

Implementasi Penggunaan Media *Word Wall* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sb Kampung Bharu Kuala Lumpur Malaysia

Rizqi Iskarimah¹, Tio Heriyana², Hermawan³, Oman Hadiana⁴, Hana Astria Nur⁵
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Kuningan
email: rizqiiskarimah@gmail.com

Abstract

Many students currently do not fully follow the learning optimally, due to the lack of media in learning that can improve student learning outcomes. Therefore, an interactive media is needed that can form student enthusiasm in Science subjects. One of the interactive learning media that can be used is wordwall media. Therefore, the researcher has the aim of knowing the learning outcomes of students when using wordwall media. The research approach used in this study is the quantitative method. With a one group pretest-posttest design research design. Judging from the results of the calculations above which indicate the relationship between the pretest and posttest that have been carried out, even the Sig. (2-tailed) value or the results of the paired samples Test value of 0.000 which we know if the significance level is below 0.05; then it is stated that there is an effect of the test treatment on the results of the pretest and posttest tests. Because 0.000 is below 0.050, it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted. So by using this media it can affect student learning outcomes.

Keywords: Media, Wordwall, Learning outcomes

Abstrak

Banyaknya siswa pada saat ini yang belum sepenuhnya mengikuti pembelajaran dengan optimal dikarenakan kurangnya media dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu diperlukannya sebuah media interaktif yang mampu membentuk antusias siswa dalam mata pelajaran IPA. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat di gunakan yaitu media *wordwall*. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa pada saat penggunaan media *wordwall*. Pendekatan penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuantitatif dengan desain penelitian *one group pretest-posttest design*. Dilihat dari hasil perhitungan di atas yang menandakan antara hubungan *pretes* dan *postes* yang telah di lakukan, bahkan nilai Sig. (2-tailed) atau hasil nilai dari paired samples Test sebesar 0,000 yang kita ketahui apabila taraf signifikansi di bawah 0,05; maka dinyatakan ada pengaruh perlakuan uji terhadap hasil uji pretest dan posttest. Dikarenakan 0,000 dibawah 0,050, maka dapat disimpulkan dengan menggunakan media tersebut dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Media, *Wordwall*, Hasil belajar

A. PENDAHULUAN

Pendidikan pada tingkat dasar memiliki peran yang khusus terutama dalam membentuk pengetahuan serta ketrampilan siswa. Pendidikan adalah usaha yang dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual agama, pengendalian diri kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Setiap guru selalu menginginkan proses pembelajaran yang dilaksanakannya

menyenangkan dan berpusat pada peserta didik (Arimbawa, 2021).

Pelaksanaan pendidikan tidak dapat dilepaskan dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang merambah di semua bidang kehidupan. Salah satu tantangan yang dihadapi sejalan dengan perkembangan teknologi dan informasi (IPTEK) yang begitu pesat adalah pelaksanaan pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teknologi di dalamnya. Sehingga dengan demikian guru dituntut untuk mampu beradaptasi dengan situasi dan mampu menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Menurut

Nurkholis, (2013) bahwa pengenalan dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) pada tahap pendidikan formal sangat penting dalam era globalisasi mengingat siswa adalah sumber daya manusia di masa depan. Penerapan IPTEK dalam pembelajaran IPA di Sanggar Bimbingan bisa dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi.

Pembelajaran IPA merupakan suatu pembelajaran yang tidak hanya berupa teori saja, melainkan juga adanya praktik, sehingga membutuhkan pengalaman langsung bagi peserta didik. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang bervariasi dan dengan menggunakan media pembelajaran yang mendukung dengan materi tersebut.

Namun dari hasil observasi yang dilakukan di Sanggar Bimbingan Kampung Bharu ini guru masih menerapkan prinsip *teacher-centered learning* Dimana guru ketika dalam pembelajaran masih menggunakan metode ceramah saja tanpa adanya media pembelajaran yang di gunakan, akibatnya siswa menjadi tidak aktif dan kehilangan motivasi belajarnya. Oleh karena itu guru harus mencari cara bagaimana pembelajaran tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil observasi di Sanggar Bimbingan Kampung Bharu ini ditemukan bahwa pembelajaran belum berjalan dengan efektif, dan sebagian besar peserta didik tidak terlihat aktif ketika proses pembelajaran berlangsung, baik ketika guru menjelaskan di depan kelas ataupun saat berdiskusi. Dari hasil pengamatan ada beberapa peserta didik yang ngobrol sendiri dan main *handpone* ketika pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Dengan adanya hasil observasi ini, dapat dilakukan perbaikan ketika proses pembelajaran guna untuk mencapai tingkat kualitas pembelajaran.

Menurut Emda, (2018) mengatakan bahwa proses hasil pembelajaran merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Sering terjadi siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, akan tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk mengarahkan segala kemampuannya. Rendahnya motivasi belajar peserta didik berdampak pada kerendahan dalam menangkap materi Pelajaran, kurangnya konsentrasi atau fokus peserta didik di dalam kelas, serta rendahnya hasil belajar peserta didik.

Salah satu tantangan utama yang di hadapi anak sanggar bimbingan adalah bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa secara efektif dan efisien. Menurut (Rahman, 2021) hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah ia mengikuti kegiatan belajar. Hasil yang dicapai oleh siswa tersebut bisa berupa kemampuan-kemampuan, baik yang berkenaan dengan aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.

Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran yang interaktif sangat penting untuk mengatasi permasalahan kurangnya hasil belajar siswa. Sehingga, perlu diciptakan media pembelajaran yang mudah dibuat oleh guru dan mudah digunakan oleh siswa. Hal ini membuat tugas guru tidak hanya menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga mampu mengubah teknologi menjadi media pembelajaran yang efektif di dalam

pembelajaran (Muchtar, 2023).

Menurut Luh & Ekayani, (2021) Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. media juga berperan sebagai perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga siswa tidak menjadi bosan dalam meraih tujuan-tujuan belajar.

Salah satu media berbasis game yang dapat guru gunakan dalam pembelajaran adalah media game *Wordwall*. Menurut Maghfiroh et al., (2018) Media *wordwall* adalah media berbentuk seperti majalah dinding (mading) mata pembelajaran yang ditempelkan di tembok dalam ruang kelas pada lokasi yang dapat diakses seluruh siswa. Media word wall berupa tulisan konsep inti pembelajaran dengan tambahan gambar, diagram, atau obyek nyata dengan ukuran yang bisa dibaca siswa dengan jelas dari seluruh jarak dan posisi siswa di dalam kelas.

Menurut Sari & Yarza, (2021) *Wordwall* adalah sebuah aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, sumber belajar atau alat penilaian berbasis daring yang menarik bagi siswa. Kelebihan dari aplikasi ini adalah mempunyai banyak template yang dapat dibuat oleh guru. Aplikasi ini tidak berbayar untuk pilihan Basic dengan pilihan 5 buah template. Permainan yang sudah dibuat dapat langsung dibagikan melalui tautan yang dikirimkan dengan aplikasi *Whatsapp*, *Google Classroom* maupun Email. Selain itu, kelebihan lainnya dari aplikasi ini adalah permainan yang sudah dirancang dapat dicetak dalam bentuk PDF sehingga

memudahkan siswa yang terkendala jaringan. Sejalan dengan Putri (2020), yang menyatakan bahwa *Wordwall* dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran melalui daring, serta mudah digunakan guna mengetahui bagaimana prestasi belajar siswa.

Kelebihan dari media *Wordwall* adalah bersifat fleksibel dan dapat digunakan dengan mudah oleh berbagai tingkatan sekolah, tidak monoton dan menarik untuk dimainkan, kemudian media *Wordwall* bersifat kreatif serta meningkatkan minat siswa dalam belajar dan dapat menjadi alat evaluasi, selain itu juga bisa membuat kuis atau soal dan di cetak serta dibagikan kepada siswa (Herta et al., 2023).

Beberapa penelitian sebelumnya yang relevan telah meneliti validitas dan efektivitas mengenai media pembelajaran *Wordwall* Minarti dan Pamungkas (2022) melakukan penelitian efektivitas media *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa. Dan disimpulkan bahwa pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan media *Wordwall* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Dengan menggunakan media *Wordwall* tersebut peserta didik dapat terlihat aktif ketika proses pembelajaran berlangsung. Yang tadinya terlihat tidak aktif, merasa bosan ketika pembelajaran, kini setelah menggunakan media pembelajaran peserta didik menjadi aktif, suasana kelas pun hidup, dan merasa bersemangat.

B. METODE PENELITIAN

Jenis Metode Penelitian ini adalah kuantitatif yang bersifat deskriptif dan bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan

media *Wordwall* di SB Kampung Bharu Kuala Lumpur Malaysia.

Secara singkat menurut Darna & Herlina, (2018) metode penelitian kuantitatif, metode ini dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Teknik pengumpulan data dilakukan sebagai berikut diantaranya observasi, dokumentasi, pretes & postes dan juga angket responden untuk siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa yang ada di SB Kampung Bharu Kuala Lumpur Malaysia dengan jumlah seluruh 79 siswa.

Adapun sampel yang diambil dalam penelitian ini untuk diberikan pembelajaran dengan menggunakan *Media Wordwall* adalah siswa kelas 4 SB Kampung Bharu yang berjumlah 10 siswa.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini membahas mengenai hasil penelitian berupa analisis data tes berdasarkan pada hasil pre-test dan juga post-test pada penggunaan media *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di Sanggar Bimbingan Kampung Bharu. Penelitian ini dilaksanakan selama empat (4) pertemuan dengan jumlah sampel 10 siswa kelas 4.

Hasil penelitian terkait implementasi penggunaan media *wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sanggar bimbingan kampung baru kuala lumpur malaysia data di peroleh dari

penyebaran instrument angket penelitian hasil belajar siswa. Hasil dari penyebaran instrumen hasil belajar siswa yang didapatkan akan dijadikan sebagai analisis data awal. Sehingga peneliti dapat menguji cobakan penerapan pembelajaran dengan memberikan perlakuan menggunakan media pembelajarn *wordwall*.

Berdasarkan hasil penyebaran instrument angket hasil belajar berjumlah 15 soal terhadap 10 siswa sebagai sampel di Sanggar Bimbingan (Sb) kampung baru kuala lumpur Malaysia, dinyatakan bahwa tingkat hasil belajar di katakana rendah. Pada pelaksanaan penelitian, instrumen angket hasil belajar yang menjadi lembar pretest dibagikan kepada siswa sebelum dilakukannya perlakuan (treatment). Hal ini bertujuan untuk mengetahui kondisi atau data awal tingkat belajar siswa dalam proses pembelajaran IPA. Setelah melaksanakan pretest, siswa akan diberikan perlakuan berupa materi ajar yang diterapkan melalui penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran. Kemudian untuk mendapatkan data akhir, maka peneliti memberikan lembar angket hasil belajar siswa sebagai posttest dengan soal yang sama seperti pretest kepada siswa tersebut.

Pada hasil pengujian tes awal (pre-test) perbedaan hasil belajar siswa menunjukkan nilai rata-rata 30 yang dikatakan rendah sebelum diberikannya perlakuan (treatment). Hal tersebut di dapat karena guru kurang kreatif dalam menciptakan suasana belajarnya, dan juga tidak adanya media yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga membuat siswa menjadi bosan dan kurang semangat, serta menyebabkan hasil siswa menurun. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, instrumen yang digunakan adalah angket untuk mengetahui

penggunaan media *wordwall* terhadap hasil belajar yang diisi oleh siswa.

Dalam pelaksanaan penelitian melibatkan 1 kelas yaitu kelas 4 yang terdiri dari 10 siswa yang dimana kelas 4 tersebut mengikuti pembelajaran selama 3 minggu 4 pertemuan dengan pembelajaran berdurasi 2 jam. Setelah mendapat data awal, untuk mendapatkan data akhir hasil belajar siswa maka pada pertemuan keempat setelah pembelajaran, peneliti memberikan Post-test berupa angket hasil belajar. Berdasarkan hasil angket yang diberikan menunjukkan bahwa jumlah nilai pre-test sejumlah 495 dengan rata rata 30. Sedangkan jumlah nilai post-test sejumlah 825 dengan rata rata 60. Maka dari hasil tersebut diketahui nilai *pretest* dan nilai *posttest* hasil belajar siswa di Sanggar Bimbingan (Sb) Kampung Bharu Kuala Lumpur Malaysia dalam pembelajaran ipa mengalami peningkatan yang signifikan, adapun faktor yang mempengaruhi adalah dengan penggunaan media interaktif yaitu *wordwall*. Peneliti menemukan bahwa setelah di lakukan dalam penggunaan media *wordwall* dengan mata Pelajaran ipa suasana dikelas menjadi semangat dan siswa siswipun menjadi aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Sehingga dapat di simpulkan bahwa dengan menggunakan media *wordwall* menjadikan siswa menjadi lebih semangat belajar, dan menyenangkan, tidak hanya itu saja media tersebut juga memberikan dampak yang positif kepada siswa siswi, dengan menggunakan media tersebut membuat pembelajaran menjadi efektif, dan kreatif.

Hasil penelitian ini di dukung yang di lakukan oleh (Pinta et al., 2024) yang berjudul Implementasi Penggunaan Media Wordwall Pada Mata Pelajaran

PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa di SMPN 3 Kecamatan Guguak menyatakan bahwa dengan penggunaan media tersebut berpengaruh positif terhadap motivasi dan minat belajar PAI siswa, yang dimana media *wordwall* tersebut media yang interaktif dan tergamifikasi serta menumbuhkan lingkungan belajar yang positif.

Dari hasil perhitungan menggunakan SPSS yang menandakan ada hubungan antara pretest dan posttest yang telah dilakukan, bahkan nilai Sig. (2-tailed) atau hasil nilai dari paired samples Test sebesar 0,000 yang kita ketahui apabila taraf signifikansi di bawah 0,05; maka dinyatakan ada pengaruh perlakuan uji terhadap hasil uji pretest dan posttest. Dikarenakan 0,000 dibawah 0,050, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hal ini dapat di lihat semangat siswa dan guru yang merasakan bahwa dengan penggunaan media *wordwall* tersebut dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa yang efektif dan juga membuat siswa menjadi semangat dalam belajarnya.

D. SIMPULAN

Dengan penggunaan media pembelajaran berupa *Wordwall* dengan sebuah kuis atau soal yang diberikannya kepada peserta didik dapat meningkatkan pengetahuannya tentunya dalam mata pelajaran IPA ataupun mata pelajaran lainnya. Sehingga dengan menggunakan media *Wordwall* ini dapat mengatasi permasalahan siswa yang masih kurang dalam hasil belajarnya. Dan juga di simpulkan pula bahwa dengan menggunakan media *wordwall* menjadikan siswa menjadi lebih semangat belajar, dan menyenangkan, tidak hanya itu saja media tersebut juga memberikan dampak yang

positif kepada siswa siswi, dengan menggunakan media tersebut membuat pembelajaran menjadi efektif, dan kreatif, serta berpengaruh ke hasil belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan Wordwall Game Quis berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324–332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Arumsari, R., Cep Lukman Rohmat, Ruli Herdiana, Iin, & Umi Hayati. (2021). Media Gambar Animasi Pada Game Edukasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar. *KOPERTIP : Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika Dan Komputer*, 5(2), 42–46. <https://doi.org/10.32485/kopertip.v5i2.164>
- Cahyono, Y. D. (2015). E-learning (Edmodo) Sebagai Media Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Penelitian*, 18(2), 102–112. <https://e-journal.usd.ac.id/index.php/JP/article/view/813>
- Darna, N., & Herlina, E. (2018). Memilih Metode Penelitian Yang Tepat: Bagi Penelitian Bidang Ilmu Manajemen. *Ekonomi : Jurnal Ilmu Manajemen Universitas Galuh Ciamis*, 5(1), 1–6. <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/ekonologi>
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Herta, N., Nupus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Seminat Nasional Paedagoria*, 3, 527–532. <https://wordwall.net/>
- Indra Azra, F. (2015). Pengaruh Lingkungan Keluarga Dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Smk Negeri 1 Solok Selatan. *Economica*, 2(2), 85–98. <https://doi.org/10.22202/economica.2014.v2.i2.221>
- Irwitadia Hasibuan. (2015). Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bentuk Aljabar Di Kelas Vii Smp Negeri 1 Banda Aceh Tahun Pelajaran 2013/2014. *Sigma*, 4(2), 156. <https://doi.org/10.36513/sigma.v6i2.1029>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, March, 1–16. <https://www.researchgate.net/profile/Putu-Maghfiroh>
- Maghfiroh, K., Roudlotul, M. I., & Semarang, H. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jpk*, 4(1), 64–70. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>
- Minarta, S. M., & Pamungkas, H. P. (2022). Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Man 1 Lamongan. *OIKOS Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, VI(Vol 6 No 2), 189–199. <https://doi.org/10.23969/oikos.v6i2.5628>
- Muchtar, S. R. L. A. R. S. (2023). ©JP-3Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran©Sri Rahayu Lestari, Vol 5, No 3, September-Desember, 2023| 399Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis GameWordwalluntuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Peserta Didik Kelas XI SMA. 5(20), 473–478.

- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2012). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552–560.
<https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>
- Nurkholis. (2013). *Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi Oleh: Nurkholis Doktor Ilmu Pendidikan, Alumnus Universitas Negeri Jakarta Dosen Luar Biasa Jurusan Tarbiyah STAIN Purwokerto*. 1(1), 24–44.
- Pinta, A. R., Karim, H. A., & Trisna, L. (2024). Implementasi Penggunaan Media Wordwall Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa di SMPN 3 Kecamatan Guguk. *Ta'rim : Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, Vol. 5(No. 1), 126–134.
- Pradani, T. G. (2022). “Pengaruh Penggunaan Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul H. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457.
<https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Prasasti, T. I., Solin, M., & Hadi, W. (2019). The Effectiveness of Learning Media Folklore Text of North Sumatera Based on Blended Learning by 10th Grade Students of Vocational High School Harapan Mekar-1 Medan. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 2(4), 480–490.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2020). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 177–180.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar*, November, 289–302.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195.
<https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- Sinaga, Y. M., & Soesanto, R. H. (2022). Upaya Membangun Kedisiplinan melalui Media Wordwall dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1845–1857.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.1617>
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350–361.
<https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>
- Yudha, R. I. (2018). Pengaruh Teman Sebaya Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Pada Mata Pelajaran Ips Di Smp Negeri 6 Kota Jambi. *Istoria: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sejarah Universitas Batanghari*, 2(1), 108.
<https://doi.org/10.33087/istoria.v2i1.22>