

**PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS WORDWALL WEB PADA MATERI  
BENTUK INDONESIAKU SISWA KELAS V SDN SENTUL 04 KOTA BLITAR**

Putri Essa Dianti<sup>1</sup>, Ragil Tri Oktaviani<sup>2</sup>, Shofi Nur Amalia<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Nahdlatul Ulama Blitar

<sup>2</sup>Universitas Nahdlatul Ulama Blitar

<sup>3</sup>Universitas Nahdlatul Ulama Blitar

<sup>1</sup>putriesa222002@gmail.com, <sup>2</sup>ragil.trioktaviani91@gmail.com,

<sup>3</sup>shofinur94@gmail.com

**ABSTRACT**

*This research intends to develop a Wordwall Web-based E-LKPD with the material "My Indonesian Form" for class V students at SDN Sentul 04 Blitar City, determine the feasibility of the developed Wordwall Web-based E-LKPD, and determine the effectiveness of using the Wordwall Web-based E-LKPD in learning the material "My Indonesian Shape" for fifth grade students at SDN Sentul 04, Blitar City. A research and development (R&D) approach with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model was used in this research. It is hoped that the results of this research will be able to increase students' interest and motivation in learning, facilitate more interactive and enjoyable learning, provide effective alternative learning media, and improve the quality of teaching and learning in schools through the use of technology-based learning media.*

*Keywords: wordwall web, E-LKPD, bentuk indonesiaiku, learning media*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bermaksud mengembangkan E-LKPD berbasis Wordwall Web materi "Bentuk Indonesiaiku" untuk siswa kelas V SDN Sentul 04 Kota Blitar, mengetahui kelayakan E-LKPD berbasis Wordwall Web yang dikembangkan, dan mengetahui efektivitas penggunaan E-LKPD berbasis Wordwall Web dalam pembelajaran materi "Bentuk Indonesiaiku" untuk siswa kelas V SDN Sentul 04 Kota Blitar. Pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) bermodel pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) digunakan pada penelitian ini. Hasil penelitian ini diharap mampu menaikkan minat dan motivasi belajar siswa, memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, menyediakan alternatif media pembelajaran yang efektif, serta meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah melalui pemanfaatan media belajar berbasis teknologi.

Kata Kunci: wordwall web, E-LKPD, bentuk indonesiaiku, media pembelajaran

## **A. Pendahuluan**

Kemajuan teknologi saat ini sudah memberi dampak yang signifikan pada ranah pendidikan. Berbagai inovasi pembelajaran telah dikembangkan, salah satunya adalah pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran. Salah satu media digital yang bisa dipergunakan berupa *Wordwall*, sebuah *web* yang menyediakan berbagai fitur interaktif yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran. Pada proposal skripsi ini, peneliti akan mengembangkan Electronic Lembar Kerja pada Peserta Didik (E-LKPD) berbasis *Wordwall* Web materi "Bentuk Indonesiaku" teruntuk siswa kelas V SDN Sentul 04 Kota Blitar. Materi "Bentuk Indonesiaku" merupakan salah satu materi pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang membahas tentang keberagaman budaya, suku, dan adat istiadat di Indonesia. Melalui pengembangan E-LKPD berbasis *Wordwall* Web, diharap mampu memperbaiki minat dan motivasi belajar siswa, serta memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif serta menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi juga wawancara bersama guru kelas V SDN Sentul 04 Kota Blitar,

ditemukan adanya permasalahan saat pembelajaran, diantaranya: kurangnya variasi media yang digunakan, sehingga belajar mengajar cenderung monoton; siswa kurang semangat dan cepat bosan ketika mengikuti belajar mengajar, khususnya pada materi "Bentuk Indonesiaku"; dan kurang adanya pengembangan E-LKPD berbasis *Wordwall* Web materi "Bentuk Indonesiaku" di SDN Sentul 04 Kota Blitar.

Penelitian ini diharap untuk: mengembangkan E-LKPD berbasis *Wordwall* Web materi "Bentuk Indonesiaku" untuk siswa kelas V SDN Sentul 04 Kota Blitar; mengetahui kelayakan E-LKPD berbasis *Wordwall* Web yang dikembangkan dan mengetahui efektivitas penggunaan E-LKPD berbasis *Wordwall* Web dalam pembelajaran materi "Bentuk Indonesiaku" untuk siswa kelas V SDN Sentul 04 Kota Blitar. Penelitian ini diharap mampu bermanfaat bagi siswa, bahkan guru, serta sekolah, seperti meningkatkan minat juga motivasi belajar siswa, memfasilitasi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, memberikan alternatif media pembelajaran efektif,

serta meningkatkan kualitas pembelajaran dari sekolah melalui penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi.

## **B. Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini, pendekatan penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) bermodel pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dipergunakan. Tahap analisis terdiri dari analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran di kelas V SDN Sentul 04 Kota Blitar, analisis karakteristik siswa, serta analisis kurikulum dan kompetensi dasar yang sesuai dengan materi "Bentuk Indonesiaku". Pada tahap perancangan, tujuan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi ditentukan, konsep dan struktur E-LKPD berbasis Wordwall Web dirancang, serta instrumen penilaian kelayakan disusun. Selanjutnya, pada tahap pengembangan, E-LKPD berbasis Wordwall Web dikembangkan sesuai rancangan dan dilaksanakan validasi oleh ahli materi dan media guna menilai kelayakan, serta dilakukan revisi seperti saran juga masukan

validator. Tahap implementasi meliputi uji coba terbatas pada siswa kelas V SDN Sentul 04 Kota Blitar dan pengumpulan data terkait respon dan efektivitas penggunaan E-LKPD berbasis Wordwall Web. Pada tahap evaluasi, data yang diperoleh dari tahap implementasi dianalisis, revisi akhir dilakukan, dan laporan penelitian disusun. Teknik mengumpulkan data yang dipergunakan terdiri dari wawancara, observasi, dan angket, dengan instrumen yaitu lembar validasi ahli materi juga media, angket respon siswa, serta tes hasil belajar. Data yang terkumpul akan dianalisis deskriptif kuantitatif untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas penggunaan E-LKPD berbasis Wordwall Web.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa ketertarikan siswa dalam pembelajaran cenderung kurang. Hal ini disebabkan oleh guru yang kurang menggunakan variasi media pembelajaran, terkhusus pada lembar kerja untuk peserta didik (LKPD). Guru hanya menggunakan papan atau media kertas saja, sehingga siswa cenderung asal dalam mengerjakan tugas. Padahal, pembelajaran yang efektif dan

berhasil membutuhkan umpan balik dalam proses pembelajaran. Karenanya, peneliti mengembangkan media pembelajaran E-LKPD berbasis *Wordwall* Web dengan mempergunakan metode penelitian Research and Development (RnD) serta model ADDIE (analysis, design, development, implementation, dan evaluation). Penelitian ini diharapkan untuk mengembangkan lembar kerja untuk peserta didik yang awalnya non elektronik menjadi berbasis elektronik, sehingga media *Wordwall* dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Penjelasan mengenai hasil penelitian akan diuraikan sebagai berikut.

#### 1. Analysis

Penelitian ini dilaksanakan untuk siswa kelas V SDN Sentul 04 Kota Blitar. Melalui wawancara dan observasi awal, peneliti melakukan analisis untuk mengetahui problematika dalam proses pembelajaran. Hasil analisis tersebut digunakan sebagai acuan dan pertimbangan dalam pengembangan media pembelajaran. Peneliti menemukan bahwa guru hanya menggunakan papan dan kertas dalam pembelajaran, hingga kurang

menarik minat siswa. Oleh karena nya, peneliti mengembangkan E-LKPD berbasis *Wordwall* Web sebagai solusi. Media pembelajaran ini berbentuk game edukatif yang diharap bisa meningkatkan ketertarikan siswa ketika proses pembelajaran.

#### 2. Design

Tahap desain, peneliti mengembangkan desain media yang akan digunakan untuk pembelajaran materi bentuk Indonesiaku. Dalam proses pengembangan ini, peneliti juga memanfaatkan Google Sites untuk memudahkan pengelolaan E-LKPD. Langkah-langkah pembuatan E-LKPD berbasis *Wordwall* Web sebagai berikut.

##### a. Menyiapkan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

Materi "Bentuk Indonesiaku" mencakup peta, letak geografis, Indonesia yang merupakan negara maritim dan agraris. Setelah menetapkan cakupan materi, peneliti merumuskan tujuan pembelajaran agar siswa dapat menjelaskan komponen dan simbol peta melalui gambar, serta memahami materi dengan

baik melalui penugasan. Dengan perumusan tujuan pembelajaran yang jelas, diharapkan proses pembelajaran akan berjalan efektif dan memungkinkan siswa menguasai materi dengan baik.

b. Membuat *E-LKPD* berbasis *Wordwall Web*.

Dalam pembuatan *E-LKPD*, peneliti menggunakan aplikasi *Wordwall*. Langkah pertama, peneliti memanfaatkan dua fitur yang tersedia, yaitu "Match Up" dan "Word Search". Fitur "Match Up" digunakan dengan cara menyesuaikan atau mencocokkan jawaban yang ditarik ke dalam papan soal yang tertera di sebelah kanan. Sementara itu, fitur "Word Search" dilakukan dengan mencari kata tertentu, misalnya "Australia", kemudian mengklik kotak soal yang sesuai dengan kata tersebut. Pada akhir *E-LKPD*, akan tersedia skor dan waktu pengerjaan bagi siswa.

c. Membuat Situs di *Google Sites*

Pada langkah selanjutnya, peneliti memasukkan komponen-komponen yang telah dirancang pada *Google Sites*. Peneliti membuat halaman sampul dan

judul menggunakan gambar serta logo Universitas. Pada halaman kedua, peneliti memasukkan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, *E-LKPD*, dan profil penulis. Penggunaan *Google Sites* memudahkan peneliti dalam merekap isi materi, sehingga siswa dapat dengan mudah mengklik setiap komponennya. Setelah semua komponen dimasukkan, peneliti mempublikasikan hasil kerjanya. Publikasi tersebut akan menghasilkan sebuah link yang dapat diakses oleh seluruh siswa, sehingga mereka dapat mengerjakan *E-LKPD* berbasis *Wordwall* melalui link tersebut.

3. Development

Tahapan ketiga yaitu development atau pengembangan. Tahapan ini, peneliti mengembangkan produk yang sudah dirancang sebelum di uji coba pada siswa. Pengembangan ini dilakukan dengan melakukan validasi materi, media, dan bahasa yang akan menentukan kelayakan dari produk yang akan diujikan. Pengembangan *E-LKPD* berbasis

*Wordwall Web* diuraikan sebagai berikut.

a. Proses pengembangan media *E-LKPD* Berbasis *Wordwall Web*.

1) Sampul atau cover *E-LKPD* berbasis *Wordwall Web*.

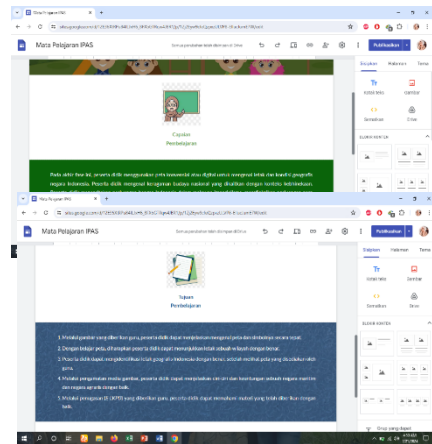
Cover *E-LKPD* berbantuan google sites yang terdapat pada tampilan awal terdiri dari judul dan sub pendukung (capaian dan tujuan pembelajaran, belajar yuk, ayo mengerjakan, serta profil penulis).



Gambar 1 Cover *E-LKPD* Berbasis *Wordwall Web*.

2) Capaian dan Tujuan Pembelajaran.

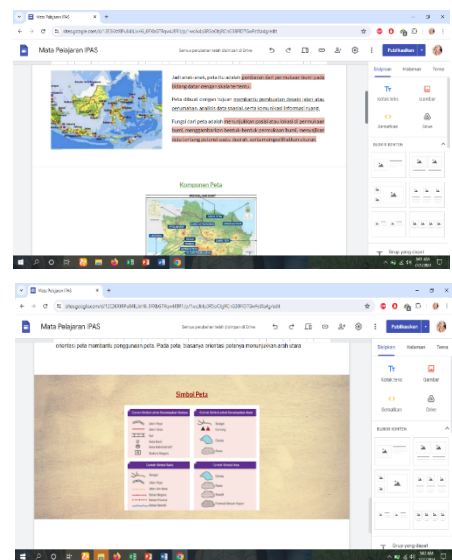
Tujuan pembelajaran dirumuskan setelah peneliti mengkaji capaian pembelajaran dari materi bentuk Indonesiaku.



Gambar 4. Tujuan Pembelajaran.

3) Materi Pembelajaran

Materi bentuk Indonesiaku mencakup peta, letak geografis, negara maritim, dan negara agraris.

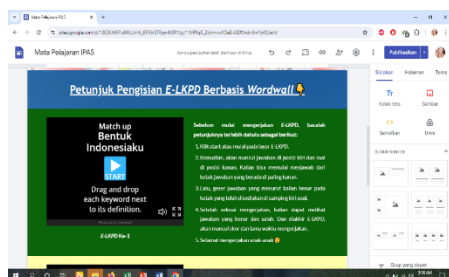


Gambar 5. Materi Pembelajaran

4) *E-LKPD*

Halaman selanjutnya adalah *E-LKPD* yang dibuat dengan berbasis *Wordwall Web*. Peneliti

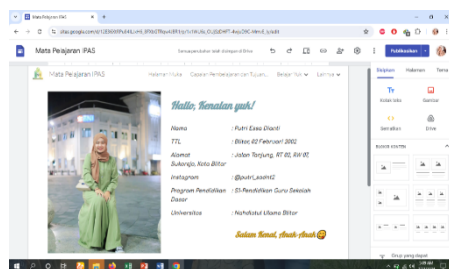
menggunakan wordwall berfitur *match up*.



Gambar 6. E-LKPD

### 5) Profil Penulis

Halaman terakhir berisikan profil penulis yang meliputi biodata dari penulis.



Gambar 7. Profil Penulis

### 6) Link Akses

Pada akhir video akan terdapat link yang dapat diakses untuk *E-LKPD* ini, yakni

<https://sites.google.com/view/mata-pelajaran-ipas/halaman-muka>

### b. Hasil Validasi Instrumen

Uji validitas instrumen dilaksanakan peneliti untuk mengetahui kevalidan dari sebelum butir instrumen dipergunakan untuk menilai atau

memvalidasi media *E-LKPD* berbasis *Wordwall Web*. Berikut adalah hasil validasi instrumen.

### 1) Uji Validasi Instrumen Ahli Media

Untuk melihat kevalidan jumlah butir instrumen, peneliti melakukan uji coba validitas instrumen. Penilaian pada lembar validasi instrumen dilaksanakan oleh Ibu Shofi Nur Amalia, M.Pd sebagai dosen pembimbing. Data hasil analisis digunakan untuk menentukan apakah butir instrumen valid atau tidak, sebelum digunakan untuk uji coba penilaian *E-LKPD* berbasis *Wordwall Web*. Hasil validasi instrumen oleh ahli media memperlihatkan bahwa seluruh aspek penilaian, yaitu format, kejelasan, ketetapan isi, relevansi, kevalidan isi, dan ketetapan bahasa, masing-masing memperoleh persentase diangka 100%. ini menunjukkan jika secara keseluruhan, hasil validasi instrumen ahli media mendapat persentase 100% dan berkriteria "Sangat Valid".

2) Hasil Validasi Instrumen Ahli Media.

Peneliti melakukan uji coba validitas instrumen untuk mengetahui kevalidan butir instrumen. Penilaian lembar validasi dilaksanakan oleh dosen pembimbing, dan data analisis digunakan untuk mengetahui validitas butir instrumen sebelum dipakai untuk uji coba E-LKPD berbasis *Wordwall* Web. Hasil validasi instrumen oleh ahli media memperlihatkan seluruh aspek penilaian mendapatkan persentase 100%, sehingga secara keseluruhan mendapatkan persentase 100% dengan kriteria "Sangat Valid".

3) Hasil Validasi Instrumen Ahli Bahasa

Peneliti menguji validitas instrumen untuk mengetahui kevalidannya. Dosen pembimbing menilai lembar validasi, dan data analisis digunakan untuk menentukan validitas instrumen sebelum dipakai untuk uji coba E-LKPD berbasis *Wordwall* Web. Hasil validasi instrumen oleh ahli

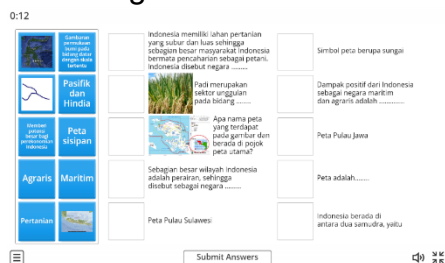
media menunjukkan bahwa seluruh aspek, meliputi format, kejelasan, ketetapan isi, relevansi, kevalidan isi, dan ketetapan bahasa, masing-masing memperoleh persentase 100%. Dengan seperti itu, bisa disimpulkan keseluruhan hasil validasi instrumen ahli media mendapatkan persentase 100% dan berkriteria "Sangat Valid".

4) Hasil Validasi Instrumen Aspek Keefektifan.

Peneliti melakukan uji coba validitas instrumen untuk mengetahui kevalidan butir instrumen. Dosen pembimbing melakukan penilaian lembar validasi, dan data analisis digunakan untuk menentukan validitas instrumen sebelum dipergunakan uji coba E-LKPD berbasis *Wordwall* Web. Hasil validasi instrumen oleh ahli media menunjukkan bahwa semua aspek, termasuk format, kejelasan, ketetapan isi, relevansi, kevalidan isi, dan ketetapan bahasa, memperoleh persentase 100%. Secara keseluruhan,



hasil validasi instrumen tersebut mendapat persentase 100% dengan kriteria "Sangat Valid".



**Grafik 1. Hasil Validasi Instrumen**

#### 4. Implementation

##### a. Uji Coba Produk

Produk E-LKPD berbasis *Wordwall Web* yang telah valid diujicobakan kepada 28 siswa kelas 5 di SDN Sentul 04 Kota Blitar. Proses uji coba meliputi pembukaan, penyampaian materi, pengerjaan E-LKPD secara individu, dan penutupan. Setelah pembelajaran, siswa mengerjakan angket respon kemenarikan guna mengetahui ketertarikan siswa terhadap penggunaan E-LKPD berbasis *Wordwall Web*.

##### b. Hasil Respon Guru Aspek Keefektifan.

Berdasarkan hasil penilaian guru terhadap media dengan

skor 28, skor yang diharapkan adalah 28.

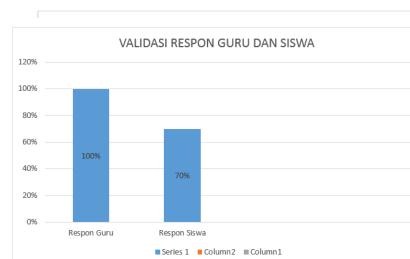
Maka rumus persentase kevalidan sebagai berikut.

$$P = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\% = \dots\%$$

$$= \frac{28}{28} \times 100\% = 100\%$$

Analisis data dari respon guru terhadap aspek keefektifan mendapat persentase 100% hingga berkategori "sangat efektif". Ini memperlihatkan bahwa E-LKPD berbasis *Wordwall Web* punya tingkat keefektifan sangat tinggi dan dapat memicu ketertarikan guru untuk memanfaatkannya dalam proses pembelajaran.

Rekapitulasi hasil respon guru aspek keefektifan disajikan dalam grafik.



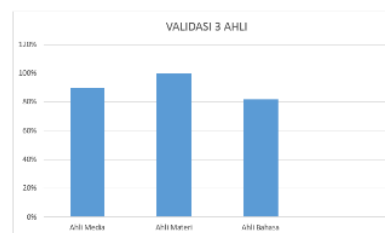
**Grafik 2. Validasi Hasil Respon Guru dan Siswa**

Berdasarkan grafik bahwa aspek keefektifan mendapatkan persentase sebesar 100%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil respon guru mendapat persentase 100% dengan kriteria "Sangat Efektif".

c. Hasil Validasi Produk

Berdasarkan penilaian dari para responden ahli dan pengguna, E-LKPD berbasis Wordwall Web dinilai sangat valid dengan persentase kevalidan sebesar 90% untuk aspek media, 100% untuk aspek materi, dan 100% untuk aspek bahasa. E-LKPD tersebut dinyatakan dapat digunakan tanpa revisi karena telah memenuhi kriteria kevalidan dari segi kemampuan menambah pengetahuan dan motivasi belajar siswa, kemudahan pengoperasian, tampilan visual, desain, kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, tingkat kemampuan siswa, urutan materi, daya tarik materi, ketepatan tata bahasa,

kesesuaian kalimat, dan keterbacaan.



Grafik 3. Validasi 3 Ahli

5. Evaluation

a. Evaluasi dari para ahli

Tahap evaluasi dilaksanakan dengan memperhatikan masukan dari validasi oleh ahli media, materi, juga ahli bahasa. Ahli media menyarankan perbaikan pada spesifikasi identitas produk di cover. Ahli materi menyatakan isi E-LKPD sudah sesuai dan tidak perlu revisi. Sementara ahli bahasa menyarankan perbaikan pada konsistensi warna dan penulisan poin. Berdasarkan evaluasi tersebut, produk E-LKPD berbasis Wordwall Web direvisi untuk menjadi lebih layak digunakan oleh siswa.

b. Evaluasi dari Responden

Selain evaluasi dari ahli, dilakukan juga evaluasi dari guru dan siswa setelah uji

coba produk. Validasi guru menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis Wordwall Web sudah sesuai dan tidak memerlukan revisi. Sementara itu, tidak ada evaluasi tertulis dari siswa, tetapi secara umum produk tersebut sudah berhasil menarik perhatian siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, peneliti berhasil mengembangkan media E-LKPD berbasis Wordwall Web untuk siswa kelas 5 sekolah dasar. Kevalidan produk telah diuji melalui penilaian para ahli media, materi, dan bahasa, yang menyimpulkan bahwa E-LKPD tersebut valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya, keefektifan media juga telah dibuktikan melalui respon guru yang menilai "sangat efektif" serta dukungan dari hasil penelitian terdahulu. Selain itu, kemenarikan produk telah dinilai "sangat menarik" oleh siswa yang antusias menggunakannya karena tampilannya yang variatif dan penuh animasi. Secara keseluruhan, E-LKPD berbasis Wordwall Web dapat dimanfaatkan

dalam pembelajaran kelas 5 sekolah dasar.

#### **D. Kesimpulan**

Penelitian ini diharap mampu untuk mengembangkan E-LKPD berbasis Wordwall Web pada materi "Bentuk Indonesiaku" untuk siswa kelas V SDN Sentul 04 Kota Blitar. Penelitian ini memakai pendekatan Research and Development (R&D) bermodel pengembangan ADDIE dengan tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil pengembangan memperlihatkan bahwa E-LKPD berbasis Wordwall Web yang dikembangkan dinyatakan layak juga efektif untuk dipergunakan dalam pembelajaran, serta mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa serta memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Amalia, Nur Amalia. (2016). *Problematika Pelaksanaan Penilaian Autentik Kurikulum 2013 pada Tema Tempat Tinggalku di Kelas IV SD Negeri Sukun Kota Malang.*

- Tesis. Malang: Universitas Negeri Malang
- Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Malang
- Andi, Prastowo. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press
- Dewantara, Ki Hadjar. (1957). *Masalah Kebudayaan*. Jogjakarta: Madjelis Luhur Persatuan Taman Siswa
- A.D. Puspitasari. (2019). *Penerapan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Modul Cetak Dan Modul Elektronik Pada Siswa SMA*. Jurnal Pendidikan Fisika. 7 (1). 17-25
- Fauqannuri, Ivanda Rahmi. (2022). *Penerapan Media Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Panji Situbondo tahun pelajaran 2021/2022*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Jember: Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
- Auliya, Anisa. (2021). *Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis Wordwall untuk Mata Pelajaran IPA SMP Kelas VII*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Tadris. Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu
- Halik, I. (2021). *Membuat Games Edukasi dengan Wordwall*. Irhamhalik.com
- Andini, Ayu. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Jakarta
- Jayantri, Ysiyar. 2017. *Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Tematik Terintegrasi Berorientasi Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Kelas IV Siswa Sekolah Dasar*. Tesis. Tidak diterbitkan. Bandar Lampung: FKIP Universitas Lampung
- Azizah, Nurul Isma. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Kelas V MI Raden Fatah Malang*.

- Ningtia, M. W., & Rahmawati, I. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Web Aplikasi Wordwall pada Pembelajaran Matematika Materi Kesetaraan Pecahan Mata Uang Kelas II SD*. 10
- Nazir. (2017). *Metode Penelitian*. Penerbit Ghalia Indonesia
- Putri, M. (2020). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah*. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 1 (1). 145-165
- Pamungkas, Zhenith Surya, dkk. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih*. *Journal of Social Science Education*. 2 (2). 135-148
- Puspita, V., & Dewi, I. P. (2021). *Efektivitas E-LKPD Berbasis Pendekatan Investigasi terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*. 5 (1). 86-96.
- <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.456>
- Rahmadi. (2011). *Pengantar Metodologi Penelitian*. In Antasari Press
- Rohmatunnisa, Aldika. (2022). *Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Hasil Belajar Menyimak Teks Biografi di SMAS Triguna Utama Tahun Pelajaran 2021/2022*. Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah
- Sugiyono. (2017). *Statistika Untuk Penelitian*. Alfabeta
- Wirawan. (2016). *Evaluasi Teori, Model, Metodologi, Standar, Aplikasi dan Profesi*. Depok: PT Rajagrafindo Persada
- Setiawan, Wawan. (2017). *Era Digital dan Tantangannya*. Universitas Pendidikan Indonesia. ISBN.978-602-50088-0-1. 1-9
- Yusuf. F. (2018). *Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kualitatif*. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7. <https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v7i1.2100>
-

Zahrani, Nadilah. (2023).  
*Pemanfaatan Media Wordwall  
dalam Evaluasi Pembelajaran  
Materi Teks Persuasi Siswa  
Kelas VIII MTS Negeri 4  
Jakarta Tahun Pelajaran  
2022/2023. Skripsi. Fakultas  
Ilmu Tarbiyah Keguruan.  
Jakarta: UIN Syarif  
Hidayatullah Jakarta*