**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI
PADA MATA PELAJARAN IPAS DI SD INPRES TOMRA**

Jems Sopacua¹, Dovila Johansz², Lestari³, Stelie D. Ratumanan⁴
^{1,2,3,4}PGSD PSDKU Kab. MBD, Universitas Pattimura
Alamat e-mail : sopacuajems24@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to examine the effect of using interactive learning media based on Wordwall on the learning outcomes of sixth-grade students in the IPA subject at Tomra Inpres Elementary School. The research employs an experimental method with a one-group pre-test post-test design. The sample consist of 22 students who took a pre-test before the intervention and a post-test after learning with Worwall. The results indicate a significant improvement in students' learning outcomes after using Wordwall. The everage pre-test score of 54.17 increased to 83.05 in the post-test. Normality and homogeneity tests confirm that the data are normally distributed and homogeneous. Hypothesis testing yields a significanca value of 0.000 (<0.05), indicating a significant effect of Wordwall on students' learning outcomes. This study confirms that Wordwall is an effective learning medium for enhancing IPAS learning outcomes. Interactive media like Wordwall can create a more engaging learning encironment an improve student participation in lessons.

Keywords: wordwall, interactive learning media, learning outcomes, IPAS.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall terhadap hasil belajar siswa kelas VI mata pelajaran IPA di SD Inpres Tomra. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan rancangan one group pre-test post-test. Sampel penelitian sebanyak 22 siswa yang mengikuti pre-test sebelum intervensi dan post-test setelah pembelajaran dengan Wordwall. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan setelah menggunakan Wordwall. Rata-rata nilai pre-test sebesar 54,17 meningkat menjadi 83,05 pada post-test. Uji normalitas dan homogenitas menunjukkan data berdistribusi normal dan homogen. Uji hipotesis menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000 (<0,05) yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan Wordwall terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menegaskan bahwa Wordwall merupakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPA. Media interaktif seperti Wordwall dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Kata Kunci: wordwall, media pembelajaran interaktif, hasil belajar, IPAS.

A. Pendahuluan

Pendidikan memainkan peran penting dalam membentuk masa depan individu dan masyarakat. Lebih dari sekadar proses transfer ilmu, pendidikan berfungsi sebagai fondasi utama dalam membangun karakter, keterampilan, dan daya saing di era globalisasi. Dengan sistem pendidikan yang berkualitas, suatu negara dapat meningkatkan kesejahteraan sosial, mengurangi kemiskinan, serta mendorong pertumbuhan ekonomi yang stabil (A. A. Abdullah et al., 2023). Namun, tantangan terbesar dalam dunia pendidikan saat ini bukan hanya memberikan akses terhadap pembelajaran, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan (Chailani, 2019)

Guru berperan penting dalam pendidikan, terutama dalam memilih dan merancang perangkat pembelajaran yang tepat, seperti RPP, silabus, Prota, Promes, kurikulum, dan media pembelajaran (Yestiani & Zahwa, 2020). Penggunaan media yang inovatif membantu siswa lebih mudah memahami materi dan meningkatkan partisipasi mereka dalam belajar (Miftah, 2014). Namun, masih banyak

guru yang menggunakan media kurang inovatif, sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif dan membosankan (Ramdani et al., 2021). Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang pasif dapat menurunkan minat siswa. Oleh karena itu, konsep Merdeka Belajar yang digagas Mendikbud Nadiem Makarim menekankan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif (Mustakin, 2010).

Salah satu faktor yang memengaruhi efektivitas pembelajaran adalah metode serta media yang digunakan oleh guru. Sayangnya, banyak guru masih menerapkan pendekatan yang monoton dan kurang interaktif, sehingga siswa cenderung pasif dan mengalami kejenuhan dalam belajar. Hal ini berdampak pada menurunnya motivasi dan hasil belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran seperti Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang membutuhkan pemahaman konsep secara mendalam. Oleh karena itu, inovasi dalam penggunaan media pembelajaran menjadi aspek krusial untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik (R. Abdullah, 2017).

Pemilihan media untuk proses pembelajaran merupakan aspek penting yang perlu dipertimbangkan dengan seksama. Beberapa faktor, seperti aksesibilitas, jenis penilaian, desain media, anggaran biaya, dan fitur yang disediakan dalam platform, harus diperhatikan agar pemilihan media dapat mendukung tujuan pembelajaran secara efektif (Widianto, 2021). Media pembelajaran berfungsi untuk mengarahkan siswa dalam mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna, yang terlihat dari tingkat interaksi siswa dengan media tersebut. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan kualitas pengalaman belajar, sehingga berdampak positif pada hasil pembelajaran (Shoffa, 2024). Pendapat ini sejalan dengan teori "Cone Experience" yang dikemukakan oleh Edgar Dale, yang menekankan pentingnya penggunaan media dalam mendukung proses pembelajaran (Mukarromah & Andriana, 2022). Dengan memahami berbagai pertimbangan dalam pemilihan media, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk menunjang proses belajar yang inovatif dan bervariasi adalah *Wordwall*, seperti yang diungkapkan oleh (Buchari Agustini, 2018) dalam penelitiannya, bahwa media *Wordwall* mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi siswa. Media ini berupa platform yang menyediakan beragam variasi permainan edukatif, seperti kuis, kartu acak, dan crossword, yang dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif (Fatmawati, 2021).

Wordwall merupakan salah satu media pembelajaran yang sudah mulai dikenal pada pembelajaran di Indonesia dan keefektifannya dari media ini telah terbukti. Seperti yang dikatakan (Nurzannah, 2022) pada penelitiannya bahwa dalam pembelajaran di negara-negara yang kualitas pendidikannya maju, seperti Inggris dan Amerika Serikat, guru telah menggunakan media pembelajaran *Wordwall*. Namun, di Indonesia, pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Wordwall* masih belum digunakan secara luas, terutama di sekolah-sekolah dasar, apalagi sekolah-sekolah yang berada di ruang lingkup 3T. Berdasarkan

observasi awal yang dilakukan di SD Inpres Tomra, ditemukan bahwa proses pembelajaran IPAS masih berlangsung secara konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Kondisi ini menunjukkan perlunya penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas penggunaan *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa (A. A. Abdullah et al., 2023).

Penelitian tentang penggunaan media pembelajaran interaktif telah banyak dilakukan, terutama dalam konteks digitalisasi pendidikan. *Wordwall* adalah salah satu media interaktif yang populer karena menawarkan berbagai jenis kuis, permainan edukatif, dan latihan interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Yestiani & Zahwa, 2020). Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa efektivitas media interaktif berbasis teknologi seperti *Wordwall* telah terbukti meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, 2022). Studi menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat membantu siswa memahami konsep lebih baik dibandingkan metode

konvensional. Implementasi dalam berbagai mata pelajaran *Wordwall* telah digunakan dalam berbagai mata pelajaran, seperti Matematika, Bahasa Indonesia, dan IPA, dengan hasil yang bervariasi tergantung pada desain dan penerapan dalam kelas. Namun, penelitian yang secara spesifik membahas dampak penggunaan *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa di tingkat kelas tertentu dan dalam mata pelajaran IPAS materi Peristiwa penting menjelang proklamasi mengindikasikan masih terbatas dan hampir belum pernah dilakukan (Sri Wulan Anggraeni, Yayan Alpian, Depi Prihamdani, 2020).

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran IPAS di SD Inpres Tomra. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan baru bagi para pendidik dalam memilih media pembelajaran yang tepat dan efektif.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang mencari pengaruh dari suatu perlakuan yang diberikan. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengetahui Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall*. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-experimental design dan menggunakan salah satu bentuk desainnya yakni one group pre-test post-test design. Desain ini menggunakan satu kelompok subjek yaitu kelompok eksperimen. Pada desain kelompok eksperimen, dilakukan pre-test dilanjutkan dengan perlakuan dengan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall*, kemudian dilanjutkan dengan post-test. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Inpres Tomra, Desa Tomra, Kesamatan Pulau Leti, Kabupaten Maluku Barat Daya. Subjek penelitian adalah kelas VI.

Waktu Penelitian Tahun Ajaran 2024/2025 pada bulan November 2024. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dan Pembelajaran dilaksanakan selama 3 pertemuan. Pertemuan pertama diawali dengan memberikan tes kemampuan awal (pre-test) untuk mengetahui pemahaman awal siswa terhadap materi yang akan diberikan. Selanjutnya di bagian akhir pembelajaran diberikan tes kemampuan akhir siswa (post-test). Tes yang diberikan untuk mendapatkan hasil belajar kognitif pada siswa setelah mendapatkan pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif *Wordwall* di kelas.

Analisis data deskriptif merupakan analisis data yang hasilnya akan menunjukkan deskripsi dari hasil belajar siswa kelas VI yang diperoleh dari pre-test dan post-test. Berikut merupakan hasil analisis deskriptif yang ditampilkan dalam bentuk tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif Pretest dan Posttest IPAS Siswa

Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pretest	22	33.33	37.50	70.83	54.17	8.82	77.71
Posttest	22	27.00	70.83	97.83	83.05	7.87	62.01
Valid N (listwise)	22						

Berdasarkan Tabel 1. diperoleh hasil analisis deskriptif pretest dan posttest siswa menunjukkan dari 22 siswa (sampel), kategori pretest nilai minimum adalah 37,50 dan nilai maksimum 70,83 dengan nilai rata-rata (Mean) sebesar 54,17 Sedangkan kategori posttest diperoleh nilai minimum adalah 70 dan nilai maksimum 97 dengan nilai rata-rata sebesar 83. Hasil dari Uji Normalitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Hasil Belajar	Kolmogorov-Smirnov		
	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.137	22	.200*
Posttest	.165	22	.124

Dari tabel 2. menjelaskan bahwa Sig. dari pre-test dan post-test kelas VI, nilai pre-test lebih besar dari 0,05 yaitu $0,200 > 0,05$ dan Sig. nilai post-test yaitu $0,124 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut didistribusikan normal.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances				
Hasil	Levene Statistic	df1	Df2	Si.
Based on Mean	.033	1	42	.857
Based on Median	.039	1	42	.844
Based on Median and with adjusted df	.039	1	39.537	.844
Based on trimmed mean	.030	1	42	.864

Berdasarkan Tabel 3. diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.857 menunjukkan bahwa data tergolong homogen, karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh media

pembelajaran interaktif berbasis wordwall terhadap hasil belajar IPAS pada materi Peristiwa Penting Menjelang Proklamasi siswa kelas VI SD Inpres Tomra, Desa Tomra Kecamatan Pulau Leti, Kabupaten

MBD. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test									
Pair	Pret	Mean	Std.	Std.	95%	Confidence	t	df	Sig. (2-
1	est-		deviation	Error	Interval	of the			tailed)
	Post			Mean	Difference	Upper			
	est				Lower				
		-28.87864	7.87819	1.67964	-32.37163	-25.38564	-17.193	21	.000

Berdasarkan Tabel 4. diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 menunjukkan H_0 ditolak dan menerima H_a karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0.05 yang berarti terdapat pengaruh media ular terhadap hasil belajar IPAS.

Media pembelajaran diartikan sebagai perantara yang diterapkan oleh pendidik guna membantu siswa dalam mencerna materi pembelajaran yang berupa alat bantu fisik maupun non fisik (Afifah et al., 2022). Kegiatan pembelajaran yang baik adalah kegiatan yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi atau substansi pelajaran yang sedang diajarkan. Pembelajaran di jenjang sekolah dasar membutuhkan metode yang menarik dan mampu melibatkan keaktifan baik dari guru maupun siswa. Mengingat anak-anak pada usia tersebut lebih responsif terhadap metode yang interaktif, penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan seperti media

pembelajaran interaktif yaitu *Wordwall* yang dapat menjadi solusi yang efektif.

Wordwall adalah media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Platform ini menawarkan berbagai jenis permainan dan kegiatan yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran, seperti kuis, teka-teki silang, roda keberuntungan, dan lain sebagainya. Media ini memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dengan cara menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu, *Wordwall* juga mendukung pembelajaran berbasis teknologi yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara kreatif dan inovatif (Olisna et al., 2020).

Keunggulan utama dari *Wordwall* adalah kemampuannya untuk membuat materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah

dipahami. Dengan berbagai jenis permainan edukatif, siswa dapat mempelajari konsep-konsep tertentu secara langsung, sambil berinteraksi dengan materi dalam bentuk yang lebih visual dan dinamis. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman, tetapi juga memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam berpartisipasi selama proses belajar. Oleh karena itu, Wordwall menjadi salah satu media pembelajaran interaktif yang efektif, khususnya di tingkat sekolah dasar, karena mampu menyesuaikan diri dengan kebutuhan karakteristik ditingkat sekolah dasar, karena mampu menyesuaikan diri dengan kebutuhan dan karakteristik perkembangan anak-anak pada usia tersebut (Nuraeni et al., 2023).

Penelitian pra-eksperimen ini dilakukan pada siswa kelas VI di SD Inpres Tomra, Desa Tomra Kecamatan Pulau Leti Kabupaten Maluku Barat Daya. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 22 siswa. Penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS, pada Bab II topik Peristiwa Penting Menjelang Proklamasi. Pada penelitian ini, media pembelajaran

interaktif berbasis *Wordwall* digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan hasil belajar IPAS pada materi Peristiwa Penting Menjelang Proklamasi. Media ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran melalui permainan seperti teka-teki silang, kuis, dan lain sebagainya. Hal ini bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPAS yang diajarkan. Berdasarkan hasil pretest, nilai yang diperoleh berada pada kategori rendah dengan ketuntasan hasil belajar yang dinyatakan tidaktuntas yaitu sebanyak 22 siswa atau 100% jumlah sampel. Selanjutnya, pada penelitian di kelas VI, diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall*. Media ini dirancang untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, baik dalam hal berpikir kritis, bertanya, berkomunikasi, berkolaborasi, serta melatih kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah. Hal ini sejalan dengan pendapat (Suarmini, 2023) yang menyatakan bahwa keaktifkan siswa dalam pembelajaran sangat penting, atau setidaknya

sebagian besar, berpartisipasi aktif baik secara fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran.

Dengan penggunaan media pembelajaran, siswa akan berdiskusi dan berkolaborasi dalam satu kelompok kecil. Langkah awal yang siswa lakukan adalah mencoba menganalisa soal dengan berpijak pada pengetahuan yang siswa peroleh dari penjelasan dan materi yang dilampirkan pada LKPD masing-masing. Kemudian dilanjutkan dengan bekerja sama dalam menjawab pertanyaan pada *Wordwall* ataupun LKPD yang diberikan.

Hasil posttest menunjukkan nilai hasil belajar yang diperoleh siswa telah mengalami perubahan. Nilai hasil pretest dan posttest kelas VI terbukti terdistribusi normal dengan nilai sig. pad pretest sebesar 0.200 dan pada posttest sebesar 0.124 yang menunjukkan nilai Sig. > 0.05. Selain itu, keterlaksanaan penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* juga terpantau terlaksana dengan baik di setiap pertemuan mulai dari hasil kerja LKPD siswa yang semakin baik.

Sejalan dengan penelitian ini, temuan yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan media

pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Pratiwi (Sari, et al., 2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan faktor yang dapat memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan mendorong mereka untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Di era digital seperti saat ini, guru diharapkan untuk mengharapakan siswa agar lebih aktif, membantu mereka dalam memecahkan masalah pembelajaran, serta mengajarkan cara memanfaatkan teknologi dengan baik dan benar. Salah satu cara untuk mencapainya adalah melalui penggunaan aplikasi *Wordwall*.

Media *Wordwall* adalah aplikasi interaktif yang digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif di zaman modern ini. Aplikasi ini dirancang untuk menggabungkan pertanyaan dengan elemen permainan, sehingga siswa dapat lebih fokus pada latihan dan terlibat aktif dalam interaksi, baik dengan materi maupun dengan anggota kelompok lainnya. Selain itu, *Wordwall* memiliki fitur yang mempermudah guru dalam

melakukan evaluasi terhadap perkembangan siswa.

Media pembelajaran *Wordwall* tidak hanya berfungsi sebagai alat pembelajaran yang efektif dan interaktif, tetapi juga dapat digunakan untuk merancang dan meninjau penilaian dalam proses pembelajaran. Penggunaan *Wordwall* sangat mudah diterapkan karena memiliki fitur-fitur yang memudahkan serta menciptakan inovasi dalam penilaian pembelajaran. *Wordwall* dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan melalui permainan, dan juga mudah digunakan sebagai alat mengukur hasil belajar siswa

Nilai hasil belajar siswa yang rendah merupakan salah satu masalah dalam proses pembelajaran yang bisa disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat. Hal ini sejalan dengan pandangan Zalillah & Alfurwan (2022) yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berinteraksi, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan dapat mempengaruhi kemampuan

belajarnya, mulai dari kecerdasan, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, sampai pada kondisi jasmani dan pembelajaran seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat.

E. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran IPAS di SD Inpres Tomra. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan signifikan setelah penggunaan *Wordwall*. Keunggulan *Wordwall* terletak pada sifatnya yang interaktif dan menarik, meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa. Media ini membantu siswa belajar melalui permainan edukatif yang mendorong berpikir kritis dan meningkatkan motivasi belajar. Penelitian ini menekankan pentingnya inovasi dalam pembelajaran agar lebih efektif dan menarik. Diharapkan hasil ini dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam memilih media pembelajaran yang sesuai, serta menjadi dasar

penelitian lebih lanjut di berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. A., Ahid, N., Fawzi, T., & Muhtadin, M. A. (2023). Peran Guru dalam Pengembangan Kurikulum Pembelajaran. *Tsaqofah*, 3(1), 23–38. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v3i1.732>
- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Buchari Agustini. (2018). Peran Guru Dalam Pengelolaan Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Iqra*, 12, 1693–5705.
- Chailani, M. I. (2019). Pemikiran Harun Nasution tentang Pendidikan dan Relevansinya dengan Pendidikan di Era Modern. *Manazhim*, 1(2), 45–60. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v1i2.207>
- Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, A. M. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367.
- Fatmawati, I. (2021). The Role of Teachers in Curriculum Development and Learning. *Revorma, Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran*, 1(1), 20–37. <http://ejournal-revorma.sch.id>
- Miftah, M. (2014). Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Peningkatan Kualitas Belajar Siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v2n1.p1--12>
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43–50. <https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7>

- Mustakin, I. (2010). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Proceedings - 2010 IEEE Region 8 International Conference on Computational Technologies in Electrical and Electronics Engineering, SIBIRCON-2010*, 13(2), 728–732. <https://doi.org/10.1109/SIBIRCON.2010.5555154>
- Nuraeni, F., Rahayu, P., Hasyim, B., Septiani, D., Khuluqiyah, D. A., & Nurisani, D. A. (2023). Pengaplikasian Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Nurzannah, S. (2022). Peran Guru Dalam Pembelajaran. *ALACRITY: Journal of Education*, 2(3), 26–34. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v2i3.108>
- Olisna, Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2020). Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Ramdani, N. S., Nugraha, H., & Hadiapurwa, A. (2021). Potensi Pemanfaatan Media Sosial Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Daring. *Akademika*, 10(02), 425–436. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1406>
- Shoffa, S. (2024). Media Pembelajaran. In *Repository.Uinsu*. CV. Afasa Pustaka. https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=npLzDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=media+pembelajaran&ots=Nr8w9uLXRR&sig=dO9nzuMdeU76Gwa7wE2-xLcBB7I%0Ahttps://books.google.co.id/books?id=VJtIDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_vpt_read
- Sri Wulan Anggraeni, Yayan Alpian, Depi Prihamdani, E. W. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Suarmini, N. K. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall Dalam

Pembelajaran Interaktif Bahasa Indonesia Kelas Viii Smp Negeri 1 Tegallalang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(2), 328–339.

Widianto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213.

<https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>

Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Peran Guru dalam Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(1), 41–47. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.515>