

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI *WORDWALL* PADA PEMBELAJARAN IPAS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Kurnia Uswatun Hasanah, Muh. Ngali Zainal Makmun, Nurul Aisyah*

Universitas Ma'arif Lampung, Indonesia

nurulaisyah@umala.ac.id

Abstrak

Tujuan utama penelitian ini adalah mengembangkan media berbasis aplikasi *wordwall* yang menitikberatkan pada materi "masyarakat di daerah peserta", serta menilai efek penggunaan media *wordwall* terhadap hasil pembelajaran peserta didik. Metode penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan menerapkan model ADDIE, yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pengujian media pembelajaran dilakukan di MI Ma'arif Bulusari, Kabupaten Lampung Tengah, Provinsi Lampung. Hasil evaluasi ahli materi menunjukkan skor rata-rata 87%, menunjukkan bahwa media tersebut dinilai "sangat layak". Begitu juga dengan evaluasi ahli media yang memberikan skor rata-rata 94%, juga di kategori "sangat layak". Sebelum menggunakan media *wordwall*, hanya sekitar 55% siswa yang mendapat nilai ≥ 70 , sementara setelah menggunakan media *wordwall*, jumlah siswa yang mendapat nilai ≥ 70 meningkat menjadi sekitar 82%. Dengan demikian, terlihat adanya peningkatan signifikan dalam ketuntasan belajar siswa setelah diberikan media *wordwall*.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Hasil Belajar, *Wordwall*.

Abstract

The main objective of this research is to develop a wordwall application-based media focusing on the topic "community in the participant's area" and to assess the impact of using wordwall media on student learning outcomes. The research method employed is Research and Development (R&D), utilizing the ADDIE model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. The instructional media testing took place at MI Ma'arif Bulusari, central Lampung regency, Lampung province. The evaluation results from subject matter experts showed an average score of 87%, indicating that the media was rated as "very suitable". Similarly, the evaluation by media experts yielded an average score of 94%, also falling into the "very suitable" category. Before using wordwall media, only about 55% of students scored ≥ 70 , whereas after using Wordwall media, the number of students scoring ≥ 70 increased to around 82%. Thus, a significant improvement in student learning completion is evident after the implementation of wordwall media.

Keywords: Learning Media, Learning Results, *Wordwall*.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya yang terencana dan sadar untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, agar siswa dapat terlibat secara aktif menggali serta mengembangkan kemampuan diri mereka. Pendidikan bertujuan untuk memberikan individu kekuatan dalam dimensi spiritual dan keagamaan, kemampuan untuk mengelola diri sendiri, mengamalkan nilai-nilai moral yang baik, meningkatkan kecerdasan, membangun kepribadian yang positif, dan membangun kemampuan yang bermanfaat tidak hanya bagi individu, tetapi juga untuk kepentingan masyarakat secara keseluruhan (Pristiwanti, Desi et al., 2022).

Pendidikan yang unggul adalah aspirasi yang diharapkan dan diinginkan oleh semua pihak yang terlibat dalam pendidikan. Setiap orang pasti akan lebih memilih untuk belajar di lembaga yang memberikan standar kualitas yang tinggi. Karena itu, lembaga pendidikan, seperti sekolah, diharapkan dapat menyediakan layanan yang unggul dan mempertahankan standar mutu yang tinggi agar tetap menarik minat serta mampu bersaing dengan institusi pendidikan lainnya (Fadhli, 2017).

Mengenai mutu pendidikan tidak lepas dari proses pengajaran di kelas. Guru dan siswa adalah dua aspek terpenting dalam pendidikan di kelas. Penting untuk disadari bahwa sistem pendidikan adalah sebuah struktur kompleks di mana berbagai komponennya saling terkait dan bekerja bersama-sama demi mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Supriyono, 2018).

Peningkatan mutu pendidikan dipengaruhi oleh beberapa komponen pendidikan. Komponen pendidikan tersebut meliputi metode pengajaran, media pembelajaran, siswa, dan guru. Peran guru sangatlah signifikan dalam proses pembelajaran, dimana mereka berfungsi sebagai fasilitator yang bertujuan untuk memperbaiki pencapaian belajar, menginspirasi hasil belajar siswa, dan mengangkat kualitas prestasi siswa selama proses pendidikan. Sejalan dengan itu, diperlukan media edukasi yang menarik untuk menyampaikan materi. Dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan menggunakan media pendidikan adalah untuk meningkatkan efisiensi dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif dan mencapai prestasi yang optimal.

Teknologi dan informasi modern dapat mendekatkan pendidikan kepada khalayak yang lebih dewasa dengan mempermudah akses informasi dan komunikasi di bidang pendidikan. Inovasi pendidikan diperlukan untuk meningkatkan dan memperlancar proses pembelajaran. Oleh karena itu, siswa didorong untuk menggunakan teknologi sebagai media untuk meningkatkan kreativitas dan mencapai tujuan pembelajaran (Khoriyah & Muhid, 2022).

Perkembangan teknologi informasi telah memberikan dampak signifikan terhadap penggunaan beragam media sebagai sarana pengajaran dalam pendidikan. Dengan demikian, diharapkan para guru mampu memanfaatkan perangkat dan sarana tersebut digunakan dengan cara yang optimal dan efisien dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa di lingkungan kelas mereka.

Pembelajaran menarik mampu meningkatkan minat siswa melalui pembelajaran pendidik, namun juga memerlukan pengembangan kebiasaan belajar yang kuat dan metode pengajaran yang inovatif. Diharapkan bahwa melalui proses pembelajaran yang kreatif, siswa akan mampu mengembangkan inspirasi dan meningkatkan kinerja mereka saat terlibat dalam sistem pendidikan.

Di zaman sekarang ini banyak sekali platform multimedia berbasis informasi yang menarik dan mendidik ketika digunakan sebagai alat pengajaran. Salah satu platform tersebut adalah Word Wall. Wordwall adalah aplikasi yang dirancang sebagai permainan dengan tujuan melibatkan pemain dan membantu mereka menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan melakukan survei. Wordwall adalah aplikasi menarik yang berfungsi sebagai sumber belajar dan alat pembelajaran interaktif bagi siswa. Aplikasi ini

dapat diakses melalui situs web wordwall.net tanpa perlu mengunduh aplikasi tambahan dari toko aplikasi (Hidayah & Prasetyo, 2022).

Penggunaan Media Wordwall menghidupkan suasana kelas dan meningkatkan kegembiraan, ini akan membangkitkan semangat siswa dalam pembelajaran, mendorong mereka untuk menciptakan suasana belajar yang menarik. Di lingkungan pembelajaran yang menyenangkan ini, diharapkan hasil belajar siswa akan terpengaruh secara positif (Sukma, Khofifah Indra & Handayani, Trisni, 2022).

Prestasi belajar mengacu pada keterampilan atau kemampuan yang diperoleh oleh siswa melalui rangkaian kegiatan pembelajaran yang dipersiapkan dan dilaksanakan oleh guru di sekolah, yang disesuaikan dengan tingkat dan kelas mereka (Nurrita, 2018).

Berdasarkan penelitian awal di MI Ma'arif Bulusari, hasil dari observasi dan interaksi dengan para pendidik menunjukkan bahwa mayoritas dari mereka masih mengandalkan buku cetak sebagai sumber primer untuk materi pembelajaran dan menerapkan metode pembelajaran konvensional. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran tercermin dari ketergantungan pada sumber daya yang ada di lingkungan sekolah, hanya berdasarkan buku cetak, dan tidak memanfaatkan teknologi dikarenakan guru kesulitan untuk mempelajari teknologi. Hal ini menyebabkan siswa mudah bosan dengan model pembelajaran yang monoton, serta akibat buruknya adalah hasil belajar siswa menjadi rendah dan daya kemampuan berfikir pun melemah. Sebelum diterapkan media Wordwall, siswa kelas IV tidak terlalu aktif dalam pembelajaran IPAS. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk menggunakan media pembelajaran Wordwall.

Diharapkan bahwa penggunaan Media Wordwall akan mendukung guru dalam merancang rencana pembelajaran yang kreatif dan penuh imajinasi. Selain berperan sebagai alat bantu bagi guru, Wordwall juga diharapkan dapat membangkitkan semangat belajar siswa. Media pembelajaran Wordwall ini memiliki kelebihan banyaknya template permainan yang bermacam-macam yang dapat dimainkan oleh siswa.

Penelitian sebelumnya telah mengeksplorasi penggunaan Wordwall dalam pembelajaran, contohnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Diyah dan rekannya dengan judul "Meningkatkan Minat Belajar dengan Wordwall di Kelas 4 SD". Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis kualitatif. Hasil observasi menunjukkan rata-rata 50%, yang diklasifikasikan sebagai "cukup". Dalam situasi ini, kriteria "cukup" mengindikasikan bahwa sekitar 50% kemampuan siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Setelah itu, penelitian dilakukan dengan menggunakan media Wordwall yang mendapatkan kriteria "layak" sebesar 98% (Setyorini et al., 2024). 2) Regina dan rekan-rekannya melakukan penelitian dengan judul "Pemanfaatan Media Aplikasi Wordwall Berbasis Web untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran IPS." Penelitian ini menerapkan pendekatan Desain dan Pengembangan (DnD), yang melibatkan evaluasi dari pakar dalam bidang materi, media, dan pembelajaran. Setelah implementasi media Wordwall, hasil penelitian menunjukkan persentase sebesar 92,22%, dengan klasifikasi "sangat baik" (Munandar et al., 2023). Oleh karena itu, penelitian ini bukan merupakan sesuatu yang baru, namun, penelitian saya berfokus pada penerapan media Wordwall dengan pendekatan Research and Development (R&D). Saya memilih model ADDIE karena dinilai dinamis, efektif, dan mendukung keberhasilan program. Pengumpulan data dilakukan melalui penggunaan angket validasi media dan materi, serta angket respons dari guru dan siswa. Tujuan penggunaan angket adalah untuk mengevaluasi respons siswa terhadap media pembelajaran Wordwall.

METODE

Penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan, yang dikenal sebagai *Research and Development* (R&D). Jenis penelitian ini merupakan pendekatan penelitian yang umumnya digunakan untuk menciptakan dan menguji keefektifan produk baru (Muqdamien et al., 2021).

Penelitian pengembangan dilakukan dengan kajian tentang temuan penelitian yang dikembangkan, berdasarkan temuan-temuan tersebut dikembangkanlah sebuah produk, setelah itu dilakukan uji coba sesuai dengan dimana produk tersebut akan dilakukan, kemudian dilakukan revisi (Putri & Hamimah, 2023).

Hasil pengembangan selanjutnya divalidasi oleh para ahli, yaitu ahli media, sedangkan validasi materi dilakukan oleh ahli materi (Dewi & Winata, 2022). Analisis pengembangan dilakukan dengan menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima langkah: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Kurniastuti & Wibawa, 2024).

Pengujian produk ini dilakukan di MI Ma'arif Bulusari, Kabupaten Lampung Tengah, dengan melibatkan guru dan siswa kelas IV pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), topik C yang berfokus pada "Masyarakat di Daerahku" dari bab 5 (Cerita Tentang Daerahku). Subjek pengujian dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di MI Ma'arif Bulusari, Lampung Tengah.

Dalam penelitian R&D, peneliti menggunakan beragam metode pengumpulan data seperti observasi, kuesioner, dokumentasi, dan wawancara. Kuesioner digunakan untuk memvalidasi media dan materi yang digunakan serta untuk mendapatkan tanggapan dari guru dan siswa. Validasi produk dilakukan untuk mengevaluasi keberhasilan permainan edukasi menggunakan Wordwall dalam aspek tampilan, materi, dan efektivitasnya. Hasil tes belajar dievaluasi melalui pengerjaan soal di Wordwall. Angket menggunakan skala Likert sebagai alat pengukuran (Serly, 2022). Detail prosedur penilaian dijabarkan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Skor Penilaian Validasi Ahli (Latifah & Damayanti, 2022).

Kategori	Skor
Sangat Baik (SB)	4
Baik (B)	3
Kurang Baik (KB)	2
Sangat Kurang Baik (SKB)	1

Data validasi dari para ahli atau validator akan diseleksikan melalui analisis menggunakan formula yang disajikan sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \quad (\text{Hikmah, Nurul, 2017})$$

keterangan:

P = presentasi data angket

f = jumlah skor perolehan

N = jumlah skor maksimum

Berdasarkan total akumulasi skor dari penilaian ahli, maka dapat ditarik kesimpulan mengenai hasilnya. Rincian mengenai kriteria kesesuaian media pembelajaran diuraikan secara terperinci dalam Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Kelayakan

Tingkat Pencapaian	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak

Data dari kuesioner yang diisi oleh guru dan peserta didik dimanfaatkan untuk mendapatkan pemahaman tentang pandangan dan tanggapan mereka terhadap media yang telah dirancang. (Parisa et al., 2023) Rumus yang dipakai untuk menghitung persentase respons dari guru dan peserta didik diuraikan sebagai berikut.

$$N = \frac{k}{N_k} \times 100\% \quad (\text{Hikmah, Nurul, 2017})$$

Keterangan:

N = Persentase Skor

K = Jumlah Skor

N_k = Jumlah Skor Total

Setelah itu, kriteria dari tanggapan yang diberikan oleh guru dan peserta didik akan diuraikan secara kualitatif dalam penilaian berikut ini.

Tabel 3. Kriteria Persentase Angket Respon Guru dan Siswa (Parisa et al., 2023)

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Menarik
61% - 80%	Menarik
41% - 60%	Cukup Menarik
21% - 40%	Kurang Menarik

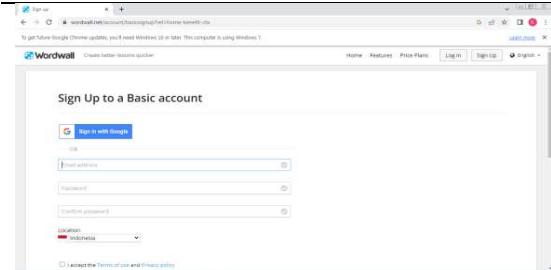
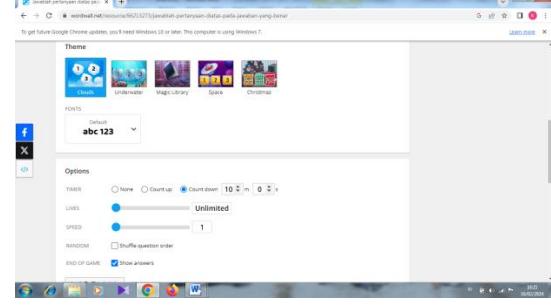
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Wordwall pada Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV SD dengan Model ADDIE" menggambarkan penggunaan model ADDIE yang melibatkan lima tahapan: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

Pada fase analisis, langkah awal adalah mengevaluasi ciri-ciri siswa dan kebutuhan mereka terhadap media pembelajaran. Berdasarkan evaluasi karakteristik siswa, ditemukan bahwa mereka kesulitan memahami materi pelajaran yang diajarkan guru dengan pendekatan konvensional seperti papan tulis, LKS, dan buku teks. Sebaliknya, siswa menunjukkan respon yang lebih baik dan cenderung lebih mampu memahami materi pembelajaran saat guru menggunakan media pembelajaran yang berbentuk permainan edukatif. Evaluasi kebutuhan media pembelajaran mengungkapkan bahwa di MI Ma'arif Bulusari, penggunaan media pembelajaran masih belum umum. Dengan demikian, peneliti merancang media pembelajaran yang menarik dan interaktif, terutama untuk mata pelajaran IPAS. Ini menunjukkan perlunya guru untuk menggunakan media pembelajaran yang tepat, seperti media berbasis permainan, untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

Pada tahap desain, peneliti mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi Wordwall. Media pembelajaran ini bertujuan untuk mendukung proses pengajaran serta mempermudah pemahaman materi bagi siswa kelas IV. Desain visual media pembelajaran dengan Wordwall dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Desain media pembelajaran wordwall

Tampilan	Keterangan
	Tampilan masuk nama gmail dan masuk log in
	Tampilan permainan gambar game edukasi wordwall
	Tampilan permainan selesai skor dan waktu yang ditetapkan
	Tampilan option/pilihan

Selanjutnya, dalam tahap pengembangan, Media pembelajaran yang telah disusun akan diserahkan untuk divalidasi oleh dua jenis validator, yaitu validator ahli materi dan validator ahli media.

Langkah selanjutnya adalah tahap implementasi, di mana media pembelajaran yang telah disiapkan, divalidasi, dan direvisi akan diterapkan melalui percobaan di kelas. Tujuan utama dari tahap implementasi ini adalah mengevaluasi seberapa layaknya media yang telah dikembangkan saat digunakan dalam proses pembelajaran.

Pada tahap evaluasi, peneliti menggunakan kuesioner respons dari guru dan siswa untuk mengevaluasi kecocokan media pembelajaran yang telah dibuat. Intinya, tujuan dari evaluasi ini adalah untuk memperoleh pemahaman menyeluruh tentang bagaimana guru dan siswa menilai efektivitas dan kegunaan media yang telah dikembangkan.

1. Hasil Uji Coba Validasi Media Pembelajaran

a. Uji Validasi Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi dilakukan oleh Ibu R. Ma Fauziyah Wardhaty S.Pd.I, seorang guru IPAS untuk kelas IV di MI Ma'arif Bulusari. Dari hasil validasi tersebut, diperoleh skor 87%, yang menunjukkan kelayakan media tersebut dan masuk ke dalam kategori "Sangat Layak". Dengan demikian, media pembelajaran Wordwall untuk IPAS yang telah dikembangkan memenuhi standar kelayakan yang ditetapkan. Ini menandakan bahwa produk ini sesuai dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

b. Uji Validasi Ahli Media

Validasi oleh ahli media diberikan kepada satu validator, yakni Nur Laili M.Pd, seorang dosen di jurusan PGMI Universitas Ma'arif Lampung (UMALA). Penilaian ini dilakukan setelah dilakukan beberapa revisi, seperti meningkatkan kecepatan permainan dan Setelah memperoleh umpan balik dari ahli, peneliti menambahkan petunjuk penggunaan pada media yang telah dikembangkan. Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan skor sebesar 94% dengan kategori "Sangat Layak". Dengan demikian, terlihat bahwa media Wordwall untuk IPAS yang telah dikembangkan memenuhi standar kelayakan yang ditetapkan. Oleh karena itu, produk ini dianggap layak dan sesuai untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

2. Hasil Angket Respon Terhadap Media Pembelajaran

a. Hasil Angket Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Apikasi Wordwall

Setelah melaksanakan percobaan terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi Wordwall yang telah dibuat, proses berlanjut dengan guru memberikan penilaian melalui pengisian angket respons yang disediakan oleh peneliti. Hasil dari evaluasi angket respons guru menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memperoleh skor sebesar 94%, Dengan penilaian yang mencapai kategori "Sangat Menarik", dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran Wordwall untuk mata pelajaran IPAS memenuhi syarat untuk digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran.

b. Hasil Angket Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Apikasi Wordwall

Setelah menguji media pembelajaran Wordwall, siswa diminta untuk mengisi angket evaluasi tentang tanggapan mereka terhadap media tersebut. Evaluasi dilakukan setelah sesi uji coba selesai, dengan partisipasi 22 siswa, termasuk 10 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran ini meraih skor 86,6%, dengan kategori "Sangat Menarik".

3. Nilai Hasil Belajar Peserta Didik

Berdasarkan data awal sebelum penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi Wordwall, peserta didik mencatatkan nilai sebesar 68,4%, dikategorikan sebagai "Tidak Tuntas". Dari total 22 peserta didik, 12 berhasil mencapai tingkat kelulusan, sementara 10 lainnya belum mencapai standar tersebut, yang memiliki batas nilai minimal sebesar 70. Namun, setelah menggunakan media pembelajaran Wordwall, terjadi peningkatan yang signifikan dalam prestasi belajar peserta didik. Rata-rata nilai mencapai 74%, dikelompokkan sebagai "Tuntas", dengan 18 peserta didik mencapai tingkat ketuntasan dan 4 peserta didik lainnya belum mencapai tingkat tersebut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Wordwall telah berhasil meningkatkan jumlah peserta didik yang mencapai standar kelulusan, menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Wordwall dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di sekolah dasar dapat diringkas sebagai berikut:

1. Hasil validasi dari penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Wordwall untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar" menunjukkan bahwa validasi oleh ahli materi mencapai skor 87%, yang masuk dalam kategori "Sangat Layak". Sementara itu, validasi oleh ahli media memperoleh skor 94%, juga terkategori sebagai "Sangat Layak". Dengan demikian, dapat dilihat bahwa media pembelajaran Wordwall untuk mata pelajaran IPAS yang telah dikembangkan memenuhi standar kelayakan yang ditetapkan. Oleh karena itu, produk ini layak digunakan dalam proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar, khususnya di kelas IV pada pembelajaran IPAS dengan topik Bab 5 tentang cerita daerahku, subtopik C tentang masyarakat di daerahku.
2. Pengembangan media pembelajaran IPAS menggunakan Wordwall di MI Ma'arif Bulusari berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV. Ini dapat dilihat dari respon guru terhadap media pembelajaran IPAS yang menggunakan Wordwall, terutama pada topik masyarakat di daerah siswa. Guru memberikan nilai rata-rata sebesar 94%, dengan kategori "Sangat Menarik", dan menyatakan bahwa media tersebut pantas digunakan dalam proses pembelajaran. Respon siswa terhadap media tersebut juga sangat positif, dengan nilai rata-rata sebesar 86,6%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut berhasil menarik minat dan perhatian siswa serta memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pembelajaran dan kriteria "Sangat Menarik", sehingga juga dianggap layak digunakan. Selain itu, hasil penilaian belajar siswa dalam aspek kognitif menunjukkan peningkatan, dengan nilai mencapai 74% dan kategori "Tuntas". Hal ini berbeda dengan nilai sebelum penggunaan media *Wordwall*, yang hanya mencapai rata-rata 68,4%, menandakan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa ketika menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Wordwall*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Universitas Ma'arif Lampung (UMALA) yang selama ini telah menjadi tempat dimana peneliti mencari ilmu pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Novyanti, N., Dewi, H. I., & Winata, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kreativitas Kognitif Anak Pada Pelajaran Bahasa Inggris. *Instruksional*, 4(1), 27-33. <https://doi.org/10.24853/instruksional.4.1.%25p>
- Fadhlil, M. (2017). Manajemen peningkatan mutu pendidikan. *Tadbir: Jurnal Studi Manajemen Pendidikan*, 1(2), 215-240. <http://dx.doi.org/10.29240/jsmp.v1i2.295>
- Hidayah, S. N., & Prasetyo, T. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi Tematik Berbasis Web Wordwall Berpaduan Classroom untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2632–2635. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.732>
- Hikmah, N. (2017). Pengembangan Multimedia (Audiovisual) Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang Bagi Siswa Kelas IV SD. *Pendas Mahakam: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 83-90. <https://jurnal.fkip.uwgm.ac.id/index.php/pendasmahakam/article/view/96>
- Khoriyah, R., & Muhib, 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*, 192–205. <https://doi.org/10.21093/twt.v9i3.4862>
- Kurniastuti, D., & Wibawa, S. (2024). Pengembangan Multimedia Pembelajaran PPKn Berbasis Wordwall Untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 2(1), 142-152. <https://doi.org/10.61132/semantik.v2i1.230>
- Latifah, U., & Damayanti, M. I. (2022). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Platform Wordwall. net Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 10(6), 1415-1424. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/47490>
- Munandar, R. T., Robandi, B., & Giwangsa, S. F. (2021). Pengembangan Media Aplikasi Wordwall Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Pada Materi IPS. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 81-87. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v8i2.63448>
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Rasarwaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23–33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- Nurrita, T. (2018). PENGEMBANGAN Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Parisa, M., Arcana, I. N., Susetyo, A. E., & Kuncoro, K. S. (2023). Pengembangan Kuis dan Game Edukasi Menggunakan Wordwall pada Pembelajaran Daring Pertidaksamaan Nilai Mutlak Bentuk Linier. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 7(2), 167. <https://doi.org/10.31949/th.v7i2.4351>
- Pristiwanti, Desi, Bai Badariah, Sholeh Hidayat, & Ratna Sari Dewi. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 7915. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Putri, N. M., & Hamimah, H. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran IPA. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 3(1), 95–99. <https://doi.org/10.58737/jpled.v3i1.99>

- Serly, A. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Taharah Di SMPN Purwodadi. <http://repository.unisma.ac.id/handle/123456789/4265>
- Setyorini, D., Suneki, S., Prayitno, M., & Prasetyawati, C. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Dengan Menggunakan Media Wordwall Kelas 4 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 25–31. <https://doi.org/10.33061/js.v6i1.8885>
- Sukma, Khofifah Indra & Handayani, Trisni. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar*, II(1). <https://doi.org/10.26740/eds.v2n1.p43-48>