

**ANALISIS PENGGUNAAN WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA  
KELAS II SEKOLAH DASAR**

Rahardian Adi Nugroho<sup>1</sup>, Tri Joko Raharjo<sup>2</sup>, Eko Handoyo<sup>3</sup>,  
Sri Sumartiningsih<sup>4</sup>, Agus Yuwono<sup>5</sup>  
<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Negeri Semarang

<sup>1</sup>[rahardiannugroho76@students.unnes.ac.id](mailto:rahardiannugroho76@students.unnes.ac.id), <sup>2</sup>[trijokoraharjo@mail.unnes.ac.id](mailto:trijokoraharjo@mail.unnes.ac.id),  
<sup>3</sup>[eko.handoyo@mail.unnes.ac.id](mailto:eko.handoyo@mail.unnes.ac.id), <sup>4</sup>[sri.sumartiningsih@mail.unnes.ac.id](mailto:sri.sumartiningsih@mail.unnes.ac.id),  
<sup>5</sup>[agusyuwono@mail.unnes.ac.id](mailto:agusyuwono@mail.unnes.ac.id)

**ABSTRACT**

*This study aims to analyse the use of the Wordwall platform as an interactive learning media in increasing the motivation to learn mathematics of grade II students at SDN Sungai Bambu 01. In the era of the Industrial Revolution 4.0, technological advances have a major impact on various aspects, including education, which requires educators to take advantage of technology in learning. Interesting and interactive media is proven to help overcome common problems in education, namely low student interest and motivation to learn, especially in mathematics lessons which are often considered monotonous. This research uses descriptive qualitative method with data collection techniques such as observation, questionnaire, and literature study to obtain data related to the effectiveness of Wordwall. The results show that Wordwall is able to increase students' participation and motivation to learn, which can be seen from their activeness, enthusiasm, and courage to ask questions and actively participate in the learning process. By using Wordwall media, the learning environment becomes more dynamic, fun and conducive, thus contributing positively to students' understanding and interest in mathematics materials. This research contributes to the development of technology-based learning media and suggests educators to integrate Wordwall in learning activities to improve the effectiveness and efficiency of the teaching-learning process.*

*Keywords: Wordwall, Learning Motivation, Interactive Learning, Mathematics Learning*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan platform *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas II di SDN Sungai Bambu 01. Di era Revolusi Industri 4.0, kemajuan teknologi berdampak besar pada berbagai aspek, termasuk pendidikan, yang mengharuskan para pendidik untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Media yang menarik dan interaktif terbukti membantu mengatasi permasalahan umum dalam pendidikan, yaitu rendahnya minat dan motivasi belajar siswa,

khususnya dalam pelajaran matematika yang sering dianggap monoton. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, angket, dan studi pustaka untuk memperoleh data terkait efektivitas *Wordwall*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Wordwall* mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa, yang terlihat dari keaktifan, antusiasme, serta keberanian mereka untuk bertanya dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media *Wordwall*, lingkungan belajar menjadi lebih dinamis, menyenangkan, dan kondusif, sehingga berkontribusi positif terhadap pemahaman dan minat siswa terhadap materi matematika. Penelitian ini memberikan kontribusi bagi perkembangan media pembelajaran berbasis teknologi dan menyarankan pendidik untuk mengintegrasikan *Wordwall* dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar-mengajar.

Kata Kunci: *Wordwall*, Motivasi Belajar, Pembelajaran Interaktif, Pembelajaran Matematika,

### **A. Pendahuluan**

Dalam beberapa dekade terakhir, perkembangan teknologi di era revolusi industri 4.0 telah berdampak besar terhadap berbagai sektor kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Transformasi digital yang terjadi memungkinkan munculnya berbagai inovasi dalam metode dan media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas proses belajar-mengajar di sekolah (Fauqannuri, 2022). Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa di beberapa sekolah dasar, masih terdapat kendala dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, terutama pada pelajaran matematika yang kerap dianggap sulit dan kurang menarik

oleh sebagian besar siswa (Pradani, 2022). Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton, yang hanya mengandalkan ceramah dan penjelasan guru tanpa adanya media pembelajaran yang interaktif (Isnawati, 2021).

Salah satu tantangan yang dihadapi oleh pendidik di era ini adalah bagaimana memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran yang mampu mengubah persepsi dan minat siswa terhadap materi yang diajarkan. Media pembelajaran berbasis teknologi dianggap sebagai solusi potensial karena mampu menghadirkan variasi dalam penyampaian materi, yang secara efektif dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan keterlibatan, dan

mempermudah pemahaman (Abdurrochim et al., 2022). Guru diharapkan mampu berinovasi dalam penggunaan media digital yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan belajar siswa. Dalam konteks ini, *Wordwall* muncul sebagai salah satu aplikasi pembelajaran berbasis web yang memiliki berbagai template dan fitur interaktif, seperti kuis, pencarian kata, dan pengelompokan (Arrosyad & Nugroho, 2021). Media ini dirancang agar siswa dapat belajar secara menyenangkan dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas II di SDN Sungai Bambu 01. Berdasarkan hasil observasi awal, sebagian besar siswa di kelas ini menunjukkan kurangnya minat dan motivasi belajar dalam mata pelajaran matematika. Penggunaan metode pembelajaran tradisional, di mana guru hanya memberikan penjelasan tanpa variasi interaktif, menyebabkan siswa merasa bosan dan pasif selama pembelajaran berlangsung (Dores et al., 2019). Dengan demikian,

penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan penelitian: "Bagaimana efektivitas penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas II SDN Sungai Bambu 01?" Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi para pendidik dalam memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menarik.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk mendapatkan pemahaman mendalam mengenai efektivitas penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian deskriptif kualitatif dipilih karena metode ini memungkinkan peneliti untuk menggali data secara mendalam berdasarkan pengalaman langsung dari partisipan, yang mencakup persepsi, motivasi, dan tindakan siswa dalam proses pembelajaran (Aprillia et al., 2023). Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui tiga teknik

utama: observasi, angket, dan studi pustaka.

Observasi dilakukan secara langsung di kelas II SDN Sungai Bambu 01 untuk mengamati interaksi siswa dengan media pembelajaran *Wordwall* selama proses pembelajaran matematika. Melalui observasi, peneliti dapat memahami reaksi siswa terhadap penggunaan *Wordwall*, termasuk bagaimana media ini mempengaruhi keaktifan, minat, dan motivasi mereka dalam belajar. Observasi ini difokuskan pada perilaku siswa saat menggunakan *Wordwall*, seperti keaktifan dalam menjawab soal, ketertarikan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, dan partisipasi mereka dalam diskusi kelas. Observasi dilakukan dengan panduan lembar observasi yang memuat indikator-indikator motivasi belajar, seperti perhatian siswa, antusiasme dalam menjawab soal, dan keberanian bertanya jika mengalami kesulitan.

Angket digunakan untuk mengumpulkan data dari siswa mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan *Wordwall* sebagai media pembelajaran matematika. Angket ini terdiri dari serangkaian pertanyaan tertulis yang dirancang

untuk mengevaluasi motivasi belajar siswa setelah penggunaan *Wordwall*. Pertanyaan dalam angket mencakup aspek-aspek seperti tingkat ketertarikan siswa terhadap *Wordwall*, persepsi mereka terhadap pembelajaran matematika, dan pengalaman mereka dalam menggunakan media ini. Jawaban dari angket dianalisis untuk mengetahui bagaimana *Wordwall* mempengaruhi minat dan motivasi belajar siswa.

Studi pustaka dilakukan untuk mendalami teori dan hasil penelitian sebelumnya terkait penggunaan media digital dalam pembelajaran serta efektivitas *Wordwall* sebagai alat bantu pembelajaran. Sumber pustaka yang digunakan mencakup buku, jurnal ilmiah, artikel, dan laporan penelitian yang relevan dengan topik penelitian ini. Studi pustaka ini membantu peneliti dalam memahami latar belakang penggunaan *Wordwall* dan menyusun landasan teori yang kuat bagi penelitian.

Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman, yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2017). Pada tahap reduksi data, peneliti memilih

data yang relevan dengan tujuan penelitian dari hasil observasi, angket, dan dokumentasi. Penyajian data dilakukan dalam bentuk deskripsi singkat, tabel, dan grafik yang memudahkan pemahaman mengenai hasil analisis. Terakhir, penarikan kesimpulan dilakukan dengan menginterpretasikan hasil penyajian data untuk menjawab rumusan masalah penelitian.

Penelitian ini dilakukan di SDN Sungai Bambu 01 dengan subjek penelitian siswa kelas II. Guru kelas II berperan sebagai informan yang membantu peneliti dalam memahami proses pembelajaran di kelas dan memberikan panduan mengenai penerapan *Wordwall*. Melalui metode ini, diharapkan penelitian dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas II sekolah dasar.

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

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran matematika berdampak positif pada motivasi dan

partisipasi siswa kelas II SDN Sungai Bambu 01. Sebelum penerapan *Wordwall*, siswa cenderung kurang antusias dan pasif dalam kegiatan belajar mengajar. Namun, setelah *Wordwall* digunakan, terjadi peningkatan motivasi belajar yang ditandai dengan keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan, keberanian mengajukan pertanyaan terkait materi, serta semangat yang lebih tinggi selama pembelajaran.

**Tabel 1 Peningkatan pada Indikator Keaktifan Siswa**

<b>Indikator Keaktifan Siswa</b>	<b>Deskripsi</b>
Keaktifan mengikuti pelajaran	Siswa lebih fokus dan antusias dalam belajar
Partisipasi aktif menjawab soal	Siswa lebih bersemangat dan berkompetisi dalam menjawab soal di <i>Wordwall</i>
Keberanian bertanya	Siswa lebih berani bertanya jika ada yang belum dipahami

Temuan ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif seperti *Wordwall* mampu menarik minat siswa (Pradani, 2022). Selain itu, melalui angket yang diberikan kepada siswa, mayoritas siswa menunjukkan peningkatan ketertarikan terhadap pembelajaran matematika, dengan persentase sebesar 80% siswa yang

menyatakan lebih menikmati pelajaran dan merasa bahwa *Wordwall* membantu mereka lebih memahami materi.

Penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran matematika kelas II terbukti efektif dalam mengatasi masalah kurangnya motivasi belajar siswa. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang menyarankan bahwa pembelajaran sebaiknya melibatkan siswa secara aktif dalam proses konstruksi pengetahuan (Arrosyad & Nugroho, 2021). *Wordwall* memungkinkan guru menyajikan materi secara variatif melalui permainan dan kuis, yang mampu merangsang ketertarikan siswa dalam belajar dan membantu mereka dalam memahami konsep matematika dengan lebih baik.

Selain itu, *Wordwall* mendukung pembelajaran visual, auditori, dan kinestetik, yang memungkinkan siswa dengan berbagai gaya belajar untuk ikut terlibat aktif (Purnamasari et al., 2022). Siswa dengan gaya belajar visual dapat terbantu dengan tampilan yang menarik, sementara siswa dengan gaya auditori dan kinestetik dapat memanfaatkan fitur interaktif yang membuat mereka merasa lebih berpartisipasi dalam proses belajar.

Hal ini juga berdampak pada peningkatan hasil belajar, yang terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa pada evaluasi setelah menggunakan *Wordwall*.

*Wordwall* juga mendorong kolaborasi di antara siswa, yang meningkatkan keterampilan sosial mereka. Dalam kelas, siswa cenderung berdiskusi dan bekerja sama untuk menjawab pertanyaan dengan benar, memperlihatkan bahwa media ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar tetapi juga memperkuat keterampilan sosial siswa. Keberhasilan ini memberikan kontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efisien dalam pengajaran matematika di sekolah dasar.

## **E. Kesimpulan**

Penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran matematika di SDN Sungai Bambu 01 telah terbukti memberikan dampak yang sangat positif dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa kelas II terhadap materi yang diajarkan. Media pembelajaran ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, variatif, dan menyenangkan sehingga dapat

menghilangkan kesan monoton yang seringkali melekat pada pembelajaran matematika. Dalam praktiknya, *Wordwall* mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, baik melalui keaktifan menjawab pertanyaan, keberanian mengajukan pertanyaan, maupun berpartisipasi dalam diskusi. Kondisi ini menunjukkan bahwa *Wordwall* efektif dalam membantu siswa mengatasi kebosanan yang kerap menjadi penghambat utama dalam belajar matematika.

Penggunaan *Wordwall* tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, tetapi juga membantu siswa memahami konsep-konsep matematika dengan lebih mudah. Dengan berbagai fitur interaktif seperti kuis, permainan, dan visual yang menarik, *Wordwall* mampu menyajikan materi dengan cara yang lebih kreatif, sehingga siswa dapat menyerap materi dengan lebih efektif. Selain itu, suasana belajar yang kondusif yang diciptakan oleh media ini juga turut meningkatkan rasa percaya diri siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa tidak hanya lebih antusias selama proses pembelajaran, tetapi

juga menunjukkan peningkatan dalam hasil belajar mereka.

Keberhasilan ini menjadi bukti bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran, seperti *Wordwall*, sangat relevan dengan kebutuhan pendidikan di era digital. Penggunaan teknologi ini sejalan dengan tantangan di era Revolusi Industri 4.0, yang menuntut pendidik untuk memanfaatkan berbagai platform digital guna menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan sesuai dengan perkembangan zaman. *Wordwall* memberikan fleksibilitas bagi guru untuk menyampaikan materi sesuai kebutuhan siswa, baik secara individu maupun kelompok, sehingga pembelajaran menjadi lebih adaptif.

Hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan penting bagi para pendidik untuk mulai mengintegrasikan teknologi, khususnya media pembelajaran berbasis *Wordwall*, ke dalam kegiatan belajar-mengajar. Dengan menggunakan media ini, guru tidak hanya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga dapat memperbaiki cara penyampaian materi yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Selain itu, *Wordwall* dapat menjadi

alat pendukung yang membantu guru menciptakan pembelajaran yang relevan, modern, dan berpusat pada siswa.

Namun, untuk implementasi lebih lanjut, penting bagi sekolah dan pendidik untuk memastikan infrastruktur pendukung yang memadai, seperti ketersediaan perangkat teknologi, akses internet yang stabil, serta pelatihan bagi guru agar dapat mengoperasikan *Wordwall* dengan maksimal. Selain itu, penting pula bagi guru untuk memahami cara memadukan *Wordwall* dengan metode pembelajaran tradisional agar tercipta keseimbangan dalam penyampaian materi, sehingga tidak hanya berfokus pada teknologi, tetapi tetap mempertimbangkan keberagaman kebutuhan siswa.

Penelitian ini juga memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi di dunia pendidikan. Selain memberikan manfaat praktis, temuan ini membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut yang dapat mengeksplorasi penggunaan *Wordwall* pada mata pelajaran lain seperti sains, bahasa, atau IPS. Penelitian lanjutan juga dapat fokus pada pengukuran dampak

*Wordwall* terhadap aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa untuk menghasilkan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas platform ini.

Secara keseluruhan, *Wordwall* membuktikan diri sebagai media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam membantu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Dengan dukungan dan penerapan yang tepat, *Wordwall* dapat menjadi solusi yang berkelanjutan untuk menghadapi tantangan pendidikan modern, menciptakan pembelajaran yang lebih inklusif, menarik, dan mampu mendorong perkembangan siswa secara holistik. Melalui penelitian ini, *Wordwall* diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi guru dan sekolah untuk terus berinovasi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih baik dan relevan dengan kebutuhan generasi masa kini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Abdurrochim, P. L., et al. (2022). *Pengembangan aplikasi BEAT (Belajar Asyik Tentang) Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan agama islam siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 6(3).

- Agus Mujahidin, A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2021). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti*. *Innovative*, 1(2), 552-560.
- Aini, N., & Asror, M. (2022). *Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter di Masa Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) pada Jenjang SD/MI*. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 8(1), 16–24.
- Aprillia, M., et al. (2023). *Penggunaan Video Animasi Powtoon untuk Menteladani SHATAFAT (sidiq, amanah, tabligh, fathonah) bagi Peserta didik SD*. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 3(4), 141–149.
- Arrosyad, M. I., & Nugroho, F. (2021). *Pengembangan Model Pembelajaran Membaca dan Numerasi di Tengah Evolusi Konsep Literasi*. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6378–6384. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1758>.
- Arrosyad, M. I., & Nugroho, F. (2022). *Pengembangan Digital Transformasi Role Playing Games (RPG) Base Learning pada Pendidikan Kemuhammadiyah Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3462–3472. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2626>.
- 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>.
- Dores, O. J., Huda, F. A., & Riana, R. (2019). *Analisis Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 4 Sirang Setambang Tahun Pelajaran 2018/2019*. *J-PiMat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 38-48.
- Ermawati, D., Damayanti, I. P., Mahmud, R., & Wistiana, H. J. (2024). *Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Kesulitan Belajar Matematika di Kelas IV SD Muhammadiyah Birrul Walidain Kudus*. *Journal of Cross Knowledge*, 2(1), 198-2014.
- Fauqannuri, I. R. (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*. *UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember*.
- Isnawati, A. U. (2021). *Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma'arif Cekok Tahun Pelajaran 2020/2021*. *IAIN Ponorogo*.
- Kholfadina, K. (2022). *Penggunaan Educandy dan Dampaknya Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2).
- Kristina, H., Vitasari, M., & Taufik, A. N. (2022). *Pengembangan E-modul Berbasis Literasi Sains Tema Ayo Siaga Bencana untuk Melatih*

- Kemandirian Belajar Siswa SMP.* PENDIPA Journal of Science Education, 6(3), 754–763.
- Maghfiroh, K. (2018). *Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda.* Jurnal Profesi Keguruan, 4(1), 64-70.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). *Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall dalam Pembelajaran Matematika terhadap Motivasi Belajar.*
- Pebriana, S. (2017). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Menerapkan Pendekatan Kontekstual.* Jurnal Pendidikan Matematika, 1(1), xx-xx.
- Pradani, T. G. (2022a). *Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.* Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan, 1(5), 452–457. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>.
- Pradani, T. G. (2022b). *Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.* Educenter, 1(5), 452–457.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). *Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall.* Jurnal Pengabdian Masyarakat, 3(1), 70-77.
- Sari, E., Idris, I., & Azir, M. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Rumah Tema Digital untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV di MIS Nurul Yaqin.* UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Sugiyono, F. X. (2017). *Neraca Pembayaran: Konsep, Metodologi dan Penerapan.* Pusat Pendidikan dan Studi Kebanksentralan (PPSK) Bank Indonesia.
- Tanama, J., Degeng, I. N. S., & Sitompul, N. C. (2023). *Pengembangan E-Modul Sejarah Indonesia dengan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Kelas XI SMA.* Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran, 8(1), 71–83.
- Widyardi, T., Sulianto, J., & Kurniasari, N. (2023). *Pemanfaatan Media Pembelajaran PowerPoint terhadap Hasil Belajar Kelas 4 di SD Negeri Sawah Besar 01.* Jurnal Pendidikan Tambusai, 7(1), 4567–4573.