

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI BISNIS DIGITAL PADA KONSENTRASI KEAHLIAN DI SMKS BUDIAGUNG T.A 2024/2025

¹Sri Wahyuni, ²Lenti Susanna Saragih

¹Pendidikan Bisnis Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan

E-mail: ¹sriiwhyuniii0207@gmail.com, ²lenti@unimed.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall pada mata pelajaran Perencanaan Bisnis untuk siswa kelas XI Bisnis Digital di SMKS Budi Agung Medan Tahun Ajaran 2024/2025. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup lima tahapan: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Hasil analisis awal menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan sebelumnya kurang interaktif, mengakibatkan rendahnya ketercapaian hasil belajar siswa, di mana 55% siswa tidak mencapai KKTP. Media pembelajaran Wordwall dirancang dengan dukungan platform Google Sites dan Canva guna menyajikan materi secara visual dan kuis berbasis game interaktif. Hasil validasi dari ahli menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan, dengan skor kelayakan rata-rata 89%. Respon siswa terhadap penggunaan media ini juga sangat positif, dengan skor rata-rata angket sebesar 82% yang tergolong dalam kategori "sangat menarik". Selain itu, efektivitas media diuji melalui peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Pada pertemuan pertama, rata-rata nilai pre-test sebesar 66,93 meningkat menjadi 86,07 pada post-test dengan N-Gain sebesar 0,60 (kategori sedang). Pada pertemuan kedua, nilai pre-test sebesar 84,34 meningkat menjadi 99,03 pada post-test. Peningkatan tersebut menghasilkan nilai N-gain sebesar 0,95 yang termasuk dalam kategori tinggi. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall sangat layak, menarik, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Perencanaan Bisnis.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Wordwall, ADDIE, Hasil Belajar

ABSTRACT

This study aims to develop an interactive learning media based on Wordwall for the Business Planning subject in Grade XI Digital Business students at SMKS Budi Agung Medan for the 2024/2025 academic year. The research method used is Research and Development (R&D) employing the ADDIE model, which includes five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The initial analysis showed that previous learning methods were still conventional and lacked interactivity, resulting in low student learning outcomes, with 55% of students not meeting the Minimum Mastery Criteria (KKTP). The Wordwall-based learning media was designed using Google Sites and Canva to present material visually and through interactive game-based quizzes. Validation results from experts indicated that the developed media is highly feasible, with an average feasibility score of 89%. Student responses to the media were also highly positive, with an average questionnaire score of 82%, categorized as "very engaging." Furthermore, the media's effectiveness was tested through improved cognitive learning outcomes. In the first session, the average pre-test score of 66.93 increased to 86.07 in the post-test, with an N-Gain of

0.60 (moderate category). In the second session, scores increased from 84.34 to 99.03, with an N-Gain of 0.95 (high category). Based on these findings, it can be concluded that the interactive Wordwall-based learning media is highly feasible, engaging, and effective in improving student learning outcomes in the Business Planning subject.

Keywords: *Wordwall Learning Media, ADDIE, Learning Outcomes*

1. PENDAHULUAN

Kemajuan pesat dalam ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek) memiliki hubungan yang sangat erat dengan pendidikan, khususnya di era digital seperti saat ini. Perkembangan Iptek memberikan dampak positif yang signifikan terhadap berbagai aktivitas manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan Iptek secara tepat dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus mengurangi dampak negatif dari globalisasi. Teknologi telah banyak dimanfaatkan oleh lembaga pendidikan sebagai sarana pendukung keberhasilan pembelajaran, baik sebagai sumber informasi maupun sebagai alat bantu dalam proses belajar dan penyelesaian tugas.

Tabel 1.1 Rekapitulasi Nilai Ujian Tengah Semester siswa Kelas XI Bisnis Digital

Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
Lulus (≥ 70)	14	45%
Tidak Lulus	17	55%
Total	31	100%

Sumber: Dokumen Guru Elemen Perencanaan Bisnis, Hasil Ujian Tengah Semester Genap Kelas XI Bisnis Digital di SMKS Budi Agung Medan TA 2024/2025.

Berdasarkan Tabel 1.1, dapat diketahui bahwa dari total 31 siswa kelas XI Bisnis Digital, terdapat 17 siswa (55%) yang tidak lulus Ujian Tengah Semester pada elemen Perencanaan Bisnis. Sementara itu, hanya 14 siswa (45%) yang mencapai nilai di atas ambang kelulusan, yaitu ≥ 70 . Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 95, sedangkan nilai terendah berada di angka 66. Selain itu, terdapat 2 siswa yang tidak mengumpulkan atau tidak mengikuti ujian, sehingga secara otomatis dikategorikan tidak lulus.

Hasil ini mengindikasikan bahwa lebih dari separuh siswa belum mencapai standar Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan. Kondisi tersebut menjadi indikator bahwa proses pembelajaran yang dilakukan sebelumnya belum berjalan secara optimal. Rendahnya hasil belajar dapat disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Jika metode pembelajaran masih didominasi oleh ceramah atau hanya mengandalkan buku teks, maka siswa cenderung pasif dan kurang tertarik terhadap materi yang disampaikan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu solusi yang efektif. Salah satu media pembelajaran interaktif yang terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa adalah *Wordwall*. *Wordwall* menyediakan

berbagai fitur interaktif seperti kuis, teka-teki silang, dan permainan edukatif yang dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan menarik (Wahyuni *et al*, 2023).

2. LANDASAN TEORI

Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media interaktif adalah alat perantara atau penghubung berkaitan dengan komputer yang bersifat saling melakukan aksi antar-hubungan dan saling aktif. Menurut (Faturrokhman, 2024) media pembelajaran interaktif merupakan sebuah konsep penggunaan teknologi dalam pendidikan yang memungkinkan interaksi dua arah antara siswa dan materi pembelajaran. Media ini dapat mengambil berbagai bentuk, termasuk video, animasi, simulasi, serta permainan edukatif. Sejalan dengan pendapat (Neha *et al*, 2023) Media pembelajaran interaktif merupakan media penyampaian pesan antara tenaga pendidik kepada peserta didik yang memungkinkan.

Defenisi Aplikasi *Wordwell*

Wordwall merupakan aplikasi digital yang dapat diakses melalui website. Media *Wordwall* merupakan media yang didalamnya berisikan games yang dapat diakses oleh siswa. Media *Wordwall* terbukti dapat membantu peserta didik dalam belajar serta meningkatkan minat belajar siswa melalui game. *Wordwall* tersedia berbagai variasi template, font, dan jenis animasi sehingga dapat menggunakan imajinasi dan kreativitas untuk menciptakan karya terbaik.

Menurut Khairunisa (2021) *Wordwall* merupakan aplikasi gamifikasi digital berbasis jaringan yang menyediakan berbagai fitur permainan

dan kuis yang dapat digunakan pendidik saat menyebarkan materi pendidikan. Sedangkan *Wordwall* menurut (Margareta *et al*, 2024) merupakan aplikasi browser yang sangat menarik dengan tujuannya sebagai sumber siswa untuk belajar, sebagai media, dan alat penilai yang menyenangkan untuk siswa.

Defenisi Hasil Belajar

Indikator Hasil Belajar

Terdapat beberapa indikator yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Salah satu pendapat yang paling berpengaruh disampaikan oleh Bloom, yang mengklasifikasikan hasil belajar ke dalam tiga ranah, yaitu :

- a. Ranah kognitif, berfokus pada bagaimana siswa memperoleh pengetahuan akademik melalui metode pengajaran dan penyampaian informasi.
- b. Ranah afektif berkaitan dengan sikap, nilai, dan keyakinan yang berperan penting dalam perubahan perilaku.
- c. Sementara itu, ranah psikomotorik mencakup keterampilan dan pengembangan diri yang diterapkan melalui praktik serta kinerja keterampilan dalam menguasai suatu kompetensi.

Lebih lanjut, Moore (2014) menjabarkan ketiga ranah hasil belajar tersebut secara lebih rinci dengan menguraikan aspek-aspek yang terdapat dalam masing-masing ranah sebagai berikut:

- 1) Ranah Kognitif, meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, penciptaan, dan evaluasi.

- 2) Ranah Afektif, terdiri dari penerimaan, menjawab, penilaian, organisasi, dan penentuan ciri-ciri nilai.
- 3) Ranah Psikomotorik, mencakup *fundamental movement*, *generic movement*, *ordinative movement*, dan *creative movement*.

3. METODOLOGI

Tempat dan Waktu penelitian

Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Kejuruan Swasta (SMKS) Budi Agung Medan, yang berlokasi di Jl. Platina Raya No.7, Rengas Pulau, Kec. Medan Marelan, Kota Medan, Sumatera Utara, dengan kode pos 20255.

Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester genap pada bulan April-Mei

Subjek Penelitian

Subjek uji coba kelayakan, kepraktisan dan keefektifan pada ahli media yaitu, guru, serta siswa kelas XI Bisnis Digital di SMKS Budi Agung Medan. Pada pegujian lapangan dilakukan kepada seluruh siswa kelas XI Bisnis Digital di SMKS Budi Agung Medan sebanyak 29 siswa.

Jenis Penelitian dan Model Pengembangan

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).

Teknik Pengumpulan Data

Sasaran pokok riset merupakan memperoleh data. Oleh sebab itu, perolehan informasi adalah serangkaian tahap taktis yang dijalankan dalam kajian

1. Observasi

Dalam penelitian ini, observasi digunakan yaitu pengamatan langsung di lapangan di SMKS Budi Agung, untuk mendapatkan data penelitian.

2. Angket

Kuesioner dipakai untuk mengonfirmasi sarana, bahan, dan ragam bahasa yang diaplikasikan serta guna memperoleh respon dari pendidik dan formulir tanggapan peserta didik. Verifikasi dijalankan oleh pemeriksa melalui metode uji coba produk dan memberikan evaluasi dengan melengkapi formulir pengesahan.

3. Tes

dilaksanakan sebanyak empat kali, terdiri atas pretest dan posttest pada dua sesi pembelajaran yang membahas topik berbeda. Hasil pretest dan posttest pada sesi pertama akan dibandingkan dengan hasil pretest dan posttest pada sesi kedua.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kelayakan Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall

Berdasarkan hasil validasi media pembelajaran Wordwall oleh validator, diperoleh nilai rata-rata kelayakan sebesar 89%, yang tergolong dalam kategori "Sangat Layak". Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria

kelayakan secara umum dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Jika dikaitkan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Putri & Hamimah, 2023), media interaktif Wordwall yang dikembangkan menggunakan model Problem Based Learning (PBL) juga memperoleh hasil yang sangat baik. Dalam penelitiannya, aspek materi memperoleh validasi sebesar 90% (sangat valid), media sebesar 88,75% (sangat valid), dan bahasa sebesar 82,5% (valid). Hal ini menunjukkan bahwa media Wordwall dinilai sangat layak dari sisi substansi, desain, dan penyampaian bahasa, sejalan dengan hasil dalam penelitian ini.

Pada penelitian ini, dari empat aspek yang dinilai, aspek kelayakan penyajian, media, dan bahasa masing-masing memperoleh nilai tinggi (90–100%) dengan kategori “Sangat Layak”, menunjukkan bahwa tampilan, penyampaian, dan penggunaan bahasa telah sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan mendukung efektivitas pembelajaran. Namun, aspek kelayakan isi materi hanya memperoleh nilai 80% dan tergolong “Layak”, yang menunjukkan adanya ruang untuk peningkatan pada kesesuaian kurikulum, kedalaman konsep, dan relevansi materi.

Selain itu, pada penelitian (Agusti & Aslam, 2022) juga membuktikan bahwa penggunaan aplikasi Wordwall berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. Melalui desain eksperimen *Pretest-Posttest Control Group*, ditemukan bahwa kelas yang menggunakan media Wordwall menunjukkan peningkatan nilai yang signifikan dibandingkan kelas kontrol, dengan hasil uji-t menunjukkan t_{hitung}

(3,203) > t_{tabel} (2,039) pada taraf signifikansi 0,05. Hal ini memperkuat bahwa media Wordwall tidak hanya layak, tetapi juga efektif secara statistik dalam meningkatkan hasil belajar.

Penilaian Siswa Terhadap Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis 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 29 siswa kelas XI Bisnis Digital, dan melibatkan tiga aspek utama, yaitu komunikasi visual, desain pembelajaran, dan operasional.

- a. Komunikasi visual (4 pernyataan) memperoleh persentase 84%, tergolong “Sangat Menarik”.
- b. Desain pembelajaran (4 pernyataan) mendapat skor 81%, masuk dalam kategori “Sangat Menarik”.
- c. Aspek operasional (3 pernyataan) memperoleh nilai 81%, juga dalam kategori “Sangat Menarik”.

Secara keseluruhan, skor rata-rata dari ketiga aspek adalah 82%, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran Wordwall sangat menarik menurut persepsi siswa, baik dari segi tampilan visual, keteraturan penyajian, maupun kemudahan penggunaan.

Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall

Evaluasi efektivitas media pembelajaran menjadi bagian penting

dalam proses pengembangan karena melalui tahapan ini dapat diketahui sejauh mana media yang telah dibuat mampu membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Dalam penelitian ini, evaluasi dilakukan dalam dua siklus dengan menggunakan tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test) sebagai alat ukur peningkatan hasil belajar.

a. Siklus 1 Efektivitas Awal Media Pembelajaran

Pada siklus pertama, nilai rata-rata pre-test 66,93, namun dapat disimpulkan dari data bahwa terjadi peningkatan nilai setelah penggunaan media Wordwall. Rata-rata nilai post-test 1 mencapai 86,07. Dari 29 siswa, 28 siswa dinyatakan tuntas, dengan hanya satu siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Persentase ketuntasan siswa mencapai 60,88%, yang tergolong dalam kategori “sedang”.

Lebih lanjut, analisis menggunakan perhitungan N-Gain Score menunjukkan nilai rata-rata 0,6088, yang juga termasuk kategori “sedang” ($0,3 < g \leq 0,7$). Hal ini menunjukkan bahwa pada tahap awal, media pembelajaran berbasis Wordwall sudah memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, meskipun belum optimal secara keseluruhan.

b. Siklus 2 Peningkatan dan Penyempurnaan Media

Setelah dilakukan penyempurnaan dan evaluasi dari siklus pertama, siklus kedua menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan. Rata-rata pre-test siswa adalah 84,34, dan meningkat menjadi 99,03 pada post-test.

Seluruh siswa berhasil mencapai skor di atas KKTP, dengan persentase ketuntasan sebesar 95,59%, tergolong dalam kategori “Tinggi”.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall yang telah dilakukan pada mata pelajaran Perencanaan Bisnis di kelas XI Bisnis Digital SMKS Budi Agung Medan tahun ajaran 2024/2025, dapat diambil beberapa kesimpulan berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall pada mata pelajaran Perencanaan Bisnis di kelas XI Bisnis Digital SMKS Budi Agung Medan tahun ajaran 2024/2025, diperoleh beberapa kesimpulan penting. Media dikembangkan menggunakan model *ADDIE* yang meliputi lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Tahap analisis menunjukkan bahwa pembelajaran sebelumnya masih menggunakan metode konvensional, kurang interaktif, dan menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, di mana 55% siswa belum mencapai KKTP. Media pembelajaran Wordwall dirancang dengan dukungan Google Sites dan Canva untuk menyajikan materi secara visual dan kuis interaktif yang relevan dengan capaian pembelajaran kurikulum Merdeka.

2. Berdasarkan hasil validasi oleh validator media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh skor rata-rata kelayakan sebesar 89% dan dikategorikan “sangat layak” dengan sedikit revisi. Validasi tersebut menunjukkan bahwa media sudah memenuhi indikator kelayakan materi, penyajian, media, dan bahasa.
3. Sementara itu, hasil angket yang diberikan kepada siswa menunjukkan respon yang sangat positif, dengan persentase rata-rata dari aspek komunikasi visual, desain pembelajaran, dan operasional sebesar 82% dalam kategori “Sangat Menarik”. Siswa merasa media ini memudahkan mereka memahami materi, menarik perhatian, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Dari segi efektivitas, terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan setelah penggunaan media Wordwall. Nilai rata-rata pre-test pada pertemuan pertama sebesar 66,93 meningkat menjadi 86,07 pada post-test, dan pada pertemuan kedua meningkat dari 84,34 menjadi 99,03. Hasil uji efektivitas melalui perhitungan N-Gain menunjukkan peningkatan yang tergolong dalam kategori “sedang” dengan skor 0,60 pada media yang digunakan pada pertemuan 1, sedangkan hasil uji N-Gain pada Pertemuan 2 menunjukkan peningkatan yang tergolong kategori “Tinggi” dengan skor 0,95 sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan dukungan selama proses penyusunan jurnal ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada tim penerbit jurnal yang telah memberikan kesempatan dan memfasilitasi proses publikasi karya ini. Tak lupa, penulis menghargai dukungan dan semangat dari teman-teman yang telah memberikan motivasi dan bantuan selama penyusunan artikel ini. Semoga jurnal ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan..

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>
- Ananda Muhamad Tri Utama. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Sman 2 Sidoarjo*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan.
- Ananti, Z. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 2. *Didaktik : Jurnal Ilmiahpgsd Fkip Universitas Mandiri*, 09(September), 2271–2279.
- Arif, M. I., & Dewi, N. R. (2024). Kajian Teori: Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Software Construct 2 Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. In *Prisma*,

- Prosiding Seminar Nasional ...* (Pp. 91–96). Retrieved From <https://Proceeding.Unnes.Ac.Id/Prisma/Article/View/2939%0ahttps://Proceeding.Unnes.Ac.Id/Prisma/Article/Download/2939/2400>
- Azizah, N. I. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Kelas V Mi Raden Fatah Malang. Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.*
- Damayanti, A. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma Negeri 2 Tulang Bawang Tengah. *Snpe Fkip Universitas Muhammadiyah Metro, 1*(1), 99–108.
- Faturrokhman, R. (2024). Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Keterlibatan Dan Pemahaman Siswa Di Sekolah Smk Pembangunan. *Jip, 2*(4), 713–721.
- Hasanah, K. U., Ngali, M., Makmun, Z., & Aisyah, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Berkala Ilmiah Pendidikan, 4*(1), 69–78.
- Hermiyanto, D. L., & Wahyudi, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pomewall (Media Pop Up Dan Game Wordwall) Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 5*(11), 4644–4648. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i11.1104>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Model In Islamic Education Learning. *Jurnal Uin, 1*(1), 28–37.
- Inayati, I., Arcana, I. N., Susetyo, A. E., & Kuncoro, K. S. (2023). Pengembangan Kuis Dan Game Edukasi Menggunakan Wordwall Pada Pembelajaran Daring Materi Persamaan Nilai Mutlak Bentuk Linear. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan, 7*(1), 77–82.
- Janna, N. M., & Herianto. (2021). Konsep Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan Menggunakan Spss. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (Ddi), 1*(18210047), 1–12.
- KBBI. (N.D.). Media Interaktif, Kamus Besar Bahasa Indonesia (Kbbi), Kamus Versi Online/Daring (Dalam Jaringan). Retrieved From <https://www.kbbi.web.id/media>
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase-Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas, 2(1), 41–47. <https://doi.org/10.46961/mediasi.v2i1.1254>
- Khofifah Indra Sukma, & Trisni Handayani. (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>
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Ma Al Ikhlah Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran, 12*(2), 323–339. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526>
- Maharani, S., Erdiana, L., & Nurhayati, E. (2024). Jikap Pgsd : Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Web Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V

- Sd Pendahuluan Adanya Teknologi Dalam Dunia Pendidikan Akan Berdampak Positif Apabila Teknologi Tersebut Dapat Tersedia Di Website Yang Digunakan Untuk Melakukan Penilaian Dalam Proses.
- Margareta, E., Hutagaol, M., Hutasoit, L. Y., Sitinjak, C., & Gaol, B. L. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Di Smk Swasta Bersama Berastagi, 2(1).
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, 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>.
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928–3939. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V5i5.1475>
- Nashrullah, M., Fahyuni, E. F., Nurdyansyah, N., & Untari, R. S. (2023). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data). Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)*. <https://doi.org/10.21070/2023/978-623-464-071-7>
- Neha, La Ili, & Ashari, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Pada Materi Bangun Ruang. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 142–149. <https://doi.org/10.36709/jipsd.V5i2.19>
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiq, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall Pada Model Game Based Learning Terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 81–95. <https://doi.org/10.24269/Dpp.V12i1.8749>
- 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>
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2021). Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 79. <https://doi.org/10.17509/Jpm.V2i2.8108>
- Saidah, L. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*.
- Saputri, H. A., Zuhijrah, Larasati, N. J., & Shaleh. (2023). Analisis Instrumen Assesmen: Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran, Dan Daya Beda Butir Soal. *Didaktik: Jurnal Ilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandiri*, 09(05), 2986–2995.
- Serly, A., Nur Atiqoh Lia Bd, & Qurroti, A. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Thaharah Di Smpn Purwodadi. *Jurnal Vicratina*, 7(2), 26–41. Retrieved From <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/index>
- Shelvia Amanda, Syahira Nabila Zulkim, Adrias Adrias, & Nur Azmi Alwi.

(2024). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Morfologi: Jurnal Ilmu*

