



Pengembangan Media Wordwall untuk Melatih Keterampilan Computational Thinking Peserta Didik pada Materi Sejarah Hindu-Buddha di Indonesia

Bella Merly Farohmatul Ummah ✉, Universitas PGRI Madiun

Yudi Hartono, Universitas PGRI Madiun

Siti Nur Kholipah, Universitas PGRI Madiun

✉ bellamerly77@gmail.com

Abstrak: Media pembelajaran merupakan hal yang sangat diperlukan untuk menyampaikan dan menerima materi yang sedang di dibahas. Dalam artikel ini, Peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran *wordwall* yang didasarkan pada analisis kebutuhan serta potensi yang ada di SMA Negeri 5 Madiun. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek dalam penelitian dan pengembangan ini adalah peserta didik kelas X A SMA Negeri 5 Madiun. Instrumen pengumpulan data meliputi kuisioner melalui angket, tes CT, dan wawancara. Media *wordwall* yang dibuat oleh peneliti berisi konten materi tentang Sejarah berkembangnya Hindu Buddha di Indonesia. Adapun tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk melatih keterampilan computational thinking (CT) peserta didik di kelas dan menguji kelayakan serta kemenarikan media *wordwall* yang digunakan sebagai media pembelajaran sejarah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Wordwall* yang dikembangkan efektif dalam melatih keterampilan CT peserta didik. Hasil tes CT yang menunjukkan peningkatan signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media. Selain itu, tanggapan peserta didik terhadap penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran sangat positif, di mana peserta didik merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar Sejarah Hindu-Buddha.

Implementasi media *Wordwall* tidak hanya membantu peserta didik memahami materi sejarah secara lebih mendalam, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, logis, dan kreatif. Berdasarkan hasil penelitian, diharapkan media *Wordwall* bisa digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran sejarah untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Wordwall*, Computational Thinking, Sejarah Hindu Buddha



PENDAHULUAN

Sejarah Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran utama didalam Kurikulum Merdeka. Dalam kurikulum Merdeka pembelajaran harus berpusat pada peserta didik. Idealnya Pembelajaran Sejarah dilaksanakan bukan untuk menghafalkan materi melainkan untuk memberikan sebuah contoh pengimplementasikan profil pelajar pancasila yang sudah dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia (Amril, Yulia Darniyanti, 2023). Untuk itu pendidik sejarah harus memiliki kemampuan untuk menciptakan kreativitas dan inovasi dalam melatih kompetensi mengajar dan menciptakan media pembelajaran yang memberikan motivasi dan dorongan bagi peserta didik untuk mempelajari dan memahami materi sejarah (Irawan, 2019). Namun, di dalam pembelajaran sejarah tentunya tidak terlepas dari adanya suatu permasalahan yang ada. Oleh sebab itu, untuk menganalisis permasalahan tersebut peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap salah satu pendidik sejarah kelas X A SMA Negeri 5 Madiun terkait analisis kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara pada salah satu pendidik sejarah dan observasi awal di SMA Negeri 5 Madiun, diketahui beberapa permasalahan yang ada dalam pembelajaran Sejarah seperti media pembelajaran sejarah belum bervariasi dan terkesan sangat membosankan. Selain itu menurut hasil observasi yang dilakukan oleh pendidik SMA Negeri 5 Madiun mayoritas anak kelas X A memiliki gaya belajar visual dan kinestetik. Tipe belajar peserta didik visual adalah peserta didik yang dalam proses pembelajarannya mengandalkan pengelihatian dengan Indera mata (Hasan, 2021). Berdasarkan analisis tersebut kelas X membutuhkan cara pemecahan masalah dengan computational thinking, dimana dalam era digital yang semakin berkembang, keterampilan Computational Thinking menjadi salah satu kompetensi esensial yang harus dimiliki oleh peserta didik. Keterampilan ini mencakup kemampuan untuk memecahkan masalah secara sistematis, merancang solusi, dan memahami konsep dasar ilmu komputer yang relevan dengan berbagai disiplin ilmu (Dinda Fabella Mulyana Putri, Masrurotul Mahmudah, 2024).

Sejarah Hindu Buddha merupakan salah satu materi yang ada pada kelas X A, alasan peneliti memilih materi ini yaitu dalam kurikulum Merdeka peserta didik harus mampu mengimplementasikan Profil Pelajar Pancasila. Dengan adanya hal tersebut peneliti ingin peserta didik mengetahui bagaimana awal. Mula Agama Hindu Buddha masuk ke Indonesia dan bagaimana perkembangan agama tersebut (Hasan, 2021). Selain itu, diharapkan peserta didik memiliki rasa toleransi dan juga menghargai peninggalan leluhur bangsa Indonesia yang memiliki agama atau kepercayaan yang berbeda dengan peserta didik sekarang ini. Pendidikan sejarah, khususnya materi sejarah Hindu-Buddha di Indonesia, merupakan salah satu bidang yang dapat diintegrasikan dengan keterampilan Computational Thinking untuk melatih pemahaman dan keterlibatan peserta didik (Olisna et al., 2022).

Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi telah menjadi fokus utama dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu media yang potensial untuk digunakan adalah Wordwall, sebuah platform digital yang memungkinkan guru untuk membuat dan berbagi berbagai jenis permainan pendidikan interaktif (Rima latifa, 2024). Wordwall tidak hanya mendukung keterlibatan aktif peserta didik, tetapi juga mendorong mereka untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Artikel ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengembangan media Wordwall sebagai alat bantu dalam mengajar sejarah Hindu-Buddha di Indonesia. Fokus utama penelitian ini adalah untuk menilai sejauh mana penggunaan media ini dapat melatih keterampilan computational thinking peserta didik. Selain itu, penelitian ini juga akan membahas bagaimana Wordwall dapat diintegrasikan secara efektif ke dalam kurikulum merdeka dengan materi sejarah Hindu Buddha dan memberikan rekomendasi praktis bagi pendidik yang ingin mengadopsi pendekatan serupa (Hasan, 2021).

Terdapat beberapa kajian terdahulu yang menunjukkan kemenarikan wordwall untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yaitu penelitian yang dilakukan oleh Maghfiroh, Khusnul (2018) dengan judul “Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda” Dimana hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa Hasil belajar siswa meningkat pada setiap siklusnya. Ketuntasan klasikal

hasil belajar siswa sebesar 42,11% pada pra siklus meningkat menjadi 76,31% pada siklus I sehingga terdapat peningkatan sebanyak 34,20% setelah implementasi penggunaan media word wall. Peningkatan juga terjadi pada rata-rata nilai, nilai tertinggi, dan nilai terendah yang sangat signifikan. Peningkatan hasil belajar siswa juga terjadi pada siklus II dimana ketuntasan klasikal hasil belajar siswa naik menjadi 86,84%. Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media menarik dan dapat dikatakan mampu membawa perubahan pada pembelajaran dikelas. Selain itu, Penelitian yang dilakukan oleh Surahmawan,dkk (2021) dengan judul “ Penggunaan Media Wordwall sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia” dalam Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis web yang telah tervalidasi oleh ahli materi, ahli desain, dan ahli media. Dari hasil angket uji coba yang telah tervalidasi oleh ahli materi, ahli desain, dan ahli media tersebut menunjukkan hasil pada aspek materi menunjukkan kelayakan uji coba dengan presentase sebesar 86,67%, aspek desain dengan presentase sebesar 90%, dan pada aspek media menghasilkan presentase sebesar 85% (Kurniastuti, Dina, 2024). Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Wordwall layak untuk diujicobakan di lapangan dengan predikat sangat baik pada setiap aspeknya (Sabrina Ramadhania, 2022).

Melalui pengembangan dan penerapan media Wordwall, diharapkan peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang sejarah Hindu-Buddha di Indonesia, tetapi juga mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan untuk bersaing di dunia digital. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pengajaran sejarah dengan pendekatan berbasis teknologi yang inovatif (Silvia & , I Wayan Widian, 2021).

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 5 Madiun pada semester genap tahun ajaran 2023/2024, dengan subjek penelitian ini adalah 36 peserta didik kelas X A SMA Negeri 5 Madiun. Penelitian dan Pengembangan ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dari Sugiyono (2016). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara kuisioner melalui angket, Tes CT dan juga wawancara kepada peserta didik. Analisis data validasi ahli diperoleh dari penilaian ahli isi bidang studi, ahli media dan desain pembelajaran berdasarkan angket yang diberikan.

Jenis data yang digunakan dalam melaksanakan penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berasal dari hasil pengisian pertanyaan dan pernyataan angket terbuka tentang penilaian produk, Tes CT, dan hasil wawancara dengan peserta didik mengenai kemenarikan media wordwall sebagai media pembelajaran (Adabiah & Chandra, 2024). Sedangkan, data kuantitatif didapatkan dari perhitungan statistik yang didapatkan dari angket dan Tes CT. Data kuantitatif dalam penelitian dan pengembangan ini diperoleh dari berbagai penilaian oleh ahli materi, ahli media sekaligus peserta didik mengenai produk media pembelajaran *wordwall* pada materi “Sejarah Hindu Buddha” untuk mengukur kelayakan dan kemenarikan produk, serta peningkatan keterampilan peserta didik dalam mengimplementasikan CT dalam pembelajaran (Yusuf et.al, 2024).

Teknik Analisis data kuantitatif didapatkan dari poin penilaian yang diperoleh dari ahli materi, ahli media dan juga uji coba produk oleh peserta didik. Analisis data tersebut menggunakan *Skala Likert* (Sudaryono, dkk., 2013:49) Peneliti menggunakan hasil dari skala tipe ini dengan skor 1-4. Hasil Analisis ini digunakan untuk menentukan kelayakan dan kemenarikan dari produk yang dihasilkan dengan cara memberikan angket berupa pertanyaan dan pernyataan yang dijawab oleh responden yang mengacu pada rumus dari Akbar (2013:82) yakni sebagai berikut:

$$V = \frac{TSe}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

- V : Hasil uji validasi dalam bentuk persentase (%)
Tse : Jumlah skor keseluruhan dari validator
Tsh : Jumlah skor maksimal dari keseluruhan item
100% : Konstanta

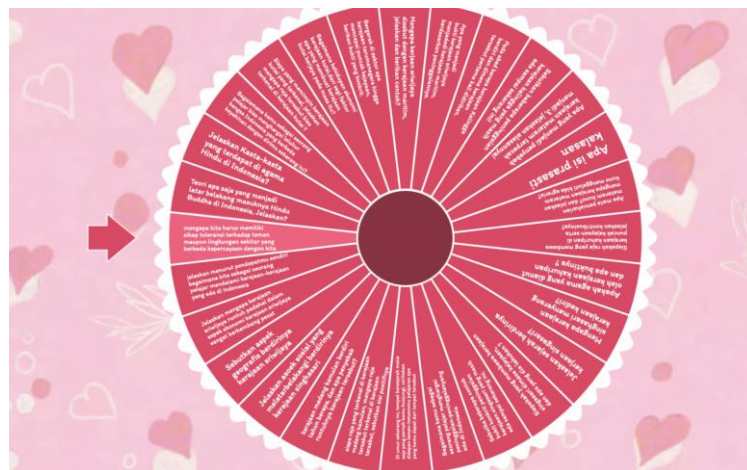
Untuk mengetahui seberapa layak materi dan media yang telah diuji, dapat dilihat dari kriteria di bawah ini:

Tabel 1 Kriteria Kelayakan Media		
Tingkat Presentase (%) Kriteria Kevalidan Keterangan		
80% - 100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
66% - 79%	Cukup Valid	Tidak Revisi
56% - 65%	Kurang Valid	Revisi
40% - 55%	Tidak Valid	Revisi

Sumber : (Arikunto, 2004:19)

HASIL PENELITIAN

Hasil Penelitian Produk yang dikembangkan



Gambar 1.1 : Media Wordwall materi Hindu Buddha

Tes Computational Thinking : Peserta didik mampu membuat dan menggunakan media wordwall sebagai media pembelajaran Sejarah

Wawancara : Melalui hasil wawancara kelayakan dan Kemenarikan wordwall untuk pembelajaran Sejarah materi hindu buddha sangat layak dan menarik.

Tabel 2. Ahli Media

Validator	Rata-rata presentase(%)	Keterangan
Ahli Media	95,5(%)	Sangat Valid

Sumber : Hasil Validasi Media (2024)

Tabel 3. Ahli Materi

Validator	Rata-rata presentase(%)	Keterangan
Ahli Materi	90,5(%)	Sangat Valid

Sumber : Hasil Validasi Materi (2024)

Tabel 4. Hasil Uji Coba Produk Siklus 1

Uji Coba Produk	Rata-rata presentase(%)	Keterangan
Siklus 1	89,0(%)	Sangat Valid

Sumber : Hasil Angket Siklus 1 (2024)

Tabel 5. Hasil Uji Coba Produk Siklus 2

Uji Coba Produk	Rata-rata Presentase(%)	Keterangan
Siklus 2	98,5(%)	Sangat Valid

PEMBAHASAN

Sejarah merupakan pelajaran yang menurut peserta didik sangat membosankan. Namun demikian, peneliti ingin memberikan sebuah pengalaman keterampilan computational thinking terhadap peserta didik untuk memecahkan masalah mengenai pembelajaran sejarah dikelas. Hasil penelitian dari Tes Computational thinking memberikan sebuah jawaban biasanya media wordwall dapat dijadikan sebagai solusi akan permasalahan tersebut. Media wordwall yang dibuat oleh peneliti memberikan manfaat bagi peserta didik yaitu mampu melatih keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sejarah, peserta didik juga lebih antusias dalam belajar dan meningkatkan keterampilan digital (Hartutik, 2024). Media wordwall yang dibuat oleh peneliti berbentuk **Random Wheel** (Roda Acak), Menggunakan roda berputar untuk memilih pertanyaan secara acak mengenai materi Hindu Buddha. Penggunaan wordwall dapat menciptakan lingkungan belajar yang positif (Amril, Yulia Darniyanti, 2023). Dengan menampilkan wordwall sederhana sudah dapat menarik minat peserta didik saat mereka memasuki kelas, Media wordwall dapat mengirimkan pesan bahwa materi tersebut penting dan harus dikuasai. Juga, tampilan wordwall yang seringkali menggunakan warna, desain, dan karya seni yang menarik mampu menyedot perhatian peserta didik akan materi yang sedang dipelajari (Nirmala Wahyu Wardani, Widya Kusumaningsih, 2024).

Kelayakan dan kemenarikan media wordwall ini terletak pada fungsi ganda media wordwall. Selain berfungsi sebagai media utama pada saat pembelajaran, media wordwall juga tetap berfungsi sebagai media bantu belajar mandiri peserta didik di luar jam belajar (Rindiantika, 2022). Manfaat lain dari word wall adalah bahwa mereka menyediakan referensi

untuk peserta didik dalam belajar (Bukowiecki, 2006; Cunningham, 2000; Dykes & Thomas, 2010; Jasmine & Schiesl, 2009; McNeal, 2004; Rycik, 2002). Selain itu, media wordwall dalam pengimplementasiannya dapat melatih kemampuan computational thinking peserta didik untuk memecahkan masalah peserta didik yang merasa bosan akan mata pelajaran sejarah karena fitur-fiturnya yang menarik (Wahdania Misliyanti, Adnan, 2023).

Pengulangan secara visual pada wordwall bertujuan untuk membuat peserta didik lebih sering terekspose ke materi pembelajaran sejarah. Pada saat peserta didik mencari referensi materi, word wall membantu mereka mengingat dan memahami materi yang dipelajari. Dengan media yang menampilkan materi pembelajaran yang dapat dilihat peserta didik setiap waktu akan dapat menciptakan proses belajar secara tidak sengaja (unconscious learning) (Rima latifa, 2024). Dengan demikian akan terjadi proses belajar meskipun bukan pada saat jam belajar. Faktor lain yang menyebabkan media wordwall dapat melatih computational thinking peserta didik adalah media wordwall memiliki sifat interaktif. Wordwall adalah sebuah media yang sangat baik untuk menciptakan suasana yang kondusif untuk belajar, dan penguat visual yang melekat pada wordwall merupakan sebuah keuntungan (Rindiantika, 2022). Wordwall menyediakan lebih dari sekedar penguat visual dari informasi yang dipelajari; mereka dapat memberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan peserta didik (Cunningham, 2000; Ganz, 2008; Harmon, et al., 2009). Cunningham (2000) menyatakan bahwa guru tidak boleh hanya menampilkan kata-kata di dinding dan menginstruksikan peserta didik untuk melihatnya. Dia menyatakan bahwa guru harus konsisten mengacu pada wordwall dan mengajar secara interaktif dengan menggunakan beberapa modalitas untuk berbagai karakteristik yang dimiliki peserta didik (Wahdania Misliyanti, Adnan, 2023).

Dalam penelitian ini, penyertaan kuis sejarah dengan materi Hindu Buddha untuk dikerjakan di luar pembelajaran beserta materi yang diajarkan membuat media word wall menjadi media yang bisa diajak interaksi bagi peserta didik untuk menyelesaikan kuis tersebut. Beberapa penelitian telah menunjukkan, menampilkan word wall tidak seefektif berinteraksi dengannya. Konsekuensinya, word wall yang interaktif memberikan kesempatan untuk menggabungkan penggunaan strategi instruksional pembelajaran yang efektif (Chamdani & Lestari, 2024).

Selain hasil dari wawancara dengan peserta didik, pada saat peneliti melakukan Tes Computational Thinking, peneliti menemukan beberapa manfaat pada penggunaan media wordwall yaitu, (1) kesiapan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran di kelas, (2) sikap peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan baik, (3) keaktifan peserta didik dalam diskusi pada saat pelaksanaan pembelajaran, (4) kemenarikan dan interaksi peserta didik dengan media pada saat penyelesaian tugas belajar mandiri dengan membuat media wordwall, dan (5) kemandirian peserta didik pada saat dilakukan evaluasi pembelajaran (Hartutik, 2024).

Analisis hasil Uji Coba Produk pada ahli media mendapatkan hasil rata-rata presentase 95,5% dimana dalam pencapaian skor tersebut sudah sangat optimal dan masuk dalam kategori sangat valid/layak. Kemudian, Analisis hasil Uji Coba Produk pada ahli materi mendapatkan hasil rata-rata presentase 90,5% dimana dalam pencapaian skor tersebut sudah sangat optimal dan masuk dalam kategori sangat valid/layak. Selain itu, Uji Coba Produk peserta didik pada siklus I mendapatkan hasil rata-rata dalam kategori sangat baik/layak (Olisna et al., 2022).

Pencapaian skor tersebut sudah sangat optimal namun ada satu indikator yang masuk dalam kategori rendah, yaitu indikator 4 yang berkenaan dengan aspek interaksi peserta didik dengan media pada saat penyelesaian tugas belajar mandiri. Berdasarkan refleksi pelaksanaan tindakan pada siklus I yang diambil berdasarkan catatan lapangan, penyebabnya interaksi peserta didik dengan media dalam menyelesaikan tugas mandiri mereka yang berupa kuis dengan menggunakan media wordwall adalah guru kurang menerangkan cara kerja penggunaan media secara komprehensif sehingga kurang dipahami oleh peserta didik (Nirmala Wahyu Wardani, Widya Kusumaningsih, 2024).

Pada Uji Coba Produk siklus II terjadi peningkatan aktifitas peserta didik dengan memperoleh kategori sangat baik. Peningkatan ini terjadi pada semua indikator dimana skor yang diperoleh setiap indikator antara tinggi dan sangat tinggi. Kenaikan paling signifikan

terjadi pada indikator 4 yang berkenaan dengan aspek interaksi peserta didik dengan media pada saat penyelesaian tugas belajar mandiri, yang awalnya mendapatkan skor 89,0% berubah menjadi 98,5%.

SIMPULAN

Penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran sejarah Hindu-Buddha di Indonesia dapat melatih keterampilan Computational thinking peserta didik. Dengan perolehan dari ahli media dengan presentase 95,5 (%), ahli materi dengan presentase 90,5(%), uji coba pada siklus 1 dengan presentase 89,0(%), dan uji coba produk pada siklus 2 mendapatkan presentase 98,5(%) media ini dapat dikatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran sejarah (Renata Christa Agustina, 2022) . Selain itu, berdasarkan hasil tes CT yang dilakukan secara langsung, peserta didik mampu membuat media dan menggunakan media tersebut sebagai solusi permasalahan mengenai kurang variatifnya media pembelajaran di sekolah, dan dari wawancara terhadap peserta didik mayoritas peserta didik suka dan senang apabila pembelajaran menggunakan media Wordwall. Media ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, tetapi juga membantu peserta didik mengembangkan keterampilan yang penting untuk menghadapi tantangan di era digital (Wahdania Misliyanti, Adnan, 2023). Dengan perencanaan dan pelaksanaan yang tepat, Wordwall dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung pembelajaran dan pengembangan keterampilan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adabiah, R., & Chandra. (2024). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL UNTUK MENYUKSESKAN PEMBELAJARAN MAJAS DI SEKOLAH DASAR. *Journal of Social Science and Multidisciplinary Analysis*, 1, 15.
- Amril, Yulia Darniyanti, D. R. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Wordwall Pada MataPelajaran IpaKelas V Sekolah Dasar. *Journal Of Social Science Research*, 3, 15.
- Chamdani, A. M., & Lestari, A. S. B. (2024). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Matematika Gameshow Quiz Wordwall pada Materi Segitiga. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 7.
- Dinda Fabella Mulyana Putri, Masrurotul Mahmudah, L. F. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME WORDWALL PADA PELAJARAN TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DIKELAS V SDN 2 MARGA MULYA. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4, 10.
- Hartutik, R. A. (2024). Pengembangan Wordwall: Inovasi Media Pembelajaran Digital Terintegrasi. : : *Jurnal Kependidikan*, 3, 15.
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In M. P. Dr. Fatma Sukmawati (Ed.), *Tahta Media Group* (Issue Mei). Klaten, Jawa Tengah: Tahta Media Group.
- Irawan, V. W. E. (2019). Peranan Kecerdasan Spiritual dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. In *Munaqasyah Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran* (Vol. 1, Issue 1).
- Kurniastuti, Dina, S. W. (2024). Pengembangan Multimedia Pembelajaran PPKn Berbasis Wordwall Untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. : : *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2, 12.
- Nirmala Wahyu Wardani, Widya Kusumaningsih, S. K. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4, 8.
- Olisna, M. Z., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6, 9.
- Renata Christa Agustina, H. D. K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Bucergam untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6, 9.
- Rima latifa, R. M. D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran INteraktif Wordwall Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Journal Of Social Science Research*, 4, 15.
- Rindiantika, Y. (2022). MOTIVASI BELAJAR SISWA DAN PEMANFAATAN MEDIA

- WORD WALL: KAJIAN TEORI. *Jurnal Intelegensia*, 7, 10.
- Sabrina Ramadhania, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar Kelas II. *Jurnal Educatio*, 8, 6.
- Silvia, K. S., & , I Wayan Widian, D. G. F. W. (2021). Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini Melalui Media Wordwall. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8.
- Wahdania Misliyanti, Adnan, A. H. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Melalui Penerapan Media Pembelajaran Wordwall Pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5, 7.
- Yusuf, Nidia Wulan Sari, Indah Merakati, Triani Prata Pertiwi, Archristhea Amahoru, A. Y. V. (2024). Manajemen Kelas Bagi Guru Sekolah Dasar Dalam Pelatihan Media Pembelajaran Wordwall. *Journal of Human And Education*, 4, 5.