

**PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD:
PENGUNAAN MEDIA GAME EDUKATIF (WORDWALL- SPINNER)**

Imamatus Saadah¹, Ihwan Firmansyah²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Bangkalan

[1imamatussaadah10@gmail.com](mailto:imamatussaadah10@gmail.com), [2ihwan@stkippgri-bkl.ac.id](mailto:ihwan@stkippgri-bkl.ac.id),

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the use of Wordwall Spinner media on the motivation and learning outcomes of grade IV students at UPTD SDN Pejagan 1. The research uses a quantitative approach with a one group pretest-posttest design. Data collection was carried out through a learning motivation questionnaire and a learning outcome test, then analyzed using normality tests and paired sample t-tests. The results showed a significance value of 0.000 (<0.05) on learning motivation and learning outcomes, so it can be concluded that the use of Wordwall Spinner media has a significant effect on increasing student motivation and learning outcomes.

Keywords: Wordwall Spinner, learning motivation, learning outcomes, Indonesian, grade IV.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Wordwall Spinner terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV di UPTD SDN Pejagan 1. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain one group pretest-posttest. Pengumpulan data dilakukan melalui angket motivasi belajar dan tes hasil belajar, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas dan paired sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi 0,000 (<0,05) pada motivasi belajar dan hasil belajar, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Wordwall Spinner berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Wordwall Spinner, motivasi belajar, hasil belajar, Bahasa Indonesia, kelas IV.

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar merupakan tahap penting dalam membentuk karakter dan kemampuan dasar peserta didik. Namun, dalam

praktiknya, pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih menghadapi berbagai permasalahan, terutama terkait rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Banyak guru

yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah, sehingga siswa cenderung pasif dalam proses belajar. Kondisi ini menyebabkan siswa cepat bosan dan kurang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Menurut (Priska Dinanti Putri, 2024)), pendidikan yang berkualitas akan melahirkan sumber daya manusia yang unggul, sehingga guru perlu berinovasi dalam memilih metode serta media pembelajaran. Guru dituntut untuk kreatif dalam mengajar dan mampu memanfaatkan teknologi agar proses pembelajaran menjadi menarik (Awalyah et al., 2024). Namun pada kenyataannya, belum semua guru dapat memanfaatkan media berbasis digital secara optimal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini berdampak pada menurunnya minat, motivasi, serta hasil belajar siswa di kelas (Azzahra & Prasetyo, 2024).

Secara ideal, pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, tetapi juga untuk menumbuhkan motivasi belajar dan membangun sikap positif terhadap bahasa nasional. Siswa seharusnya

aktif, antusias, dan mampu berpartisipasi dalam setiap kegiatan belajar, baik dalam keterampilan membaca, menulis, berbicara, maupun menyimak (Syihabudin & Ratnasari, 2020). sedangkan Menurut (Yogi Fernando et al., 2024), motivasi belajar merupakan dorongan internal yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ketika motivasi siswa tinggi, hasil belajar pun akan meningkat. Hasil belajar yang baik tercermin dari penguasaan kompetensi pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Oktafadilla et al., 2024). Oleh karena itu, kondisi ideal yang diharapkan adalah ketika siswa mampu memahami materi Bahasa Indonesia secara mendalam, aktif dalam proses pembelajaran, serta menunjukkan peningkatan kemampuan berbahasa secara menyeluruh.

Berdasarkan hasil observasi peneliti selama kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) II di kelas IV UPTD SDN Pejagan 1 Bangkalan, ditemukan adanya kesenjangan antara kondisi ideal dan realitas di lapangan. Siswa tampak kurang aktif, cepat bosan, dan kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran

Bahasa Indonesia. Aktivitas belajar masih terpusat pada guru, sehingga kesempatan siswa untuk berpartisipasi aktif terbatas. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia yang ideal—yang menekankan partisipasi aktif dan berpikir kritis—dengan realitas pembelajaran yang masih monoton dan kurang interaktif. Akibatnya, hasil belajar siswa belum optimal, dan motivasi belajar pun masih rendah. Fenomena ini menunjukkan perlunya pembaharuan dalam metode serta media pembelajaran agar mampu menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa secara efektif.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk meminimalisasi kesenjangan tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital seperti Wordwall–Spinner. Media ini merupakan game edukatif berbentuk roda berputar yang berfungsi untuk memilih soal, menentukan giliran siswa, membagi kelompok, atau aktivitas lain secara acak (Dotutinggi et al., 2023). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall–Spinner mampu meningkatkan

keterlibatan dan motivasi belajar siswa karena bersifat interaktif, menyenangkan, dan menantang (Afkari, 2024). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, media ini dapat digunakan untuk menentukan siswa yang membaca teks, memilih soal pemahaman bacaan, atau mengelompokkan siswa dalam diskusi kebahasaan (Zulfah, 2023). Selain itu, (Syaripah & Saputra, 2024) menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih variatif dan efisien. Dengan demikian, penggunaan media Wordwall–Spinner dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar Bahasa Indonesia, karena mampu menggabungkan unsur hiburan, interaksi, dan tantangan dalam kegiatan belajar mengajar.

Secara keseluruhan, permasalahan utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah rendahnya motivasi dan hasil belajar akibat metode pembelajaran yang masih konvensional. Kondisi ideal menuntut pembelajaran yang aktif,

menyenangkan, dan bermakna. Kesenjangan ini dapat diatasi melalui inovasi media pembelajaran digital seperti Wordwall–Spinner yang terbukti mampu meningkatkan partisipasi, motivasi, dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini membahas tentang penggunaan media pembelajaran *Wordwall Spinner* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam penelitian ini, terdapat beberapa bagian penting yang mencakup (1) permasalahan pendidikan Bahasa Indonesia yang diidentifikasi, (2) kondisi ideal motivasi dan hasil belajar, (3) identifikasi kesenjangan antara realita dan kondisi ideal, serta (4) gagasan untuk meminimalisasi kesenjangan yang disertai hasil penelitian sebelumnya.

Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media memiliki peran penting sebagai alat penyampai pesan dari guru kepada siswa agar pembelajaran berjalan efektif. Menurut (Hasan et al., 2021) media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyaluran pesan dalam proses belajar. (Batubara et al.,

2024) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dalam proses belajar mengajar agar mampu merangsang perhatian, minat, pikiran, serta perasaan siswa dalam kegiatan belajar. Sementara itu, (Fadilah et al., 2023) menambahkan bahwa media berfungsi sebagai alat bantu yang mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Dengan adanya media, konsep-konsep yang bersifat abstrak dapat dijelaskan secara konkret sehingga siswa lebih mudah memahami pelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar di sekolah dasar.

Secara umum, media pembelajaran dapat membantu menggambarkan konsep-konsep abstrak menjadi lebih mudah dipahami dan menarik minat belajar siswa. Media pembelajaran sendiri dibagi menjadi dua jenis, yaitu media alat peraga dan media berbasis teknologi (Permana et al., 2024). Guru dituntut untuk kreatif dalam memilih media yang sesuai dengan materi pelajaran. Dengan perkembangan

teknologi yang semakin pesat, banyak media digital yang dapat digunakan, salah satunya adalah *Wordwall Spinner*.

Wordwall Spinner merupakan salah satu fitur dari platform *Wordwall* yang berfungsi sebagai media pembelajaran interaktif berbasis permainan. Media ini berbentuk roda berputar (*spinner*) yang dapat diisi dengan berbagai pilihan kata, kalimat, pertanyaan, maupun materi pembelajaran. Menurut (Sampora & Tangerang, 2025), penggunaan *Wordwall Spinner* menjadikan proses pembelajaran lebih menarik karena siswa dapat berpartisipasi secara langsung melalui permainan undian roda berputar. Selain itu, (Wibawa et al., 2019) menjelaskan bahwa penggunaan media digital seperti *Wordwall Spinner* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, karena siswa menjadi lebih fokus dan mandiri dalam belajar. Dengan demikian, *Wordwall Spinner* merupakan media digital yang efektif digunakan oleh guru maupun siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Langkah-langkah penggunaan media *Wordwall Spinner* cukup sederhana, yaitu: pertama, membuka situs *Wordwall* melalui peramban, lalu

melakukan *login* menggunakan akun Google. Setelah masuk, guru dapat membuat aktivitas baru (*Create Activity*), memilih jenis permainan seperti *Spin the Wheel*, dan menambahkan pertanyaan sesuai kebutuhan pembelajaran. Guru juga dapat menyesuaikan tampilan visual agar lebih menarik, kemudian membagikan tautan permainan kepada siswa.

Media *Wordwall Spinner* memiliki beberapa kelebihan, antara lain dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis pertanyaan, memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sambil bermain, serta menampilkan skor hasil belajar secara langsung. Namun, media ini juga memiliki kekurangan, yaitu keterbatasan waktu pengerjaan yang membuat siswa harus menyelesaikan soal dengan cepat tanpa fleksibilitas yang cukup, sehingga bisa menimbulkan tekanan bagi siswa yang membutuhkan waktu lebih lama.

Motivasi belajar merupakan proses yang mendorong, mengarahkan, dan mempertahankan aktivitas belajar seseorang untuk mencapai tujuan tertentu (Pranjani et al., 2022). menyebutkan bahwa motivasi berperan penting dalam

pendidikan karena menjadi faktor utama yang mendorong peserta didik untuk terus berusaha dan tidak mudah menyerah (Kharis, 2020). menambahkan bahwa motivasi belajar dapat muncul dari dalam diri (faktor internal) maupun dari luar (faktor eksternal). Faktor internal mencakup kesadaran dan keinginan pribadi untuk belajar, sedangkan faktor eksternal meliputi dorongan dari lingkungan, imbalan, atau pujian (Abdurahman et al., 2024)

Menurut (Zainudin, 2022), motivasi internal muncul dari kesadaran individu tanpa dorongan luar, sedangkan motivasi eksternal timbul karena adanya pengaruh lingkungan seperti penghargaan atau tekanan sosial. Adapun indikator motivasi belajar. menurut (Nurhayati & , Langlang Handayani, 2020) meliputi: adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan dalam belajar, harapan masa depan, penghargaan terhadap hasil belajar, kegiatan belajar yang menarik, lingkungan belajar kondusif, rasa senang menyelesaikan tugas, dan respon positif terhadap kegiatan belajar.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses

pembelajaran, baik dari aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan (Arifudin, 2021). Menurut (Setiawan et al., 2024) menyatakan bahwa hasil belajar mencerminkan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami proses pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh (Rini T, dkk, 2020) yang menegaskan bahwa hasil belajar merupakan hasil interaksi antara siswa, guru, dan lingkungan belajar. Indikator hasil belajar menurut (Poni Lestari et al., 2023) dibagi menjadi tiga aspek, yaitu: aspek kognitif (kemampuan berpikir dan memahami konsep), aspek afektif (sikap dan minat terhadap pembelajaran), serta aspek psikomotorik (kemampuan melakukan keterampilan secara mandiri dan tepat).

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang penting di sekolah dasar. Bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi dan sarana berpikir untuk menyampaikan ide, perasaan, serta informasi (Farhrohman, 2017). Bahasa Indonesia juga berperan sebagai bahasa nasional dan identitas bangsa. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia diajarkan di semua jenjang pendidikan

dan menjadi dasar bagi kemampuan membaca, menulis, berbicara, dan menyimak (Nurmalasari, 2023).

Hasil penelitian yang relevan menunjukkan bahwa media *Wordwall* berbasis game berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian oleh (Sampora & Tangerang, 2025) menunjukkan bahwa model *Shared* berbasis *Wordwall* meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Penelitian oleh (Nurjiah & Jean Elikal Marna, 2025) membuktikan bahwa penggunaan model *Game-Based Learning* berbantuan *Wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar ekonomi secara signifikan dibandingkan metode konvensional. Sementara penelitian oleh (Awalyah et al., 2024) menunjukkan adanya pengaruh positif media *Wordwall* interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV di SDN UPTD Pejagan 1 Bangkalan. Dari hasil-hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *Wordwall Spinner* berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Pendekatan kuantitatif merupakan metode yang didasarkan oleh teori-teori filsafat. Penerapan metode ini dilakukan melalui tahapan dan proses yang terstruktur dengan melakukan uji teori dengan hubungan variabel independen dan dependen yaitu Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *wodwall – spinner* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. metode dalam eksperimen ini menggunakan jenis rancangan one group pretest posttest design. Menurut (Sugiyono, 2013)

Tabel 1. Desain dan Rancangan Penelitian

O ¹	X	O ²
----------------	---	----------------

Keterangan :

O¹ : Pretest

X : Perlakuan

O² : Post-test

Pada desain rancangan penelitian diatas yaitu seluruh peserta didik kelas VI B di UPTD SDN Pejagan 1 Bangkalan yang menjadi populasi pada pebelitian ini adalah kelas VI B dengan jumlah siswa sebanyak 30 dan sampel yang

digunakan adalah sampel jenuh sehingga keseluruhan kelas VI B dengan jumlah sebanyak 30 siswa yang menjadi sampel penelitian.

Instrumen pada penelitian ini berupa angket (non-tes). Data dari hasil instrumen penelitian ini akan dinilai melalui kusioner keaktifan yang terdiri dari (INDIKATOR) dan motivasi.

Tabel 2. Skala motivasi

Kategori Penilaian	Skala Penilaian
SS (Sangat Setuju)	4
S (Setuju)	3
TS (Tidak Setuju)	2
STS (Sangat Tidak Setuju)	1

Soal tes ini digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran Wordwall Spinner. Soal yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 10 butir soal yang berkaitan dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia. Setiap butir soal memiliki nilai 10 poin apabila dijawab dengan benar dan 0 poin apabila dijawab salah. Dengan demikian, apabila siswa dapat menjawab seluruh 10 soal dengan benar, maka siswa akan

memperoleh nilai maksimal sebesar 100 poin.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Peneliti telah melaksanakan penelitian di UPTD SDN Pejagan 1 Bangkalan pada tanggal 17 January 2026 di kelas IV-B dengan jumlah 30 siswa. Penelitian ini menerapkan media pembelajaran Wordwall Spinner pada materi Bahasa Indonesia. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen angket dan soal pilihan ganda. Angket digunakan untuk mengetahui motivasi belajar siswa, yang terdiri dari 10 pernyataan. Sementara itu, soal pilihan ganda digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa, yang berjumlah 10 butir soal. Data penelitian tersebut kemudian dianalisis menggunakan beberapa teknik analisis, yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, dan uji paired sample t-test dengan bantuan aplikasi IBM SPSS. Serangkaian uji tersebut dilakukan untuk menganalisis data hasil penelitian serta menjawab rumusan masalah dan hipotesis penelitian.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Motivasi Belajar

	Unstandardized Residual
N	30
Asymp. Sig. (2-tailed)	.737

Dari hasil analisis uji normalitas diatas, menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,737 > 0,05$ dengan demikian bisa disimpulkan bahwa instrument didistribusikan secara normal.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar

	Unstandardized Residual
N	30
Asymp. Sig. (2-tailed)	.831

Berdasarkan analisis uji normalitas diatas, menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,831 > 0,05$ dengan demikian bisa disimpulkan bahwa instrument didistribusikan secara normal. Hasil uji normalitas pada tabel menunjukkan bahwa instrumen kuesioner motivasi belajar siswa menggunakan tingkat signifikansi 95% (0,05). Interpretasi pada kolom kuesioner menjelaskan bahwa hasil uji analisis normalitas pada instrumen

motivasi belajar memiliki kriteria distribusi normal karena telah memenuhi syarat parameter 95%. Sedangkan uji analisis normalitas pada instrumen hasil belajar siswa menggunakan tingkat signifikansi 95% (0,05). Interpretasi pada kolom tes soal menunjukkan bahwa hasil uji analisis normalitas pada instrumen hasil belajar memiliki kriteria distribusi normal karena telah memenuhi syarat parameter 95%. Apabila instrumen penelitian telah memenuhi syarat, maka selanjutnya peneliti menganalisis data yang diperoleh untuk mengetahui hasil penelitian. Analisis data dilakukan menggunakan uji Paired Sample T-test untuk membandingkan nilai pretest dan posttest siswa setelah penggunaan media pembelajaran Wordwall Spinner.

Table 5 Hasil Tes Awal Dan Tes Akhir Motivasi Belajar

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 PRETEST	21.0333	30	3.15664	.57632
POSTEST	35.2333	30	2.88496	.52672

Berdasarkan hasil uji analisis hipotesis pada tabel 5. Output SPSS versi 2.1 For Windows. uji Paired Samples pada kolom rata-rata tes awal sebesar 21.03 sedangkan pada kolom rata-rata tes akhir sebesar 35.23, berdasarkan hasil analisis tersebut dapat diinterpretasikan bahwa kerjasama siswa meningkat setelah mendapatkan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran wordwall-spinner.

Table 6 Hasil Tes Awal Dan Tes Akhir Hasil Belajar

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	44.0000	30 15.88754	2.90065
	POSTEST	86.3333	30 8.89918	1.62476

Berdasarkan hasil uji analisis hipotesis pada tabel 6. Output SPSS versi 2.1 For Windows. uji Paired Samples pada kolom rata-rata tes awal sebesar 44.00 sedangkan pada kolom rata-rata tes akhir sebesar 86.33, berdasarkan hasil analisis tersebut dapat diinterpretasikan bahwa hasil belajar siswa meningkat setelah mendapatkan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran wordwall-spinner.

E. Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa penerapan media Wordwall Spinner berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV UPTD SDN Pejagan 1 Bangkalan. Kegiatan pembelajaran yang melibatkan media Wordwall Spinner terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Indonesia. Selain itu, penggunaan media ini juga mendorong siswa untuk lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media Wordwall Spinner dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Assa Riswan. (2022). Jurnal Ilmiah Society. *Faktor Penyebab Anak Putus Sekolah Di Desa Sonuo Kecamatan Bolangit ang Barat Kabupaten Bolaangmongondow Utara*, 2(1), 1–12.
- Desi, P. (2022). jurnal pendidikan dan koseling. *Jurnal Bioedukasi*, 4(2),

- 337–347.
<https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Dewi, N, L, P, S., & Manuaba, I, B, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif pada mata pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 76–83.
- Dianti, Y. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(November), 5–24.
- Firdaus, A. N., & Ghonim, M. I. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *J-SSES: Journal of Science, Education and Studies*, 2(3). <https://doi.org/10.30651/jses.v2i3.20912>
- Hadi, S. (2020). *Model pe n g e m b a n g a n m u t u d i l e m b a g a p e n d i d i k a n*. 2.
- Journal, U., Laws, E., & Studies, L. (2025). *early childhood education in nigeria: challenges and prospects*. 2.
- Kusmawati, L., & Ginanjar S, G. (2016). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Perkalian Melalui Pendekatan Pembelajaran Konstruktivisme Pembelajaran Matematika Di Kelas 3 Sdn Cibaduyut 4. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 1(2), 262–271. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v1i2.32>
- Mawarni, Y., & Yulia, N. (2023). Efektivitas Media Teka-Teki Silang Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa SMA. *Omiyage: Jurnal Bahasa Dan Pembelajaran Bahasa Jepang*, 6(2), 362–372. <https://doi.org/10.24036/omg.v6i2.722>
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023). Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)*, 5(September), 84–90. <https://doi.org/10.33884/psnistek.v5i.8067>
- Sinta Utami, P., -Penguatan Pembelajaran Berbasis Kecakapan Abad, D., Bashofi, F., Sejarah dan Sosiologi, P., & Budi Utomo, I. (2023). *prosiding seminar nasional ikip budi utomo* http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/prosiding_penguatan_pembelajaran_berbasis_kecakapan_Abad_21_Melalui_budaya_lokal:_studi_literature_review_teorinya_vygotsky_dan_Ki_Hadjar_Dewantara. 208–219. <https://doi.org/10.33503/prosiding.v4i01.3683>
- Sri, I. K., Rejeki, & Wantoro, J. (2024). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Penerapan Model Problem Based Learning Dalam Kegiatan Pembelajaran Pada Siswa Kelas II. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(2), 5267–5273.
- Subekti, I. (2022). Pengorganisasian Dalam Pendidikan. *TANJAK: Journal of Education and Teaching*, 3(1), 19–29. <https://doi.org/10.35961/tanjak.v3>

i1.422

teninurhazet. (2018). *pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. 1(November), 1–26.

Waruwu, M., Pu`at, S. N., Utami, P. R., Yanti, E., & Rusydiana, M. (2025). Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 917–932. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3057>

Yulita Mailida, Rora Rizki Wandini, M. F. R. (2023). Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal of Social Science Research*, 3(2), 5608–5615.