

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP KETERAMPILAN KOLABORASI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR KEPUH KIRIMAN I WARU

Avril Yurista Andianah¹⁾, Danang Prastyo²⁾

Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

avrildina92@gmail.com¹⁾, danang@unipasby.ac.id²⁾

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh dimana pembelajaran kolaborasi siswa masih rendah terutama pada mata pelajaran PPKn. Rendahnya keterampilan kolaborasi siswa banyak disebabkan oleh faktor-faktor tertentu, terutama pada pembelajaran yang masih pasif yang melibatkan siswa menjadi bosan. Maka guru harus memiliki beberapa cara atau media pembelajaran yang dapat membangun kelas siswa menjadi aktif. Dan bertujuan untuk mengetahui adakah Pengaruh Penggunaan Media Wordwall Terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Kepuh Kiriman 1 Waru. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis pendekatan Quasi Eksperimen (Eksperimen Semu) dengan bentuk *Nonequivalent Posttest-only Control Grup Design* dan metode pengisian angket di SDN Kepuh Kiriman I Waru Sidoarjo. Penelitian menggunakan dua kelompok yakni kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan IV C sebagai kelas kontrol. Hasil analisis menunjukkan adanya pengaruh Pengaruh Penggunaan Media *Wordwall* Terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Kepuh Kiriman 1 Waru. Dibuktikan dengan adanya perbedaan nilai yang signifikan antara nilai yang diperoleh pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Abstract

This research is based on the fact that student collaboration learning is still low, especially in PPKn subjects. Low student collaboration skills are caused by certain factors, especially in passive learning that involves students becoming bored. So teachers must have several ways or learning media that can build students' classes to be active. And it aims to find out if there is an Effect of the Use of Wordwall Media on the Collaboration Skills of Grade IV Students of Kepuh Kiriman 1 Waru Elementary School. This study uses a quantitative method with a type of Quasi Experiment approach (Pseudo-Experiment) in the form of Nonequivalent Posttest-only Control Group Design with a questionnaire filling method at SDN Kepuh Kiriman I Waru Sidoarjo. The study used two groups, namely class IV A as the experimental class and IV C as the control class. The results of the analysis showed that there was an influence of the influence of the use of wordwall media on the collaboration skills of grade IV students of Kepuh Elementary School Kiriman 1 Waru. It is evidenced by the significant difference in values between the scores obtained in the experimental class and the control class.

Sejarah Artikel

Diterima: 18-01-2025

Direview: 26-01-2025

Disetujui: 31-01-2025

Kata Kunci

media wordwall,
kolaborasi

Article History

Received: 18-01-2025

Reviewed: 26-01-2025

Published: 31-01-2025

Key Words

wordwall media,
collaboration

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk memungkinan manusia dapat mengembangkan potensinya dirinya melalui proses belajar. Berdasarkan undang-undang Republik Indonesia Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia mendefinisikan pendidikan sebagai suatu sistem yang di dalamnya setiap manusia berperan aktif dalam belajar dan proses pembelajaran, serta mengembangkan kekuatan spiritual dan keagamaan, pengendalian diri, dan akhlak mulia. Moral diartikan sebagai kemampuan. Mereka akan memperoleh keterampilan yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan pendidikan mereka dan menjangkau masyarakat, bangsa dan negara mereka. Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Ketika kita melihat sistem pendidikan indonesia, kita dapat melihat bahwa sistem ini telah mengalami pasang surut. Saat ini, berbagai persoalan pendidikan menjadi kendala terbesar dalam mencapai pendidikan bermutu di Indonesia. Masalah inilah yang sebagai penyebab primer buruknya mutu pendidikan pada Indonesia saat ini. Hal ini tentu memerlukan perhatian spesifik bagi masyarakat negara Indonesia. Hal ini lantaran kualitas talenta yang dikembangkan sangat bergantung dalam kualitas pendidikan itu sendiri (Ginting et al., 2022).

Pelatihan yang unggul bertujuan untuk menghasilkan profesional yang berkualifikasi tinggi. Salah satu komponen kunci keberhasilan pendidikan adalah kemampuan siswa untuk bekerja sama. Keterampilan kolaborasi yang kuat di antara siswa dapat mendorong siswa untuk lebih proaktif dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan, setiap individu secara sadar bertindak dan mengejar tujuan. Tujuannya adalah untuk mengubah perilaku manusia menjad lebih baik dan sesuai dengan harapan. Dengan kata lain, Pendidikan adalah sebuah proses transformasi perilaku yang mempersiapkan pengetahuan dan pengalaman hidup, sehingga siswa dapat berkembang menjadi individu yang lebih matang dalam pemikian dan sikapnya (Putri, 2018).

Kemajuan dalam teknologi komunikasi dan informasi telah memungkinkan siswa untuk memilih gaya belajar yang mereka sukai. Sebagai pendidik, guru harus mampu membimbing gaya belajar siswa dengan cara yang berdampak positif bagi perkembangan emosional mereka. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mengujikan gaya belajar terhadap kecerdasan emosional. Saat ini banyak hasil penelitian yang mengujikan antara gaya belajar dengan prestasi belajar, motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, tetapi sedikit jarang menguji pengaruh gaya belajar terhadap kecerdasan emosional siswa di Sekolah Dasar (SD)(Prastyo et al., 2025).

Menurut Suryani (2022) pembelajaran adalah suatu proses komunikasi fungsional antara siswa yang melibatkan perubahan perilaku dan pola pikir yang sebagai norma siswa yang terlibat. Pengajar berperan penting menjadi komunikator dan siswa menjadi komunikator mengandung pesan dan berbentuk pengetahuan. Dalam komunikasi multi arah

dalam proses pembelajaran, peran-peran penting ini dapat berubah antara guru dan siswa dan sebaliknya, dan di antara siswa sendiri.

Pemanfaata media pembelajaran berbantuan teknologi oleh guru di tingkat Sekolah Dasar sangatlah penting. Media mempunyai dua manfaat utama, yaitu sebagai alat bantu belajar dan sebagai sumber belajar bagi siswa. Oleh karena itu, seorang guru harus memiliki kemampuan dan keterampilan dalam hal menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi (Putri Fajri & Ma'wa, 2024).

Di era digital saat ini, teknologi sudah menjadi bagian tidak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Saat ini teknologi yang berkembang dalam dunia pendidikan berbasis website, seperti google classroom, Wordwall dan academia edu. Media pembelajaran sangat banyak jenisnya, mulai dari media gambar, media video, serta power point (Priscillia & Mufidah, 2023).

Dalam rangka mencapai tujuan pendidikan yang lebih luas, pembelajaran PPKn merupakan pembelajaran yang membawa misi pendidikan moral bangsa, nasional, konsisten dalam mempertahankan dan memajukan cita-cita demokrasi dan membangun karakter bangsa, mendidik dan mencerdaskan manusia yang cerdas, demokratis, dan berbudi luhur. Pendidikan kewarganegaraan (PPKn) bertujuan untuk merangsang pemikiran siswa dengan memasukkan nilai-nilai moral. Akan tetapi, banyak materi soal-soal dalam Pendidikan Kewarganegaraan yang berbasis hafalan, menyebabkan siswa hanya menghafal tanpa pemahaman yang mendalam. Proses belajar mengajar PPKn sering didominasi oleh pendekatan ekspositoris seperti metode ceramah, dimana siswa kurang terlibat secara aktif. Seharusnya, guru harus melibatkan siswa dengan menyajikan materi yang bisa dilihat, dan memberi kesempatan untuk menulis, serta mendorong dialog positif untuk menciptakan proses belajar yang interaktif (Lisnawati et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang saya lakukan di SDN KepuhKiriman 1 Waru. Pada siswa kelas IV yang berjumlah 27 tahun ajaran 2023/2024 disaat melakukan kegiatan PLP 1.1 dimana pembelajaran kolaborasi siswa masih rendah terutama pada mata pelajaran PPKn. Rendahnya keterampilan kolaborasi siswa banyak disebabkan oleh faktor-faktor tertentu, terutama pada pembelajaran yang masih pasif yang melibatkan siswa menjadi bosan. Maka guru harus memiliki beberapa cara atau media pembelajaran yang dapat membangun kelas siswa menjadi aktif. Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk permainan yaitu media Wordwall. Wordwall merupakan salah satu aplikasi permainan edukatif yang saat ini banyak digunakan dalam proses pembelajaran. Melalui media Wordwall, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik. Aplikasi wordwall memiliki berbagai fitur yang mendukung proses pembelajaran. Fitur-fitur tersebut antara lain permainan teka-teki, kuis, dan tantangan yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar. Selain itu aplikasi ini juga muda untuk digunakan oleh guru dan siswa, sehingga dapat diintergrasikan dengan mudah dalam pembelajaran sehari hari.

Menurut Akbar & Hadi (2023) Wordwall berfungsi menjadi sumber belajar, media, dan indera evaluasi yang menyenangkan bagi siswa. Permainan ini bisa dipakai melalui laptop atau telepon pintar. Aplikasi wordwall meliputi gambar, audio, animasi dan permainan interaktif untuk melibatkan siswa. Salah satu media pembelajaran interaktif yang bisa dipakai yaitu wordwall. Seperti yang ditemukan dalam penelitiannya, bahwa media wordwall dapat menghasilkan interaksi yang bermanfaat bagi siswa (Pradani, 2022).

Keterampilan berkolaborasi merupakan keterampilan yang diperlukan dalam pendidikan di dunia saat ini, dimana proses pembelajaran berfokus pada kemampuan siswa untuk bekerja sama guna memecahkan masalah yang muncul baik dalam pembelajaran maupun dalam kehidupan sosial mereka. Kerjasama/ kolaborasi merupakan keterampilan yang diperlukan untuk bekerja sama sesuai dengan kemampuan masing-masing individu guna mencapai tujuan bersama (Ihwanto et al., 2022).

Indikator kompetensi kolaborasi meliputi: partisipasi aktif dalam semua kegiatan kelompok, kerja produktif, menunjukkan fleksibilitas pribadi, mengutamakan kepentingan kelompok, dan rasa hormat serta menunjukkan sikap bertanggung jawab (Haryanti et al., 2024).

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang diatas, peneliti melakukan penelitian untuk melihat bagaimana pengaruh penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap keterampilan kolaborasi siswa kelas IV SD. Maka berdasarkan rumusan masalah diatas, peneliti ini bertujuan untuk mengetahui "pengaruh penggunaan media wordwall terhadap keterampilan kolaborasi siswa pada mata pelajaran PPKn kelas IV Sekolah Dasar Kepuh Kiriman 1 Waru".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis pendekatan Quasi Experimen (Eksperimen Semu). Penelitian eksperimen adalah penelitian yang berusaha menemukan hubungan kausal antara variabel bebas dan variabel terikat, di mana variabel bebas tersebut sengaja dikendalikan atau eksperimen (penelitian eksperimen) berusaha menemukan gejala atau akibat yang di timbulkannya. Kegiatan percobaan (experiment), yang bertujuan untuk mengetahui suatu gejala atau pengaruh yang timbul, sebagai akibat dari adanya perlakuan tertentu (Abraham & Supriyati, 2022).

Penelitian ini menggunakan desain non equivalent control group design untuk melihat pengaruh perbandingan setelah adanya Pengaruh Penggunaan Media Wordwall Terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Kepuh Kiriman 1 Waru. Desain ini hampir sama dengan posttest-only control group design dalam desain ini melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas IV SDN Kepuh Kiriman I Waru yang terdiri dari dua kelas yaitu siswa kelas IV-A sejumlah 27 dan siswa kelas IV-C sejumlah

25 sehingga total populasinya adalah 52 siswa pada tahun ajaran 2023/2024. Pada penelitian ini kelas IV-A sebagai kelas eksperimen yang didalam pembelajarannya menggunakan media wordwall, kemudian untuk kelas IV-C sebagai kelas kontrol yang dalam pembelajarannya tanpa menggunakan media wordwall. Teknik pengumpulan data menggunakan angket keterampilan kolaborasi siswa dengan 6 indikator serta 22 pertanyaan yang diadaptasi.

Kuesioner/angket adalah metode pengumpulan data yang sudah dilakukan menggunakan cara menaruh beberapa macam pertanyaan yang berhubungan dengan masalah penelitian (Prawiyogi, 2021).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan dari hasil tersebut bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 72, nilai tertinggi sebesar 80 dan nilai terendah sebesar 59, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol 68 dan nilai tertinggi yaitu 77 dan nilai terendah 46 maka penerapan media wordwall memiliki pengaruh signifikan terhadap keterampilan kolaborasi siswa kelas IV SDN Kepuh Kiriman I Waru, Sidoarjo.

Uji normalitas memainkan peran krusial dalam penelitian statistik untuk memastikan bahwa hasil analisis yang dilakukan dapat diandalkan dan sesuai dengan asumsi yang diterapkan pada data yang digunakan. Dalam penelitian ini didapatkan dari uji normalitas sebagai berikut.

Tabel 1 Uji Normalitas

			Tests of Normality					
			Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Angket	Angket Kelas Eksperimen		.139	27	.197	.939	27	.114
	Angket Kelas Kontrol		.160	25	.096	.887	25	.010

Terlihat bahwa untuk *Kelas Eksperimen* uji *Kolmogorov-Smirnov* memberikan Sig.0,197 > 0,05 dan untuk *Kelas Kontrol* menunjukkan hasil Sig.0,096 > 0,05. Normal ,dapat dianggap normal apabila nilai Sig. > 0,05. Dari tabel di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Setelah melakukan uji normalitas peneliti melanjutkan dengan uji homogenitas.

Uji homogenitas dilakukan untuk memeriksa apakah hasil angket data kelas kontrol dan kelas eksperimen homogen atau tidak. Dengan asumsi data dikatakan homogen jika nilai signifikasinya lebih besar dari $>0,05$ maka nilai signifikasinya adalah $< 0,05$. Jika tidak homogen. Hasil uji homogenitas menggunakan uji Levene's test ditunjukkan di bawah ini.

Tabel 2 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Angket	Based on Mean	1.056	1	50	.309
	Based on Median	.556	1	50	.459
	Based on Median and with adjusted df	.556	1	45.049	.460
	Based on trimmed mean	.885	1	50	.351

Pada tabel di atas, kita mengetahui bahwa Sig. dari data kuesioner $> 0,05$ yaitu 0,309, sehingga dapat disimpulkan bahwa skor kuesioner Kelas Eksperimen dan Kelas ; selanjutnya adalah mempelajari pengujian hipotesis (uji-t). Uji-t terhadap temuan penelitian akan dilakukan untuk menentukan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Uji-t dalam kasus ini adalah uji-t *Independent Samples T-Test* atau uji perbedaan. Hal ini di karenakan data kuesioner kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan varian yang seragam dan terdistribusi normal pada kedua kelas. Hasil analisis penelitian ini di sajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3 Independent Samples Test

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	1.056	.309	2.494	50	.016	4.507	1.807	.877	8.136

Equal variances not assumed	2.472	45.88	.017	4.507	1.823	.837	8.176
		4					

Berdasarkan hasil uji t-test dengan memperhatikan kolom Sig. (2-tailed) sebesar $0,016 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa “Hipotesis ditolak” Dengan demikian dapat dikatakan bahwa ada perbedaan keterampilan kolaborasi siswa SD kelas IV A dengan kelas IV C. Karena ada perbedaan yang signifikan maka dapat dikatakan bahwa “ada pengaruh penggunaan media wordwall terhadap keterampilan kolaborasi siswa kelas IV SD”.

Pembahasan

Media pembelajaran adalah suatu alat bantu proses pembelajaran yang merangsang pikiran, perasaan, minat dan keterampilan siswa serta memperlancar proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah “segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim untuk penerima yang dapat memberikan rangsangan pada pikiran, perasaan, perhatian, dan minat dari peserta didik dalam proses pembelajaran” (Afrilina et al., 2024).

Wordwall adalah kumpulan kosakata yang disusun dalam huruf besar dan ditempel pada dinding suatu kelas. Aplikasi Wordwall adalah aplikasi yang menarik, interaktif dan edukatif. Aplikasi ini adalah permainan browser yang mencakup permainan kuis seperti mencocokkan, mencocokkan pasangan, anagram, teka-teki anagram, pencarian kata, pengelompokkan, dan banyak lagi. Wordwall adalah permainan pembelajaran yang menarik dan interaktif yang hanya masuk akal sebagai alat penilaian untuk merencanakan contoh (Khoriyah & Muhid, 2022).

Menurut Chika & Sari (2023) Kerjasama atau kolaborasi antara banyak pihak memerlukan interaksi di antara mereka. Agar terjalin hubungan kerjasama yang baik antara individu, antara individu dengan kelompok, dan antara kelompok, maka orang-orang dalam suatu kelompok harus menyadari bahwa mereka saling bergantung satu sama lain dalam hal agama, ras, suku bangsa dan lain sebagainya, serta mempunyai rasa kesetaraan. Jika demikian, akan lebih efektif. Ada hak dan kewajiban. Mafaat pembelajaran dengan tujuan akhir kolaborasi adalah melatih pembagian kerja yang efektif, meningkatkan karakter tanggung jawab siswa, menggabungkan informasi dari berbagai sumber pengetahuan, perspektif, pengalaman, serta menumbuhkan kreativitas dan solusi. Ini tentang peningkatan kualitas. Ide-ide anggota dimanfaatkan setiap kelompok. Dari penjelasan kolaborasi di atas, dapat di simpulkan bahwa kolaborasi dapat diartikan sebagai hubungan atau interaksi antara siswa dengan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Secara empiris hasil penelitian diatas relevan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh oleh Sahanata (2023) Yang berjudul “Pelatihan Pnggunaan Aplikasi

Wordwall Sebagai Sarana Menciptakan Media Pembelajaran Interaktif ". Hasil penelitian adalah para guru mengetahui inovasi terbaru tentang penggunaan media pembelajaran interaktif dan para guru sudah dapat mengaplikasikan wordwall dengan mampu membuat materi ajar, media atau alat evaluasi sendiri dari aplikasi wordwall tersebut. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Windri & Usamah (2024). Yang berjudul "Penerapan Media Wordwall Untuk Mengetahui Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PPKN di SDN Suryalaya". Hasil penelitian adalah berdasarkan Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan dalam peningkatan pemahaman dan hasil belajar siswa dari sebelum menggunakan media pembelajaran wordwall belajar dan sesudah menggunakan media pembelajaran wordwall.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dipaparkan sebelumnya, untuk menjawab rumusan masalah yaitu Penelitian Pengaruh Penggunaan Media Wordwall Terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Kepuh Kiriman I Waru dapat ditarik kesimpulan "Adanya Pengaruh Penggunaan Media Wordwall Terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Kepuh Kiriman I Waru".

Saran

Bagi Guru diharapkan dapat memilih media yang interaktif yang digunakan untuk proses pembelajaran salah satunya dengan menerapkan game wordwall. Bagi siswa dalam penggunaan game aplikasi wordwall diharapkan untuk teliti dalam mengerjakan kuis bersama anggota kelompoknya. Bagi sekolah hasil penelitian menunjukkan bahwa media wordwall berpengaruh terhadap keterampilan kolaborasi siswa, oleh karena itu kepada pihak sekolah disarankan untuk meningkatkan mutu pendidikan disekolah. Bagi peneliti selanjutnya dapat menginovasi media game wordwall ini lebih baik lagi dan mengkaji ulang penelitian ini sehingga dapat menjadikan pembelajaran yang interaktif bagi siswa SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrilina, T., Mislinawati, & Nurmasiyah. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Keberagaman Kebudayaan Indonesia Kelas Iv Sd Negeri 1 Pagar Air Aceh Besar. 2(3), 454–474
- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa. Cv Adanu Abimata, 2. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.13143>
- Chika, & Sari, Orsalia Yovita. (2023). Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi Peserta Didik Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Cooperative Script Pada Muatan Ips Kelas V Sd Negeri 134/1 Merbau

- Ginting, E. V., Ginting, R. R., Hasibuan, R. J., & Perangin-Angin, L. M. (2022). Analisis Faktor Tidak Meratanya Pendidikan Di Sdn0704 Sungai Korang. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(04), 407–416. <https://doi.org/10.59141/Japendi.V3i04.778>
- Haryanti, J. P., Hilyana, F. S., & Kuryanto, M. S. (2024). Analisis Kemampuan Kolaborasi Siswa Kelas Iv Sd Negeri Banyudono Dalam Proyek Profil Pancasila Festival Permainan Tradisional. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 1–12. <https://doi.org/10.36232/Jurnalpendidikandasar.V6i1.4725>
- Ihwanto, N., Warni, H., & Mashud. (2022). Upaya Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Teams Games Tournament Efforts To Improve Collaboration Skills And Student Learning Outcomes. *Jurnal Maenpo: Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 12(2), 191–205
- Putri, D. P. (2018). Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar Di Era Digital. *ArRiayah : Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 37. <https://doi.org/10.29240/Jpd.V2i1.439>
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457. <https://doi.org/10.55904/Educenter.V1i5.162>
- 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>
- Prawiyogi, A. G., Sadih, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book Untuk Menumbuhkan Minat Membaca Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452. <https://doi.org/10.31004/Basicedu.V5i1.787>
- Putri Fajri, & Ma'wa. (2024). Penerapan Media Wordwall Kuis Wordsearch Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Keaktifan Siswa Pada Materi Sistem Tata Surya Siswa Kelas Vi. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 201–211. <https://doi.org/10.55606/Jubpi.V2i2.2945>
- Priscillia, Z. E., & Mufidah, E. (2023). Penerapan Kuis Online Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iii Madrasah Ibtidaiyah. *Media Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 04(01), 61–69. <https://doi.org/10.37850/Ibtida'.V4i01.458>
- Sahanata, M., Asiani, R. W., Syahputri, E. D., & Pradani, A. P. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Sarana Menciptakan Media Pembelajaran Interaktif. *Lokomotif Abdimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 11–21. <https://doi.org/10.30631/lokomotifabdimas.v1i1.1644>
- Suryani, T. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (Tgt) Siswa. *Wahana Didaktika*, 20(1), 68–81. <https://doi.org/10.31851/Wahanadidaktika.V20i1.7338>
- Lisnawati, A., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2022). Penerapan Pembelajaran Pkn Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Sd. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 652–656. <https://doi.org/10.33487/Edumaspul.V6i1.3206>
- Khoriyah, R., & Muhid, A. (2022). Inovasi Teknologi Pembelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall Website Pada Mata Pelajaran Pai Di Masa Penerapan

Pembelajaran Jarak Jauh: Tinjauan Pustaka. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(3), 192–205.
<https://doi.org/10.21093/Twt.V9i3.4862>

Windri, E., & Usamah, A. (2024). Penerapan Media Wordwall untuk Mengetahui Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKN di SDN Suryalaya. 4.
<https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.16275>