

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF WORDWALL TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SDN DUKUH KUPANG II SURABAYA

Salsa Sabina Intan Pratiwi A.P¹⁾, Danang Prastyo²⁾

Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

salsasabina074@gmail.com¹⁾, danang@unipasby.ac.id²⁾

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran di era Industri 5.0. yang sekarang mengutamakan teknologi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu menguasai perkembangan teknologi yang ada, berinovasi, kreatif dan serta menerapkannya dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh signifikan penggunaan media interaktif wordwall terhadap minat belajar peserta didik kelas V SDN Dukuh Kupang II Surabaya. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Menggunakan desain penelitian Quasi Eksperimental dengan bentuk NonEquivalent posttest-only Control Group Design. Sampel penelitian ini adalah 27 siswa kelas V-A dan 28 siswa kelas V-B. Metode pengumpulan data menggunakan kuisioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis berupa uji-t dengan menggunakan aplikasi SPSS 19. Hasil penelitian yang diperoleh dari uji Sig. (2-tailed) menunjukkan $0,020 < 0,05$ atau kurang dari nilai signifikansi yang telah ditentukan. Artinya hal ini menjelaskan bahwa terdapat pengaruh media interaktif wordwall terhadap minat belajar peserta didik SDN Dukuh Kupang II Surabaya.

Abstract

This research is motivated by learning in the Industry 5.0 era. which now prioritizes technology in the learning process. Therefore, teachers need to master existing technological developments, innovate, be creative and apply them in the learning process. The aim of this research is to determine the significant influence of using wordwall interactive media on the learning interest of class V students at SDN Dukuh Kupang II Surabaya. This type of research is quantitative research. Using a Quasi Experimental research design with the form of NonEquivalent posttest-only Control Group Design. The sample for this research was 27 students in class V-A and 28 students in class V-B. The data collection method uses a questionnaire. The data analysis techniques used are normality tests, homogeneity tests, and hypothesis tests in the form of t-tests using the SPSS 19 application. The research results obtained from the Sig test. (2-tailed) shows $0.020 < 0.05$ or less than the specified significance value. This means that this explains that there is an influence of wordwall interactive media on students' interest in learning at SDN Dukuh Kupang II Surabaya.

Sejarah Artikel

Diterima: 15-01-2025
Direview: 19-01-2025
Disetujui: 31-01-2025

Kata Kunci

media interaktif
wordwall, minat belajar

Article History

Received: 15-01-2025
Reviewed: 19-01-2025
Published: 31-01-2025

Key Words

wordwall interactive
media, interest in
learning

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk memungkinkan manusia mengembangkan potensinya melalui proses belajar. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mendefinisikan pendidikan sebagai: Suatu usaha yang sadar dan disengaja untuk membentuk manusia dan proses pembelajaran agar mampu mengembangkan kekuatan rohani dan keagamaan, pengendalian diri, karakter, serta kecerdasan, akhlak mulia, serta kemampuan yang dibutuhkan bagi diri sendiri, bagi masyarakat, bagi bangsa, dan bagi negara.

Menurut Pristiwanti (2022) Pendidikan adalah suatu usaha yang direncanakan dan disengaja untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan agar siswa dapat aktif mengeksplorasi dan mengembangkan kemampuannya. Pendidikan memberikan individu kekuatan spiritual dan keagamaan, pengendalian diri, nilai-nilai moral yang baik, meningkatkan kecerdasan, membangun karakter positif, dan juga bermanfaat bagi individu dan masyarakat. Pendidikan bertujuan untuk memberikan pengembangan keterampilan (Hasanah, 2024).

Pendidikan dasar merupakan tahap krusial dalam membangun basis pengetahuan dan keterampilan siswa. Minat kuat dalam belajar pada tingkat ini memainkan peran penting dalam membentuk pola pikir positif terhadap proses pembelajaran dan akhirnya memengaruhi hasil pembelajaran jangka panjang. Sayangnya, beberapa siswa sekolah dasar kurang bersemangat dan termotivasi di kelas. Fenomena ini mencerminkan masalah utama yang harus diatasi oleh para pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Oleh karena itu, para pendidik perlu lebih mengembangkan ketrampilannya sebagai pendidik. Keterampilan yang harus dimiliki oleh pendidik adalah meliputi kompetensi dibidang teknologi informasi dan komunikasi (Herta, 2023).

Menurut Anthonysamy (2020) pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan sangat dianjurkan oleh para ahli. Alasannya adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam menggunakan media pembelajaran digital. Media pembelajaran digital memungkinkan guru untuk memperkenalkan metode pengajaran yang inovatif dan memastikan bahwa materi pembelajaran yang disampaikan tidak monoton dan membosankan (Salsabila & Agustian, 2021).

Menurut Isnanto (2022) mengatakan, siswa lebih suka menggunakan gambar, grafik, dan presentasi visual dalam proses pembelajaran. Ciri-ciri siswa dengan gaya belajar ini antara lain mudah memahami, mudah mengingat apa yang dilihat, lebih suka membaca daripada dibacakan, senang menggambar, dan mencatat saat belajar (Prastyo, 2025). Menurut Putri & Citra (2019) penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu alat yang digunakan guru untuk melaksanakan proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi menunjang proses belajar mengajar, memperjelas

makna pesan dan informasi yang disampaikan, serta memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran yang direncanakan (Launin, 2022). Khususnya di era Industri 5.0, media yang tepat memungkinkan proses pembelajaran yang efektif. Artinya, teknologi kini memainkan peranan lebih besar dalam proses pembelajaran. Kemajuan teknologi memberi siswa akses ke informasi yang komprehensif. Oleh karena itu, guru perlu menguasai perkembangan teknologi yang ada, bersikap inovatif dan kreatif serta menerapkannya dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan guru hendaknya bersifat interaktif dan kreatif. Pembelajaran dan media interaktif yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran merangsang minat siswa dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran (Nurfadhillah, 2021).

Minat belajar memegang peranan penting dalam proses belajar bagi siswa. Minat belajar meningkatkan semangat belajar dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Siswa menikmati kegiatan belajar karena mereka termotivasi oleh minat mereka sendiri. Minat belajar yang tinggi, dan frekuensi pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Sandiar, 2019).

Media pembelajaran merupakan salah satu hal yang sangat penting. Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan pemahaman, pengetahuan, dan penyerapan siswa terhadap konten pembelajaran tertentu, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan optimal. Untuk memotivasi siswa agar belajar, guru perlu inovatif dan kreatif dalam memilih media pembelajaran yang tepat. Menggunakan berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa akan mengoptimalkan hasil belajar siswa (Rusdewanti & Gafur, 2014).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan satu solusi yaitu aplikasi game edukasi *wordwall*. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk membuat pertanyaan dan tes untuk siswanya. Media pembelajaran *wordwall* merupakan media yang mudah digunakan dan interaktif sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPA. Media ini tidak hanya mudah digunakan dan murah, tetapi juga menawarkan berbagai kemungkinan untuk menyajikan materi dan pertanyaan. Hal ini memungkinkan pendidik untuk menggunakan opsi dan variasi alternatif lain saat mengemas materi pelajaran yang lain (Tatsa, 2022).

Aplikasi ini dapat membantu guru untuk mengaplikasikan soal atau kuis yang akan diberikan kepada siswa. Salah satu media interaktif untuk memahami materi pembelajaran yaitu *wordwall*. *Wordwall* merupakan media pembelajaran yang berbasis pada website yang terintegrasi pada gadget, komputer, atau laptop. Situs Web tersebut merupakan media pembelajaran interaktif bagi siswa dengan sistem seperti permainan yang dapat dimainkan secara daring dengan koneksi internet. *Wordwall* ini sendiri juga memiliki banyak variasi terhadap pemilihan game (Setiawan, 2023).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan Quasi Experiment (Eksperimen Semu). Metode Quasi Experiment (Eksperimen Semu) adalah metode yang memiliki kelompok kontrol tetapi tidak mempunyai kendali penuh terhadap variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Zulfa, 2023).

Desain penelitian ini adalah nonequivalent posttest-only control group design. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif wordwall terhadap minat belajar. Desain ini hampir sama dengan posttest-only control group design, dimana kelas kelompok (kelas eksperimen dan kelas kontrol) digunakan selama pembelajaran pada bab rantai makanan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Dukuh Kupang II Surabaya yang terdiri dari 2 kelas yaitu VA sampai dengan VB, sehingga jumlah populasinya adalah 55 siswa. Metode pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode purposive sampling, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan khusus berupa kesetaraan. Hal ini penting karena adanya kesamaan dalam tingkat kecerdasan siswa.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan penyebaran kuisioner. Teknik analisis statistik inferensial yang digunakan untuk menguji hipotesis dan selanjutnya menarik kesimpulan tentang apakah ada perbedaan signifikan antara variabel yang diteliti. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi uji prasyarat dengan uji normalitas dan uji homogenitas selanjutnya uji hipotesis dengan menggunakan Independent t-test jika distribusi data dalam suatu penelitian normal dan homogen, kedua syarat tersebut terpenuhi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan dari hasil angket yang dilakukan pada siswa kelas V SDN Dukuh Kupang II Surabaya yaitu nilai kelas eksperimen memiliki rata-rata 67,2 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 52. Sedangkan pada kelas kontrol memiliki nilai rata-rata 62,7 dengan nilai tertinggi 74 dan nilai terendah 50. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media wordwall dalam pembelajaran IPAS berpengaruh terhadap minat belajar

Hasil perhitungan uji normalitas angket minat belajar siswa pada materi rantai makanan pada kelas yang diberikan perlakuan dan kelas yang tidak diberikan perlakuan pada siswa kelas V SDN Dukuh Kupang II Surabaya adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Angket	Kelas Eksperimen	.129	27	.200	.962	27	.406
	Kelas Kontrol	.102	28	.200	.949	28	.184

Berdasarkan tabel untuk hasil uji normalitas digunakan tabel Shapiro-Wilk karena jumlah kelas eksperimen dan kelas kontrol sama. Pada tabel uji normalitas data Shapiro-Wilk adalah data penelitian dianggap normal jika nilai Sig. > 0,05. Pada tabel uji normalitas menunjukkan nilai signifikan $0,406 < 0,05$ untuk kelas eksperimen dan nilai signifikan $0,184 < 0,05$ untuk kelas kontrol. Dari sini kita, dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Tabel 2 Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df 1	df 2	Sig.
Nilai	Based On Mean	.004	1	53	.947
	Based On Median	.020	1	53	.888
	Based On Median and with adjusted df	.020	1	52.577	.888
	Based on trimmed mean	.004	1	53	.950

Berdasarkan hasil uji homogenitas, kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,947. Hasil uji homogenitas dikatakan homogen apabila nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa varian data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen.

Tabel 3 Uji T

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances			t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Angket	Equal variances assumed	.004	.947	2.404	53	.020	4.545	1.890	.754	8.336
	Equal variances not assumed			2.407	52.969	.020	4.545	1.888	.758	8.332

Berdasarkan hasil uji Independent sample T-test menunjukkan perolehan Sig.(2-tailed) pada nilai Equal variances assumed adalah 0,020 yang mana lebih kecil dari 0,05. Oleh karena itu, H_0 ditolak yang berarti media pembelajaran Interaktif wordwall mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap aktivitas belajar siswa kelas V SDN Dukuh Kupang II Surabaya.

Pembahasan

Salah satu media interaktif untuk memahami materi pembelajaran yaitu wordwall. Menurut Setiawan (2023) *Wordwall* merupakan media pembelajaran berbasis situs web yang terintegrasi dengan gadget, komputer, dan laptop. Situs Web ini merupakan media pembelajaran yang interaktif bagi siswa dengan sistem seperti permainan yang dapat dimainkan secara daring atau dengan koneksi internet. *Wordwall* sendiri tersedia dalam banyak variasi, tetapi pilihan untuk permainan kuis media pembelajaran bahkan lebih bervariasi.

Berdasarkan hasil distribusi yang dilakukan oleh peneliti, terdapat tiga indikator utama. Pertama, bagaimana cara menggunakannya. Indikator ini menunjukkan bahwa siswa menganggap materi media pembelajaran wordwall mudah digunakan dan diakses dari berbagai perangkat. Indikator kedua adalah tampilan media pembelajaran Wordwall. Bagi siswa, tampilan media pembelajaran Wordwall akan sangat digemari oleh siswa karena variasi permainan yang tersedia beragam dan pastinya akan merangsang kreativitas siswa.

Aspek menarik lainnya dari media pembelajaran wordwall adalah adanya papan peringkat yang mencantumkan poin semua pemain. Hal ini mendorong persaingan secara sehat, membuat siswa tetap fokus mendengarkan materi, dan secara aktif menjawab pertanyaan pada media pembelajaran Wordwall. Indikator ketiga adalah kepraktisan. Bagi siswa, manfaat pembelajaran dengan media wordwall antara lain siswa dapat memperluas pengetahuannya, dan menganggap materi yang sulit sebagai pengalaman belajar baru (Hasanah, 2023).

Secara teoritis, menurut Slameto (2010) minat belajar merupakan suatu minat yang dimiliki siswa, yang dinyatakan sebagai keutamaan siswa terhadap sesuatu hal dibandingkan dengan hal lainnya, dan diungkapkan melalui keikutsertaan dalam suatu kegiatan. Siswa yang tertarik pada mata pelajaran tertentu cenderung lebih memperhatikan mata pelajaran tersebut (Dwisavitri, 2019).

Menurut Slameto (2013) ketertarikan seseorang terhadap sesuatu diungkapkan melalui aktivitas dan perilaku yang sesuai dengan minat orang tersebut. Untuk menemukan indikator minat, dapat dilihat dengan menganalisis aktivitas yang dilakukan oleh seseorang atau objek yang disukai. Minat adalah motivasi yang dipelajari mendorong seseorang untuk berpartisipasi aktif dalam aktivitas tertentu, seperti perasaan senang, keterlibatan siswa,

ketertarikan, perhatian siswa. Indikator pertama adalah perasaan senang, siswa senang belajar dengan media pembelajaran wordwall ini terlihat dari semangat belajar mereka selama proses pembelajaran. Kesiapan mengacu pada keteraturan proses pembelajaran, dengan penekanan pada mendengarkan dan menjelaskan apa yang telah dipelajari. Selanjutnya indikator keterlibatan siswa, yaitu keikutsertaan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar. Siswa tidak hanya mendengarkan secara pasif, tetapi berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran dengan menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan saling membantu. Indikator selanjutnya ketertarikan, siswa merasa seperti sedang bermain permainan dan antusias berpartisipasi dalam mengikuti kuis interaktif yang dibuat dengan wordwall. Indikator keempat perhatian siswa, siswa sepenuhnya fokus pada aktivitas yang dilakukan di Wordwall, seperti menjawab pertanyaan (Mariani, 2018).

Hasil penelitian diatas didukung oleh kajian teori Tatsa (2022) yang berjudul “Penggunaan media pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sikap siswa mengalami perubahan sikap setelah pembelajaran menggunakan media Wordwall. Perubahan tersebut terlihat pada aktivitas siswa dan kriteria evaluasinya diukur dengan menggunakan beberapa indikator antara lain yaitu: (a) aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar secara daring ditunjukkan dengan pencatatan dalam daftar hadir, (b) kegiatan dimana siswa mengumpulkan tugasnya tepat waktu, (c) mengajukan pertanyaan tentang materi yang belum dipahami. Kesimpulan penelitian ini adalah penggunaan media wordwall pada pembelajaran IPA kelas IV dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Selanjutnya penelitian dari oleh Rahmawati & Rulviana (2024) yang berjudul “Penerapan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi wordwall pada pelajaran matematika pada tema jenis-jenis sudut dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN 02 Taman Kota Madiun. Oleh karena itu, kami menghimbau kepada guru-guru lain untuk menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi wordwall guna mendukung kegiatan pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar mengajar yang efektif. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif wordwall dapat meningkatkan minat belajar topik matematika.

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif *wordwall* memberikan pengaruh terhadap minat belajar peserta didik kelas V SDN Dukuh Kupang II Surabaya. Hal ini dikarenakan pada kelas eksperimen memperoleh skor rata-rata yang lebih tinggi yaitu 67,2 dengan menggunakan media wordwall. Dibandingkan dengan kelas kontrol tanpa menggunakan media memperoleh nilai rata-rata yang lebih rendah 62,7.

Dalam hal ini, penggunaan media interaktif *wordwall* memungkinkan siswa terlibat lebih aktif dalam pembelajarannya karena mereka menggunakan kuis seperti permainan saat belajar

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif *wordwall* dapat digunakan secara efektif untuk membuat siswa lebih aktif karena mereka menggunakan kuis bergaya permainan dalam pembelajaran mereka.

Saran

Mengenai beberapa saran yang diajukan untuk perbaikan di masa mendatang sebagai berikut:

1. Bagi guru

Bagi guru yang akan menggunakan media interaktif *wordwall* sebaiknya mempersiapkan pembelajaran dengan matang. Dengan merancang aktivitas siswa selama bermain *wordwall* secara rinci, guru dapat memastikan siswa tetap fokus dan terlibat dalam belajar IPS. Memilih model permainan yang tepat dan inovatif sesuai dengan materi pembelajaran akan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif.

2. Bagi siswa

Siswa diharapkan dapat mengikuti pelajaran dengan sungguh-sungguh dan dengan sikap disiplin, mereka akan dapat memanfaatkan dengan baik apa yang telah disiapkan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

3. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat dalam menerapkan media interaktif *wordwall* ini dapat dijadikan inovasi dalam proses pembelajaran dan dapat dijadikan bahan referensi dalam mengembangkan penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Dwisavitri, N. (2019). *Pengaruh Minat Belajar, Dukungan Sosial Orang Tua Dan Lingkungan Sekolah Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Mts Nu Salam Magelang* [Universitas Negeri Yogyakarta]. <http://Eprints.Uny.Ac.Id/Id/Eprint/67201>
- Hasanah, B. A., Firmansyah, A., & Firmansyah, H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Minat Belajar Sejarah Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(5), 1913–1924. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5294>

- Hasanah, K. U., Makmun, M. N. Z., & Aisyah, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(1). <https://journal.kurasinstitute.com/index.php/bip/article/view/854>
- Herta, N., Nupus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall Dalam Pembelajaran Untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal Ummat*, 3. <https://wordwall.net/>
- Launin, S., Nugroho, W., & Setiawan, A. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Iv. *Jupeis : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2). <https://jurnal.jomparnd.com/index.php/jp/article/view/176>
- Mariani. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Jurusan Akutansi Di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah 2 Pekanbaru* [Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau]. <http://repository.uin-suska.ac.id/id/eprint/12645>
- Nurfadhillah, S., Damayanti Tantular, L., Syafitri, H. A., Fauzan, M. I., & Haq, A. S. (2021). Analisis Pengembangan Media Interaktif Berbasis Power Point Pada Pembelajaran Jarak Jauh Di Mi Darussaman. In *Pensa : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* (Vol. 3, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Prastyo, D., Sulistyowati, I., Budiyo, S. C., Salsabila, S. P., Safitri, D. I., & Qotrunnada, E. (2025). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa Sd. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (Jppi)*, 5(1), 348–353. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.913>
- Rahmawati, L., & Rulviana, V. (2024). Penerapan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Journal Innovation In Education*, 2(4), 14–25. <https://doi.org/10.59841/Inoved.v2i4.1778>
- Rusdewanti, P. P., & Gafur, A. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Seni Musik Untuk Siswa Smp. In *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* (Vol. 1, Issue 2)
- Salsabila, U. H., & Agustian, N. (2021). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. In *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan* (Vol. 3, Issue 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Sandiar, L., Narsih, D., & Rosita, W. (2019). Peran Fasilitas Belajar Terhadap Minat Belajar Serta Pengaruhnya Pada Siswa Sma. *Pensa : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 161–179. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Setiawan, A. J. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Di Sman 51 Jakarta Pada Sub Materi Persebaran Keragaman Kebudayaan Indonesia* [Universitas Negeri Jakarta]. <http://repository.unj.ac.id/39317/>
- Tatsa, G. P. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5)
- Zulfa, I. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Materi Sistem Pernapasan Manusia Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 1 Sukorambi* [Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember]. <http://digilib.uinkhas.ac.id/24997/>