

## **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA WORDWALL PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SD**

Nur Amelia Chosatillah<sup>1</sup>, Rury Rizhardi<sup>2</sup>, Hermansyah<sup>3</sup>

PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

<sup>1</sup>[nuramelia2221@gmail.com](mailto:nuramelia2221@gmail.com), <sup>2</sup>[ruryrizhardi@univpgri-palembang.ac.id](mailto:ruryrizhardi@univpgri-palembang.ac.id),

<sup>3</sup>[hermansyah@univpgri-palembang.ac.id](mailto:hermansyah@univpgri-palembang.ac.id)

### **ABSTRACT**

*This study aims to see the impact of the use of Wordwall media on the learning interest of third-grade students of SD N 106 Palembang in the material of synonyms and antonyms. Wordwall learning media aims to increase engagement and interest in learning through fun technology-based interactions. This study uses a quantitative approach to pre-experimental design with a two-group pretest-posttest method, involving 58 students without a control group. Data were collected through pretest and posttest, observation sheets and learning interest questionnaires. Data analysis showed a normal distribution in the normality test (sig. Pretest 95,35 and posttest 75,96). Hypothesis testing using a t-test with degrees of freedom 0,012 and sig  $\alpha$  = 0.05 shows  $t_{count}$  (0,05) >  $t_{table}$  (0,012), so that the alternative hypothesis ( $H_a$ ) is accepted and the null hypothesis ( $H_0$ ) is rejected. It can be concluded that, based on the percentage of observation sheets, students' learning interest shows 75,96 in the "very good" category and the student learning interest questionnaire is as large as 95,36 in the "very high" category. So, the use of Wordwall Media can increase students' learning interest in the material of synonyms and antonyms of third-grade SD N 106 Palembang. The recommendation in this study is that the use of word walls can be applied to other classes, adapting them to meet the learning needs of students. Using word walls makes the classroom learning process more enjoyable and helps students become more active during the learning process. It can be combined with various learning models.*

**Keywords:** Wordwall, Learning Interest, Synonyms and Antonyms

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk melihat dampak penggunaan media Wordwall terhadap minat belajar siswa kelas III SD N 106 Palembang dalam materi sinonim dan antonim. Media pembelajaran Wordwall bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan minat belajar melalui interaksi berbasis teknologi yang menyenangkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif desain *pre-eksperimen* dengan metode *two group pretest-posttest*, melibatkan 58 siswa tanpa kelompok kontrol. Data dikumpulkan melalui *pretest* dan *posttest*, lembar observasi dan angket minat belajar. Analisis data menunjukkan distribusi normal pada uji

normalitas (sig. Pretest 95,35 dan Posttest 75,96). Uji hipotesis menggunakan uji-t dengan derajat kebebasan 0,012 dan sig  $\alpha$  = 0,05 menunjukkan thitung (0,05) > ttabel (0,012), sehingga hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Dapat disimpulkan bahwa, berdasarkan presentase lembar observasi minat belajar siswa menunjukkan 75,96 dalam kategori “sangat baik” dan angket minat belajar siswa sebesar 95,35 kategori “Sangat Tinggi”. Jadi dengan demikian penggunaan Media *Wordwall* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi sinonim dan antonim kelas III SD N 106 Palembang. Adapun saran dalam penelitian ini adalah agar penggunaan media *wordwall* ini dapat di terapkan pada kelas lainnya dengan menyesuaikan dan memperhatikan kebutuhan belajar peserta didik. Karena dengan menggunakan media *wordwall* ini, proses pembelajaran di kelas lebih menyenangkan dan membantu peserta didik lebih aktif pada saat proses pembelajaran dan dapat di kombinasikan dengan model pembelajaran variative

Kata Kunci: Media *Wordwall*, Minat Belajar, Sinonim dan Antonim

## **A. Pendahuluan**

Mendidik adalah mengambil langkah aktif mendidik dan melatih seorang individu atau sekelompok individu untuk membawa mereka ke kedewasaan manusia seutuhnya (Purnama, Rizhardi, & Prasrihamni, 2023, p. 109). Proses pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan adalah *Wordwall*, sebuah platform yang menyediakan permainan edukatif berbasis digital. Media ini memungkinkan siswa belajar dengan cara yang menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan aktif

mereka dalam proses pembelajaran, Namun, penggunaan media digital seperti *Wordwall* masih jarang dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa indonesia di tingkat sekolah dasar.

Media pembelajaran adalah salah satu cara untuk menciptakan situasi pembelajaran yang efektif. Didukung dari penjelasan tersebut dapat dikatakan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik sehingga menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan berkualitas untuk memberikan pengalaman bagi siswa (Samsiyahm Hermasyah, & Kuswidyanarko., 2021, p. 120). Media pembelajaran adalah suatu komponen yang memiliki peranan penting dalam

proses pembelajaran (Nurfadhillah, dkk, 2021). Hal ini sesuai dengan perkembangan kognitif menurut Jen Piaget pada tahap operasional konkret usia 7-11 tahun dimana pada tahap ini anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika yang terorganisir dan rasional, tetapi hanya untuk objek yang konkret (Agustyaningrum, dkk, 2021).

*Wordwall* adalah platform aplikasi berbasis web untuk membuat media pembelajaran interaktif. *Wordwall* adalah salah satu game edukasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif sendiri. Memiliki berbagai template yang dapat disesuaikan adalah keuntungan *Wordwall*. Ketika pengajar menggunakan sumber belajar ini secara efektif dalam proses pembelajaran, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang topik dan menjadi lebih termotivasi untuk belajar (Santosa et al, 2023). *Wordwall* salah satu media pembelajaran yang cocok digunakan dalam proses pembelajaran (Rochmad, 2022).

Permasalahan yang pada umumnya oleh setiap siswa-siswi dalam terletak pada pembelajaran bahasa Indonesia. Tidak semua anak

dapat berbicara bahasa indonesia dengan baik dan benar, karena hampir setiap anak berkomunikasi menggunakan bahasa ibu sehingga tugas guru mengajarkan Bahasa Indonesia agar anak dapat berkomunikasi dengan baik menggunakan bahasa nasional yaitu Bahasa Indonesia.

Bahasa merupakan alat komunikasi yang menjadi salah satu ciri khas bangsa indonesia dan digunakan sebagai bahasa nasional. Menurut Arumi Putri dalam (Azizah, 2019) Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional yang berfungsi sebagai alat komunikasi dan mempunyai peran sebagai penyampai informasi.

Seseorang dikatakan menguasai kosakata, berarti seseorang harus memiliki kemampuan menggunakan sejumlah kata untuk berkomunikasi dan memiliki kemampuan memahami penggunaan kata-kata tersebut baik secara lisan maupun tulis (Khabib, 2018). Dalam hal ini, untuk menguasai sinonim dan antonim makna perlu memahami kosakata lebih mendalam

Sinonim dan antonim tidak dapat dipisahkan dari kosakata bahasa. Sinonim bisa disebut juga dengan persamaan kata atau padanan kata

(Deasy, 2015). sedangkan antonim diartikan sebagai merupakan hubungan makna yang menyatakan kebalikan atau pertentangan antara satu kata dengan kata lain (Sasono, 2021).

Terdapat acuan dari penelitian, seperti penelitian dari Rochmada (2022), yang menghasilkan produk game edukasi *wordwall* untuk pembelajaran IPS yang berdasarkan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan menjadikan *wordwall* ini sangat layak digunakan untuk pembelajaran IPS Kelas III Sekolah Dasar. Penelitian dari Darroini dan Rahmawati (2022) yang menghasilkan produk game edukasi yang berbasis android untuk pembelajaran bahasa indonesia yang berdasarkan kevalidan menjadi *game* edukasi ini sangat layak digunakan untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil wawancara bersama dengan guru dan siswa kelas III SDN 106 Palembang dan hasil observasi penulis selama Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) Juni 2023 – Agustus 2023 di SDN 106 Palembang, yaitu selama pembelajaran berlangsung ditemukan permasalahan dalam proses

pembelajaran di kelas III yaitu dalam proses Pembelajaran Bahasa Indonesia guru mengajar dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dilanjutkan dengan guru menyampaikan materi dan siswa mendengarkan pada saat proses pembelajaran terkadang guru dan siswa menulis ke dalam buku tulis, pada akhir pembelajaran guru melakukan tanya jawab bersama siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih monoton yang mengakibatkan hasil belajar siswa rendah atau belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan ketentuan nilai KKM yang diberlakukan adalah 70. Hasil belajar ini terlihat dari nilai ujian tengah semester genap masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM.

Berdasarkan data yang di dapatkan dari guru kelas III SDN 106 Palembang terdapat 58 orang siswa kelas III dengan 30 orang atau 80% siswa telah mencapai KKM dan 28 orang atau 50% siswa yang belum mencapai KKM. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia aspek kognitif siswa kelas III SDN 106 Palembang masih rendah. Terkait dengan

rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia siswa tersebut, tentunya diperlukan solusi yang tepat untuk mengatasinya supaya pembelajaran dapat berlangsung efektif. Penggunaan dari berbagai metode, model, pendekatan serta media pembelajaran yang berperan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dengan baik dari proses pembelajaran. Salah satunya adalah bisa menggunakan media pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar tentu perlu adanya media pembelajaran agar pembelajaran tidak monoton.

Hal yang menarik dari *wordwall* ini adalah *game* dapat digunakan dan diakses baik secara online dan offline melalui media cetak yang disediakan. Dengan pembelajaran *wordwall* secara luring ini guru mengakses melalui platform online, kemudian siswa menjawab game kuis yang disediakan guru satu persatu. Di mana apabila setiap siswa yang salah menjawab, teman yang lain boleh menjawabnya untuk memperbanyak kosakata akan sinonim dan antonimnya.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi Eksperimental Design*. Sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun kelompok kontrol diambil secara *random* dengan desain *two group pre-test and post-test design*.

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh kelas III SD Negeri 106 Palembang dengan total 58 siswa. Dalam penelitian ini menggunakan teknik sampel secara acak (*simple random sampling*, kelas III A sebagai kelas kontrol dan kelas III B sebagai kelas eksperimen.

Tahap-tahap yang akan dilakukan pada saat penelitian yaitu Tahap Pemberian Tes (*Pre-test*), Tahap Pemberian Perlakuan (*Treatment*), dan Tahap Pemberian Tes Akhir (*Post-test*). Teknik pengumpulan data yaitu berupa tes pilihan ganda.

Teknik validasi instrumen yang dilakukan yaitu validitas. Sedangkan teknik analisis data menggunakan Uji Normalitas, Uji Homogenitas, dan Uji T. Adapun kriteria dari uji statistik t yaitu Jika nilai signifikansi uji  $t > 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

Artinya tidak ada pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen. Namun, jika nilai signifikansi uji  $t < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya terdapat pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen.

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

Pada kelas eksperimen siswa diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media *wordwall* sedangkan kelas kontrol tanpa perlakuan (konvensional). Perlakuan ini dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan pada pertemuan pertama memberikan *pretest* dengan jumlah 10 soal untuk mengukur kemampuan awal kepada siswa sebelum diberikan perlakuan. Siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan perlakuan dan tanpa perlakuan, pada pertemuan terakhir siswa diberikan *posttest* sebanyak 10 soal untuk mengukur peningkatan kemampuan setelah mendapatkan perlakuan menggunakan media *wordwall* pada kelas eksperimen dan tanpa perlakuan pada kelas kontrol.

Rata-rata nilai *pretest* siswa kelas eksperimen sebelum di berikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *wordwall* sebesar 70,

sedangkan setelah di berikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *wordwall* rata-rata nilai siswa meningkatkan menjadi 90,5 dan terdapat selisih peningkatan rata-rata sebesar 17,5.

Media *wordwall* yang dihasilkan menunjukkan ide kreatif dan penggunaan media *wordwall*, dengan hasil mengerjakan yang rapi dan tertib. Selain itu, pembelajaran *wordwall* dalam media yang guru dibuat juga terlihat cukup seimbang dan sesuai dengan prinsipnya.

Rata-rata nilai *pretest* siswa kelas kontrol sebesar 70,0, sedangkan setelah diajarkan menggunakan pembelajaran konvensional rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 69,5.

Pengujian normalitas pada penelitian ini menggunakan Kolmogorov Smirnov dibantu dengan program SPSS 30. Berikut ini adalah hasil normalitas

**Tabel 1. Uji Normalitas**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest kelas eksperimen	.186	30	.009	.914	30	.019
Posttest kelas eksperimen	.196	30	.005	.892	30	.005
Pretest kelas control	.131	25	.200	.946	25	.208
Posttest kelas control	.217	25	.004	.899	25	.017

<sup>a</sup>. Lilliefors Significance Correction

Sumber : Peneliti, 2025

Data dianggap terdistribusi secara normal jika nilai signifikansi (sig)  $> 0,05$  hasil dari nilai *pretest* dan

posttest kelas eksperimen yaitu  $0,019 > 0,05$  dan  $0,005 > 0,05$  sedangkan nilai pretest dan posttest kelas kontrol  $0,208 > 0,05$  dan  $0,017 > 0,05$  sesuai dengan syarat normalitas data, peneliti menyimpulkan bahwa data berdistribusi normal

Pengujian homogenitas menggunakan uji Levene statistic dengan taraf signifikan  $0,05$  jika nilai signifikan lebih besar dari  $0,05$  maka dikatakan homogen dan jika nilai signifikan lebih kecil dari  $0,05$  maka dikatakan tidak homogen.

**Tabel 2. Uji Homogenitas**

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	1,386	24	17	.281
Belajar	Based on Median	.342	24	17	.846
	Based on Median and with adjusted df	.342	24	12,117	.845
	Based on trimmed mean	1,171	24	17	.359

Sumber : Peneliti, 2025

Data dianggap homogen jika nilai signifikan lebih besar dari  $0,05$  setelah melakukan uji homogenitas menggunakan SPSS 30 berdasarkan tabel perhitungan uji homogenitas diperoleh signifikansi  $sig = 0,281 > 0,05$  dapat disimpulkan bahwa data yang di analisis homogen.

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar dengan media *wordwall*. Perhitungan ini dilakukan

menggunakan SPSS 30 sebagai berikut:

**Tabel 4. Uji Hipotesis**

Statistik	Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
N	25
A	0,05
Sig (2-tailed)	0,019
<b>Kesimpulan</b>	<b>Terdapat Perbedaan</b>

Sumber : Peneliti, 2025

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai sig (2-tailed)  $0,019$  maka dapat dinyatakan bahwa adanya pengaruh media *wordwall* pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pembelajaran Bahasa Indonesia SD Negeri 106 Palembang.

Setelah mengetahui nilai rata-rata, selanjutnya yaitu melakukan perhitungan hipotesis diperoleh perhitungan bahwa hipotesis kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol. Sehingga hipotesis menyatakan media pembelajaran *wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan setelah melakukan perhitungan yang telah dilakukan, maka diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *wordwall* dan kelas kontrol menggunakan konvensional.

Dalam penelitian kelas eksperimen memiliki hasil belajar yang lebih baik dari kelas kontrol karena pada pembelajaran kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *wordwall* sehingga membuat siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran dan dapat melatih mengemukakan gagasan.

Terdapat hasil penelitian yang mendukung bahwa penelitian dari Bera (2020, hal. 67) "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD" menyatakan bahwa hasil penelitian yang telah dilakukan berpengaruh adanya penerapan media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar siswa SDN XX Solot Desa Tebuk Kecamatan Nita Kabupaten Sikka. Hasil ini terbukti dari data yang menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretes 67,5 sedangkan rata-rata nilai post test 8,21.

Selain itu ada penelitian yang dilakukan oleh Putra & dkk, (2020, hal. 431) judul "Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Dasar" menunjukkan bahwa hasil belajar yang diberikan dalam bentuk tes akhir pada kelas eksperimen lebih baik dari

kelas kontrol dengan rata-rata kelas eksperimen 80,42 dan kelas kontrol 71,96. Secara statistik hasil belajar kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall* berpengaruh positif.

Dari semua penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan *wordwall* dapat mempengaruhi hasil belajar bahasa indonesia dibandingkan menggunakan metode konvensional. Dengan media *wordwall* sehingga membuat siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran dan adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media pembelajaran media *wordwall* mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan hasil tes pilihan ganda pada siswa di kelas eksperimen dimana dibanding kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional dibuktikan dengan hasil rata-rata nilai pada kelas eksperimen 90,5 sedangkan nilai rata-rata pada siswa kelas kontrol 69,5 dan dapat dilihat bahwa nilai signifikansi  $0,019 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Melalui penelitian ini telah dibuktikan

bahwa media pembelajaran *wordwall* berpengaruh pada hasil belajar siswa pembelajaran Bahasa Indonesia SD Negeri 106 Palembang.

Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216-223.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. Vol. 3 No. 1, September 2020, 03, 35-44

Mansyur, U. (2018). Pembelajaran Inovatif Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Fakultas Sastra. Universitas Muslim Indonesia*, 6(1), 1-9

Febriyaningsih, A., Huda, C., Rahayu, S., & Nuvitalia, D. (2024). Pengaruh Model pembelajaran problem based learning berbantu media *wordwall* Terhadap hasil belajar ipas siswa kelas iv sdn mlatiharjo 02 semarang. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 12917-12924.

Hady Wijaya, N. E. (2024). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Aplikasi *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Ii Di Sdn 28 Kota Jambi. Vol, 09 No 02, Juni 2024, 09, 38013815.

Launin, S., Nugroho, W., & Setiawan, A. (2022). Pengaruh Media Game Online *Wordwall* Untuk

Maulida Nurul 'Aini, L. A. (2024). Pengembangan Media Game Edukasi *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. Vol.7, No. 2, Mei–Agustus 2024, 07, 1-10

Mohammad Fikri, I. L(2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (*Wordwall*) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran. Vol, 31, No. 3, 2021, 1-34

Mulya Rengganis, E. E. (2024). Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Sdn

- Peterongan. Vol. 7, No. 2, March 2024, 07, 274-281.
- Nur Afifah, O. K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV. Vol. 1, No. 1 Januari 2022, 01, 33-42.
- Nurhidayati, SA (2017). *Perubahan Makna Kosakata Bahasa Indonesia* (Disertasi Doktor Universitas Sumatera Utara).
- Purnama, W., Rizhardi, R., & Prasrihamni, M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Mnemonic Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 90 Palembang. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(1), 109-118.  
<https://jurnal.iaihpancor.ac.id/index.php/badaa/article/view/892>
- Rahman, N. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 9(2), 174-181.
- Rahmawati, F. P., Pratiwi, D. R., & Kusmanto, H. (2023). *Konsep Dasar Bahasa Indonesia Sekolah Dasar*. Muhammadiyah University Press.
- Samsiyah, S., Hermasyah., & Kuswidyanarko, A. (2021). Efektivitas Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV. *HOLISTIKA: Jurnal Ilmiah PGSD*, V(2), 119-126.  
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika/article/view/11522>
- Siti Faizatun Nissa, N. R. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar. Vol. 3, No. 5 Tahun 2021, 05, 2854 – 2860
- Untara, W. (2013). *Kamus Bahasa Indonesia: Lengkap & Praktis*. IndonesiaTera.
- Wan Nurul Atikah Nasution, R. M. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva Dan Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia. Vol, 32, No. 2, April 2024, 02, 1139-1148.

Wita Ermayanti, N. (2024). Keefektifan  
Permainan *Wordwall* Dalam  
Keterampilan Berbicara Materi  
Sinonim Dan Antonim Siswa  
Kelas V Sdi Al Madina Volume  
10 Nomor 01, Maret 2024, 10,  
968-981.

Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media  
Game Edukasi *Wordwall* Untuk  
Meningkatkan Minat Belajar  
Siswa. Vol, 1, No 1, 2023, 01, 1-  
11.