

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAME INTERAKTIF BERBASIS
WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN SBdP SISWA
KELAS V SD NEGERI 004 SAMBUTAN TAHUN PEMBELAJARAN 2024/2025**

Rabiatul Adawiyah¹, Muhlis², Muhammad Ramli Buhari³,
Yudo Dwiyono⁴, Sukriadi⁵, Hety Diana Septika⁶
^{1,2,3,4,5,6} PGSD, FKIP, Universitas Mulawarman
¹rabiatul.adawiyahh356@gmail.com, ²muhlis@fkip.ac.id,
³m.ramli@fkip.unmul.ac.id, ⁴yudodwiyono@yahoo.co.id,
⁵sukriadi@fkip.unmul.ac.id, ⁶hety.diana@fkip.unmul.ac.id

ABSTRACT

Instructional media plays a vital role in helping students understand learning materials in a more enjoyable and meaningful way. The use of interactive game-based media such as Wordwall is one innovation that can increase students' motivation and learning outcomes. This study was motivated by the low learning achievement of fifth-grade students at SD Negeri 004 Sambutan in the SBdP (Art and Culture) subject. The aim of this study is to determine the effect of using interactive game-based media with Wordwall on students' learning outcomes in the topic of recognizing various decorative patterns from different regions of Indonesia. This research employed a quantitative approach using a Quasi-Experimental method with a Nonequivalent Control Group Design. The population consisted of all fifth-grade students, totaling 73, with class V B as the control group and class V C as the experimental group. Data collection techniques included observation, testing, and documentation, using instruments such as pretest and posttest sheets and documentation guidelines. Data analysis techniques involved normality tests, homogeneity tests, N-Gain tests, and hypothesis testing using a T-Test. The results of the hypothesis testing showed an Asymp.Sig. (2-tailed) value of 0.000, which is less than 0.05. Based on the decision rule of the T-Test, this result indicates a statistically significant difference between the experimental and control groups. Therefore, it can be concluded that the use of interactive game-based media using Wordwall has a significant effect on improving the learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri 004 Sambutan in the 2024/2025 academic year.

Keywords: instructional media, interactive media, interactive games, wordwall, SBdP learning outcomes

ABSTRAK

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung proses belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Salah satu inovasi yang digunakan untuk mencapai tujuan tersebut adalah media game interaktif berbasis *Wordwall*. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 004 Sambutan pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), khususnya materi mengenal aneka ragam hias dari berbagai daerah di Indonesia. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media game interaktif berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Quasi Eksperimental* dan

desain *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 73 siswa, dengan sampel kelas V B sebagai kelas kontrol dan kelas V C sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, dan dokumentasi, dengan instrumen berupa lembar *pretest* dan *posttest* serta pedoman dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji N-Gain, dan uji *T-Test*. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media game interaktif berbasis *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 004 Sambutan pada Tahun Pembelajaran 2024/2025.

Kata Kunci: media pembelajaran, media interaktif, game interaktif, *wordwall*, hasil belajar SBdP

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal utama dalam berkembangnya suatu bangsa karena kemajuan suatu bangsa diukur dari kualitas dan sistem itu pendidikan yang ada. Sistem pendidikan memegang peranan penting dalam sumber daya manusia yang berkualitas, khususnya dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga seorang pendidik harus mampu beradaptasi dengan perkembangan, penguasaan dan pengetahuan teknologi, karena teknologi merupakan kompetensi yang harus dikuasai untuk mendukung peningkatan proses pembelajaran. Selain dari pentingnya pendidikan, ada beberapa hal yang berkaitan dalam lingkup pendidikan yang juga tidak kalah pentingnya,

salah satunya proses pembelajaran merupakan hal yang sangat bergantung pada bagaimana peran guru dalam mengembangkan proses pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan, sehingga dapat mendorong minat belajar peserta didik untuk lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini berarti guru sebagai pendidik ataupun fasilitator pembelajaran harus kompeten dalam pemanfaatan teknologi untuk mengintegrasikannya ke dalam ilmu pengetahuan selama proses pembelajaran, khususnya mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP).

Salah satu media pembelajaran interaktif berbasis game yang dapat digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah *wordwall*.

Wordwall ialah suatu website yang memiliki berbagai jenis permainan kuis interaktif. Menurut (Purnamasari et al., 2022) *wordwall* merupakan media pembelajaran yang interaktif dan memiliki variasi permainan dengan menggunakan teknologi seperti *smarthphone* ataupun *laptop* yang berfungsi sebagai alat bantu dalam mempermudah siswa dalam beraktivitas didalam kelas. Didalamnya terdapat berbagai contoh-contoh pembuatan kuis berbasis permainan yang sudah dibuat oleh penggunaannya. Dimana media *wordwall* merupakan media interaktif yang saat ini sangat diminati peserta didik sebab didalamnya memuat games menarik berbasis permainan. Tanpa disadari peserta didik merasa bermain tapi sebenarnya mereka sedang belajar. *Wordwall* merupakan aplikasi digital berbasis web yang dapat membantu guru dalam merancang pembelajaran serta menyediakan sumber belajar yang menarik dan interaktif bagi peserta didik (Nenohai et al., 2021). Media *wordwall* dapat menjadikan suasana kelas lebih hidup yang nantinya akan membuat gairah peserta didik dalam pembelajaran meningkat dan dapat menciptakan suasana pembelajaran

yang menyenangkan (Sinaga & Soesanto, 2022).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media game interaktif berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar mata pelajaran SBdP, khususnya materi mengenal aneka ragam hias dari berbagai daerah di Indonesia. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Bagi siswa, dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dalam pembelajaran SBdP. Bagi guru, memberikan informasi dan wawasan mengenai penerapan media game interaktif berbasis *wordwall* dalam pembelajaran SBdP. Sekolah dapat memberikan suatu kontribusi bagi peningkatan kualitas sekolah. Sedangkan bagi peneliti lain, penelitian ini diharapkan untuk memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan variasi pembelajaran dengan menggunakan media game interaktif berbasis *wordwall*.

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini fokus pada efektivitas media Game Interaktif Berbasis *Wordwall* terhadap hasil

belajar dalam pembelajaran SBdP. Mengingat bahwa media Wordwall menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, penelitian ini bertujuan untuk menjawab apakah dengan menerapkan media tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pemahaman mata Pelajaran SBdP.

B. Metode Penelitian

Metode pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan *quasi experimental*, yaitu penelitian eksperimen dengan desain mempunyai kelompok, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2016). Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonequivalent control group* desain sebagai berikut.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V (lima) di SD Negeri 004 Sambutan tahun ajaran 2024/2025 terbagi menjadi 3 (tiga) kelas terdiri dari 25 peserta didik V A, 23 peserta didik V B, dan 25 peserta didik V C dengan jumlah sebanyak 73 peserta didik. Pengambilan sampel dalam penelitian

ini dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling* purposive sampling adalah teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan atau kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2021). Kriteria juga didasarkan pada hasil tes awal yang menunjukkan tingkat kemampuan dasar siswa relatif seimbang antar kelas. Peneliti menetapkan dua kelas sebagai sampel, yaitu kelas V B sebanyak 23 peserta didik sebagai kelas kontrol dan kelas V C sebanyak 25 peserta didik sebagai kelas eksperimen. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi.

1. Uji Validitas

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen yang dapat digunakan untuk apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2011).

2. Uji Reliabilitas

Suatu alat ukur disebut memiliki reliabilitas yang tinggi apabila instrumen itu memberikan hasil pengukuran yang konsisten (Arikunto, 2018).

3. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Metode *Shapiro-wilk* adalah metode uji normalitas yang efektif dan valid digunakan untuk sampel berjumlah kecil. Razali, N.M & Wah, Y.B. (dalam Quraisy, 2020) menjelaskan bahwa, uji *Shapiro* dan *Wilk* dibatasi untuk ukuran sampel yang kurang dari 50. Uji ini merupakan uji pertama yang mampu mendeteksi kenormalan data berdasarkan *skewness* dan *kurtosis* atau keduanya.

4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan apabila diketahui bahwa data berdistribusi normal. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan berasal dari populasi homogen atau tidak. Homogenitas berarti bahwa himpunan data yang diteliti memiliki karakteristik yang sama. Uji homogenitas juga dilakukan untuk memberikan keyakinan bahwa sekumpulan data yang dimanipulasi dalam serangkaian analisis berasal dari populasi yang tidak jauh beda keberagamannya. Data yang akan diuji yaitu data *pretest*.

5. Uji Hipotesis

Kebenaran dari suatu hipotesis harus dibuktikan melalui data yang terkumpul. Setelah data terbukti berdistribusi normal, selanjutnya melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t. Uji Hipotesis yang akan digunakan pada penelitian ini, yaitu Uji *Independent sample t-test*. Uji *Independent* merupakan analisis statistik yang bertujuan untuk membandingkan nilai rata-rata *pretest* atau *posttest* pada kelompok yang tidak berhubungan atau berbeda. Data hasil *pretest* uji *Independent* digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan dua kelas yang memiliki kemampuan setara sehingga dapat dijadikan sebagai sampel penelitian. Data hasil *posttest* digunakan untuk mengetahui pengaruh yang lebih signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian statistik t atau *t-test* ini dilakukan dengan menggunakan tingkat signifikansi sebesar 0,05 ($\alpha=5\%$). Penerimaan atau penolakan uji hipotesis ini dilakukan dengan kriteria sebagai berikut :

- 1) Jika nilai signifikan $> 0,05$, maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_1) ditolak. Hal ini berarti, secara parsial variabel independen tersebut

tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen.

- 2) Jika nilai signifikan $< 0,05$ maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hal ini berarti secara parsial variabel independen tersebut mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen.

6. Uji N-Gain

Uji Normal Gain (N-Gain) berfungsi untuk mengetahui peningkatan masing-masing aspek keterampilan berpikir kreatif siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

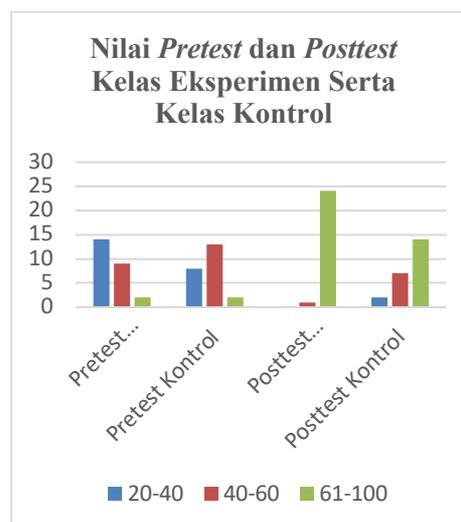
Penelitian ini dilakukan di kelas V SD Negeri 004 Sambutan dengan jumlah sampel sebanyak 48 orang. Sampel ini terbagi atas dua kelas V B sebanyak 23 orang dan kelas V C sebanyak 25 orang. Data utama yang digunakan sebagai bahan penelitian di sekolah ini diambil dari hasil *Pretest* dan *Posttest*. *Pretest* dan *Posttest* yang diberikan menggunakan materi muatan SBdP, yaitu Mengenal Aneka Ragam Hias dari Berbagai Daerah di Indonesia. Sebelum *pretest* dan *posttest* ini diberikan, peneliti telah menguji kelayakan instrument

pembelajaran. Uji yang dilakukan yaitu uji validitas dan uji reliabilitas.

Uji validitas dalam penelitian ini digunakan untuk memvalidasi instrument soal pilihan ganda keterampilan berpikir kreatif siswa dengan jumlah 20 soal *pretest* dan *posttest*. Teknik uji validitas instrument dalam penelitian ini menggunakan korelasi *Product moment*. Berdasarkan hasil uji validitas, terdapat 15 soal yang dinyatakan memenuhi kriteria, sehingga dikatakan valid. Pada uji reliabilitas, nilai Alpha Cronbach pada soal pilihan ganda menyentuh angka 0.764 yang menunjukkan bahwa reliabilitas instrument tes soal pilihan ganda tersebut memiliki kriteria tinggi.

1. Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen Serta Kelas Kontrol

Tabel 1. Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen Serta Kelas Kontrol



Berdasarkan gambar grafik di atas, dapat diketahui bahwa kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal materi Mengenal Aneka Ragam Hias dari Berbagai Daerah di Indonesia masih tergolong sedang. Hal ini dibuktikan dengan nilai akhir siswa yang dominan pada interval 41-60, artinya siswa masih belum dapat menjawab beberapa soal yang diberikan dengan tepat. Pada kelas eksperimen, banyak siswa yang mendapatkan nilai *pretest* pada interval 20-40 sebanyak 14 orang, sedangkan untuk kelas kontrol sebanyak 8 orang. Siswa kelas eksperimen yang mendapatkan nilai pada interval 41-60 sebanyak 9 orang, sedangkan kelas kontrol 13 orang. Untuk interval nilai *pretest* 61-100 pada kelas eksperimen sebanyak 2 orang. Pada *pretest* ini, kelas kontrol lebih unggul dibandingkan dengan kelas eksperimen dengan rata-rata nilai kelas kontrol 47 dan rata-rata nilai kelas eksperimen 45.

Pada *posttest* dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan yang mencolok antara lain nilai *posttest* kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan jumlah siswa yang meraih nilai di interval 61-100. Hal ini

menunjukkan, siswa dapat mengerjakan soal SBdP materi Mengenal Aneka Ragam Hias dari Berbagai Daerah di Indonesia dengan lebih baik dari pada sebelumnya. Dari data yang diperoleh, terdapat 2 siswa dari kelas kontrol yang mendapat nilai *posttest* pada interval 20-40. Lalu, pada interval nilai 41-60 terdapat 1 siswa dari kelas eksperimen dan 7 siswa kelas kontrol. Sedangkan pada interval 66-100 terdapat 24 siswa kelas eksperimen dan 14 siswa kelas kontrol. Pada hasil *posttest* ini kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan kelas kontrol, dengan rata-rata nilai kelas eksperimen adalah 81 dan rata-rata nilai kelas kontrol adalah 65.

2. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji Shapiro-Wilk, Dimana jika nilai signifikansi > 0.05 , maka data terdistribusi normal dan jika nilai signifikansi < 0.05 , maka data tidak terdistribusi normal. Berdasarkan hasil nilai *pretest* serta *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diuji menggunakan SPSS. Berdasarkan tabel hasil uji normalitas di atas, menunjukkan bahwa data hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen berdistribusi normal

dengan dibuktikan nilai signifikansi > 0.05. sedangkan untuk kelas kontrol, data hasil *pretest* dan *posttest* dinyatakan berdistribusi normal. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi > 0.05. Karena terdapat data yang memenuhi kriteria maka hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* kelas kontrol serta kelas eksperimen dinyatakan berdistribusi normal.

3. Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji Levene, dimana jika nilai signifikansi > 0.05, maka data homogen dan jika nilai signifikansi < 0.05, maka data tidak homogen. Berdasarkan hasil nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diuji.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>
Sig.	0,113
<i>Uji Levene's</i>	Sig.> 0,05 maka H ₀ diterima
Keputusan	Data Homogen

(Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS, 2025)

Berdasarkan tabel hasil uji homogenitas di atas, menunjukkan bahwa data hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

bersifat homogen. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi > 0.05. karena data memenuhi kriteria, maka hasil uji homogenitas *pretest* dan *posttest* kelas kontrol serta kelas eksperimen dinyatakan homogen.

4. Hasil Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas, maka selanjutnya adalah menguji hipotesis atau dugaan sementara yang telah dibuat. Karena pada hasil penelitian ini data berdistribusi normal dan bersifat tidak homogen, maka pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji parametrik yakni uji independent t-test. Berdasarkan hasil nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diuji menggunakan SPSS. Tabel 4 menunjukkan bahwa data *posttest* memiliki Sig. (2- tailed) yang lebih besar dari 0,05 yaitu sebesar 0,000 maka H₀ diterima, yang berarti terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara kemampuan berpikir kreatif kelompok eksperimen dan kelas kontrol.

5. Hasil Uji N-Gain

Dalam penelitian ini menggunakan uji n-gain score. Uji N-Gain score digunakan ketika terdapat perbedaan yang signifikan anatara rata-rata nilai *posttest* kelompok eksperimen

dengan nilai posttest kelompok kontrol melalui uji independent sampel T-Test. Peningkatan kemampuan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat diketahui dengan mencari besar n-gain. Rata-rata n-gain pada kedua kelompok tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Rata-rata N-Gain

	Kelompok Kontrol	Kelompok Eksperimen
N-Gain	0,32	0,66
Keterangan	Sedang	Sedang

Berdasarkan hasil perhitungan uji n-gain score menunjukkan bahwa nilai rata-rata (mean) n-gain score untuk kelas eksperimen adalah 0,66 termasuk dalam katagori sedang. Sedangkan hasil perhitungan uji n-gain score menunjukkan nilai rata-rata (mean) n-gain untuk kelas kontrol 0,32 dalam katagori sedang. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media game interaktif berbasis *Wordwall* dan penggunaan metode konvensional learning masih sedang dalam meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran SBdP materi mengenal aneka ragam hias dari berbagai daerah di Indonesia pada kelas V SDN 004 Sambutan tahun pembelajaran 2024/2025.

E. Kesimpulan

Hasil penelitian dari pengujian menggunakan uji *Independent t-Test*, menunjukkan bahwa nilai signifikannya kurang dari 0,05 yaitu Sig. (0,000) < 0,05 sehingga H_0 ditolak, maka H_1 di terima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media interaktif berbasis *wordwall* pada materi mengenal aneka ragam hias dari berbagai daerah di Indonesia terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 004 Sambutan tahun pembelajaran 2024/2025. Media interaktif berbasis *wordwall* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2018). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fakhrudin, dkk. (2021). *Wordwall Application as a Media to Improve Arabic Vocabulary Mastery of Junior High School Students*. Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab, 5(2), 217. <https://doi.org/10.29240/jba.v5i2.2773>
- Husniyah, A. M. (2022). *Media Aplikasi DORA (Dongeng Nusantara) pada Pembelajaran Menyimak Dongeng di Era Digital di Sekolah Dasar*. Jurnal Cakrawala Pendas, 8(1), 316– 325.

- Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2018). *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*. Vii, 91–96.
- Listiana, dkk. (2023). 'ANALISIS DALAM MENERAPKAN MEDIA INTERAKTIF WORDWALL PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS III SDN WONOTINGAL', *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*.
- Miranti, (2021). "Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Berbasis *Wordwall.Net* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SDN 1 Klaten Kecamatan Gadingrejo". **Skripsi**, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Bandar Lampung.
- Nenohai, dkk. (2021). *Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Matematika Bagi Guru Kelas Rendah Sekolah Dasar Inpres Maulafa Kota Kupang*. *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 101–110.
- Nugrahini, R. W., & Margunani, M. (2015). *The Effect of Family Environment and Internet Usage on Learning Motivation*. *Jurnal Dinamika Pendidikan Unnes*, 10(2), 166–175
- Purnamasari, dkk. (2022). *Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall*. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 70–77.
- Rafika (2020). "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika." *Jurnal Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, vol 6. No 1(2020): 136. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>
- Rusman, dkk. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, Jakarta:Rajawali Pers.
- Sinaga, Y. M., & Soesanto, R. H. (2022). *Upaya Membangun Kedisiplinan melalui Media Wordwall dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1845–1857. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.1617>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surahmawan, dkk. (2021). *Penggunaan Media Wordwall sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia*. *PISCES : Proceeding of Integrative Science Education Seminar*, 1(1), 95–105.
- Yusuf, Y. (2024). Pendidikan yang Memerdekakan: Persepektif Freire dan Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Peradaban Penelitian Pendidikan Interdisipliner*, 2 (2), 55-72.
- Zumrotus, S.(2022). "Pengaruh Pembelajaran *Word Wall* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VII MTsN 1 Kota Malang". *Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.