

ANALISIS HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WORDWALL DI SEKOLAH DASAR

Alma Nur Azizzah¹, Neni Nadiroti Muslihah²,
Fitri Ayu Febrianti³, Ejen Jaenal Mutaqin⁴

¹⁻⁴Institut Pendidikan Indonesia Garut

¹almanurazizzah28@gmail.com, ²jenalmutaqin@institutpendidikan.ac.id,
³neninadiroti@institutpendidikan.ac.id, ⁴fitriayufebrianti5@institutpendidikan.ac.id

ABSTRACT

In this modern era of education, teachers must be able to create a safe, comfortable, and conducive learning environment to achieve maximum learning outcomes. Therefore, teachers must be innovative and creative in teaching and learning activities, using learning media that are engaging, interactive, enjoyable, effective, and meaningful for students. The learning media used is a wordwall, which provides various types of educational games, including quizzes, crosswords, open the box, and so on. The goal is to analyze the relationship between wordwall application use and student learning outcomes. The methods used are observation and literature review, analyzing relevant research from journals, articles, and other sources. The results of the study indicate that wordwalls can increase learning motivation and student engagement in the learning process. The conclusion of this study states that wordwalls are a learning medium that can help elementary school teachers and students achieve better learning outcomes.

Keywords: Wordwall, learning outcomes, learning media, elementary school

ABSTRAK

Pada era modern ini dalam bidang pendidikan guru harus bisa menciptakan lingkungan pembelajaran yang aman, nyaman, kondusif agar dapat mencapai hasil belajar yang maksimal. Oleh karena itu, guru harus bisa berinovasi dan berkreasi dalam kegiatan belajar mengajar, dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, interaktif, menyenangkan, efektif, dan bermakna bagi siswa. Adapun media pembelajaran yang digunakan adalah *wordwall*, yang dimana *wordwall* ini didalamnya menyediakan berbagai jenis permainan edukatif antara lain kuis, teka-teki silang, *open the box*, dan sebagainya. Tujuannya adalah untuk menganalisis hubungan antara penggunaan aplikasi *wordwall* dengan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan adalah observasi dan kajian studi literatur dengan menganalisis penelitian yang relevan dari jurnal, artikel, dan sumber lainnya. Hasil kajian menunjukkan bahwa *wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Simpulan dari hasil kajian ini menyatakan bahwa *wordwall* merupakan media pembelajaran yang dapat membantu guru dan siswa sekolah dasar untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Kata kunci: *Wordwall*, hasil belajar, media pembelajaran, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Perkembangan zaman di era modern ini apalagi pada perkembangan teknologi digital yang semakin hari semakin canggih sehingga dapat memberikan dampak yang sangat besar pada dunia pendidikan. Saat ini, pembelajaran tidak lagi hanya bergantung pada metode ceramah dan buku teks saja tetapi juga harus memanfaatkan media digital yang interaktif. Pentingnya penggunaan berbagai media pembelajaran walaupun guru-guru secara umum masih melekat dalam pemanfaatan teknologi namun pada kenyataannya terdapat sebagian guru yang kurang mendalami media pembelajaran.

Guru sering mengandalkan buku pedoman guru atau buku paket sebagai satu-satunya sumber informasi mengajar mereka. Hal ini tentu saja dapat menyebabkan pembelajaran tidak berlangsung dengan efektif, menarik perhatian siswa dan dalam penyampaian materi juga akan masih kurang dipahami oleh siswa sehingga akan mengakibatkan kurangnya hasil belajar siswa. Guru hendaknya dapat meningkatkan

kegiatan belajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa sehingga pembelajaran dapat berlangsung dalam suasana yang nyaman dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Maka dari itu guru juga harus bisa menyesuaikan perkembangan zaman dan teknologi agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif (Irsan, et al., 2021).

Pembelajaran yang menarik, menyenangkan, inovatif sangat diperlukan karena banyak sekali siswa sekolah dasar yang mengalami penurunan fokus akibat pembelajaran yang kurang bervariasi. Adapun menurut (Hamalik, 2017) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat membantu dalam menyampaikan pesan yang lebih konkret sehingga mudah dipahami oleh siswa. Dengan kata lain, penggunaan media pembelajaran yang baik dapat membantu dalam meningkatkan proses dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil dari data awal di lapangan, siswa kelas II di salah satu sekolah dasar di Kabupaten Garut bahwa mengenai hasil belajar siswa kurang meningkat

oleh metode konvensional atau ceramah saja, maka hal ini siswa merasa cepat bosan dan kurang tertarik untuk belajar.

Maka dari itu guru harus membuat berbagai jenis media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dan membantu menumbuhkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran ini berperan sebagai alat bantu dalam proses belajar dan penyampaian informasi. Salah satu media yang bisa digunakan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu menggunakan aplikasi *wordwall*.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan kualitatif deskriptif dipilih karena bertujuan untuk memahami dan menggambarkan secara mendalam fenomena yang terjadi di lapangan berdasarkan fakta dan data yang diperoleh secara langsung, tanpa melakukan manipulasi terhadap variabel yang diteliti. Menurut Sugiyono (2019), penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah, di mana peneliti

berperan sebagai instrumen kunci dalam pengumpulan data. Sementara itu, pendekatan deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta serta hubungan antar fenomena yang diteliti (Moleong, 2017).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi dan studi kajian literatur. Observasi dilakukan untuk memperoleh data secara langsung mengenai proses pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis *Wordwall*. Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung aktivitas atau perilaku subjek penelitian dalam situasi tertentu (Arikunto, 2018). Dalam penelitian ini, peneliti mengamati keterlibatan dan respons siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, penelitian ini juga menggunakan studi kajian literatur sebagai pendukung analisis. Studi literatur dilakukan dengan mengkaji berbagai sumber ilmiah seperti buku, artikel jurnal, dan hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penggunaan media pembelajaran

interaktif dan kemampuan belajar siswa. Menurut Zed (2014), studi literatur merupakan teknik pengumpulan data dengan cara menelaah berbagai referensi yang berkaitan dengan topik penelitian guna memperkuat landasan teoritis.

Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Atikah Musaddad, dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas II sekolah dasar. Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan mengamati secara langsung proses pembelajaran ketika media Wordwall digunakan. Data yang diperoleh dari hasil observasi kemudian dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan kondisi nyata di lapangan.

Selanjutnya, data dari hasil observasi dipadukan dengan hasil kajian literatur. Berbagai artikel dan jurnal yang relevan dianalisis secara kritis, kemudian disintesis untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif. Hasil analisis tersebut selanjutnya digunakan untuk menarik kesimpulan yang sesuai dengan tujuan penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Wordwall salah satu platform game digital yang memungkinkan

memiliki kelebihan dengan mengaksesnya kapanpun dan dimanapun serta memiliki beragam fitur atau tampilan yang menarik sehingga dapat membuat siswa menyukai permainan yang disajikan, waktu pengerjaannya dapat diatur, hasil jawaban dapat terkirim langsung ke guru secara otomatis, format jawaban siswa dalam wordwall dapat diunduh dalam bentuk file pdf, dan dapat mendorong siswa untuk lebih mandiri dan aktif dalam pembelajaran. Sejalanannya dengan pendapat menurut (Listiana et al., 2023) menyatakan bahwa selain mudah digunakan dimana saja media wordwall juga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, dapat menciptakan aktivitas belajar yang lebih bervariasi dan dapat mempermudah guru untuk menyesuaikan aktivitas belajar sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Penggunaan media *wordwall* juga dapat memberikan umpan balik secara langsung, sehingga guru dapat secara langsung mengetahui hasil belajar peserta didik dan siswa dapat mengetahui dimana letak kesalahannya untuk diperbaiki. Berdasarkan hasil observasi di kelas 2 sekolah dasar pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKN)

materi tentang perbedaan spesial dengan menggunakan metode ceramah sebelum digunakannya media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* ini, siswa cenderung tidak aktif selama proses pembelajaran berlangsung, komunikasi pembelajaran yang berlangsung hanya satu arah saja, dikarenakan kurangnya partisipasi dari peserta didik terhadap pembelajaran dan peserta didik cenderung malas untuk bertanya. Sehingga hal tersebut dapat berdampak pada hasil belajar peserta didik karena pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik tidak dapat memahami apa yang disampaikan oleh gurunya.

Hal ini dapat dilihat dari hasil mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan evaluasi yang menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang terdapat belum mampu menjawab pertanyaan yang terdapat pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan evaluasi dengan benar. Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Permendiknas RI Nomor 41 Tahun 2007 tentang standar proses untuk satuan pendidikan dasar dan menengah yang menyatakan bahwa proses

pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Oleh sebab itu, peranan guru dalam merancang dan melaksanakan media pembelajaran sangatlah penting, dikarenakan dalam penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik peserta didik akan dapat merangsang perhatian, pikiran, perasaan, dan kemampuan serta keterampilan sehingga dapat mendorong munculnya pembelajaran yang lebih interaktif bagi peserta didik.

Setelah dilaksanakannya praktik pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* ketika pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKN) materi tentang perbedaan spesial di kelas 2 bahwa terdapat adanya pengaruh dari penggunaan media *wordwall* tersebut. Pengaruh ini dapat dilihat pada fenomena pembelajaran

dengan adanya keaktifan peserta didik dalam belajar, munculnya keberanian peserta didik untuk bertanya, keantusiasan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, dan rasa senang yang muncul pada saat pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* tersebut. Sejalan dengan hasil penelitian menurut (Nadia, et al., 2022) menyatakan bahwa hasil penelitian menggunakan media pembelajaran *wordwall* lebih unggul dibandingkan dengan pembelajaran konvensional atau tanpa melibatkan media pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 14 Simpangampek.

Peserta didik dengan mudahnya dapat memahami apa yang telah disampaikan oleh gurunya melalui media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* karena dengan penggunaan media pembelajaran tersebut peserta didik dapat belajar sambil bermain. Sejalan dengan pendapat menurut (Sentani, et al., 2022) mengemukakan bahwa *wordwall* disebut sebagai aplikasi web

yang dapat digunakan untuk memuat game berdasarkan kuis yang menyenangkan, atau *game* yang dapat digunakan untuk merancang dan meninjau peringkat pembelajaran.

Selain itu, dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* ini menampilkan beragam jenis tampilan yang menarik dengan cara yang berbeda-beda seperti kuis, menjodohkan, memasang, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, *open the box*, dan sebagainya. Adapun menurut (Nurhamida, et al., 2020) mengemukakan bahwa dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami suatu materi pembelajaran sehingga motivasi dan hasil belajarnya semakin bertambah. Sejalannya dengan pendapat menurut (Yulianti, et al., 2019) menyatakan bahwa aplikasi *wordwall* dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya.

Pengaruh dari penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* ini terlihat dari hasil pengerjaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan evaluasi yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar peserta didik

dalam menjawab pertanyaan pada setiap soal Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan evaluasi yang diberikan oleh guru melalui media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* tersebut. Berdasarkan hasil observasi dan penelitian menunjukkan bahwa terdapat adanya pengaruh dari penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* pada hasil belajar peserta didik yang dilihat dari ketertarikan peserta didik pada saat pembelajaran, keaktifan peserta didik dalam pembelajaran yang dilihat dari pengerjaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan evaluasi.

Berdasarkan hasil penelitian yang juga dibahas oleh (Usman et al., 2023) dalam judul “Efektifitas Media *Wordwall* Berbasis Game Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV UPTD SD Negeri 145 Barru” yang berdasarkan hasil penelitiannya tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *wordwall* berbasis game sangat efektif dan berpengaruh terhadap hasil belajar pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV UPTD SD Negeri 145 Barru. Begitupun dengan hasil penelitian menurut (Syachruraji, et al., 2024) dalam judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran

Wordwall terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas 3 Muatan Pelajaran IPA di SDN Kebaharan 2” menyatakan bahwa hasil penelitian yang didapat bahwa media *wordwall* berpengaruh terhadap minat belajar dan hasil belajar peserta didik di kelas 3, terlihat dari antusias peserta didik ketika mengikuti pembelajaran dalam hal ini keaktifan peserta didik, keberanian untuk bertanya, keantusiasan dalam memahami materi, dan rasa senang yang timbul karena diberikan permainan saat pembelajaran menggunakan media *wordwall*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *wordwall* dapat berpengaruh terhadap minat belajar serta hasil belajar peserta didik mengenai mata pembelajaran IPA muatan wujud benda di kelas 3 SDN Kebaharan 2.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Tobamba et al., 2019) berdasarkan hasil penelitiannya menyatakan bahwa media pembelajaran *wordwall* dapat mempengaruhi minat belajar siswa yang nantinya akan berdampak kepada hasil belajar siswa tersebut. Selanjutnya hasil penelitian menurut (Tiwow et al., 2022) mengatakan bahwa penggunaan media

pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penelitian sebelumnya yang sejenis dan berkaitan dengan penelitian ini yakni penelitian oleh (Sukma et al., 2022) yang dimana hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA sekolah dasar.

Dalam hal ini, penggunaan media pembelajaran *wordwall* dinilai berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih aktif. Hal ini dapat terlihat dari sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran, minat dan antusias siswa yang lebih baik dari biasanya serta keaktifan siswa dalam berdiskusi pada proses pembelajaran. Sehingga dengan meningkatnya interaksi secara positif antar siswa, maka tingkat pemahaman pun akan meningkat dan motivasi belajar pun akan baik yang pada akhirnya akan berdampak pada hasil belajar yang meningkat.

Hasil belajar siswa itu sendiri merupakan salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh siswa dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru.

Menurut Bloom (1964) menyatakan bahwa hasil belajar adalah mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sementara menurut Winkel (Zakky, 2018) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah keberhasilan yang dicapai oleh siswa yakni prestasi belajar siswa di sekolah yang mewujudkan dalam bentuk angka. Adapun menurut Suprijono dalam Thobroni (2016 : 20) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi dan hasil kajian literatur yang dilakukan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif yang berbasis *wordwall* sangat berpengaruh yaitu dapat memberikan efek positif pada prestasi belajar siswa di tingkat sekolah dasar terutama dalam pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKN). Sebelum penerapan media interaktif berbasis *wordwall*, aktivitas belajar siswa lebih bersifat pasif, kurangnya interaktif, serta motivasi siswa untuk belajar rendah yang berdampak pada

pencapaian hasil belajar siswa. Namun, setelah menggunakan media pembelajaran berbasis wordwall siswa menunjukkan perubahan yang signifikan dalam perilaku dan hasil belajar, seperti adanya peningkatan partisipasi, semangat, keberanian untuk bertanya, serta pemahaman materi yang lebih baik.

Wordwall sebagai alat pembelajaran digital terbukti dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik, beragam, dan menyenangkan melalui permainan edukatif seperti kuis, mencocokkan, *open the box*, atau yang lainnya. Media ini juga dapat memberikan umpan balik secara instan sehingga guru dan siswa dapat melihat pencapaian pembelajaran dengan cepat dan tepat.

Dengan demikian, hasil kajian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, serta berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran jika disesuaikan dengan

kebutuhan dan karakteristik siswa dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih bermakna, interaktif, dan menyenangkan. Simpulan dari hasil kajian ini menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis wordwall merupakan media pembelajaran yang dapat membantu guru dan siswa sekolah dasar untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Zed, M. (2014). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

Jurnal :

- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and development*, 8(2), 468-468.

- Hamalik, O. (2017). *Proses Belajar Mengajar*. PT Bumi Aksara.
- Hapsari, S, A. & Pamungkas, H. (2019). Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Online di Universitas Dian Nuswantoro. *Wacana*, 18(2), 225 – 233. <https://doi.org/10.32509/wacana.v18i2.924>
- Irsan, A., Nurmaya, L, G., Yulan, T. (2021). Analisis Kesulitan Implementasi Pembelajaran Tematik pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar. *Ilmu Pendidikan*, 3 (6). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1475>.
- Nadia, D. O. (2022). Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar kelas V SDN 14 Simpangampek. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1924-1933.
- Nurhamida & Putri, F.M. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Muatan PKN Pada Materi Hak Dan Kewajiban Terhadap Tumbuhan Kelas 4 Di SDN 16 Gunung Tuleh Pasaman Barat Sumatera Barat. *SHEs: Conference Series* 3 (4), 1249–1255. <https://doi.org/10.20961/shes.v5i3.59486>.
- Sentani, A, D., Yudianto, A., & Rahmat, D. (2022). Implementasi Game Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Di Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Kota Sukabumi. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Vokasional*, 4(1), 1-8. <http://dx.doi.org/10.23960/jpvti>.
- Sukma, K. I., & Handayani, T. (2022). Pengaruh penggunaan media interaktif berbasis wordwall quiz terhadap hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020-1028.
- Syachruraji, A., Mahtuh, N. A., Andriani, N., Rahmawati, R., & Fadilah, N. R. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas 3 Muatan Pelajaran IPA di SDN Kebaharan 2. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 13-21.

- Usman, M., & Asti, A. F. (2023). Efektifitas Media Wordwall Berbasis Game Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV UPTD SD Negeri 145 Barru. *Universitas Negeri Makassar*, 385-402.
- Wirda, Y., Ulumudin, I., Widiputera, F., Listiawati, N., & Fujianita, S. (2020). Faktor-faktor determinan hasil belajar siswa.
- Yulianti, U., Julia, J., & Febriani, M. (2019). Analisis Kompetensi Pedagogik Guru Pada Pelaksanaan Blended Learning. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524–532.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2164>.
- Yuniar, A, I, S., Putra, A., Purwati, N, E., Hayatunnufus, U., & Nafi'ah, U. (2021). HITARI (Historical-Archaeology Heritage Riddle): Pemanfaatan Wordwall Sebagai Media Ajar Indonesia Zaman Prasejarah di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(11), 1182-1190.
<https://doi.org/10.17977/um063v1i11p1182-1190>.
- Zakky, (2018). “Pengertian Hasil Belajar Siswa dan Definisinya Menurut Para Ahli”
<https://www.zonareferensi.com/pengertian-hasil-belajar/>.
Diunduh desember 2019