



Implementasi Media Pembelajaran *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Negeri Banjaran 1 Kota Kediri

Maulina Dwi Ristanti^{1*}, Encil Puspitoningrum², Siti Karimatussalamah³
Pendidikan Profesi Guru^{1,2,3}

Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2,3}

¹⁾maulinadristanti@gmail.com, ²⁾encil@unpkediri.ac.id, ³⁾imakarima61@gmail.com

Abstrak

Kurangnya variasi dalam pembelajaran menyebabkan rendahnya semangat dan motivasi belajar siswa. Untuk mengatasi hal ini, peneliti menerapkan media pembelajaran *Wordwall* dengan tujuan meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III SDN Banjaran I Kota Kediri. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, dengan setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *Wordwall* berdampak positif, terbukti dengan peningkatan hasil belajar siswa. Pada siklus I, 46% siswa berada pada kategori tinggi, dan meningkat menjadi 73% pada kategori sangat tinggi di siklus II. Kesimpulannya, penggunaan media *Wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SDN Banjaran I Kota Kediri.

Kata-kata Kunci: *Wordwall*, Bahasa Indonesia, Hasil Belajar

Abstract

The lack of variety in teaching causes low enthusiasm and learning motivation among students. To address this, the researcher implemented the *Wordwall* learning medium with the aim of improving the Indonesian language learning outcomes of third-grade students at SDN Banjaran I Kediri City. This research employed the Classroom Action Research (CAR) method, consisting of two cycles, with each cycle including the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The 1 research results indicate that the application of the *Wordwall* medium had a positive impact, evidenced by the improvement in students' learning outcomes. In the first cycle, 46% of students were in the high category, and this increased to 73% in the very high category in the second cycle. In conclusion, the use of the *Wordwall* medium is effective in enhancing the learning outcomes of third-grade students in Indonesian language at SDN Banjaran I Kediri City.

Keyword: *Wordwall*, Indonesia Language, Study Result

A. Latar Belakang

Pendidikan menjadi pilar penting dalam kehidupan manusia, karena melaluinya, manusia dapat mengungkap dan mempelajari segala sesuatu yang belum dipahaminya (Muhyani & Yusup, 2022). Perkembangan optimal seorang anak bergantung pada pendidikan yang menyeluruh, yang akan membentuknya menjadi individu yang memberikan kontribusi positif kepada masyarakat, negara, dan agama (Tajarudin et al., 2021). Pendidikan yang komprehensif akan membentuk individu yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki karakter yang kuat dan

mampu memberikan kontribusi positif bagi masyarakat, bangsa, negara, dan agama serta menjadi investasi penting bagi masa depan individu untuk meningkatkan suatu pembelajaran yang inovatif.

Pembelajaran inovatif berusaha untuk menawarkan cara-cara baru dalam mengajar, yang berbeda dari metode yang umumnya digunakan oleh para pendidik (Hartono et al., 2020). Pembelajaran inovatif juga dapat didefinisikan sebagai pendekatan pengajaran yang segar dan belum pernah diterapkan sebelumnya, yang bertujuan untuk mempermudah guru dalam memandu dan membangun pemahaman siswa, serta mendorong perubahan positif dalam perilaku siswa dengan memperhatikan keunikan dan potensi individu mereka. Dalam pembelajaran inovatif, integrasi teknologi sangat penting untuk membekali siswa dengan kemampuan literasi digital (Muhali, 2019).

Media pembelajaran yang menarik sangat penting untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Namun, beberapa tantangan seperti keterbatasan waktu, kondisi sekolah, keragaman siswa, dan kurangnya penggunaan teknologi oleh guru seringkali menyebabkan media pembelajaran menjadi kurang beragam (Putra & Nugroho, 2016). Peningkatan pendidikan perlu diwujudkan agar diperoleh kualitas sumber daya manusia yang dapat menunjang pembangunan nasional di Negara Indonesia. Penggunaan media dalam proses pembelajaran ialah salah satu upaya yang dapat dilakukan agar keaktifan siswa meningkat dalam proses pembelajaran (Nurkholis, 1970). Dalam kenyataannya, metode yang digunakan masih berpusat pada guru yang menyebabkan siswa terbiasa untuk datang, duduk, dengar, mencatat lalu menghafal materi tanpa menggali informasi lebih mendalam, sehingga hasil belajar siswa tidak sesuai dengan yang diharapkan.

Hasil belajar tentu dilakukan melalui proses penilaian untuk mengukur keterlaksanaan pembelajaran dan keberhasilannya (Fadhilah, 2022). Hasil belajar siswa selain dipengaruhi bagaimana guru menyajikan pembelajaran yang baik, juga dipengaruhi oleh bagaimana minat serta kebiasaan baik dan buruk siswa dalam melaksanakan aktivitas belajar. Pendidik juga perlu memastikan apakah siswa telah sepenuhnya memahami materi atau tidak, dengan tujuan untuk memastikan adanya peningkatan hasil belajar mereka (Lutfiana, 2022). Hal ini dikarenakan hasil belajar tersebut yang akan digunakan guru sebagai tolok ukur dalam mengevaluasi tujuan pembelajaran. Dengan begitu, tujuan dapat dicapai secara efektif dengan memanfaatkan media pembelajaran.

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari Medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar yaitu perantara atau pengantar sumber dengan penerima pesan (Zaki & Yusri, 2020). Menurut (Hamalik, 2015) berpendapat bahwa media pembelajaran *Wordwall* juga dikenal sebagai web aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat games berbasis kuis yang menyenangkan. Dapat disimpulkan bahwa *Wordwall* adalah web aplikasi berbasis game untuk membuat kuis pembelajaran dan dapat disajikan sebagai media belajar dan sumber belajar. Kelebihan dari media *Wordwall* adalah untuk membantu guru merancang berbagai pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan, Mempunyai berbagai pilihan permainan, Mode penugasannya bisa diterapkan di software *Wordwall*, sehingga siswa bisa mengakses melalui gadget mereka baik di sekolah maupun di rumah. Kekurangan dari media *Wordwall* yaitu tidak semua template permainan dapat digunakan karena beberapa template harus melakukan pembayaran terlebih dahulu, ukuran font dan ukuran tulisannya pengguna tidak bisa mengubah besar kecilnya tulisan (Rohmatunnisa, 2022)

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Pertama, Penelitian yang dilakukan oleh (Miritno et al., 2024), memiliki tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe investigasi. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh (LUTFIANA, 2022), memiliki tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil dan minat belajar dengan penggunaan media *Wordwall*. Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh (Safitri et al., 2022), memiliki tujuan untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar dengan menggunakan metode kooperatif tipe STAD (Student Team Achievement Division). Keempat, penelitian yang dilakukan oleh (Firdaus & Rulviana, 2024), memiliki tujuan untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar dengan menggunakan model blended learning berbantuan media bongkar pasang.

Penelitian ini menggunakan *Wordwall* sebagai media pembelajaran, dengan penekanan pada penerapan teori kognitif. Penulis lebih menitikberatkan pada bagaimana proses pembelajaran berlangsung, bukan sekadar pada hasil akhir. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh penggunaan *Wordwall* terhadap peningkatan proses belajar siswa. Hasil penelitian diharapkan dapat menunjukkan bahwa *Wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dilatarbelakangi oleh keinginan untuk memperbaiki kualitas pengajaran dan meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia , penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul

Implementasi Media Pembelajaran *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Negeri Banjaran 1 Kota Kediri

B. Metode

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). PTK adalah sebuah pengamatan yang dapat dilakukan oleh seorang guru dari hasil pengembangannya yang dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar mendapatkan solusi dari permasalahan yang terdapat di kelas. Dalam tindakan penelitian ini tak luput harus terjalinnya interaksi dua arah antara guru terhadap kepala sekolah dan juga siswa. Tahapan. Jenis penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang mencakup empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Kegiatan penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus dan dalam 1 siklus terdapat 2 kali pertemuan. Prinsip tindakan dalam PTK adalah sebagai berikut:

1. Tindakan yang dilakukan dalam PTK merupakan suatu kegiatan yang dirancang secara sengaja untuk dilakukan oleh siswa dalam KBM dengan tujuan tertentu.
2. Kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran harus berupa tindakan yang diyakini lebih baik dari kegiatan yang biasa dilakukan oleh guru dikelas.
3. Tindakan yang dilakukan oleh guru dalam PTK adalah tindakan yang berbeda dan yang biasa dilakukan guru dalam praktik pembelajaran sebelumnya, karena tindakan yang sudah pernah dilakukan dipandang belum memberikan hasil yang memuaskan.

Analisis data kuantitatif yang mengacu pada hasil tes. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengetahui capaian hasil belajar siswa melalui soal-soal yang diberikan. Berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran dilihat dari peningkatan hasil belajar dengan melakukan perhitungan persentase di setiap pertemuan. Perhitungan presentase menggunakan rumus

Setelah hasil tes didapatkan dilakukan klasifikasi rentang nilai yaitu nilai A= 86-100, B=81-85, C=75-80, dan D=<75. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes, observasi awal, dan dokumentasi. Tes dalam penelitian ini berisi soal evaluasi terkait materi yang diajarkan. Hal ini dilakukan untuk memperoleh data yang akurat atas kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Tes digunakan untuk mengumpulkan data observasi yang terjadi didalam kelas. Observasi pada penelitian ini dilakukan dengan cara mengamati perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung dan mencatatnya dalam lembar observasi.

Teknik pengumpulan data ini dilakukan untuk mendapatkan data berupa nilai ujian, dan modul ajar untuk memperkuat data observasi.

Pra Tindakan

Penulis menemukan di kelas 3 SDN Banjaran I Kota Kediri, bahwa proses dan hasil belajar kurang maksimal. Selama proses pembelajaran guru cenderung monoton sehingga siswa menjadi bosan, mengantuk, dan sering melakukan aktivitas diluar pembelajaran seperti bicara dengan teman sebangku, tidur, keluar masuk kelas, mengerjakan tugas pembelajaran lain serta menggambar buku. Akibat proses belajar yang pasif tersebut mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Terlihat dari hasil Penilaian Tengah Semester 1 siswa kelas 3 SDN Banjaran I Kota Kediri masih tergolong rendah. Secara rinci nilai ujian Tengah Semester kelas 3 SDN Banjaran I Kota Kediri dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Nilai Ujian Mid Semester 1 kelas 3 SDN Banjaran I

Rentang Nilai	KKM	Klasifikasi Nilai	Jumlah Siswa	Persentase Pra Tindakan
86-100	75	A	0	38%
81-85		B	4	
75-80		C	6	
<74		D	16	

Menurut data pada Tabel 1, pencapaian belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 3 SDN Banjaran I Kota Kediri belum memuaskan. Distribusi nilai menunjukkan 0 siswa nilai A, 4 siswa B, 6 siswa C, dan 16 siswa D. Tingkat ketuntasan KKM yang hanya 38% (kategori rendah) mengonfirmasi bahwa siswa belum mencapai standar minimum 75 yang ditetapkan sekolah karena belum menguasai materi. Penggunaan *Wordwall*, aplikasi web pembuat game edukatif yang menyenangkan, diajukan sebagai strategi perbaikan. Aplikasi ini fleksibel, memungkinkan pembuatan beragam model permainan dan dapat diakses secara individual oleh siswa atau dengan bimbingan guru.

Siklus I

Siklus I dilaksanakan 2 kali pertemuan dengan setiap pertemuan 2 jam pelajaran (2 x 35 menit). Pertemuan pertama dilakukan pada hari Selasa, tanggal 4 Februari 2025 dengan materi “Kalimat ajakan dan kalimat larangan”. Pertemuan kedua dilakukan pada hari Kamis, tanggal 6 Februari 2025 dengan melaksanakan asesmen formatif harian.

Untuk melihat keberhasilan proses belajar, guru memberikan soal setiap akhir pertemuan siklus I. berikut hasil belajar siklus I dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 2. Hasil Belajar Bahasa Indonesia kelas 3 SDN Banjaran I Kota Kediri
Siklus I**

Rentang Nilai	KKM	Klasifikasi Nilai	Jumlah Siswa	Persentase Siklus I
86-100	75	A	0	46%
81-85		B	7	
75-80		C	5	
<75		D	14	

Dari data pada tabel di atas diketahui bahwa klasifikasi nilai A tidak ada, nilai B berjumlah 7 orang, nilai C berjumlah 7 orang, dan nilai D berjumlah 12 orang. Dari perolehan data tersebut dapat dilihat bahwa lebih dari 53% siswa masih memperoleh nilai dibawah KKM. Persentase ketuntasan siswa mencapai KKM pada siklus I sebesar 46 %, kategori interval menurut Arikunto termasuk cukup.

Siklus II

Siklus II dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu (2x35 menit). Pertemuan pertama pada hari Selasa, tanggal 11 Februari 2025 dengan materi yang sama yaitu “ Kalimat ajakan dan kalimat larangan” menggunakan *Wordwall* . Pertemuan kedua pada hari Kamis, tanggal 13 Februari 2025 dengan asesmen formatif harian. Untuk melihat keberhasilan proses belajar, guru memberikan soal setiap akhir pertemuan siklus II. berikut hasil belajar siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 3. Hasil Belajar Bahasa Indonesia kelas 3 SDN Banjaran I Kota Kediri
Siklus II**

Rentang Nilai	KKM	Klasifikasi Nilai	Jumlah Siswa	Persentase Siklus II
86-100	75	A	4	73%
81-85		B	5	
75-80		C	10	
<75		D	7	

Berdasarkan data tabel, sebaran nilai siswa adalah sebagai berikut: 4 siswa mendapat A, 5 siswa B, 10 siswa C, dan 7 siswa D. Data ini menunjukkan bahwa 19 dari total 26 siswa telah melampaui KKM, yang mengindikasikan terjadinya peningkatan hasil belajar dibandingkan sebelum media *Wordwall* diterapkan. Persentase ketuntasan KKM

pada siklus II mencapai 73%, sebuah angka yang menurut kriteria interval Arikunto tergolong "baik" dan menandakan indikator keberhasilan belajar telah tercapai. Peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia ini jelas terlihat dari perbandingan data pra-tindakan, siklus I, dan siklus II.

Persentase ketuntasan siswa dijadikan sebagai perbandingan dalam mengukur peningkatan hasil belajar pra tindakan, siklus I dan siklus II. Data hasil belajar siswa dapat dilihat dan dipahami dari tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Belajar Bahasa Indonesia kelas 3 SDN Banjaran I Kota Kediri

N o	Renta ng Nilai	KK M	Klasifikasi Nilai	Jumlah Siswa	Persentase Pra Tindakan	Jumlah Siswa Siklus I	Persentase Siklus I	Jumlah Siswa Siklus II	Persentase Siklus II
1	86-100	75	A	0	38%	0	46 %	4	73%
2	81-85		B	1		7		5	
3	75-80		C	5		5		10	
4	<75		D	20		14		7	

Berdasarkan data dari tabel di atas menunjukkan persentase hasil belajar Bahasa Indonesia mengalami peningkatan. Data persentase ketuntasan siswa pra tindakan berjumlah 23% meningkat menjadi 46% pada siklus I. Pada siklus II meningkat sebesar 37% menjadi 73%. Kategori menurut Arikunto pada pra tindakan rendah, siklus I dikategorikan cukup dan pada siklus II tercapai pada kategori baik. Data hasil belajar siswa yang diperoleh menunjukkan media pembelajaran *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas kelas 3 SDN Banjaran I Kota Kediri.

Pembahasan

Analisis dari data observasi pada penelitian tindakan kelas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui penggunaan media *Wordwall* di kelas 3 SDN Banjaran I Kota Kediri. Penelitian yang dilakukan dapat meningkatkan hasil belajar terlihat dari adanya peningkatan persentase ketuntasan pada siklus I dan

siklus II. Persentase ketuntasan siswa dijadikan sebagai perbandingan dalam mengukur peningkatan hasil belajar pra tindakan, siklus I dan II. Presentase ketuntasan siswa pra tindakan berjumlah 38% meningkat sebesar menjadi 46% pada siklus I. Pada siklus II meningkat sebesar 30,70% menjadi 73%. Jika dikategorikan dalam interval arikunto siklus II dikategorikan baik. Artinya penerapan media *Wordwall* ini mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa, selain itu penerapan media *Wordwall* ini juga mampu meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa dalam belajar.

Peningkatan hasil belajar yang dilakukan peneliti sesuai dengan hasil penelitian lain menyatakan mengalami peningkatan hasil belajar. Penelitian oleh (Miritno et al., 2024) dengan judul “Penerapan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa di Kelas Va SD S Tiga Hati Kepenuhan Hulu”. Penerapan media *Wordwall* dalam penelitian ini terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan persentase ketuntasan belajar dari 85,71% di akhir siklus I menjadi 90,48% di akhir siklus II. Selain itu, nilai rata-rata siswa juga mengalami kenaikan dari 80,94 pada siklus I menjadi 82,38 pada siklus II. Peningkatan signifikan juga terlihat pada aktivitas siswa, yang meningkat dari 80% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II. Secara umum, penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media *Wordwall* berhasil meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada siswa kelas Va SD S Tiga Hati Kepenuhan Hulu. Lebih lanjut, disimpulkan bahwa pencapaian pada Siklus II ini telah memenuhi standar ketuntasan belajar secara klasikal yang dirumuskan oleh Zainal Aqib, yaitu sebesar 85%.

Kedua penelitian yang dilakukan oleh (Lutfiana, 2022) yang berjudul “ Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* di Era Merdeka Belajar untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD”. Penggunaan media berbasis *Wordwall* terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari 56,3 pada prasiklus menjadi 72,3 pada Siklus I, dan terus meningkat menjadi 83,15 pada Siklus II. Selain itu, observasi terhadap sembilan indikator minat belajar siswa menunjukkan

peningkatan yang signifikan. Proporsi siswa dengan kategori Berkembang Cukup Baik (BCB) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) meningkat dari hanya 59% pada prasiklus menjadi 77% pada Siklus I, dan mencapai 90% pada Siklus II setelah diterapkannya Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media berbasis *Wordwall* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Penelitian ketiga dilakukan oleh (Safitri et al., 2022) yang berjudul “Penerapan Media Web *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa di SMP Negeri 2 Langsa”. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari setiap siklusnya. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II ditunjukkan dengan siklus I sebesar 67% dan terjadi peningkatan pada siklus II menjadi 86%. Berdasarkan deskripsi data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media web *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar PAI siswa di SMP Negeri 2 Langsa. Jadi peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran media web *Wordwall* dikatakan berhasil.

Penelitian keempat dilakukan oleh (Firdaus & Rulviana, 2024) yang berjudul “Penerapan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *Wordwall* memiliki dampak dengan adanya perubahan sikap yang terjadi pada siswa setelah diterapkan pembelajaran dengan media *Wordwall*. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu motivasi belajar siswa pada siklus 1 yaitu sebesar 47% pada kategori tinggi, pada siklus II meningkat menjadi 93,47% pada kategori sangat tinggi. Kesimpulan pada penelitian ini, penggunaan media *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Taman.

Kesimpulan

Penelitian tindakan kelas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* berhasil meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 3 SDN Banjaran I Kota Kediri. Data penelitian memperlihatkan adanya peningkatan hasil belajar dan persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari pra tindakan hingga siklus II. Hasil belajar kognitif pada siklus II telah melampaui target

ketuntasan (>61%), menunjukkan kategori baik dalam implementasi pembelajaran dengan media *Wordwall*. Proses pembelajaran menggunakan *Wordwall* mampu menciptakan suasana belajar yang partisipatif, aktif, inovatif, dan menyenangkan, di mana siswa aktif bertanya, berpendapat, dan menanggapi. Keaktifan ini mempermudah transfer pengetahuan dan memberikan umpan balik. Penggunaan *Wordwall* juga menumbuhkan kompetisi positif dan rasa ingin tahu siswa dalam mempelajari serta memecahkan masalah. Oleh karena itu, disarankan agar pembelajaran melalui media *Wordwall* terus diterapkan untuk meningkatkan keaktifan siswa.

Daftar Pustaka

- Fadhillah, L. (2022). *Penggunaan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Hukum dan Peradilan di Indonesia* (Vol. 2, Issue 1).
- Firdaus, I. C., & Rulviana, V. (2024). Penerapan Media Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(4), 99–106.
- Hamalik. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Hartono, A., Adlini, M. N., Ritonga, Y. E., Tambunan, M. I. H., Nasution, M. S., & Jumiah, J. (2020). Identifikasi Tumbuhan Tingkat Tinggi (Phanerogamae) Di Kampus li Uinsu. *Jurnal Biolokus*, 3(2), 305. <https://doi.org/10.30821/biolokus.v3i2.755>
- LUTFIANA, D. (2022). Penerapan Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Matematika Smk Diponegoro Banyuputih. *VOCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan*, 2(4), 310–319. <https://doi.org/10.51878/vocational.v2i4.1752>
- Miritno, S. I., Nadziroh, & Haryanto, Y. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Tegalrejo 2 pada Mata Pelajaran IPAS Melalui Media Wordwall. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 3.
- Muhali, M. (2019). Pembelajaran Inovatif Abad Ke-21. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 3(2), 25. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v3i2.126>
- Muhyani, A. H., & Yusup, Y. (2022). Hubungan Peran Guru PAI dengan Kesehatan Mental Siswa di SMK Negeri 1 Cibinong Selama Covid-19. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11. <https://doi.org/10.30868/ei.v11i02.2>
- Nurkho
- lis, N. (1970). Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. In *Jurnal Kependidikan* (Vol. 1, Issue 1). <https://doi.org/10.24090/jk.v1i1.530>

- Putra, D. R., & Nugroho, M. A. (2016). Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. In *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* (Vol. 14, Issue 1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v14i1.11364>
- Rohmatunnisa. (2022). *Pengaruh Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Menyimak Teks Biografi Siswa Semester Genap Kelas X SMAS Triguna Utama Tahun Pelajaran 2021/2022*. UIN Syarif Hidayatullah.
- Safitri, M., Nazliati, & Rasyid, M. N. (2022). Penerapan Media Web Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa di SMP Negeri 2 Langsa. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1), 47–56. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v9i1.636>
- Tajarudin, A., Husni, M., & Fitriani, S. N. (2021). Konsep Pendidikan Anak dalam Pengembangan Akhlak Perspektif Hamka. *Jurnal Studi Islam*, 2(1), 24–34.
- Zaki, A., & Yusri, D. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>