

**PERAN MEDIA GAME EDUKASI WORDWALL DALAM PEMBELAJARAN  
MODEL DISCOVERY LEARNING PERUBAHAN WUJUD BENDA SISWA  
SEKOLAH DASAR**

Risa Fauziah<sup>1</sup>, Achmad Fanani<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup> PGSD Universitas PGRI Adibuana Surabaya  
[1risafauziah0@gmail.com](mailto:risafauziah0@gmail.com), [2fanani@unipasby.ac.id](mailto:fanani@unipasby.ac.id)

**ABSTRACT**

*This research is in the background because of the lack of student activity in learning activities and is a problem in the learning process in the classroom because students are an important indicator in the effective learning process. This is because teachers tend to use conventional methods and lack in utilizing learning media. The purpose of this study is to increase the activeness and understanding of the material of the Change of Form of Elementary School students in the learning process. This study uses a type of quantitative research with a "quasi-experimental design" design in the form of a posttest only control group design. The research was conducted in one of the elementary schools with the research subject of grade IV students who studied material on changes in the form of objects. The subjects of this study consisted of 25 students from grades IV-A and IV-B at SDN Kepuh Kiriman 1 Waru. The data collection technique uses Posttest Only and the average test scores of the Experiment class and the Control class have differences. The Experiment class had an average test score of 71.84, while the Control class had an average test score of 50.56. This can be proven by the results of hypothesis testing using an independent Sample T-test which shows a sig value. ( 2 – tailed) 0.000. Which shows that wordwall educational game media in Discovery Learning has a very influential role in the activeness and understanding of material changes in the form of elementary school students in the Learning Process.*

**Keywords:** *educational game, wordwall, discovery learning model*

**ABSTRAK**

Penelitian ini di latar belakang karena kurang aktifnya siswa dalam kegiatan pembelajaran dan menjadi masalah dalam proses pembelajaran di kelas karena siswa merupakan indikator penting dalam proses belajar yang efektif. Hal ini disebabkan karena Guru cenderung dalam menggunakan metode konvensional dan kurang dalam memanfaatkan media pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan keaktifan dan Pemahaman materi Perubahan Wujud benda siswa Sekolah Dasar dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain "quasi eksperimen design" dengan bentuk posttest only kontrol group design. Penelitian dilakukan di salah satu sekolah dasar dengan subjek penelitian siswa kelas IV yang mempelajari materi perubahan wujud benda. Subjek penelitian ini terdiri dari 25 siswa dari kelas IV-A dan IV – B di SDN

Kepuh Kiriman 1 Waru. Teknik Pengumpulan data menggunakan Posttest Only dan hasil rata – rata nilai tes kelas Eksperimen dan kelas Kontrol Memiliki Perbedaan. Pada kelas Eksperimen memiliki nilai tes dengan rata – rata 71,84 , sedangkan pada kelas Kontrol Memiliki nilai tes dengan rata – rata 50,56. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil pengujian hipotesis menggunakan uji independent Sample T-test yang menunjukkan nilai sig. ( 2 – tailed) 0,000. Yang menunjukkan bahwa media game edukasi wordwall dalam pembelajaran Discovery Learning memiliki peran yang sangat berpengaruh dalam keaktifan dan pemahaman materi perubahan wujud benda siswa sekolah dasar dalam Proses Pembelajaran.

**Kata Kunci :** game edukasi, wordwall, model discovery learning

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan memainkan peran krusial dalam meningkatkan kualitas kehidupan dan kemajuan suatu bangsa. Kurangnya pendidikan dapat mengakibatkan penurunan mutu di berbagai sektor. Pemerintah Indonesia memiliki tanggung jawab untuk memprioritaskan pendidikan, yang menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 adalah sebuah usaha sadar dan terencana. Tujuannya adalah menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk secara aktif mengembangkan potensi diri mereka, mencakup kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, serta keterampilan yang esensial bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan juga dapat dipahami sebagai interaksi antara guru dan siswa dalam suatu lingkungan untuk mencapai tujuan

pembelajaran, yaitu transfer pengetahuan, pembentukan sikap, dan penanaman nilai. Pembelajaran yang efektif biasanya ditandai dengan suasana kelas yang baik dan interaksi positif antara guru dan siswa, yang mengikuti panduan kurikulum Indonesia.(Dwiyanti et al., 2025).

Guru di era abad ke-21 memiliki peluang untuk menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi guna meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru yang kompeten perlu memahami minat siswanya (Anggraeni et al., 2021) dan memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik serta preferensi mereka. Salah satu media yang berpotensi menarik perhatian siswa adalah game edukasi Wordwall, yang menawarkan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan, terutama cocok untuk siswa sekolah dasar yang masih gemar bermain.(Zulfah, 2023). Serta

siswa dengan berbagai gaya belajarnya dapat dicapai dengan satu media yang simple dan mudah digunakan atau diakses dimana saja dan kapan saja.(Ula & Fanani, 2024). Salah satu faktor yang penting agar motivasi belajar muncul dalam diri peserta didik adalah pendidik, dimana pendidik harus menciptakan dan mengembangkan pembelajaran agar peserta didik termotivasi untuk bergerak, belajar dalam kelompok, memberikan kesempatan terlibat langsung dalam pembelajaran, serta memberikan pembelajaran nyata sehingga akan lebih bermakna. Seorang pendidik seharusnya mampu memilih dan menggunakan model pembelajaran menyenangkan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik sesuai dengan pokok bahasan yang akan disampaikan. Pangesti, W. A., Fanani, A., & Prastyo, D. (2020). Dengan fasilitasi sarana prasarana sekolah yang memadai serta mengembangkan metode atau model pembelajaran yang tepat, pembelajaran lebih efektif dan efisien. Sehingga pembelajaran yang diterima oleh peserta didik meningkat.(Khasanah, Atnuri, & Fanani, 2020)

Model pembelajaran Discovery Learning merupakan model pembelajaran yang dapat mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang akan diperoleh siswa dapat bertahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan oleh siswa.(Laila, Abduh, & Wulansari, 2024). Model pembelajaran Discovery Learning menawarkan pendekatan yang memungkinkan siswa menemukan konsep secara mandiri melalui eksplorasi dan eksperimen. Pendekatan ini menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, sehingga mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mengalami proses penemuan yang dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat.

Dalam konteks ini, Wordwall sebagai media game edukasi berbasis digital berperan penting dalam membantu siswa memahami konsep perubahan wujud benda. Wordwall menyediakan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, pencocokan gambar, dan permainan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan menggunakan Wordwall dalam pembelajaran

Discovery Learning, siswa dapat lebih termotivasi dan aktif dalam memahami konsep perubahan wujud benda secara menyenangkan.

### **B. Metode Penelitian**

Jenis Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, pendekatan kuantitatif adalah pendekatan yang didasarkan pada filsafat positivme sebagai landasannya, dan untuk mengkaji suatu populasi atau sampel tertentu Teknik pengambilan sampel, pengumpulan data memakai instrument, analisis data bersifat kuantitatif atau statistic yang bertujuan membuktikan hipotesis yang telah ditentukan sebelumnya. Penelitian ini memakai jenis penelitian eksperimen semu (quasy eksperimen). Penelitian dilakukan di salah satu sekolah dasar dengan subjek penelitian siswa kelas IV yang mempelajari materi perubahan wujud benda. Subjek penelitian ini terdiri dari 25 siswa dari kelas IV-A dan IV – B di SDN Kepuh Kiriman 1 Waru.

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan post-test only control group desain. desain ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok

kontrol, Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol akan dibandingkan. kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan Game Edukasi Wordwall dalam Pembelajaran Discovery Learning , sedangkan kelompok kontrol diberikan perlakuan metode pembelajaran konvensional, metode pembelajaran ceramah dalam proses pembelajaran. Kemudian dilakukan evaluasi pada dua kelas tersebut untuk mengetahui Peran Media Game Edukasi dalam pembelajaran model discovery learning perubahan wujud benda siswa Sekolah Dasar. Adapun desain dalam penelitian ini sebagai berikut .

<b>Kelas</b>	<b>Perlakuan</b>	<b>Posttest</b>
$R_1$	X	$O_1$
$R_2$		$O_2$

(Abraham & Supriyati, 2022)

#### **Keterangan :**

$R_1$  : Kelas Eksperimen

$R_2$  : Kelas Kontrol

$x$  : Perlakuan Pada Kelas Eksperimen

$O_1$  : Posttest pada Kelas Eksperimen, yang diberikan perlakuan ( Media Wordwall dalam Model Pembelajaran Discovery Learning )

$O_2$  : Posttest pada Kelas Kontrol, tidak diberikan perlakuan ( Media Wordwall dalam Model Pembelajaran Discovery Learning ).

Penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap. Tahap persiapan , penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berbasis Discovery Learning dengan Integrasi Game Edukasi Wordwall. Tahap Pelaksanaan, pengenalan konsep Perubahan wujud benda, eksplorasi menggunakan Wordwall, diskusi kelompok dan Tahap Evaluasi, Pengukuran Pemahaman Siswa Melalui Post – Test.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Hasil penelitian yang dilakukan di SDN Kepuh Kiriman 1 Waru Sidoarjo menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dalam pembelajaran model Discovery Learning memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa mengenai perubahan wujud benda. Perhitungan hasil data penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesisi. Berikut ini merupakan hasil analisis data pada kelas kontrol dan eksperimen.

### **Peran Media Game Edukasi dalam Pembelajaran Model Discovery Learning Perubahan Wujud Benda Siswa Sekolah Dasar**

#### **1. Uji Normalitas**

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data hasil belajar kedua kelas terdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini uji normalitas yang dilakukan untuk menguji data sampel yang diperoleh menggunakan program SPSS 24. Adapun kriteria pengambilan keputusan untuk mengetahui hasil analisis uji normalitas melalui program SPSS diantaranya:

- a. Jika nilai signifikan  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima (data berdistribusi normal)
- b. Jika nilai signifikan  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak (data berdistribusi tidak normal).

**Tabel 1. Hasil Uji Normalitas**

**Keterangan :**

- Hasil Belajar siswa Kelas A : Nilai Posttest Kelas Kontrol ( IV – A )
- Hasil Belajar Siswa Kelas B : Nilai Posttest Kelas Eksperimen ( IV – B )
- df ( degree of freedom ) : Derajat Kebebasan ( n )
- Sig : Signifikan ( 0,05 )

Berdasarkan tabel hasil perhitungan uji normalitas kelas Kontrol df = 25 dan kelas Eksperimen df = 25. Data perhitungan Uji Normalitas dapat dilihat pada tabel Kolmogorov – Smirnov karena Jumlah peserta didik pada kelas control dan eksperimen memiliki jumlah yang sama. Nilai (Sig.) pada kelas kontrol sebesar 0,0140 sedangkan pada kelas Eksperimen memiliki nilai (sig.) sebesar 0.023. sehingga kedua kelas tersebut dapat dikatakan berdistribusi normal dikarenakan nilai signifikan ( sig.) pada kelas Eksperimen tersebut lebih besar dari 0,05.

**2. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas diketahui untuk mengetahui apakah ada kesamaan atau tidak dari berapa varian populasi data. Uji homogenitas dapat dilakukan

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statis tic	d f	Si g.	Statis tic	d f	Si g.
Nilai_Kontrol	.152	25	.140	.967	25	.56
Nilai_Eksperimen	.188	25	.023	.923	25	.06

a. Lilliefors Significance Correction

apabila persebaran data menunjukkan data berdistribusi secara normal. Jika data berdistribusi tidak normal, maka tidak perlu dilakukan perhitungan homogenitas. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan SPSS. Kriteria pengambilan keputusan untuk mengetahui hasil uji homogenitas melalui program SPSS diantaranya:

- a) Jika signifikan > 0,05 maka varian kelompok data adalah sama (homogen)
- b) Jika signifikan < 0,05 maka varian kelompok data tidak sama (homogen)

Berikut adalah hasil uji homogenitas kelas kontrol dan kelas eksperimen yang disajikan dalam tabel.

**Tabel 2. Hasil uji homogenitas**

**Keterangan :**

- df ( degree of freedom ) :  
Derajat Kebebasan ( n )
- Sig : Signifikan ( 0,05 )

Berdasarkan uji levene's pada tabel 4.5 kelas kontrol dan kelas Eksperimen memiliki signifikan ( Sig.) sebesar 0,160 yang berarti lebih besar dari 0,05. Jadi, dapat disimpulkan bahwa data yang disajikan telah **homogen** dan penelitian dapat dilakukan ke tahap selanjutnya.

**3. Uji Hipotesis**

Berdasarkan Uji Normalitas dan Uji Homogenitas pada kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa data kelas Eksperimen dan kelas Kontrol telah memenuhi syarat dan layak untuk melakukan uji hipotesis atau Uji T. perhitungan Uji T dianalisis dengan berbantuan Program SPSS 24 Menggunakan Independent Sample t – test dengan taraf signifikan 0,05 yang digunakan untuk menganalisis adanya perbedaan Model Discovery Learning berbantuan Media Interaktif berbasis Game Edukasi Terhadap

Pemahaman Konsep Ilmu pengetahuan Alam Sekolah Dasar.

Adapun Kriteria pengambilan keputusan untuk mengetahui hasil uji hipotesis melalui program SPSS meliputi

- Jika nilai prob / Signifikan/P- Value > a, maka Ho ditolak.
- Jika nilai prob / Signifikan/P- Value < a, maka H1 diterima

**Tabel 3 Uji Independent sample t - test**

Test of Homogeneity of Variances				
Nilai				
Levene				
Statistic	df1	df2	Sig.	
2.038	1	48	.160	

Independent Samples Test								
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means			95% Confidence Interval of the Difference		
	F	Sig.	t	df	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Equal variances assumed	2.038	.160	-4.657	48	0.000	4.569	-30.467	-12.093
Equal variances not assumed			-4.657	48.212	0.000	4.569	-30.495	-12.065

**Keterangan :**

- Ho ditolak : Tidak ada pengaruh
- H1 di terima : Ada pengaruh
- Taraf signifikan yang digunakan adalah 5% atau 0,05

Berdasarkan uji hipotesis pada Tabel 4.6 Nilai Signifikan menunjukkan kurang dari 0,05 atau kurang dari nilai signifikan yang telah ditentukan. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kelas eksperimen yang diajar menggunakan Media Game Edukasi Wordwall dalam pembelajaran Model Discovery Learning dengan siswa kelas kontrol yang tidak diajar menggunakan Media Game Edukasi Wordwall dalam pembelajaran Model Discovery Learning.

**4. Hasil Posttest**

Hasil Postest yang dilakukan oleh siswa Kelas IV – A dan Kelas IV – B di SDN Kepuh Kiriman 1 Waru untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dalam Pembelajaran Materi Perubahan Wujud Benda, sehingga bisa dikatakan berhasil dalam Proses Pembelajaran jika siswa dapat menjawab dan menyelesaikan Test

berupa Soal dengan Benar. Berikut adalah Hasil Nilai Posttest Siswa yang di dapat :

**Tabel 4 Hasil Posttest**

Nilai Posttest Kelas IV A (Kelas Kontrol)			Nilai Posttest Kelas IV B (Kelas Eksperimen)		
NO.	SISWA	NILAI	NO.	NAMA SISWA	NILAI
1	AS	35	1	AD	60
2	AK	54	2	AD	59
3	DF	15	3	AF	56
4	EC	53	4	AR	64
5	FA	64	5	AM	60
6	GA	19	6	AV	64
7	JJ	56	7	BN	65
8	KA	55	8	DA	62
9	LK	66	9	FT	65
10	NS	42	10	HG	65
11	RA	41	11	HH	58
12	TA	65	12	JF	50
13	ZB	56	13	KN	65
14	ZA	26	14	HR	62
15	DA	25	15	LI	60
16	RA	61	16	ZS	63
17	RG	36	17	NZ	50
18	RD	68	18	PH	63
19	RH	77	19	HRK	64
20	RHA	49	20	WSP	54
21	AN	59	21	NU	79
22	VA	60	22	ZRZ	70
23	IH	55	23	HF	65
24	AM	59	24	CB	63
25	AK	30	25	Faiz	67
<b>JUMLAH</b>		1264	<b>JUMLAH</b>		1796
<b>MIN</b>		12	<b>MIN</b>		50
<b>MAX</b>		66	<b>MAX</b>		79
<b>RATA - RATA</b>		50,56	<b>RATA - RATA</b>		71,84

Berdasarkan Tabel hasil Post – Test, terjadi Perbedaan nilai siswa pada kelas Kontrol memiliki rata – rata nilai 50,56 dan pada Kelas Eksperimen 71,84. Hal ini menunjukkan bahwa Peran Media Game Edukasi Wordwall dalam Pembelajaran Model Discovery Learning Perubahan Wujud Benda sangat membantu Dan dalam proses pembelajaran siswa lebih aktif dan antusias dalam kegiatan pembelajaran. Wordwall membuat proses belajar lebih menarik karena siswa dapat berpartisipasi dalam permainan edukatif yang mendorong mereka untuk berpikir kritis dan menemukan jawaban secara mandiri.

Penelitian sebelumnya oleh Arlita, Wulandari, dan Putra (2023) menunjukkan bahwa model *Discovery Learning* berbantuan Lembar Kerja Siswa (LKS) tipe *Word Square* memberikan pengaruh signifikan terhadap kompetensi pengetahuan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa kelas IV SD. Hasil perhitungan statistik menunjukkan bahwa nilai  $t$  hitung (3,061) lebih besar daripada nilai  $t$  tabel (2,015) pada taraf signifikansi 5%, sehingga hipotesis nol (tidak ada perbedaan) ditolak dan hipotesis alternatif (ada perbedaan) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan LKS tipe *Word Square* efektif dalam meningkatkan kompetensi pengetahuan IPAS siswa kelas IV SD dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. (N.L.T. Arlita, I.G.A.A. Wulandari, & D.B.K.N.S. Putra, 2023). Penelitian Akbar dan Hadi (2023) dalam Jurnal Pengabdian Masyarakat menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap minat dan hasil belajar siswa. Analisis data menunjukkan peningkatan rata-rata minat dan hasil belajar setelah penggunaan *Wordwall*. Perhitungan

*Effect Size* (ES) pada hasil belajar siswa menunjukkan nilai 1.9 (kategori tinggi, pengaruh 79,4%), dan pada minat belajar siswa diperoleh nilai ES sebesar 1.1 (kategori tinggi, pengaruh 58.9%). Keberhasilan *Wordwall* didukung oleh kemampuannya menciptakan pembelajaran sambil bermain yang sesuai dengan model pembelajaran *Team Games Tournament*, tampilan yang bervariasi sehingga tidak membosankan, serta adanya penghargaan berupa pujian dan kesempatan bagi kelompok untuk meraih peringkat teratas. Dengan demikian, *Wordwall* memberikan pengaruh yang tinggi terhadap minat dan hasil belajar siswa. Akbar, H. F. ., & Hadi, M. S. . (2023).

Dalam Penelitiannya, Kustandi dan Sutjipto, 2020 mengatakan, melalui penggunaan media, penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan, proses pembelajaran berjalan lebih menarik, siswa lebih interaktif, waktu pembelajaran berjalan lebih efisien dan meningkatkan kualitas pembelajaran. (Hasan, Milawati, Darodjat, Khairani, & Tahrim, 2021) Menurut, (Kuswanto et al., 2017; Melianti et al., 2020). Media dapat memberikan kejelasan objek atau

materi yang di pelajari sehingga menarik perhatian siswa. Serta Pemanfaatan media dalam pembelajaran bisa membantu keterbatasan guru ketika memberikan informasi maupun keterbatasan waktu pelajaran di kelas. Dengan demikian, Peran Game Edukasi Wordwall dalam pembelajaran Model Discovery Learning terhadap Materi Perubahan wujud Benda sangat efektif untuk digunakan. (Nisa & Susanto, 2022)

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata post-test siswa kelas eksperimen (71,84) dan kelas kontrol (50,56). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media game edukasi Wordwall dalam pembelajaran model Discovery Learning Perubahan Wujud Benda memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian juga menunjukkan bahwa siswa kelas eksperimen lebih aktif dan antusias dalam kegiatan pembelajaran dibandingkan dengan siswa kelas kontrol. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media game Wordwall yang membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif. Siswa dapat

berpartisipasi dalam permainan edukatif yang mendorong mereka untuk berpikir kritis dan menemukan jawaban secara mandiri. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media game edukasi Wordwall dalam pembelajaran model Discovery Learning Perubahan Wujud Benda dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan membuat proses pembelajaran lebih menarik dan efektif.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Dwiyanti, F. I., Rajagukguk, K. P., Azhar, P. C., Keguruan, S. T., Game, M., & Interaktif, P. (2025). Pengaruh Media Game Wordwall terhadap Kemampuan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. 1656–1663. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03>.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Khasanah, N. R., Atnuri, & Fanani, A. (2020). Pengaruh Crossword Puzzle Berbasis 4C Terhadap

- Hasil Belajar Ipa Sekolah Dasar. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 16(30s), 41–48. <https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no30s.a2756>
- Laila, R. N., Abduh, M., & Wulansari, W. (2024). Peningkatan Berpikir Kritis dengan Model Discovery Learning Berbantu Media Interaktif Wordwall Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 18477–18482.
- N.L.T. Arlita, I.G.A.A. Wulandari, & D.B.K.N.S. Putra. (2023). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Lks Tipe Word Square Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ipa Siswa Sd. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 13(1), 24–33. <https://doi.org/10.23887/jppii.v13i1.58260>
- 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/10.29210/022035jpci0005>
- Ula, S., & Fanani, A. (2024). Pengembangan Media Digital Interaktif Pendukung Kelompok Auditori pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas IV di SDN Margorejo 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 201–210. Retrieved from <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/13987%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/13987/10775>
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>