

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA WORDWAAL UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI KEKAYAAN BUDAYA  
INDONESIA**

Fanadya Nur Maulida<sup>1</sup>, Elly Sukmanasa<sup>2</sup>, Aip M. Irpan<sup>3</sup>

Universitas Pakuan

Alamat e-mail: [fanadyanur@gmail.com](mailto:fanadyanur@gmail.com)

**ABSTRACT**

*The Effectiveness of Using Wordwall Media to Improve Student Learning Outcomes on the Material of Indonesian Cultural Wealth. This study aims to examine whether there is an effectiveness of the application of Wordwall media on learning outcomes on the material of Indonesian Cultural Wealth in class IV of Tarikolot 04 State Elementary School, Bogor Regency in the 2024/2025 academic year. The results of this study indicate that there is an effectiveness of using wordwall media on learning outcomes on Indonesian Cultural Wealth Material. This can be seen from the average value of N-Gain in the experimental class of 79, while the average value of N-Gain in the control class is 71.5. The completeness of learning outcomes obtained by the experimental class group was 82.5% while the control class was 70%. As well as the results of hypothesis testing that H<sub>0</sub> is rejected and H<sub>a</sub> is accepted because t-count (5,03356) > t-table (1.99085). From the results of the study it can be concluded that the use of Wordwall media is effective on the learning outcomes of Indonesian Cultural Wealth Material. The results of this study are expected to provide new knowledge about the use of Wordwall media to improve learning outcomes.*

**Keywords:** Wordwall Media, Learning Outcomes

**ABSTRAK**

Efektivitas Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti apakah terdapat efektivitas penerapan media Wordwall terhadap hasil belajar pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Tarikolot 04 Kabupaten Bogor Tahun Pelajaran 2024/2025. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat efektivitas penggunaan media wordwall terhadap hasil belajar pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia. Hal ini terlihat nilai rata-rata *N-Gain* pada kelas eksperimen sebesar 79, sedangkan nilai rata-rata *N-Gain* pada kelas Kontrol sebesar 71,5. Ketuntasan hasil belajar yang diperoleh kelompok kelas eksperimen sebesar 82,5% sedangkan kelas kontrol 70%. Serta hasil uji pengujian hipotesis bahwa H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima karena t-hitung (5,03356) > t-tabel (1,99085). Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Wordwall terdapat efektivitas terhadap hasil belajar Materi Kekayaan Budaya

Indonesia. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru mengenai penggunaan media *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media *Wordwall*

### **A. Pendahuluan**

Kurikulum merupakan dasar dalam proses pembelajaran. Perubahan kurikulum menjadi hal lazim yang dilakukan di suatu negara, termasuk negara indonesia. Perubahan kurikulum pastinya diubah untuk menyesuaikan dengan perubahan yang terjadi dalam masyarakat. Kurikulum yang berlaku saat ini di Indonesia adalah kurikulum merdeka. Salah satu perubahan kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka adanya penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS diubah menjadi IPAS.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu yang mempelajari interaksi benda mati dan makhluk hidup di alam semesta, serta kehidupan manusia sebagai makhluk sosial dan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) mengharuskan para guru untuk meningkatkan pemahaman kepada peserta didik dalam ilmu pengetahuan alam dan sosial, serta mengembangkan kompetensi yang

dapat mendukung mereka untuk menjadi individu yang cerdas, serta memiliki kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi setiap hari. Hal tersebut dapat berhasil apabila peserta didik dalam keadaan fokus saat mengikuti pembelajaran.

Pemokusan diri bertujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan daya tangkap peserta didik, sehingga diperlukan model dan media pembelajaran.

*Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran berbasis masalah meningkatkan pemikiran kritis dan pemahaman siswa tentang materi. Model ini mendorong peserta didik untuk menjadi lebih aktif dan kreatif dalam belajar. *Penerapan model Problem Based Learning* (PBL) dan sebuah media sangat penting dalam proses pembelajaran.

Media membantu mengarahkan peserta didik untuk mendapatkan pengalaman belajar (*Learning Experience*), yang dapat dilihat dari interaksi peserta didik dengan media.

Dengan penggunaan media yang tepat, pengalaman belajar peserta didik dapat ditingkatkan, yang berarti bahwa hasil belajar peserta didik dapat meningkat

*Wordwall* merupakan *platform* berbasis *website* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran. *Wordwall* memiliki banyak permainan dan aktivitas pendidikan yang dapat digunakan oleh guru untuk menilai kemajuan peserta didik. *Wordwall* juga bisa membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang relevan.

Penelitian relevan yang pertama dilakukan oleh Nurul Maulina (2022) "Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Sekolah Dasar". Hasil penelitian menggunakan media pembelajaran aplikasi *wordwall* secara statistik berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang menggunakan penelitian eksperimen dan media pembelajaran *wordwall* pada hasil belajar.

Penelitian relevan kedua yang dilakukan oleh wahyu ditii juliana "Efektivitas Media Pembelajaran

*Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Kelas IV". Pada penelitian ini peneliti melakukan penelitian di seluruh siswa kelas IV se kecamatan taman kota madiun. Pada hasil penelitian ini menyatakan bahwa media *wordwall* efektif terhadap hasil belajar siswa. Persamaan dengan penelitian terdahulu terletak pada media yang diterapkan yaitu media *wordwall*.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan pendekatan kuantitatif, yaitu jenis penelitian yang memanfaatkan data berbentuk angka hasil perhitungan atau pengukuran, sehingga sering disebut juga sebagai data numerik. Metode yang digunakan adalah metode kuasi eksperimen (*Quasi Eksperimental*).

### **Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar pada materi kekayaan budaya Indonesia IPAS kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Tarikolot 04 Tahun Pelajaran 2024/2025

### **Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Tarikolot 04 yang berlokasi di Desa Tarikolot,

Kecamatan Citeureup, Kabupaten Bogor. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada belum adanya penelitian serupa serta belum tersedianya media pembelajaran yang digunakan di sekolah tersebut. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, yang dapat dilihat dalam tabel di bawah ini.

### **Populasi Dan Sample**

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negri Tarikolot 04. Seluruh populasi kelas IV yang akan digunakan sebagai sample penelitian. Sample yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta kelas IV A yang berjumlah 40 peserta didik sebagai kelompok yang diberikan perlakuan menggunakan media *wordwall* dan kelas IV B berjumlah 40 peserta didik sebagai kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan media *wordwall* akan tetapi diberikan perlakuan menggunakan media *quizwhizzer*.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest* dan *posttest*,

### **Teknik Analisis Data**

Data yang dianalisis adalah skor tes yang merupakan hasil belajar

pengetahuan peserta didik dalam muatan pembelajaran materi kekayaan budaya Indonesia yang dilakukan secara berurutan, sebagai berikut Pemberian skor pretes dan *posttest*, Menghitung skor *N-gain* yang dinormalisasi, Menghitung rata-rata (Mean) dan Standar Deviasi (SD) dan Pengujian persyaratan analisis

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

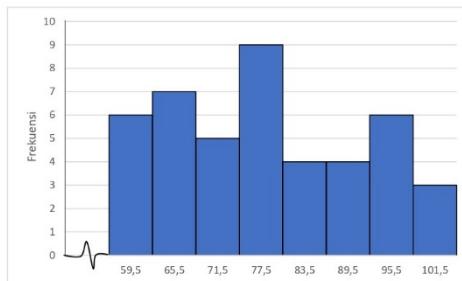
#### **Data Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas Eksperimen**

**Tabel 1. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar IPAS Kelas Eksperimen**

No	Kelas Interval	Batas Kelas	Titik Tengah (X <sub>i</sub> )	Frekuensi (F <sub>k</sub> )	f <sub>i.xi</sub>	F relatif (%)
1	60 - 65	59,5 - 65,5	62,5	6	6	375 15%
2	66 - 71	65,5 - 71,5	68,5	7	13	479,5 18%
3	72 - 77	71,5 - 77,5	74,5	5	18	372,5 13%
4	78 - 83	77,5 - 83,5	80,5	9	27	724,5 23%
5	84 - 89	83,5 - 89,5	86,5	4	31	346 10%
6	90 - 95	89,5 - 95,5	92,5	6	37	555 15%
7	96 - 101	95,5 - 101,5	98,5	3	40	295,5 8%
Jumlah				563,5	40	172 3148 100%

Untuk hasil belajar IPAS kelas IV A (Eksperimen) SDN Tarikolot 04 Kabupaten Bogor, dengan menggunakan media *wordwall* memiliki frekuensi terbanyak yaitu 9 peserta didik yang memiliki panjang kelas 78-83 dengan nilai tengah 80,5. Batas nyata antara 77,5-83,5 dan relatifnya sebesar 23%. Nilai tertinggi dapat pada kelas interval 96-101 sebanyak 3 peserta didik dengan nilai tengah 98,5. Batas kelas antara 95,5 – 101,5 dan frekuensi relatif 8%. Sedangkan peserta didik yang memperoleh nilai terendah antara 60-

65 sebanyak 6 orang dengan nilai tengah 62,5 batas kelas antara 59,5 – 65,5 dan frekuensi relatif 8%.



**Gambar 1. Histogram Dan Poligon Kelas Eksperimen**

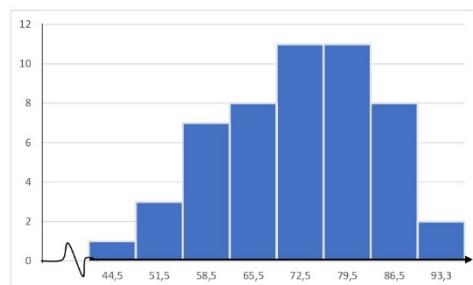
### **Data Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas Kontrol**

**Tabel 2. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar IPAS Kelas Kontrol**

No	Kelas Interval	Batas Kelas	Titik Tengah (Xi)	Frekuensi (Fi)	Fk	Fi.Xi	F relatif %
1	45 - 51	44,5 - 51,5	48	1	1	48	3%
2	52 - 58	51,5 - 58,5	55	3	4	165	8%
3	59 - 65	58,5 - 65,5	62	7	11	434	18%
4	66 - 72	65,5 - 72,5	69	8	19	552	20%
5	73 - 79	72,5 - 79,5	76	11	30	836	28%
6	80 - 86	79,5 - 86,5	83	8	38	664	20%
7	87 - 93	86,5 - 93,5	90	2	40	180	5%
	Jumlah		483	40	143	2879	100%

Data hasil belajar IPAS kelas kontrol (IV B) SDN Tarikolot 04 dengan menggunakan media Quizwhizzer memiliki frekuensi terbanyak yaitu sebesar 11 peserta didik yang memiliki panjang interval 73 – 79 dengan nilai tengah 76. Batas kelasnya 72,5 – 79,5 dan 82,5 dan frekuensi relatifnya 28%. Nilai tertinggi terdapat panjang kelas interval 87-93 dengan nilai tengah 90, batas kelasnya 86,5 – 93,5 dan relatif frekuensi 5%. Sedangkan peserta didik yang memperoleh nilai terendah antara 45 – 51 sebanyak 1 orang dengan nilai

tengah 48 batas kelas antara 44,5 – 51,5 dan frekuensi relatif 3%. Dari distribusi hasil belajar IPAS peserta didik eksperimen (IV B) di atas, dapat disimpulkan kedalam Histogram seperti gambar berikut.

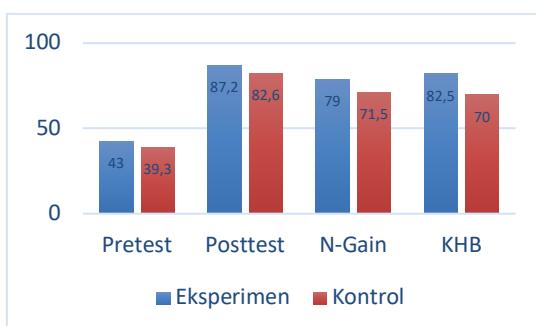


**Gambar 2. Histogram Dan Poligon Kelas Kontrol Perbandingan Hasil Belajar IPAS Kelas Eksperimen (IV A) dan Kelas Kontrol (IV B)**

**Tabel 3. Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Materi Kekayaan Budaya Indonesia**

Kelompok Kelas	N	Skor Rata-rata (Mean)		Skor Rata-rata (N-Gain)	Ketuntasan hasil belajar
		Pretest	Posttest		
Wordwall (Eksperimen)	40	43	87,2	79	82,5 %
Quizwhizzer (Kontrol)	40	39,3	82,6	71,5	70 %

Berdasarkan tabel rekapitulasi diatas dilihat dapat dilihat perbedaan data hasil belajar IPAS kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata kelas eksperimen 79, ketuntasan hasil belajar%. Nilai rata-rata kelas kontrol 71,5, ketuntasan hasil belajar%. Maka grafik histogram rekapitulasi nilai hasil belajar materi kekayaan budaya Indonesia dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 1. Histogram Hasil Belajar IPAS Kekayaan Budaya Indonesia**

### Penguji Persyaratan Analisis

#### Uji Normalitas

**Tabel 4. Hasil Uji Normalitas**

No	Distribusi Kelompok Perlakuan	L <sub>hitung</sub>	L <sub>tabel</sub>	Kesimpulan
1	Hasil belajar Materi kekayaan budaya Indonesia dengan media wordwall	0,092	0,140	Distribusi normal
2	Hasil belajar Materi kekayaan budaya Indonesia dengan media quizwhizzer	0,093	0,140	Distribusi normal

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa hasil uji normalitas pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia dengan menggunakan media Wordwall (Kelas Eksperimen) dan media Quizwhizzer (Kelas Kontrol) dinyatakan berdistribusi normal.

#### Uji Homogenitas

**Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas**

Distribusi kelompok perlakuan	F hitung	F tabel	Kesimpulan
Gabungan kedua perlakuan: Media wordwall dan media Quizwhizzer	0,71	1,70	Homogen

Berdasarkan hasil uji

homogenitas pada tabel diatas maka Fhitung (0,71) < Ftabel (1,70) jadi dapat disimpulkan hasil belajar Materi Kekayaan Budaya Indonesia bersifat homogen.

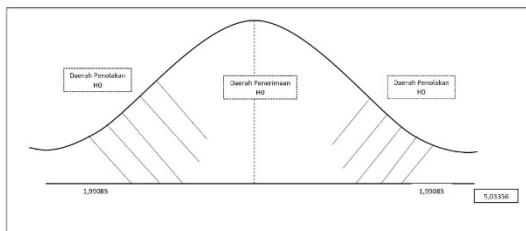
#### Penguji Hipotesis Penelitian

**Tabel 6. Hasil Uji t**

Kelompok Kelas	N	Dk	N-Gain	T hitung	T tabel
Media Wordwall (Kelas Eksperimen)	40	78	79	5,03356	1,99085
Media Quizwhizzer (Kelas Kontrol)	40		71,5		

Berdasarkan tabel perhitungan uji hipotesis diatas, dapat dilihat bahwa hasil perhitungan hipotesis dengan uji-t diperoleh t-hitung 5,03356 dengan dk (Derajat Kebebasan sebesar 78 (40 + 40 - 2) maka diperoleh t-tabel pada taras signifikan  $\frac{\alpha}{2} = \frac{0,05}{2} = 0,025$  sehingga skor t-tabel sebesar 1,99085. Adapun pengujian hipotesis dua arah, maka kriteria pengujinya yaitu H0 ditolak jika  $-1,99085 < t\text{-hitung} < 1,99085$ ,

dengan demikian dapat diperoleh  $T$ -hitung >  $T$ -tabel ( $5,03356 > 1,99085$ ). Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia antara kelas yang diberikan media *wordwall* dengan media yang diberikan *quizwhizzer*. Berikut adalah kurva untuk penolakan dan penerimaan  $H_0$  pada kelas yang menggunakan media *wordwall* dan *quizwhizzer*.



**Gambar 4. Kurva Penolakan dan Penerimaan  $H_0$**

Setelah dilakukan perhitungan,  $T$ -hitung  $5,03356$  tidak terletak diantara  $-1,99085$  dan  $1,99085$  maka hasil penelitian menunjukkan  $H_0$  dan  $H_a$  (hipotesis alternatif) diterima. Oleh karena itu didapat  $t$ -hitung  $>$   $t$ -tabel ( $5,03356 > 1,99085$ ). Dapat disimpulkan terkait perbedaan hasil belajar materi Kekayaan Budaya Indonesia antara peserta didik yang mendapatkan pelakuan media *wordwall* dan peserta didik yang mendapatkan media *quizwhizzer*.

## **Pembahasan Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar materi kekayaan budaya indonesia pada kelas IV dengan menggunakan media *wordwall* yang cenderung lebih baik dibanding hasil belajar menggunakan media *quizwhizzer*. Dengan demikian hasil penelitian ini sekaligus membuktikan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar pada setiap kelas bukan merupakan kebetulan, akan tetapi disebabkan oleh adanya faktor perlakuan yang berbeda pada masing-masing kelas dan tentunya didukung oleh faktor-faktor lain seperti kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran yang meliputi penggunaan model pembelajaran, media pembelajaran, kesesuaian dengan materi ajar, dan karakteristik peserta didik, penguasaan kelas seperti menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Hasil penelitian inipun dapat didukung dengan peneliti-peneliti lain yang sebelumnya sudah melakukan penelitian atau bisa disebut juga hasil penelitian relevan. Seperti yang dilakukan Penelitian oleh Agusti dan Aslam (2022) dengan judul “Efektivitas Media Pembelajaran

Aplikasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar IPA Siswa Sekolah Dasar" metode yang digunakan pada penelitian menggunakan metode eksperimen True Experimental design. Dari hasil penelitian ini  $t$ -hitung = 3,203 pada  $\alpha = 0,05$  dan dk = 62. Nilai t-tabel sebesar 1,99085 ditemukan sebagai hasil dari ini  $3,20 > 2,039$  menunjukkan bahwa  $t$ -hitung dari t-tabel, yang berarti  $H_0$  tidak benar, dan  $H_1$  benar. Maka dari itu Pembelajaran menggunakan media pembelajaran *wordwall* untuk mengajar IPA, mendapatkan hasil yang lebih baik dari pada mengajar IPA di kelas konvensional.

Dengan adanya penelitian yang telah berhasil sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa dengan media *Wordwall*, peserta didik akan memperoleh nilai yang lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang belajar tanpa menggunakan media *wordwall*. Seperti diungkapkan oleh Aziz et al., (2023) berpendapat bahwa *Wordwall* adalah salah satu media ajar atau media pembelajaran digital berbasis website yang di dalamnya menggunakan konsep *game*, atau kuis sebagai sumber belajar dan alat penilaian untuk mengevaluasi materi dengan cara

kreatif. Selain itu menurut Meysandi et al., (2024) *wordwall* adalah sebuah *game* edukasi yang berbentuk website, dimana di dalamnya menampilkan berbagai macam permainan acak kata, roda acak, algojo, kuis, dan lain-lain. *wordwall* adalah website yang digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar peserta didik dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan, serta menjadikan media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik aktif (Haliza et al., 2024).

Adanya pengaruh hasil belajar pada materi kekayaan budaya Indonesia terjadi karena proses pembelajaran dikelas IV A menggunakan media *wordwall* yang tentunya memiliki kelebihan, seperti diungkapkan oleh Nisa dan Susanto (2022) menyatakan kelebihan dari *game wordwall* yaitu memiliki berbagai fitur dan sangat fleksibel. Dapat menarik perhatian peserta didik karena bersifat permainan yang dapat digunakan dalam semua mata pelajaran, membuat peserta didik beraktivitas serta membangun karakter bekerja sama dengan teman. Selain itu Mujahidin et al., (2022) *wordwall* memiliki kelebihan yaitu:

- 1) Mampu memberikan sistem pembelajaran yang bermakna serta dapat diikuti dengan mudah oleh peserta didik dari tingkat dasar maupun tingkat yang lebih tinggi.
- 2) Model penugasan ada pada software *wordwall*, yang dimana dapat diakses peserta didik melalui ponsel yang dimiliki
- 3) Bersifat kreatif.

Kelebihan menggunakan media *wordwall* bersifat fleksibel dan dapat digunakan dengan mudah oleh nernagai tingkatan, tidak monoton dan menarik untuk dimainkan serta meningkatkan minat belajar peserta didik (Herta *et al.*, 2023). Diperkuat oleh Fitri Nuraeni *et al.*, (2023) *wordwall* memiliki keunggulan, salah satunya adalah menyediakan akses gratis ke berbagai fitur, serta memberikan keleluasaan bagi pengguna untuk memilih opsi yang sesuai dalam membuat media pembelajaran digital. Secara khusus, *wordwall* sangat cocok digunakan untuk merancang kuis edukatif dengan berbagai fitur menarik. Melalui pemanfaatan media digital diharapkan peserta didik lebih termotivasi, proses belajar berlangsung lebih efektif, dan

pemahaman terhadap materi lebih optimal.

Terlepas dari kelebihan dan kekurangan media *wordwall*, dalam pembelajaran di sekolah media tersebut dapat berpengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, oleh karena itu, berdasarkan penjelasan diatas telah menunjukkan bahwa media *wordwall* lebih baik dibanding tanpa menggunakan media *wordwall*.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa kelompok yang menggunakan media *wordwall* (Kelas eksperimen) memiliki nilai rata-rata hasil belajar IPAS lebih tinggi yaitu sebesar 79 sedangkan nilai rata-rata hasil belajar IPAS yang menggunakan media *quizwhizzer* (Kelas control) sebesar 71,5. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji-t diperoleh *t*-hitung (5,03356) lebih besar dari pada *t*-tabel sebesar (1,99085) yang berarti  $H_a$  diterima. Artinya hal ini menunjukkan bahwa media *wordwall* berpengaruh yang signifikan dibanding kelas kontrol sehingga bisa meningkatkan hasil belajar IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia

peserta didik kelas IV SDN Tarikolot 04 Kabupaten Bogor.

Dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media *wordwall* lebih efektif, karena dapat lebih mengaktifkan peserta didik dalam belajar, serta mengubah gaya belajar peserta didik dari belajar yang awalnya monoton dengan mengubah suasana pembelajar lebih menyenangkan dengan menggunakan media interaktif.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aidah, Nur, dan Nurafni Nurafni. 2022. “*Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Di Sdn Ciracas 05 Pagi.*” *Pionir: Jurnal Pendidikan* 11(2): 161–74.
- Andi Asari, Zulkarnaini, Hartatik, Ahmad Choirul Anam, Suparto, Jacomina. 2020. 11 Sustainability (Switzerland) Pengantar Statistik. [http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.rregsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484\\_Sistem\\_Pembentungan\\_Terpusat\\_Strategi\\_Melestari](http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_Sistem_Pembentungan_Terpusat_Strategi_Melestari).
- Aprilia, Dwi Putri, Dewi Tryanasari, dan Apri Kartikasari. 2024. “*Efektivitas Penggunaan Media Game Edukasi Word Wall* Terhadap Hasil Belajar IPAS Di SDN Karangtengah 4 Ngawi.” *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar* 5: 265–71. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>.
- Aziz, Amirul, dan Anita Puji Astutik. 2023. “*Efektivitas Media Wordwall dalam Meningkatkan Fokus Pembelajaran Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti.*” *Intizar* 29(2): 147–62.
- Beruntu, Roina, Juni Agus Simaremare, dan Monalisa Frince S. 2025. “*JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan The Influence of Listening Team Strategies on The Ability of Writing News Texts in Class VIII Students of SMP Negeri 37 Medan Pengaruh Strategi Listening Team Terhadap Kemampuan Menulis Teks Berita Pada Siswa Kelas VII.*” 5(4): 945–57.
- Burhanudin Ata Gusman et al. 2022. “*Efektivitas Platform Wordwall pada Pembelajaran PAI di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) pada Masa Pandemi.*” *Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman* 11(3): 203–21.
- Cahyaningsih, Esty, dan Andi Prastowo. 2024. “*Implementasi Wordwall Sebagai Media Penilaian Kognitif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Madrasah Ibtidaiyah.*” 1(1): 57–73.
- Fitri Nuraeni1, Puji Rahayu 2, Buldan Hasyim3, Debi Septiani4, Den Ajeng Khuluqiyah5, Dhias. 2023. “*Pengaplikasian Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar Application.*” 2(1).

- Guntoro, M, Zuki Kurniawan, dan Mia Rosalina. 2022. "Cultural Heritage And Creative Arts Development." 4(2): 274–80.
- Herta, Nurinda, Bella Chairun Nupus, Ratih Sanggarwati, dan Tri Yudha Setiawan. 2023. "Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Seminat Nasional Paedagoria* 3: 527–32. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/16858/pdf>.
- Kasa, Benediktus et al. 2021. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran IPS Secara Daring (Online) di Kelas Tinggi Sekolah Dasar." *Haumeni Journal of Education* 1(2): 154–59.
- Khofifah Indra Sukma, Trisni Handayani. 2022. "Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Cakrawala Pendas* 8(4): 1020–28.
- Larasati, Putti, Ida Bagus Putrayasa, dan I Nengah Martha. 2023. "Pemanfaatan Media Wordwall.net Sebagai Media Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia* 3(3): 395–412.
- Lubis, Anggianna Putri, dan Ishaq Nuriadin. 2022. "Efektivitas Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6(4): 6884–92.
- Mata, Pada, dan Pelajaran Ipas. 2023. "Peningkatan keaktifan belajar peserta didik melalui implementasi metode eksperimen pada mata pelajaran ipas." 17(1): 186–96.
- Meysandi, S I, E Zumrotun, dan A Widiyono. 2024. "Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Word Wall Terhadap Hasil Belajar IPAS di Kelas IV SD." *Kappa Journal* 8(2): 225–29. <https://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/kpj/article/view/27265>.
- Mujahidin, Arif Agus et al. 2022. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 1(2): 552–60.
- Mulyani, Siti Ina et al. 2025. "Analisis Kualitas Soal Evaluasi pada Buku Ajar PAI dan Budi Pekerti SMKN 3 Kota Serang buku ajar . Buku ajar memiliki peran penting dalam menyediakan informasi bagi siswa , di 3 Kota Serang , dengan tujuan agar dapat mengetahui sejauh mana soal pada buku ." 3.
- Nabilah, Nindy Puji, dan Attin Warmi. 2023. "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Games terhadap Motivasi Belajar Matematika di Kelas VIII SMPN 2 Jalancagak." *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara* 4(2): 1454–64.
- Nafian, Rosyid Khoirul, Upita Ayu Widayanti, dan Isna Rahmawati. 2024. "Penggunaan Media Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Gumul Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP )." *Jurnal Teknologi*

- Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP) 01(04): 747–50.*
- Nasser dan Tobia. 2025. “*Jurnal Ekonomi dan Bisnis Dharma Andalas.*” 24(1): 86.
- Nisa, Mahwar Alfan, dan Ratnawati Susanto. 2022. “*Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar.*” *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)* 7(1): 140.
- Novita, Lina, dan Anggun Novianty. 2020. “*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal Dan Campuran.*” *JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)* 3(1): 46.
- Nugroho, Muhammad Agil, Tatang Muhamjang, dan Sandi Budiana. 2020. “*Pengaruh minat belajar siswa terhadap hasil belajar mata pelajaran matematika.*” 03: 42–46.
- Peter, Ramot, dan Masda Surti Simatupang. “*KEBERAGAMAN BAHASA DAN BUDAYA SEBAGAI KEKAYAAN.*” : 96–105.
- Pinta, Azizah Rahma, Hamdi Abdul Karim, dan Linda Trisna. 2024. “*Implementasi Penggunaan Media Wordwall Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa di SMPN 3 Kecamatan Guguak.*” *Ta’rim : Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini Vol. 5(No. 1): 126–34.*
- Poni Lestari, Corry Yohana, dan Maulana Amirul Adha. 2023. “*Pengaruh Fasilitas Belajar, Motivasi Belajar, Dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Humas Kelas Xi Otkp Di Smkn Jakarta Barat.*” *Jurnal Media Administrasi* 8(1): 35–47.
- Puspitasari, Azza Salsabila &. 2020. “*Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa sekolah dasar.*” 2: 278–88.
- Putra, Lovandri Dwanda et al. 2024. “*Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar.*” *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 12(1): 81–95.
- Putri Widjowati, Amilia, Farida Nursyahidah, Mira Azizah, dan Diah Saraswati. 2023. “*Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Menggunakan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Sd Pada Pelajaran Matematika.*” *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9(2): 4032–44.
- Rosyidi, Dedi. 2020. “*Teknik dan Instrumen Asesmen Ranah Kognitif.*” 2(April): 1–13.
- Sahanata, Meirisa, Rosi Widia Asiani, Ega Dwi Syahputri, dan Ayu Putri Pradani. 2023. “*Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Sarana Menciptakan Media Pembelajaran Interaktif.*” *LOKOMOTIF ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1(1): 11–21.
- Saputri, Resti, Nintin Nurlela, dan Yuyun Elizabeth Patras. 2020. “*Pengaruh berpikir kritis terhadap*

- hasil belajar matematika.” 03: 38–41.
- Sari, Fifi Fitriana, dan Siti Aisyah. 2021. “Pengaruh Metode Pemberian Tugas terhadap Hasil Belajar Matematika.” *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA* 1(2): 84–98.
- Savira, Alifa. 2024. “PANDANGAN TERHADAP KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA DI.” 1(6): 380–85.
- Setiawan, Angga, Wahyu Nugroho, dan Dessy Widyaningtyas. 2022. “Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sdn 1 Gamping.” *TANGGAP: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar* 2(2): 92–109.
- Sitohang, T, E D Y Simanjuntak, dan ... 2024. “Penggunaan Website Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMK Bima Utomo.” ... Positif: *Jurnal Hasil* ... 2(1): 11–24. <https://journal.arimbi.or.id/index.php/Kegiatanpositif/article/view/7900> <https://journal.arimbi.or.id/index.php/Kegiatanpositif/article/download/790/756>.
- Soesana, Abigail et al. 2023. *Metodologi Penelitian Kualitatif*.
- Sunardi, Rudi. 2021. “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA Tahun Pelajaran 2019/2020 Pada Materi Hukum Termodinamika dengan Model Pembelajaran Inkuiiri di SMAN 14 Tebo.” 5(2): 6.
- Vesha Nuriefer Haliza, Dinie Anggraeni Dewi, Agus Mulyana. 2024. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall terhadap Pemahaman Konsep Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8: 16195–221.
- Widiami, Rahma, Yusni Arni, Nabila Azzahra, dan Herlin Mutiara Feby. 2024. “Efektivitas Penggunaan Media Game Digital Wordwall dalam Pembelajaran IPAS Sub Tema : Kekayaan Hayati Flora dan Fauna Kelas 5 di SDN 89 Palembang.” 4: 1703–11.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, dan Hidayani Syam. 2024. “Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2(3): 61–68.
- Zahroh, Putri Nabilatuz, Wiwin Fachrudin Yusuf, dan Achmad Yusuf. 2024. “Penggunaan Media Wordwall Dalam Evaluasi Pembelajaran.” *Tadbir Muwahhid* 8(1): 123–39.