

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WORDWALL* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA KELAS III DI SD INPRES HARTACO INDAH
KOTA MAKASSAR**

Saskia¹, Ashar², Syamsuriyanti³
PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar
[1saskiazaskia7@gmail.com](mailto:saskiazaskia7@gmail.com), [2ashar@unismuh.ac.id](mailto:ashar@unismuh.ac.id),
[3syamsuriyanti@unismuh.ac.id](mailto:syamsuriyanti@unismuh.ac.id)

ABSTRACT

The effect of Wordwall-based learning media on the learning outcomes of grade III students at SD Inpres Hartaco Indah, Makassar City on the material of game activities and water sports. The approach used is quantitative with a pre-experimental design of the One Group Pretest-Posttest Design type. The sample in this study was 30 students. The results of the study showed an increase in learning outcomes after Wordwall-based media. This can be seen from the increase in the average value from 62.16 in the pretest to 81.66 in the posttest, as well as a decrease in the standard deviation from 12.08 to 5.92, which indicates an increase in the consistency of student learning outcomes. The normality test shows that the data is normally distributed. Meanwhile, the results of the Paired Sample t-Test produced a significance value of 0.001 < 0.05, indicating a significant difference between the pretest and posttest results. The questionnaire data also showed that students responded very positively to Wordwall-based media in learning. Therefore, it can be concluded that Wordwall-based learning media has a significant effect on student learning outcomes, and also helps improve understanding and interest in learning, especially in PJOK learning.

Keywords: Learning Media, Wordwall, Learning Outcomes, PJOK, Water Activities

ABSTRAK

Pengaruh media pembelajaran berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas III di SD Inpres Hartaco Indah Kota Makassar pada materi aktivitas permainan dan olahraga air. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain pra-eksperimen tipe *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel dalam penelitian ini adalah 30 siswa. Hasil penelitian memperlihatkan adanya peningkatan hasil belajar setelah media berbasis *Wordwall*. Hal ini terlihat dari kenaikan rata-rata nilai dari 62,16 saat *pretest* menjadi 81,66 pada *posttest*, serta penurunan standar deviasi dari 12,08 menjadi 5,92, yang menunjukkan peningkatan konsistensi hasil belajar siswa. Uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Sementara itu, hasil uji *Paired Sample t-Test* menghasilkan nilai signifikansi 0,001 < 0,05 yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Data angket juga menunjukkan bahwa siswa merespons sangat positif terhadap media berbasis *Wordwall* dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Wordwall* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa,

serta turut membantu meningkatkan pemahaman dan minat belajar, khususnya dalam pembelajaran PJOK.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Wordwall*, hasil belajar, PJOK, aktivitas air

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah aspek penting yang tidak terpisahkan dari kehidupan, berperan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan menghadapi tantangan global. Sebagai proses pembelajaran tanpa henti, pendidikan membantu individu memahami, mengembangkan dan menyesuaikan diri dengan era globalisasi serta persaingan bebas di berbagai bidang seperti teknologi, ekonomi, sosial dan budaya.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 menegaskan bahwa tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang berkualitas. Salah satu aspek penting dalam proses pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan efektivitas dan hasil belajar siswa.

Menurut Agustian, (2021: 124), teknologi pendidikan adalah penerapan pengetahuan ilmiah dalam proses pembelajaran yang bertujuan

meningkatkan efisiensi dan efektivitas pendidikan. Peran teknologi sangat penting sebagai pendukung inovasi pembelajaran, terutama dalam pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik.

Menurut Hartutik, (2024: 1527) menyatakan bahwa perkembangan dunia pendidikan saat ini, teknologi digital memegang peranan penting sebagai sarana pendukung pembelajaran yang lebih efektif, inovatif, dan adaptif terhadap kebutuhan zaman. Kemajuan teknologi telah memungkinkan munculnya berbagai platform pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi.

Menurut Tapo (2019:72) bahwa Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan proses pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik yang dilaksanakan secara terencana dan terstruktur.

Namun, pembelajaran PJOK di sekolah dasar seringkali masih berfokus pada praktik tanpa penguatan konsep teori, serta minimnya menggunakan media interaktif, yang berdampak pada rendahnya pemahaman dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Inpres Hartaco Indah Kota Makassar, proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di kelas III lebih banyak berfokus pada kegiatan praktik di lapangan tanpa pembahasan mendalam mengenai konsep-konsep dasar terlebih dahulu. Hal ini menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi olahraga secara teori maupun teknik-teknik yang harus dikuasai. Metode pengajaran yang diterapkan masih dominan tradisional, di mana guru langsung menginstruksikan praktik tanpa memberikan penguatan konsep atau pemahaman awal. Selain itu, minimnya menggunakan media pembelajaran interaktif turut memengaruhi kemampuan siswa untuk menghubungkan teori dengan praktik di lapangan.

Adapun Kriteria Ketuntasan

Minimal (KKM) untuk mata pelajaran PJOK di SD Inpres Hartaco Indah Kota Makassar ditetapkan sebesar 70. Namun, sebagian besar banyak siswa yang belum mencapai standar tersebut, khususnya dalam aspek pemahaman materi sebelum praktik dari 30 siswa sebesar 18 siswa yang tidak tuntas dan 12 siswa yang tuntas. Kondisi ini menegaskan pentingnya penerapan strategi pembelajaran yang lebih inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran yang sesuai dapat membangkitkan ketertarikan, dorongan dan rangsangan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu media yang efisien dalam pembelajaran adalah media berbasis *Wordwall*. Menurut Navian (2024: 747) media pembelajaran berbasis *Wordwall* merupakan platform digital berbasis situs web yang berfungsi mendukung pendidik dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran berbasis *Wordwall* dapat menjadi sarana bagi guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik tidak merasa jenuh dengan materi yang disampaikan.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Wordwall* memiliki dampak positif dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan Sari, Nasmi dan Zulfa (2021:76-83) yang berjudul "Pengaruh Game *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X MIPA SMA 2 Lubuk Basung" menemukan bahwa penggunaan *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Akbar dan Hadi (2023) juga melakukan penelitian dengan judul penelitian "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa" menunjukkan hasil penelitian bahwa media *Wordwall* memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan minat serta hasil belajar siswa. Hal serupa ditemukan oleh Nurdin, Rosmalah dan Muniyati (2023) berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Wordwall* terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone". Penelitian Nadia dan Desyandri (2022) dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar", sedangkan

Aidah dan Nurafni (2022) berjudul "Analisis Penggunaan Aplikasi *Wordwall* pada Pembelajaran IPA kelas IV di SDN Ciracas 05 Pagi"

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas III di SD Inpres Hartaco Indah Kota Makassar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis praeksperimen dan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini melibatkan satu kelompok yang diberikan *pretest*, kemudian diberi perlakuan berupa media pembelajaran berbasis *Wordwall* dan diakhiri dengan *posttest* untuk melihat perubahan hasil belajar.

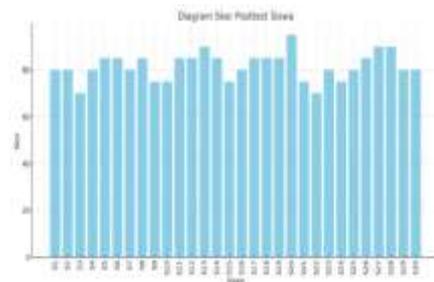
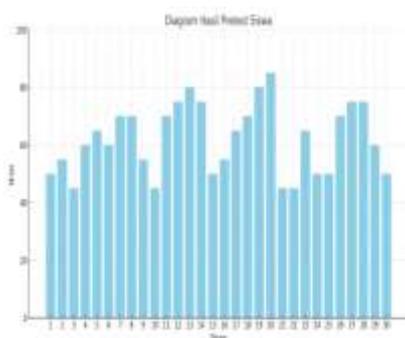
Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III SD Inpres Hartaco Indah Kota Makassar yang berjumlah 30 orang, dipilih dengan teknik sampling jenuh. Instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SD Inpres Hartaco Indah Kota Makassar yang terdiri atas 30 siswa. Tujuannya adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar pada materi aktivitas permainan dan olahraga air dalam mata pelajaran PJOK. Penelitian menggunakan desain pra-eksperimen jenis *one group pretest-posttest*.

Sebelum diberikan perlakuan, siswa diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal. Kemudian dilakukan pembelajaran dengan menggunakan *Wordwall*. Setelah itu siswa diberi *posttest* untuk melihat peningkatan hasil belajar. Hasilnya disajikan sebagai berikut:

Tabel 1 Distribusi Skor Pretest dan Posttest Hasil Belajar Siswa



Berdasarkan diagram di atas, terlihat adanya peningkatan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas III A SD Inpres Hartaco Indah Kota Makassar. Pada saat *pretest*, sebanyak 18 dari 30 siswa belum mencapai ketuntasan belajar, sementara 12 siswa sudah tuntas. Setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis *Wordwall* seluruh siswa mencapai ketuntasan pada saat *posttest*. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif *Wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PJOK khususnya pada materi aktivitas permainan dan olahraga air.

Tabel 2 Distribusi Skor *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar Siswa

No	Interval	Kategori	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
			Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1	0 - 54	Sangat Rendah	9	30 %	0	0 %
2	55 - 64	Rendah	6	20 %	0	0 %
3	65 - 79	Sedang	12	40 %	7	23,33 %
4	80 - 89	Tinggi	3	10 %	19	63,33 %
5	90 - 100	Sangat Tinggi	0	0 %	4	13,33 %
Jumlah			30	100 %	30	100 %

Tabel 2 menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, sebagian besar siswa berada pada kategori “Sedang” (40%) dan “Sangat Rendah” (30%). Setelah pembelajaran menggunakan *Wordwall*, terjadi peningkatan signifikan 63,33% siswa berada pada kategori “Tinggi” dan 13,33% pada “Sangat Tinggi”. Hal ini menunjukkan bahwa *Wordwall* efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi aktivitas permainan dan olahraga di air.

Tabel 3 Distribusi Frekuensi dan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Kategorisasi	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Tidak Tuntas (Nilai <70)	18	60%	0	0%
Tuntas (Nilai ≥ 70)	12	40%	30	100%
Jumlah	30	100%	30	100%

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar yang signifikan. Sebelum perlakuan, hanya 40% siswa yang mencapai KKM. Setelah pembelajaran menggunakan *Wordwall*, seluruh siswa (100%) mencapai ketuntasan. Ini membuktikan bahwa *Wordwall* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi aktivitas permainan dan olahraga air.

Tabel 4 Statistik Skor Hasil *Pretest* dan *Posttest* Siswa

Statistik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Sampel	30	30
Nilai Maksimum	85	95
Nilai Minimum	45	70
Rata-rata	62,16	81,66
Standar Deviasi	12.08328	5.92093

Berdasarkan tabel 4 di atas, rata-rata nilai siswa meningkat dari 62,16 menjadi 81,66 setelah perlakuan. Nilai maksimum juga mengalami peningkatan dari 85 menjadi 95, begitu pula nilai minimum yang naik dari 45 menjadi 70. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada seluruh rentang kemampuan siswa, baik yang memiliki kemampuan awal rendah maupun tinggi. Selain itu

penurunan standar deviasi dari 12,08 menjadi 5,92 menunjukkan bahwa nilai siswa menjadi lebih merata. Ini menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis *Wordwall* tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga pemerataan pemahaman siswa.

Tabel 5 Uji Normalitas Data Penelitian Pretest dan Posttest

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Eksperimen	.143	30	.120	.935	30	.065
Posttest Eksperimen	.180	30	.014	.938	30	.083

Tabel 5 memperlihatkan hasil uji Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data *pretest* (Sig. = 0,065) dan *posttest* (Sig. = 0,083) berdistribusi normal karena nilai signifikansi > 0,05. Dengan demikian, data memenuhi syarat untuk dianalisis menggunakan uji statistik parametrik, yaitu *Paired Sample t-Test*.

Tabel 6 Hasil Uji Paired Sample t-Test Data Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

Paired Differences	Mean	Std. Deviation	Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)	Sig. (1-tailed)
				Lower	Upper				
Pretest Eksperimen - Posttest Eksperimen	-18,0000	1,38189	1,24228	-22,24838	-18,75412	-14,527	29	<.001	<.001

Berdasarkan hasil uji Paired Sample t-Test pada tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-

tailed) adalah < 0.001 yang berarti lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis *Wordwall*. Dengan nilai $t = -14.527$ dan perbedaan rata-rata sebesar -19.500, menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Wordwall*.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SD Inpres Hartaco Indah Kota Makassar dengan desain pra-eksperimen tipe *one group pretest-posttest* untuk menguji efektivitas media *Wordwall* dalam pembelajaran PJOK pada materi aktivitas permainan dan olahraga air. Media *Wordwall* dipilih karena menyajikan materi melalui permainan interaktif seperti kuis, roda putar, dan mencocokkan pasangan, sehingga cocok untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara menyenangkan.

Menurut Raudah, dkk (2024:2092), media pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa serta mereka lebih aktif dalam berinteraksi dengan materi pembelajaran. *Wordwall* memenuhi karakteristik ini karena menyajikan materi dalam bentuk permainan edukatif yang interaktif.

Menurut Sari dan Yarza (2021:196) bahwa media pembelajaran berbasis *Wordwall* adalah sebuah media interaktif berbentuk aplikasi yang mendukung mode permainan multipemain. Platform ini dapat diakses melalui situs web dan dapat dimanfaatkan oleh siswa di dalam kelas untuk dimainkan secara bersama-sama, atau dijadikan sebagai tugas yang dikerjakan siswa di rumah.

Media pembelajaran berbasis *Wordwall* ini menyediakan 18 template yang bisa digunakan tanpa biaya, sehingga mempermudah pengajar dalam mengaksesnya. Gambar berikut menunjukkan jenis-jenis permainan yang tersedia di platform *Wordwall*:



Gambar 1 Jenis Permainan *Wordwall*

Sebelum perlakuan, rata-rata nilai *pretest* siswa hanya 62,16 dengan standar deviasi 12,08, menandakan bahwa sebagian besar siswa belum memahami materi dengan baik. Setelah pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis *Wordwall*, rata-rata nilai meningkat menjadi 81,66 dan standar deviasi menurun menjadi 5,92. Ini menunjukkan peningkatan nilai sekaligus pemerataan hasil belajar. Uji paired sample t-test memperkuat temuan ini, dengan nilai signifikansi < 0,001 yang menunjukkan adanya perbedaan yang sangat signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*.

Hasil angket juga menunjukkan bahwa 83% siswa menyatakan sangat menyukai pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis *Wordwall*. Mereka merasa lebih semangat, tidak bosan, dan lebih mudah memahami

materi teori PJOK sebelum melakukan praktik.

Penelitian ini mendukung pendapat Syamsuriyanti (2021:168) bahwa media pembelajaran yang menarik dapat merangsang perhatian, minat, dan pemahaman siswa, serta membuat pembelajaran lebih efektif. *Wordwall* sebagai media visual interaktif terbukti memenuhi fungsi ini, khususnya dalam menyampaikan materi teori PJOK yang sering dianggap membosankan oleh siswa sekolah dasar.

Temuan ini diperkuat oleh penelitian sebelumnya seperti Akbar & Hadi (2023:1653-1660) dan Nurdin, Rosmalah dan Muniyati (2023:69-78) yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Wordwall* meningkatkan hasil belajar dan minat siswa secara signifikan di berbagai mata pelajaran. Penelitian ini memperluas temuan tersebut ke konteks PJOK, menunjukkan bahwa media digital seperti *Wordwall* juga dapat diintegrasikan dalam pembelajaran berbasis praktik. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Wordwall* sangat potensial untuk dikembangkan dalam pembelajaran PJOK, terutama dalam materi teori seperti aktivitas

permainan dan olahraga air. Guru dapat menjadikannya sebagai alternatif media berbasis teknologi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa. Penelitian ini juga membuka peluang untuk studi lanjutan terkait efektivitas media pembelajaran berbasis *Wordwall* pada submateri PJOK lainnya.

D. Kesimpulan

Pembelajaran media berbasis *Wordwall* meningkatkan hasil belajar siswa, terlihat dari perbedaan signifikan antara nilai *pretest* (62,16) dan *posttest* (81,66), serta penurunan standar deviasi. Uji Paired Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi 0,001, yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan. Selain itu, 83,3% siswa memberikan respon positif terhadap media pembelajaran berbasis *Wordwall*, yang memperlihatkan peningkatan pemahaman dan minat belajar dalam mata pelajaran PJOK. Berdasarkan temuan ini, disarankan agar penelitian selanjutnya menggunakan desain seperti eksperimen kelompok kontrol guna memperoleh hasil yang lebih kuat, akurat dan dapat digeneralisasi secara lebih luas,

khususnya dalam menggunakan media interaktif seperti *Wordwall* di mata pelajaran PJOK

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123-133.
- Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi *Wordwall* pada Pembelajaran Ipa Kelas IV di SDN Ciracas 05 Pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2).
- Ainiyah, N. (2017). Membangun Penguatan Budaya Literasi Media dan Informasi dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 2(1), 65-77.
- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1653-1660.
- Akbar, J. F. (2021). Kemampuan Kreativitas Guru Penjas terhadap Proses Pembelajaran Penjas di SMA. *Journal of Education and Sport Science*, 2(1).
- Akhiruddin, S., Atmowardoyo, H., & Nurhikmah, H. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Gowa: Cahaya Bintang Cemerlang, 193-206.
- Alimuddin, M. I., Al-Firdaus, H. M., Batubara, M. R., & Hambali, B. (2024). Peran Guru Pendidikan Jasmani dalam Membentuk Karakter Siswa di Lingkungan Sekolah. *Jurnal Ilmiah Spirit*, 24(2), 12-20.
- Ananda, R., Rifa'i, M., & Nasution, J. M. (2022). Pengaruh Minat Belajar dan Perhatian Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Agama Islam. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1177-1184.
- Arifin, S. (2017). Peran Guru Pendidikan Jasmani dalam Pembentukan Pendidikan Karakter Peserta Didik. Multilateral: *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 16(1).
- Bile, R. L., Tapo, Y. B. O., & Desi, A. K. (2021). Pengembangan Model Latihan Kebugaran Jasmani Berbasis Permainan Tradisional Sebagai Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran PJOK. *Jurnal Penjakora*, 8(1), 71-80.
- Burhaein, E. (2017). Aktivitas Fisik Olahraga untuk Pertumbuhan dan Perkembangan Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(1), 51-58.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and development*, 8(2), 468-468.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282-294.
- Fadhilah, N., & Mukhlis, A. M. A. (2023). Pengaruh Disiplin Belajar dan Interaksi Teman Sebaya terhadap Hasil Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 473-481.

- Hamalik, O. (2019) *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hartutik, H., & Aprilia, R. (2024). Pengembangan *Wordwall*: Inovasi Media Pembelajaran Digital Terintegrasi. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1525-1540.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). *Media Pembelajaran*. Banda Aceh: Tahta Media Group.
- Herman, H., & Riady, A. (2018). Survey Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani di SMP/MTS Swasta Kabupaten Pangkep. *SPORTIVE: Journal of Physical Education, Sport and Recreation*, 1(2), 27-35.
- Mustafa, P. S. (2022). Statistika Inferensial Meliputi Uji Beda dalam Pendidikan Jasmani: Sebuah tinjauan. *DIDAKTIKA: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 28(2), 1.
- Monigir, N., & Wakari, T. I. (2024). Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa dengan Media Interaktif *Wordwall*. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(6), 7879–7887
- Nadia, D. O. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1924-1933.
- Rohima, N. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa*.
- Rusli, NH, Munirah, M., & Agus, M. (2023, Februari). *Validitas dan Efektivitas Pengembangan Item Teks Prosedur dengan Media Pembelajaran Wordwall untuk Siswa Kelas VII Smp Negeri 12 Makassar*. Dalam Prosiding Konferensi Internasional Ilmu Sosial ke-1 (ICSS) (Vol. 2, No. 1, hlm. 148-153).
- Salsabila, A., & Puspitasari, P. (2020). *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *Pandawa*, 2(2), 278-288.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz dan *Wordwall* pada Pembelajaran IPA bagi guru-guru SDIT Al-Kahfi. *Selaparang*, 4(2), 195-199.
- Sari, R. N., Nazmi, R., & Zulfa, Z. (2021). Pengaruh Game *wordwall* terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X Mipa SMA 2 Lubuk Basung. *Puteri Hijau: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(2), 76-83.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syamsuriyanti, S., Nurfaega, N., & Nawir, M. (2021). *The Effect of PowerPoint Media on the Learning Outcomes of Elementary School Students in Social Studies subjects*. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 165-174.