

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar PPKn Kelas III SDIT Qurrata Aini Baitussalam Bogor

Fitria Erlinda Panatari Rahman¹, Salati Asmahaasanah², Ahmad Mulyadi Kosim³

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah^{1,2,3}

Universitas Ibn Khaldun Bogor^{1,2,3}

ipitriaerlindaa@gmail.com¹, salati@fai.uika-bogor.ac.id², ahmadmulyadi@fai.uikabogor.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh antara penggunaan media pembelajaran wordwall terhadap hasil belajar PPKn kelas III. Metode penelitian ini yaitu metode kuasi eksperimen (Quasi Experimental) dengan desain penelitian Nonequivalent control group design. Pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling dengan jumlah 64 peserta didik SDIT Qurrata Aini Baitussalam Bogor tahun ajaran 2024/2025, yaitu 32 peserta didik kelas III Taqwa sebagai kelas eksperimen dan 32 peserta didik kelas III Sholih sebagai kelas kontrol. Data yang dikumpulkan menggunakan soal tes objektif pretest dan posttest untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada pelajaran PPKn. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar peserta didik yang signifikan setelah melakukan pembelajaran menggunakan media wordwall pada kelas eksperimen dengan hasil belajar berdasarkan rata-rata nilai posttest sebesar 85,03 sedangkan kelas kontrol sebesar 76,25. Selisih peningkatan anrara nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen adalah 16,00 poin sedangkan kelas kontrol hanya 7,719 poin. Hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang menggunakan media Wordwall dengan yang menggunakan metode konvensional. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Wordwall berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran PPKn.

Kata Kunci: Hasil belajar, media Pembelajaran, Wordwall

Abstract

This study aims to determine the effect of using Wordwall learning media on the Civic Education (PPKn) learning outcomes of third-grade students. This research employed a quasi-experimental method with a Nonequivalent Control Group Design. The sampling technique used was purposive sampling, involving 64 students from SDIT Qurrata Aini Baitussalam Bogor in the 2024/2025 academic year, consisting of 32 students from Class III Taqwa as the experimental group and 32 students from Class III Sholih as the control group. The data were collected using objective test questions administered as pretests and posttests to measure students' learning outcomes in Civic Education. The results showed a significant increase in the learning outcomes of students in the experimental class after being taught using Wordwall media, with an average posttest score of 85.03, compared to the control class, which had an average posttest score of 76.25. The improvement between the pretest and posttest scores in the experimental group was 16.00 points, while the control group only showed an increase of 7.719 points. The statistical test results showed a significance value (Sig. 2-tailed) of $0.000 < 0.05$, indicating a significant difference between the learning outcomes of students taught using Wordwall media and those taught using conventional methods. Therefore, it can be concluded that the use of Wordwall media has a significant effect on improving students' learning outcomes in Civic Education..

Keywords: Learning Outcomes, Wordwall Learning Media,

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki peranan strategis dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik sebagai generasi penerus bangsa. Melalui pendidikan dasar, anak-anak Indonesia dibekali dengan berbagai kompetensi dasar yang menjadi landasan bagi proses pendidikan pada jenjang berikutnya. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran di sekolah dasar mencakup berbagai mata pelajaran, salah satunya adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Mata pelajaran ini berfungsi sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai kebangsaan seperti tanggung jawab, toleransi, kebersamaan, dan cinta tanah air sejak usia dini. Dalam Kurikulum 2013, PPKn diarahkan tidak hanya sebagai pelajaran pengetahuan kewarganegaraan, tetapi juga sebagai wahana pembentukan karakter dan jati diri bangsa (Kemendikbud, 2017).

Di jenjang sekolah dasar, PPKn tidak hanya mengajarkan konsep-konsep dasar tentang negara, hukum, dan hak serta kewajiban warga negara, tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral seperti tanggung jawab, toleransi, keadilan, dan cinta tanah air. Namun dalam pelaksanaannya, pembelajaran PPKn sering dianggap kurang menarik oleh peserta didik karena metode penyampaiannya yang masih didominasi ceramah dan hafalan. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat belajar, keterlibatan aktif peserta didik, serta hasil belajar yang belum optimal, khususnya di kelas III sekolah dasar. Banyak guru yang masih kesulitan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga penyampaian materi PPKn menjadi monoton dan kurang relevan dengan gaya belajar peserta didik masa kini. Dalam pengamatan yang dilakukan oleh peneliti selama kegiatan Praktik Profesi Keguruan (PPK) di SDIT Qurrata Aini Baitussalam Bogor, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih bersifat konvensional dengan media yang terbatas pada buku cetak dan *slide PowerPoint*, yang cenderung kurang mampu menarik perhatian peserta didik.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan akan pembelajaran yang lebih kontekstual serta menyenangkan, pemanfaatan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu solusi alternatif. Media pembelajaran memiliki fungsi penting sebagai perantara dalam menyampaikan pesan dari guru kepada peserta didik agar materi yang disampaikan lebih mudah dipahami. Gagné dan Briggs (Arsyad, 2013) menyebutkan bahwa media pembelajaran merupakan alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar, seperti gambar, video, grafik, dan komputer. Media tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga berperan sebagai stimulus untuk membangkitkan perhatian dan minat peserta didik.

Salah satu media pembelajaran yang dinilai sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar adalah *wordwall*. *Wordwall* merupakan media digital berbasis web yang menyediakan berbagai template permainan seperti kuis pilihan ganda, mencocokkan pasangan, menjawab singkat, teka-teki silang, dan permainan interaktif lainnya. Keunggulan *wordwall* terletak pada kemudahan penggunaannya serta tampilannya yang menarik secara visual, yang sesuai dengan gaya belajar visual dan kinestetik peserta didik (Gusman et al., 2022). Selain itu, *wordwall* juga dapat

digunakan sebagai alat evaluasi secara langsung di kelas, sehingga guru dapat mengetahui tingkat pemahaman peserta didik secara *real-time*.

Dalam kajian teoretis, media *wordwall* terbukti mampu mengoptimalkan proses pembelajaran. Menurut Tanthowi dkk (2023) *wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik secara signifikan karena menggabungkan unsur permainan dengan materi pelajaran. Agusti dan Aslam (2022) juga menyatakan bahwa fitur-fitur *wordwall* tidak hanya efektif untuk menyampaikan materi, tetapi juga mendukung pelaksanaan evaluasi harian maupun sumatif dengan cara yang menyenangkan. Media ini menjembatani kebutuhan guru untuk menyampaikan materi dan keinginan peserta didik untuk belajar dengan cara yang lebih aktif, kreatif, dan tidak membosankan.

Melihat permasalahan dan *urgensi* tersebut, peneliti memandang penting untuk mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn. Fokus penelitian ini diarahkan pada peserta didik kelas III di SDIT Qurrata Aini Baitussalam Bogor, dengan harapan dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, menyenangkan, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman serta hasil belajar peserta didik.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen (*Quasi Eksperimental*) dan desain penelitian *Non-equivalent control group design*. Desain ini membutuhkan dua kelas sampel, yaitu kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *wordwall* dalam pembelajaran sementara kelas kontrol adalah yang tidak diberikan perlakuan (Isnawan, 2020). Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* dengan jumlah 64 peserta didik SDIT Qurrata Aini Baitussalam tahun ajaran 2024/2025, yaitu 32 peserta didik kelas III Taqwa sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *wordwall* dan 32 peserta didik kelas III Sholih sebagai kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Data yang dikumpulkan menggunakan soal tes objektif *pretest* dan *posttest* untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada pelajaran PPKn.

Penelitian dilakukan dalam dua kali pertemuan, masing-masing satu kali untuk kelas eksperimen dan satu kali untuk kelas kontrol. Setiap pertemuan diawali dengan pretest, dilanjutkan dengan proses pembelajaran, lalu diakhiri dengan posttest untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik. Khusus di kelas eksperimen, peserta didik dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk mengikuti permainan edukatif berbasis *wordwall* secara bergiliran atau berkompetisi secara sehat. Pendekatan ini bertujuan untuk mendorong kerja sama, keterlibatan aktif, dan peningkatan motivasi belajar.

Tabel 1. Rancangan Desain Penelitian

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-tes
Kelas eksperimen	Q ₁	X ₁	Q ₂
Kelas kontrol	Q ₁	X ₂	Q ₂

Sebagai bagian daripada prosedur pengumpulan data, instrumen tes digunakan. Tes tersebut digunakan untuk melihat apakah terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn yang substansial apabila digunakan media pembelajaran berbasis kuis sebagai alat ukur dalam penelitian ini. Tes yang digunakan 15 soal campuran yang terdiri dari 12 soal pilihan ganda dan 3 soal isian singkat. Sebelum instrumen tes dapat digunakan dalam penelitian, instrumen melewati serangkaian proses yaitu uji validitas dan uji reliabel. Instrumen tes dapat digunakan untuk penelitian setelah terbukti aman, dan uji-t digunakan untuk menganalisis perbedaan hasil belajar peserta didik pada nilai posttest antara kelas kontrol dan eksperimen setelah diberikan perlakuan. Semua prosedur ini dilakukan pada taraf signifikansi 5% yaitu $\alpha = 0,05$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar merupakan indikator penting dalam proses pendidikan, yang mencerminkan sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Sudjana hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh oleh peserta didik setelah menerima pengalaman pembelajaran dari guru (Agusti & Aslam, 2022). Hal ini sejalan dengan pendapat Bloom bahwa hasil belajar mencakup tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif mencakup pengetahuan dan pemahaman, ranah afektif berkaitan dengan sikap dan nilai, serta ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan motorik peserta didik. Ibrahim et al., (2023) juga mengatakan bahwa hasil belajar mencerminkan pencapaian peserta didik dalam bentuk penilaian terhadap pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimiliki setelah mengikuti pembelajaran. Pendapat ini sejalan dengan Bloom yang menyatakan bahwa hasil belajar mencakup tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik (Agusti & Aslam, 2022).

Keberhasilan hasil belajar peserta didik dalam penelitian ini dipengaruhi oleh beberapa faktor internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi motivasi belajar, minat, dan kemampuan kognitif peserta didik. Sedangkan faktor eksternal mencakup penggunaan media pembelajaran, suasana kelas yang kondusif, serta keterlibatan guru dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan Simamora et al., (2020) yang menyebutkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh faktor fisiologis, psikologis, dan lingkungan belajar.

Setelah penelitian selesai dilaksanakan, data hasil belajar peserta didik yang dianalisis berdasarkan nilai rata-rata pretets dan posttest dari masing-masing kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berikut merupakan hasil deskripsi statistik nilai pretest dan posttest:

Tabel 2. Deskripsi Data Statistik

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Kontrol	32	13	62	75	68.53	4.385
Posttest Kontrol	32	20	67	87	76.25	5.224
Pretest Eksperimen	32	21	62	83	69.03	5.165
Posttest Eksperimen	32	21	75	96	85.03	5.331
Valid N (listwise)	32					

Berdasarkan data di atas, diketahui bahwa pada kelas kontrol, nilai rata-rata pretest sebesar 68,53 meningkat menjadi 76,25 pada posttest, dengan peningkatan sebesar 7,719 poin. Sementara itu, pada kelas eksperimen yang menggunakan media *Wordwall*, nilai pretest sebesar 69,03 meningkat menjadi 85,03 pada posttest, dengan peningkatan sebesar 16,00 poin. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* mampu memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih besar.

Penggunaan media pembelajaran seperti *wordwall* sesuai dengan pendapat Gagne & Reiser dalam (Shoffa et al., 2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat peserta didik dalam belajar. *Wordwall* sebagai media digital interaktif juga mendukung penyampaian materi secara menarik, sesuai karakteristik peserta didik sekolah dasar yang aktif dan menyukai aktivitas bermain (Pagarra et al., 2022). Keunggulan *wordwall* juga turut menjadi faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran. *Wordwall* memiliki berbagai fitur menarik seperti kuis, matching pairs, anagram, dan permainan edukatif lainnya yang bersifat interaktif dan menyenangkan (Aprilia et al., 2024). Media ini fleksibel karena dapat diakses melalui berbagai perangkat, mudah digunakan, serta memungkinkan guru menyesuaikan konten sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Arsyad dalam (Sari, 2024) menyebutkan bahwa media pembelajaran seperti Wordwall dapat memperjelas informasi, meningkatkan fokus belajar, serta menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan setara bagi peserta didik.

Untuk menguji signifikan peningkatan hasil belajar masing-masing kelas, maka dilakukan uji *Paired Sample t-Test*. Berikut adalah hasil analisisnya:

Tabel 3. Uji *Paired Sampel T-Test* Kelas Kontrol

Paired Samples Test									
	Paired Differences								
	Mean	Std. Deviation	n	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-7.719	5.219	.923	-9.601	-5.837	-8.366	31	.000

Hasil uji menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest pada kelas kontrol. Peningkatan sebesar 7,719 poin menunjukkan bahwa meskipun menggunakan metode konvensional, pembelajaran tetap memberi dampak terhadap hasil belajar peserta didik, meskipun tidak terlalu besar.

Tabel 4. Uji *Paired Sampel T-Test* Pada Kelas Eksperimen

Paired Samples Test								
	Paired Differences							
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
	n	Mean	Lower	Upper				
Pair 1 Pretest - Posttest	-16.000	5.623	.994	-18.027	-13.973	-16.098	31	.000

Sementara itu, pada kelas eksperimen, hasil uji menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$, yang berarti terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara nilai pretest dan posttest. Rata-rata nilai posttest lebih tinggi sebesar 16,00 poin dibandingkan pretest. Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran Wordwall secara efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Setelah dilakukan analisis data pada masing-masing kelas menggunakan uji *Paired Samples t-Test*, yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol, langkah selanjutnya adalah melakukan uji *Independent Samples t-Test*. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelas setelah diberi perlakuan yang berbeda, yaitu penggunaan media *Wordwall* pada kelas eksperimen dan metode pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.

Uji independent samples t-test dilakukan terhadap nilai posttest dari kedua kelompok. Hasil analisis ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 5. Uji *Independent Sample t-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
Nilai	Equal variances assumed		.000	.984	-9.243	62	.000	-12.156 1.315 -14.785 -9.527
	Equal variances not assumed				-9.243	61.988	.000	-12.156 1.315 -14.785 -9.527

Berdasarkan hasil uji, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Dengan kata lain, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang berarti media pembelajaran *wordwall* memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Lebih lanjut, diketahui bahwa rata-rata nilai posttest kelas eksperimen lebih tinggi sebesar 12,156 poin dibandingkan kelas kontrol. Selisih nilai ini menjadi bukti bahwa pembelajaran menggunakan media *wordwall* secara nyata lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang tidak menggunakan media. Penggunaan *wordwall* memungkinkan peserta didik untuk lebih aktif, terlibat secara langsung, serta menikmati pembelajaran melalui permainan edukatif yang relevan dengan materi PPKn. Dengan demikian, hasil uji hipotesis ini semakin memperkuat temuan sebelumnya bahwa *wordwall* dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Media ini bukan hanya mampu menarik perhatian peserta didik, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan partisipatif, sehingga berdampak pada pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran.

Hasil penelitian ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh (Akbar & Hadi, 2023) yang menjelaskan berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik, oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Dalam penelitiannya, rata-rata nilai pretest sebesar 54,79 meningkat menjadi 80,94 pada posttest, dengan selisih sebesar 26,15 poin atau sekitar 47,7%. Selain itu, hasil perhitungan *effect size* sebesar 79,4% menunjukkan bahwa peningkatan tersebut termasuk dalam kategori besar. Hal ini membuktikan bahwa media *wordwall* efektif menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, serta berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh (Nisa & Susanto, 2022) yang menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan game edukasi berbasis *wordwall* dalam pembelajaran matematika memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik. Hasil uji menunjukkan korelasi yang sangat kuat ($r = 0,910$) dan koefisien determinasi sebesar 82,8%, artinya sebagian besar variasi motivasi belajar dapat dijelaskan oleh penggunaan media *wordwall*. Media ini terbukti mampu menumbuhkan ketertarikan, semangat belajar, dan keterlibatan aktif siswa melalui fitur permainan yang menyenangkan dan mudah digunakan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar PPKn kelas III SDIT Qurrata Aini Baitussalam Bogor

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil

belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn kelas III di SDIT Qurrata Aini Baitussalam Bogor. Rata-rata nilai posttest pada kelas eksperimen yang menggunakan *Wordwall* mencapai 85,03, meningkat 16,00 poin dari pretest. Sementara itu, kelas kontrol hanya mengalami peningkatan sebesar 7,72 poin. Hasil uji statistik melalui *Independent Samples t-Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang menandakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang menggunakan media *Wordwall* dan yang menggunakan metode konvensional. Temuan ini menunjukkan bahwa *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan melibatkan peserta didik secara aktif. Media ini tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga mendorong motivasi dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, *Wordwall* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif, khususnya dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA. *Community Development Journal*, Vol.4, No., 1653–1660.
- Aprilia, D. P., Tryanasari, D., & Kartikasari, A. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Game Edukasi Word Wall Terhadap Hasil Belajar IPAS Di SDN Karangtengah 4 Ngawi. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5, 265–271. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Arsyad,. A. (2013). *MEDIA PEMBELAJARAN*. PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Gusman, B. A., Salsabila, U. H., Hoerotunnisa, Giardi, L. Y., & Viki, F. (2022). Efektivitas Platform Wordwall pada Pembelajaran PAI di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) pada Masa Pandemi. *Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 11(3), 203–221. <https://doi.org/10.33367/ji.v11i3.2080>
- Ibrahim, F., Hendrawan, B., & Sunanah, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1(2), 102–108. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>
- Isnawan, M. G. (2020). *KUASI-EKSPERIMEN*. Nashir Al-Kutub Indonesia.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Buku Guru dan Buku Siswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas IV SD/MI Kurikulum2013 Revisi*. Jakarta : Kemendikbud.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jgi0005>

- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN* Badan Penerbit UNM.
- Sari, F. A. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Sistem Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*, 2(2), 414–421.
- Shoffa, S.Pd., M. Pd. Dr. S., Desty Endrawati Subroto., M. P., Fadhilah Syam Nasution, M. P., Widi Astuti, S.Pd.I., M. Pd. I., Dr. Ir. Ugik Romadi, SST, M.Si, I., Fahmi Cholid, S. Stat., Devi Syukri Azhari, S.Pd.I., M. Pd., Dr. Hafidz, M. Pd. I., M.A, Dr. J. K. S. P., Umar, R. H., & Dr. Gusmirawati, S.Pd.I., M. A. (2023). *MEDIA PEMBELAJARAN* (M. A. Dr. Sriwardona & R. Yani, Eds.). CV. Afasa Pustaka.
- Simamora, T., Harapan, E., & Kesumawati, N. (2020). Faktor-Faktor Determinan Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 5(2), 191. <https://doi.org/10.31851/jmksp.v5i2.3770>
- Tanhowi, I., Wahyu Utami, L., Salsabilah, N., Iqamah, N., Tias Azizah Awalia, P., Malikah, S., & Haer, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 6(4), 563. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/justek>