggunaan media pembelajaran memiliki peran penting dalam memotivasi siswa untuk aktif dalam proses belajar. Apalagi jika media pembelajaran ini dipadukan dengan teknologi yang telah ada sekarang, tentunya akan menghadirkan warna baru dalam pembelajaran.

Menurut (Arni, 2023) "media pembelajaran mencakup semua hal yang dimanfaatkan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan, agar siswa mendapatkan focus, keingintahuan, dan rasa penasaran dalam proses belajar mengajar demi mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan". Guru memiliki peran yang sangat penting dalam memotivasi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menarik dan inovatif. Mereka harus menggunakan media yang tepat untuk menciptakan proses belajar menjadi menarik dan mudah dipahami siswa.

Media pembelajaran merupakan alat pendukung proses belajar mengajar. Media pembelajaran adalah semua hal yang digunakan pada proses pembelajaran yang berfungsi sebagai penyalur pesan informasi materi pelajaran yang bisa merangsang pikiran, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat menjadi pendorong terjadinya proses belajar mengajar yang disengaja, memiliki tujuan, dan terkendali (Nurrita, 2018)

Penggunaan media pembelajaran haruslah dapat menjadikan proses belajar terasa interaktif dan menyenangkan. Seiring dengan berkembangnya teknologi di



dunia pendidikan maka mempengaruhi juga terhadap media pembelajaran yang digunakan semakin bervariasi (Nabila dkk. (2023)

Jika dikombinasikan dengan teknologi digital saat ini, media pembelajaran yang berpikir seperti permainan akan sangat menarik untuk dikembangkan. Platform digital yang dapat digunakan seperti Aplikasi Youtube, Canva, Quizizz, Educaplay, Kahoot, Wordwall dan masih banyak lagi bisa menjadi alat kreasi bagi guru dalam mengajar dikelas. Maka dari itu kami mencoba menggunakan salah satu platform digital yakni wordwall sebagai media pembelajaran IPAS.

Menurut Trisnadoli dkk. (2018) game digital adalah aktivitas di mana pemain membuat keputusan dan berusaha mencapai tujuan dalam format digital atau elektronik dalam konteks tertentu.

Game digital seperti Wordwall menawarkan berbagai jenis aktivitas seperti pengelompokan, kuis, dan permainan mencocokkan. Aktivitas tersebut mengajak siswa untuk berpartisipasi secara aktif, sehingga memicu rasa ingin tahu dan semangat belajar. Selain itu, game dapat menyediakan umpan balik langsung yang membantu siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap sub tema yang diajarkan.

Wordwall adalah aplikasi gamifikasi yang menyediakan berbagai pilihan permainan bagi guru untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran. Aplikasi ini dibuat oleh Visual Education Ltd., sebuah perusahaan yang berbasis di Inggris. Wordwall merupakan platform pembelajaran berlandaskan web yang bisa dimanfaatkan untuk menghasilkan berbagai jenis pengajaran interaktif, diantaranya kuis, pencocokan, permainan kata, dan sebagainya. (Christianto dkk., 2023)

Pengajaran yang hanya fokus pada ceramah dan buku teks seringkali tidak dapat melibatkan siswa secara aktif. Ini bisa menyebabkan siswa tidak mengerti serta kurang berminat pada materi yang disampaikan. Untuk mendorong siswa lebih bersemangat dan tertarik dalam pembelajaran, materi yang diajarkan harus berbeda. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti game digital, terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. (Andriani, 2023)

Wordwall dan game digital lainnya menawarkan platform interaktif yang dapat membantu siswa memahami konsep dengan cara yang menyenangkan. Wordwall memungkinkan guru membuat berbagai permainan edukatif yang sesuai dengan materi pelajaran dan memungkinkan siswa bermain sambil belajar. Media ini juga dapat memotivasi siswa untuk berkolaborasi dan bersaing secara sehat, yang pada gilirannya meningkatkan keinginan mereka dalam proses pembelajaran. (Dewi Kurnia dkk., 2024)

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui seberapa baik siswa kelas 5 menggunakan media game digital Wordwall untuk belajar IPAS dengan subtema kekayaan hayati flora dan fauna. Serta mengukur peningkatan pemahaman siswa tentang materi, tingkat keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung, dan timbal balik siswa terhadap penggunaan media akan menunjukkan tingkat efektivitas ini. Sehubungan dengan hal tersebut, penelitian ini diharapkan bisa memberi kontribusi pada pengembangan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan efisien di tingkat sekolah dasar.

Lebih jauh lagi, aspek kolaboratif dalam game digital memungkinkan siswa untuk memperkaya pemahaman secara bersama. Selain itu, lingkungan belajar yang kompetitif dapat membangkitkan semangat untuk berprestasi. Dalam konteks kelas 5,



interaksi antar siswa saat bermain seringkali menghasilkan diskusi yang mendalam mengenai kekayaan hayati, sehingga peserta didik tidak hanya menimba ilmu secara mandiri tetapi juga secara kolektif (Zulkarnain dkk., 2021.)

Namun, penggunaan media game digital tidak lepas dari tantangan. Beberapa siswa mungkin mengalami kesulitan dalam mengakses teknologi atau mengalami gangguan ketika belajar dengan metode ini. Oleh karena itu, pendidik perlu memastikan bahwa semua siswa memiliki akses yang setara terhadap perangkat dan koneksi internet yang memadai supaya proses pembelajaran bisa berlangsung dengan baik.

## **KAJIAN TEORI**

Pengajaran yang hanya fokus pada ceramah dan buku teks seringkali tidak dapat melibatkan siswa secara aktif. Ini bisa menyebabkan peserta didik tidak mengerti dan tidak berminat dengan materi yang disampaikan. Dengan demikian, untuk mendorong siswa lebih berminat dan bersemangat untuk belajar, cara materi yang dijelaskan harus berbeda. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti game digital, dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Salah satu aspek yang mendukung efektivitas penggunaan game digital dalam pembelajaran adalah kemampuannya agar membuat lingkungan belajar yang responsive dan menarik. Dalam konteks pembelajaran IPAS, materi tentang kekayaan hayati flora dan fauna dapat menjadi lebih menarik ketika disampaikan melalui format permainan. Salah satu yang dapat digunakan adalah media game Wordwall.

Pemilihan Media Wordwall untuk meningkatkan minat belajar siswa didasarkan pada temuan-temuan dari berbagai penelitian sebelumnya, yang mengindikasikan bahwa penggunaan Wordwall dapat efektif dalam memotivasi siswa untuk lebih tertarik dan aktif dalam proses belajar.

Seperti dalam hasil pengamatan kualitatif oleh (Zulfah, 2023) terhadap siswa setelah diterapkan media game wordwall menunjukkan sikap yang mencerminkan minat belajar. Hal ini terlihat dari rasa senang mereka selama pembelajaran, antusiasme yang ditunjukkan, fokus penuh dalam mengikuti pelajaran, serta keterlibatan aktif, terutama saat guru menggunakan media Wordwall dalam kegiatan pembelajaran.

Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui seberapa baik peserta didik kelas 5 memanfaatkan media game digital Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar IPAS dengan subtema kekayaan hayati flora dan fauna. Dan juga mengukur peningkatan pemahaman siswa tentang materi, tingkat keterlibatan peserta didik pada saat proses pembelajaran, dan tanggapan peserta didik mengenai pengaplikasian media akan menunjukkan tingkat efektivitas ini. Dengan demikian, diharapkan untuk penelitian ini akan memberikan kontribusi pada pengembangan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan efisien di jenjang sekolah dasar.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang dipakai adalah metode kuantitatif. Dalam metode ini, data penelitian terdiri dari angka-angka yang akan dihitung dengan memakai statistik sebagai alat untuk menghitung dan menentukan relevansi masalah yang dibahas.



Data yang dikumpulkan adalah melalui kuesioner yang akan menjadi aset penting dalam analisis bagi para peneliti. Kuesioner adalah alat pengumpulan data yang meminta partisipan untuk menjawab pertanyaan atau memberikan umpan balik berdasarkan pandangan mereka.

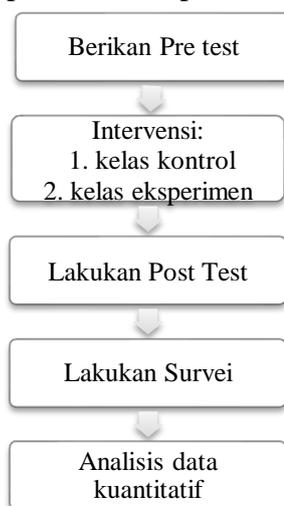
Lalu Uji Tes adalah instrument pengukuran yang memiliki jawaban benar atau salah dan dipakai sebagai alat untuk menilai tingkat pengetahuan seseorang pada bentuk pertanyaan dimana harus diselesaikan oleh partisipan. Tes diperbaiki dan dikerjakan dengan cara sistematis. Tes kecerdasan, digunakan untuk menyimpulkan kemampuan kognitif individu dengan cara memberi sejumlah tugas untuk diukur.

Penelitian pengembangan ini dilakukan di SDN 89 Palembang, Kelurahan Silaberanti, Seberang Ulu II. Perizinan dan Pengecekan lokasi kondisi kelas pada 15 Oktober 2024. Kemudian penerapan pengembangan media interaktif wordwall flora-fauna dilaksanakan pada tanggal 21 Oktober 2024, dengan menggunakan kuasi eksperimen untuk mendapatkan data kuantitatif. Subjek dari penelitian ini merupakan peserta didik Kelas 5A SDN 89 Palembang sebanyak 29 peserta didik.

Teknik pengumpulan data adalah dengan dengan one-group pre-test dan post-test, yakni memberlakukan uji paired sample t test, yang mana uji ini dilakukan pada satu grup tetapi dengan dua kali test yakni pre-test dan post-test dengan berbeda waktu pelaksanaanya di awal dan di akhir.

Desain penelitian yang digunakan adalah Eksperimen Quasi: one-group pre-test dan post-test. Dalam kuasi-eksperimen, cukup dengan memakai kelompok pembanding daripada kelompok kontrol yang sesungguhnya. Dalam konteks ini, kelompok pembanding merupakan kelompok yang memperoleh tindakan yang berbeda. (Isnawan.G, 2020)

Desain jenis ini cuma memakai kelas eksperimen. Akan tetapi, prerespon atau posrespon dilaksanakan beberapa kali, baik diawal maupun diakhir kegiatan pembelajaran. Dalam situasi ini umumnya dilaksanakan untuk menyampaikan pengaruh atau efektivitas model, pendekatan, atau strategi pembelajaran dengan cara melaksanakan bermacam-macam pengukuran, baik sebelum maupun setelah perlakuan, untuk mengetahui apakah siswa lebih memahami pembelajaran di skema pertama atau kedua. Kelas eksperimen memakai media game digital (Wordwall), sedangkan kelas kontrol menerapkan metode pembelajaran tradisional.



**Gambar 1.** Langkah-langkah Penelitian

- 1) Pre-test: Sebelum intervensi, berikan tes awal untuk mengukur pemahaman siswa mengenai flora dan fauna.
- 2) Intervensi:
  - a. Kelas skema kontrol: Ajarkan materi dengan metode ceramah dan diskusi menggunakan bantuan buku cetak.
  - b. Kelas skema eksperimen: Implementasikan media game untuk evaluasi dengan sebelumnya memahami materi lewat video pembelajaran.
- 3) Post-test: Setelah intervensi, berikan tes akhir untuk mengukur pemahaman siswa.
- 4) Survei: Kumpulkan data mengenai minat dan keterlibatan siswa melalui kuesioner.
- 5) Analisis Data: Lihat perbedaan hasil pre-test dan post-test dengan analisis statistik untuk mengevaluasi peningkatan pemahaman serta analisis deskriptif dari Data pre-test dan post-test dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan inferensial untuk menentukan adanya perkembangan pemahaman siswa. Data survei juga dianalisis untuk menggambarkan minat siswa terhadap metode pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil akhir analisis data memperlihatkan bahwa ada peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta didik di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil survei juga mengindikasikan bahwa siswa lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran menggunakan media game digital.

Situasi ini dapat dilihat dari perolehan rata-rata nilai siswa, yakni saat belajar memakai buku paket saja disertai dengan gaya tradisional menampakkan nilai yang masih rendah. Namun saat beralih ke pembelajaran dengan bantuan media games digital ini, justru ada perubahan yang cukup signifikan terhadap nilai mereka.

**Tabel 1.** Nilai Rata-rata siswa dalam Paired Samples Statistics

Pair 1	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pre Test	58,79	29	7,636	1,418
Post Test	87,59	29	5,448	1,012

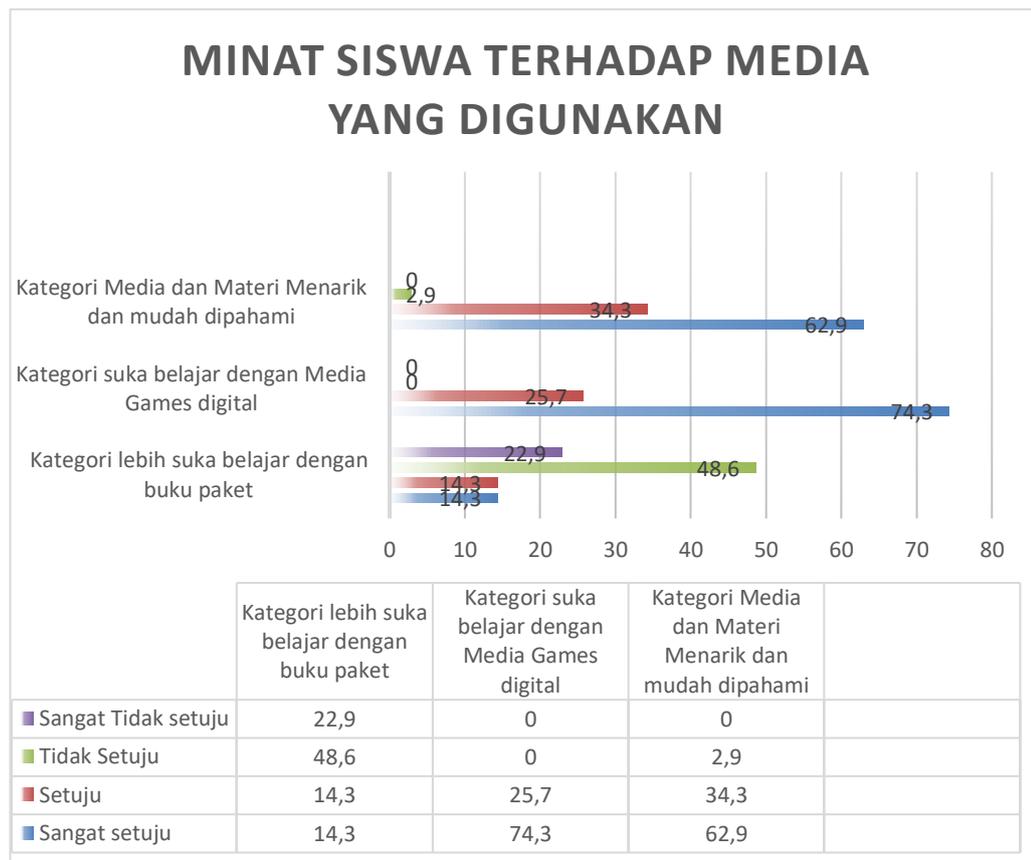
**Tabel 2.** Hasil Paired Samples Correlations

Pair 1	N	Correlation	Sig.
Pre Test & Post Test	29	0,979	<0,001

Nilai rata-rata siswa lewat uji pretest dan posttest menunjukkan bahwa siswa dengan melewati kelas eksperimen lebih tinggi nilai nya dibanding dengan kelas kontrol. Nilai signifikan sebesar  $0,979 > 0,05$  maka  $H_0$  diterima atau dengan kata lain bisa diketahui bahwa penggunaan media game digital wordwall dalam pembelajaran IPAS Sub tema kekayaan hayati flora dan fauna kelas 5 di SDN 89 Palembang sudah efektif atau berpengaruh.

Selanjutnya uji efektifitas juga dilakukan dalam kuisisioner. Dalam hal ini tidak hanya siswa yang jadi responden tetapi guru mata pelajaran/wali kelas juga ikut merespon pertanyaan seputar efektifitas media digital tersebut.





**Gambar 2.** Diagram Kuisisioner minat siswa pada media yang digunakan

Dari kuisisioner tersebut menyatakan bahwa materi yang diambil sangat menarik, baik itu menggunakan buku paket ataupun media digital, posistifnya sebagian kecil peserta didik masih ada yang menyukai belajar dengan buku paket saja. Namun dibalik mereka yang menyukai belajar menggunakan buku paket saja ternyata lebih banyak yang memilih kategori tidak setuju jika belajar menggunakan buku paket. Terlihat dalam kategori peserta didik yang menyukai belajar dengan media games digital, semuanya memilih setuju dan sangat setuju.

Jadi hasil menunjukkan bahwa kelas eksperimen dengan menggunakan media digital lebih berpengaruh terhadap keaktifan siswa dalam belajar. Terbukti dari hasil nilai rata-rata tes kemampuan mereka lewat uji soal lebih tinggi saat belajar di kelas eksperimen dibandingkan di kelas kontrol. .menunjukkan bahwa penerapan media game pada pembelajaran IPAS meningkatkan retensi informasi dan keikutsertaan siswa. Dengan demikian, penggunaan game digital dalam konteks ini bukan hanya mengakibatkan pembelajaran lebih seru namun juga meningkatkan efektivitas pengetahuan materi mengenai kekayaan hayati flora dan fauna.

Hal ini tercermin juga dalam penelitian yang dilakukan oleh ( Minarta & Pamungkas, 2022) menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara penggunaan media Wordwall dan peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitian tersebut mengindikasikan perbedaan yang jelas antara kondisi sebelum dan setelah pemberian perlakuan di kelas eksperimen. Fitur permainan interaktif yang ada pada Wordwall terbukti mampu memotivasi siswa untuk lebih antusias dalam belajar, yang pada gilirannya berdampak positif terhadap hasil belajar mereka.

Selain itu hasil penelitian ini dapat pula menjawab rekomendasi dari peneliti sebelumnya (Zulfah, 2023) dengan meneliti tentang bagaimana pengaruh media wordwall terhadap variabel lain seperti minat belajar, prestasi, ataupun hasil belajar. Jadi penggunaan media wordwall tentu sangat sesuai dengan kebutuhan zaman sekarang yang mana hampir setiap anak-anak sudah sedari dini mengenal teknologi, maka agar teknologi yang diserap mereka adalah yang positif, itulah gunanya teknologi dipadukan menjadi media pembelajaran.

Secara keseluruhan, analisis efektivitas penggunaan media game digital dalam pembelajaran IPAS sub tema kekayaan hayati flora dan fauna di kelas 5 SDN 89 Palembang menunjukkan hasil yang positif. Media game bukan sekedar menciptakan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan namun juga meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Kedepannya, implementasi media permainan digital dalam kurikulum pendidikan perlu terus ditingkatkan dan didukung oleh berbagai pihak untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

## KESIMPULAN

Dalam penelitian yang dilakukan di SDN 89 Palembang, siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam penguasaan materi setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media game digital. Observasi dan kuesioner yang dilakukan kepada siswa menunjukkan bahwa 95% peserta didik merasakan lebih tertarik dan lebih mudah memahami materi tentang flora dan fauna setelah menggunakan permainan digital. Oleh sebab itu bahwa media game tidak hanya bisa memperbaiki capaian pembelajaran, tetapi juga memperkuat motivasi siswa dalam mengkaji kekayaan hayati.

Penggunaan media game digital, seperti Wordwall, terbukti efektif terhadap meningkatkan pengetahuan peserta didik mengenai kekayaan hayati flora dan fauna. Penelitian ini menyarankan agar sekolah mempertimbangkan integrasi teknologi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, A. (2023). Analisis Tingkat Kecemasan Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas X Di MAS YMPI Tanjungbalai Tahun Pembelajaran 2022/2023. *Student Scientific Creativity Journal (SSCJ)*, 1(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v1i3.1328>
- Christianto, H., Lestarani, D., & Lalang, A. C. (2023). Pelatihan Pembuatan Instrumen Soal Menggunakan Aplikasi Quizizz dan Wordwall bagi Guru-Guru Kimia se-NTT Training on Making Question Instruments Using the Quizizz and Wordwall Applications for Chemistry Teachers throughout NTT. Dalam *Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat Indonesia* (Vol. 2, Nomor 1). <https://doi.org/https://doi.org/10.58192/karunia.v2i1.706>
- Dewi Kurnia, M., Nisa Febianti, Y., Bahasa Indonesia, P., Ekonomi, P., & Pendidikan dan Sains, F. (2024). Media pembelajaran interaktif word wall terhadap hasil belajar siswa pada materi etika profesi kelas x akuntansi smk pariwisata kosgoro kota cirebon. *jurnal visi ilmu pendidikan*, 16(Media Pembelajaran, Wordwall, Hasil Belajar). <https://doi.org/10.26418/jvip.v16i3.60192>



- Etira Nabila, D., Ariani, Y., Kunci, K., Asuh, P., Tua, O., & Baca, M. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Web Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 6(2). <https://ejurnalunsam.id/index.php/jbes/issue/view/403>
- Galang Isnawan, M. (2020). *Kuasi- Eksperimen*. <https://www.researchgate.net/publication/339040496>
- Hardini, T. (2015). *Peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran pkn melalui metode sosiodrama di kelas 5 sd tlompakan 01-tuntang*. <https://doi.org/https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2015.v5.i3.p120-135>
- Maulidina Minarta, S., & Purwa Pamungkas, H. (2022). *Efektivitas media wordwall untuk meningkatkan hasil belajar* (Vol. 2). <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/oikos.v6i2.5628>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal ilmu-ilmu Alquran, hadist, syari'ah dan tarbiyah*, 03, 171. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v1i3.1328>
- Wajdi, F., Lawi, A., Yulaini, E., Husnah Mustika Sari, N., Nurhaningsih Santoso, T., Prihatin, E., Rachmatika, F., Ardiansyah Hernadi, N., Faridh Ricky Fahmy, A., & Apriyanti, E. (2024). *PENGANTAR PENDIDIKAN ABAD 21* (Evi Damayanti, Ed.). Penerbit Widina Media Utama. [www.freepik.com](http://www.freepik.com)
- Prastika, Y. D. (2020). Pengaruh minat belajar siswa terhadap hasil belajar matematika siswa smk yadika bandar lampung. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 1(2), 17–22. <https://doi.org/https://doi.org/10.33365/ji-mr.v1i2.519>
- Prensky, M. (2001). *Do They Really Think Differently?* (Vol. 9, Nomor 6). NCB University Press. <http://www.marcprensky.com/writing/default.asp>
- Trisnadoli, A., & Lestari, I. (2018). Analysis of Software Quality Requirements for Mobile Learning Application for High School. *International Journal of Computer Theory and Engineering*, 10(3), 73–76. <https://doi.org/10.7763/IJCTE.2018.V10.1202>
- Yusni Arni, O. (2023). Efektivitas pembelajaran melalui media cerita bergambar dan diskusi terhadap pemahaman materi siswa sekolah dasar. Dalam *Online) Journal of Educational and Language Research* (Vol. 2, Nomor 11). <https://doi.org/https://doi.org/10.53625/joel.v2i11.5976>
- 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>
- Zulkarnain, I., Pramono, H., & Mushafanah<sup>2</sup>, Q. (2021). Analisis Penggunaan Media Wordwall Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 SD Supriyadi. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4, 13358–13367. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

