

**PENGARUH MEDIA INTERAKTIF WORDWALL TERHADAP KREATIVITAS  
SISWA MATA PELAJARAN IPAS MATERI KEBERAGAMAN DAN  
MELESTARIKAN KEBERAGAMAN BUDAYA KELAS IV  
DI SDN GULBUNG 1 SAMPANG**

Nur Haliza<sup>1</sup>, Wahyu Susiloningsih<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup>PGSD FIP Universitas PGRI Adi Buana Surabaya  
[1nurhaliza2728@gmail.com](mailto:nurhaliza2728@gmail.com), [2Wahyus@unipasby.ac.id](mailto:Wahyus@unipasby.ac.id),

**ABSTRACT**

*This research is motivated by the low creativity of students in the subject of Natural Sciences, especially in the material of Diversity and Preserving Cultural Diversity, in the process of learning activities students often feel bored and unmotivated because the learning is too monotonous. This has an impact on student creativity as evidenced by the low value of student skills. "The purpose of this study was to determine the effect of the use of interactive wordwall media on the creativity of students in the subject of Natural Sciences, material of diversity and preserving cultural diversity, class IV SDN Gulbung 1 Sampang. Wordwall is a digital learning platform that allows teachers to assist in various interactive and interesting learning activities. By using Wordwall, teachers can create various types of educational games that can increase students' interest and motivation to learn, so that learning becomes more effective and enjoyable. This type of research uses the "Quasy Experimental Design Type Post-Test Only Control Group Design" method where this study has 2 class groups, namely the experimental class (IV-A) and the control class (IV-B). The experimental class was given treatment using interactive Wordwall media while the control class went through conventional learning or without using media. This study uses a data collection technique in the form of a test. And the data analysis technique uses normality test, homogeneity test, and hypothesis test (t-test) To find out whether there is an influence of interactive wordwall media on the creativity of students in the subject of science. Based on the results of the study, the average value of the experimental class posttest was 44.9 and the control class was 35. Based on the results of the hypothesis test using the t-test with a significant level (2-tailed) of  $0.000 < 0.05$ , it can be concluded that  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted. So it can be concluded that there is a significant influence on the use of interactive wordwall media on the creativity of students in the subject of science on diversity material and preserving cultural diversity in class IV SDN Gulbung 1 Sampang.*

**Keywords:** *Interactive Wordwall Media, Creativity*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kreativitas siswa pada mata pelajaran IPAS terutama pada materi Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya, dalam proses kegiatan pembelajaran siswa lebih sering merasa bosan dan tidak semangat karena pembelajaran yang terlalu monoton. Hal tersebut berdampak pada kreativitas siswa yang dibuktikan dengan nilai keterampilan siswa yang masih rendah. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif *Wordwall* terhadap kreativitas siswa mata pelajaran IPAS materi keragaman dan melestarikan keberagaman budaya kelas IV SDN Gulbung 1 Sampang. *Wordwall* merupakan platform pembelajaran digital yang memungkinkan guru untuk membantu berbagai aktivitas pembelajaran yang interaktif dan menarik. Dengan menggunakan *Wordwall*, guru dapat menciptakan berbagai jenis permainan edukatif yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Jenis penelitian ini menggunakan metode "*Quasy Experimental Design Tipe Post-Test Only Control Group Design*" dimana penelitian ini terdapat 2 kelompok kelas, yaitu kelas eksperimen (IV-A) dan kelas control (IV-B). Kelas eksperimen di berikan perlakuan menggunakan media interaktif *Wordwall* sedangkan kelas kontrol melalui pembelajaran konvensional atau tanpa menggunakan media. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes. Dan teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis(uji-t) Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media interaktif *Wordwall* terhadap kreativitas siswa mata pelajaran IPAS. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 44,9 dan kelas kontrol sebesar 35. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji-t dengan taraf signifikan (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  di terima. Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media interaktif *Wordwall* terhadap kreativitas siswa mata pelajaran IPAS materi keberagaman dan melestarikan keberagaman budaya kelas IV SDN Gulbung 1 Sampang.

**Kata Kunci :** Media Interaktif *Wordwall*, Kreativitas

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan komponen yang tidak dapat terpisahkan dalam proses perkembangan individu dan masyarakat. Pendidikan adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dan potensi dalam diri seseorang dalam berbagai aspek kehidupan (Pristiwanti, 2022). Pendidikan merupakan tuntutan bagi tumbuh kembang anak, artinya pendidikan menuntut seluruh potensi yang ada dalam diri anak, agar anak sebagai manusia dan anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya, menurut Ki Hajar Dewantara (Wiji, 2006:21) dalam jurnal (Susiloningsih, 2016). Dalam era global yang terus berkembang, pendidikan menjadi landasan utama bagi generasi muda untuk menghadapi peluang dan tantangan di masa depan. Salah satu komponen penting dalam pendidikan adalah bahasa, yang berfungsi sebagai alat komunikasi dalam interaksi, kerjasama, dan ekspresi diri.

Kata media berasal dari bahasa Latin "medium," yang berarti perantara (Fathoni *et al.*, N. D.).

Media pembelajaran secara umum merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga bisa mendorong terjadinya proses pembelajaran yang efektif (Rachmadtullah *et al.*, 2021). Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karena saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar (Fadilah & Kanya, 2023). Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran memegang peranan krusial sebagai sarana yang mendukung proses belajar mengajar. Agar inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran dapat terus berkembang, media pembelajaran harus senantiasa diperbarui. Namun, kenyataannya masih banyak guru di sekolah dasar yang menghadapi kendala dalam menginovasikan media pembelajaran. Beberapa guru tidak melakukan inventarisasi terhadap media pembelajaran yang mereka gunakan, sehingga mereka mengalami kesulitan dalam menyesuaikan media tersebut dengan kebutuhan anak-anak di abad ke-21. Nurfadhillah *et al.* (2021), istilah media sudah tidak asing lagi

bagi banyak orang. Anak-anak saat ini tumbuh bersama perangkat teknologi seperti smartphone, tablet, dan komputer, yang memudahkan akses mereka ke berbagai jenis media interaktif. Menurut Tarigan & Siagian 2015 dalam jurnal (Oberlin *et al.*, 2024), media interaktif berbasis komputer mengacu pada interaksi antara manusia (pengguna) dan komputer (*software/aplikasi/produk* dalam format file tertentu, biasanya dalam bentuk CD). Dengan demikian, produk atau aplikasi yang diharapkan menciptakan hubungan dua arah antara *software/aplikasi* dan penggunaannya. Untuk memanfaatkan potensi perangkat ini, Peran pendidik dalam menumbuhkan kreativitas anak tidak dapat dilebih-lebihkan. Kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, unik, dan orisinal atau produk fisik merupakan inti dari kreativitas. Menjadi kreatif juga berarti memunculkan ide-ide segar yang dapat memecahkan masalah dan menemukan hubungan baru antara berbagai hal yang sebelumnya tidak ada. (Huda *et al.*, 2020). Dalam konteks pendidikan, pengembangan kreativitas siswa dapat didorong melalui berbagai metode dan media pembelajaran (Hagi *et al.*, 2021). Penelitian yang dilakukan (Hagi *et al.*, 2021) ini mengkaji pentingnya kreativitas sebagai keterampilan inti di abad ke-21, dengan fokus pada bagaimana aspek-aspek kreativitas seperti kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi dapat dikembangkan melalui berbagai metode pembelajaran. Oleh karena itu, dalam upaya mewujudkan

kreativitas melalui perangkat online seperti tablet, smartphone, dan komputer yang dimiliki oleh siswa, pendidik perlu mengembangkan inovasi baru. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah dengan menciptakan platform online berbasis media interaktif yang memanfaatkan perangkat tersebut, sehingga dapat mendukung perkembangan kreativitas siswa secara optimal dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pengalaman asistensi mengajar selama mengikuti program Kampus Mengajar angkatan 7 di SDN Gulbung 1 Sampang berlangsung, peneliti memperoleh hasil bahwa masih terdapat sebagian siswa kelas IV di sekolah tersebut yang terlihat bahwa kreativitas dalam belajar masih kurang berkembang. Hal ini tercermin dari cara siswa cenderung mengandalkan metode belajar yang monoton dan jarang mengeksplorasi pendekatan baru atau solusi kreatif dalam menyelesaikan tugas. Beberapa faktor yang memengaruhi kondisi ini meliputi kurangnya stimulasi dan bimbingan untuk mengembangkan pemikiran kreatif, terbatasnya akses terhadap bahan belajar yang bervariasi, serta kurangnya motivasi untuk belajar secara aktif dan mandiri. Dengan lebih banyak menyediakan fasilitas pendukung dan

mendorong siswa untuk berpikir kritis, diharapkan kreativitas belajar mereka dapat lebih ditingkatkan.

Menurut pemaparan diatas, bahwa kemampuan kreativitas siswa masih belum optimal, dikarenakan kurangnya pemanfaatan penggunaan media interaktif yang lebih canggih pada era sekarang ini. Media interaktif merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Media ini memungkinkan siswa untuk menemukan pengalaman baru dalam belajar, yang berbeda dengan metode pembelajaran yang monoton dan hanya mengandalkan buku tema. Dengan media interaktif, siswa dapat belajar secara mandiri, mengikuti pelajaran sesuai dengan keinginan mereka, serta mengulang materi yang belum mereka pahami dengan jelas. Media interaktif yang berbasis konstruktivisme, di mana siswa dapat menyusun sendiri pengetahuan yang mereka peroleh melalui animasi dan tampilan visual, membantu membuat pembelajaran menjadi lebih efektif. Salah satu media interaktif yang cocok digunakan dalam pembelajaran IPAS adalah *Wordwall*.

*Wordwall* merupakan sebuah media pembelajaran berupa permainan yang dapat dimainkan sendiri tanpa ada yang menyertainya. Dalam proses pembuatannya, konten dimasukkan oleh pendidik yang sesuai untuk kelasnya, daftar kata kunci, definisi, pertanyaan dan/atau gambar Khairunisa, 2021 dalam jurnal (Fip & Pgri, 2024). *Wordwall* adalah platform pembelajaran digital yang memungkinkan guru untuk membuat berbagai aktivitas pembelajaran yang interaktif dan menarik. Dengan menggunakan *Wordwall*, diharapkan siswa dapat belajar IPAS secara lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan kreativitas mereka dalam memahami materi pelajaran. *Wordwall* menyediakan berbagai template pembelajaran dalam bentuk game, seperti kuis, misteri silang, dan mencocokkan gambar (Rosdiani *et al.*, 2021). Keunggulan *Wordwall* ini adalah kemampuannya untuk meningkatkan minat siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan efektif (Suniyah, 2020 dalam jurnal J. Pendidikan, Pengetahuan, *et al.*, 2023). Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran

*Wordwall* sebagai media interaktif yang inovatif dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPAS. *Wordwall* tidak hanya dapat diakses melalui smartphone, tetapi juga melalui laptop secara online, sehingga memudahkan siswa dalam proses belajar. Karakteristik *Wordwall* yang melibatkan game dalam proses pembelajaran membuat siswa lebih atraktif dan bersemangat dalam belajar. Pemilihan media pembelajaran yang tepat, seperti *Wordwall*, dapat memberikan dampak positif terutama dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Mujahidin & Kurniasih, 2019 dalam jurnal Permana, 2022). Hal ini menjadi dasar bagi penelitian yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media interaktif *Wordwall* terhadap kemampuan kreativitas siswa dalam mata pelajaran IPAS.

Mengingat sejarah permasalahan ini, penulis mempertimbangkan untuk menulis proposal penelitian untuk menyelidikinya lebih lanjut. Saat menyusun proposal penelitian ini, judul yang akan digunakan adalah **“Pengaruh Media Interaktif *Wordwall* Terhadap Kemampuan**

**Kreativitas Siswa Mata Pelajaran IPAS Materi Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya Kelas IV SDN Gulbung 1 Sampang”.**

## **B. Metode Penelitian**

Rancangan penelitian yang akan diterapkan peneliti pada penelitian ini yaitu eksperimen. Secara umum penelitian ini menggunakan desain penelitian berbentuk *“Quasy Experimental Design Tipe Post-Test Only Control Group Design*. Penelitian ini terdiri dari dua kelas, satu sebagai kelompok eksperimen dan satu lagi sebagai kelompok kontrol. *Wordwall*, sebuah platform media interaktif, digunakan untuk menangani kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol menerima instruksi tradisional atau tidak menerima media sama sekali. Strategi penelitian untuk studi ini adalah sebagai berikut.

**Tabel 3. 1 Rancangan Penelitian**

<b>Group</b>	<b>Perlakuan</b>	<b>Posttest</b>
<b>Eksperimen</b>	X	Q <sub>1</sub>
<b>Kontrol</b>	-	Q <sub>2</sub>

Keterangan :

Q<sub>1</sub> : *Post-test* pada kelas eksperimen

Q<sub>2</sub> : *post-test* pada kelas kontrol

X : Perlakuan yang diberikan yaitu penggunaan media interaktif *Wordwall*

- : Tidak diberikan perlakuan menggunakan media *Wordwall*

Uji digunakan sebagai instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini, dan uji berikut dilakukan untuk analisis data: uji-t, uji homogenitas, dan uji normalitas.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan data yang telah diperoleh dari hasil penelitian menunjukkan bahwa benar terdapat pengaruh game interaktif *Wordwall* terhadap kreativitas siswa kelas IV SDN Gulbung 1 Sampang. Yang dapat dilihat dari analisis uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t berikut :

#### a. Uji Normalitas

**Gambar 1 Hasil uji normalitas**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
kelas kontrol	.200	20	.035	.924	20	.119
kelas eksperimen	.178	20	.096	.910	20	.064

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil table diatas yang dilihat table Shapiro-Wilk, menampilkan hasil 0,064 untuk kelas eksperimen dan 0,119 untuk kelas kontrol. Kedua kelas ini

memiliki nilai  $> 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian dari kedua kelompok ini berdistribusi normal.

#### b. Uji Homogenitas

**Gambar 2 Uji homogenitas**

**Test of Homogeneity of Variances**

hasil kreativitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.307	1	38	.583

Data dalam penelitian ini homogen, seperti terlihat pada tabel di atas, karena nilai

Berdasarkan table diatas pada uji homogenitas diketahui nilai sig pada penelitian ini sebesar  $0,583 > 0,05$ , maka data pada penelitian ini bersifat homogen.

#### c. Uji Hipotesis (Uji-T)

**Gambar 3 Hasil uji T**

		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	
hasil kreativitas	Equal variances assumed	.307	.583	-20.035	38	.000	-9.900	.475	-10.862	-8.938
	Equal variances not assumed			-20.035	37.470	.000	-9.900	.475	-10.862	-8.938

Dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima karena nilai sig (2-tailed) adalah  $0,000 < 0,05$  dalam uji-t sampel independen. Sebagai kesimpulan, penggunaan

*wordwall* interaktif memiliki pengaruh terhadap orisinalitas siswa ketika mempelajari materi pelestarian dan keberagaman dalam konteks kelas sains. Keberagaman Budaya Kelas IV SDN Gulbung 1 Sampang.

Tingkat orisinalitas yang jauh lebih tinggi ditemukan pada kelompok eksperimen yang menggunakan media *Wordwall* dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakannya. Siswa kelas IV-A memiliki tingkat kemampuan kreatif yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan siswa kelas IV-B pada tes akhir.

Kelas IV-A, kelompok kontrol, memiliki skor rata-rata pasca-tes sebesar 35, sedangkan Kelas IV-B, kelompok eksperimen, memiliki skor rata-rata sebesar 44,9". Penelitian ini menemukan bahwa di Kelas IV di SDN Gulbung 1 Sampang, penggunaan *wordwall* interaktif oleh siswa memengaruhi kreativitas mereka dalam unit

kelas sains tentang keanekaragaman dan pelestarian budaya. Dengan adanya pengaruh Media *Wordwall*, siswa akan lebih mudah dalam menyelesaikan tugas evaluasi tentang poster tentang keberagaman budaya se kreatif mungkin. Hal tersebut menunjukkan saat siswa mampu menjawab pertanyaan dengan baik yang diberikan peneliti pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

Menggunakan media *Wordwall* sebagai contoh, dua siswa memperoleh skor 42, lima siswa memperoleh skor 44, tujuh siswa memperoleh skor 45, tiga siswa memperoleh skor 46, dan tiga siswa memperoleh skor 47 pada penilaian kreativitas belajar siswa setelah penerapan media interaktif di kelas eksperimen. Di sisi lain, dua siswa memperoleh skor 36, dua siswa memperoleh skor 37, dan dua siswa memperoleh skor 38 pada kelompok kontrol tanpa

perlakuan. Selain itu, tujuh siswa memperoleh skor 33, satu siswa memperoleh skor 34, lima siswa memperoleh skor 35, dan dua siswa memperoleh skor 38. Hasil pasca-tes siswa menunjukkan bahwa setelah menggunakan media interaktif *Wordwall*, mereka mampu berpikir lebih kreatif tentang keberagaman dan pelestarian budaya.

Mujazi *et al.* (2024) menemukan bahwa *Wordwall* meningkatkan hasil belajar IPS siswa dengan menawarkan media interaktif yang menarik, yang membantu mereka mengatasi minat baca dan hasil belajar yang buruk. Studi ini divalidasi oleh penelitian mereka. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Dicky Wahyudi *et al.* (2024), siswa lebih terlibat ketika Model Pembelajaran Times Games Tournament (TGT) dan *Wordwall* bekerja sama untuk menggabungkan elemen permainan kuis yang menarik. *Wordwall* memberi pendidik lebih banyak keleluasaan

untuk membangun lingkungan kelas yang menarik, yang pada gilirannya meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. *Wordwall* dapat membantu anak-anak yang mengalami kesulitan dengan matematika, menurut penelitian oleh Al-Zaytun *et al.* (2024). Dengan menggabungkan elemen konstruktif seperti kuis dan permainan, media ini mendorong keterlibatan siswa yang aktif dan menumbuhkan pembelajaran yang tidak monoton. Hasil mengungkapkan bahwa, rata-rata, siswa kelas eksperimen mengungguli siswa kelas kontrol dalam penelitian ini. Penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran Akidah memiliki berbagai keunggulan. *Wordwall* menyediakan template interaktif, seperti kuis dan pencocokan kata, yang meningkatkan keterlibatan siswa. Media ini mudah diakses secara online maupun offline, sehingga cocok untuk pembelajaran daring maupun tatap muka. Dengan desain yang menarik, aplikasi ini

membangun motivasi siswa untuk lebih aktif belajar, terutama pada materi yang dianggap abstrak, seperti iman kepada para malaikat. Penelitian Nurismaya Aliatunisa *et al.* (2024) mendukung hal ini, menunjukkan bahwa *Wordwall* efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa pada materi tersebut. Sejalan dengan penelitian Fira Zahrotul Ilma *et al.* (2024), penggunaan *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik, seperti yang terlihat pada peningkatan hasil belajar siswa kelas IV-D SDN Suko. *Wordwall* memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, meskipun tetap memerlukan strategi implementasi yang matang untuk hasil yang maksimal. Sejalan juga dengan penelitian Anjelita Novita Sari *et al.* (2024), *Wordwall* juga efektif dalam membantu siswa memahami

tata bahasa, memperluas kosa kata, dan mengembangkan keterampilan menulis. Penggunaan *Wordwall* memberikan dampak positif signifikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, meskipun perlu pengembangan akses teknologi untuk penerapan yang lebih optimal.

#### **D. Kesimpulan**

Pengaruh Media Interaktif *Wordwall* Terhadap Kreativitas Siswa Mata Pelajaran IPAS Materi Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya Kelas IV di SDN Gulbung 1 Sampang setelah diuji normalitas serta uji homogenitas di kelas kontrol dan kelas eksperimen telah diperoleh data yang berdistribusi normal. Pada uji hipotesis yaitu uji t-test memperoleh sig 2 tailednya menunjukkan sig <0.05. Dari penjelasan diatas, dapat dikatakan bahwa H1 karena  $0,00 < 0,05$ ,  $H_0$  ditolak dan diterima. Oleh karena itu, ada perbedaan antara kelompok kontrol dan kelompok

eksperimen atau eksperimen tersebut efektif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas empat di SDN Gulbung 1 Sampang memperoleh manfaat besar dari penggunaan *wordwall* interaktif untuk memamerkan dan mendiskusikan konsep ilmiah terkait keberagaman dan artefak budaya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Susiloningsih, W. (2016). Model Pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa PGSD Pada MataKuliah Konsep IPS Dasar. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 57–66. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v5i1.89>
- Mujazi, M., Fkip, P., & Esa, U. (2024). *No Title*. 10.
- Al-zaytun, I. M. A. H. A. D., Utami, M., Utami, D., & Setiabudi, D. I. (2024). *Cendikia pendidikan*. 8(3).
- Permana, S. P. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV*. 6(5), 7831–7839
- Permana, S. P. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV*. 6(5), 7831–7839
- Siswa, B. K. (2024). Pendidikan, J., Pengetahuan, I., Indonesia, S., Anggraeni, N. O., Abidin, Y., & Wahyuningsih, Y. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata*. 8, 22–35.
- Fathoni, A., Prasodjo, B., Jhon, W., & Zulqadri, D. M. (n.d.). *No Title*.
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). *Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran*. 1(2).
- Aliatunisa, N. (2024). *Penggunaan Aplikasi Game Wordwall Pada Mata Pelajaran Akidah Materi Iman Kepada Para Malaikat*. 2(5), 220–230.
- Sari, A. N., Nurul, W., Nasution, A., Kurniati, S., & Asahan, U. (2024). *Mengoptimalkan pembelajaran interaktif dengan media wordwall pada mata pelajaran bahasa indonesia*. 9(1).
- Belajar, P., Kelas, I., & Suko, I. S. D. N. (2024). 1 , 1 , 2 1. 09, 688–702.
- Hagi, N. A., Kristen, U., & Wacana, S. (2021). *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar Abstrak*. 3(2), 463–471
- Fip, P., & Pgri, U. (2024). 1 , 2 1,2. 10.
- Oberlin, J., Seriputra, G., Informasi, P. T., Teknik, F., & Surabaya, U. N. (2024). 09, 172–180.