

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS QUIZ
WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS III SDN
KLENANG LOR I**

Wiwin Wulandari¹, Didit Yulian Kasdriyanto², Ryzca Siti Qomariyah³
^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Panca Marga
wiwinwulandari523@gmail.com, didityulian@upm.ac.id,
ryzcagomariyah@upm.ac.id

ABSTRACT

This research was motivated by the low cognitive learning outcomes of third-grade students at SDN Klenang Lor I in the Pancasila Education subject, particularly the topic of rules at home and school. Students were less active during learning, the teaching methods did not meet their learning needs, and there was minimal use of engaging learning media. In addition, the learning process was still teacher-centered, which hindered student participation. This study employed Classroom Action Research (CAR), aimed at increasing student engagement and improving learning outcomes. The CAR method consists of four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The research was conducted in two cycles, each consisting of two meetings. The subjects were 19 third-grade students, comprising 10 boys and 9 girls. The study took place from February 18 to February 22, 2025. In the first cycle, 13 out of 19 students achieved learning mastery (68.42%). After improvements were made in the second cycle through the application of cooperative learning methods and the use of a game-based learning media called "Quiz Wordwall," the number of students achieving mastery increased to 18 out of 19 (94.73%). This improvement demonstrates that the use of interactive media tailored to students' learning needs can enhance cognitive learning outcomes. Therefore, the application of cooperative learning methods and game-based educational media proved effective in improving the learning outcomes of third-grade students at SDN Klenang Lor I.

Keywords: *cognitive learning outcomes, quiz wordwall interactive media, pancasila education*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar kognitif siswa kelas III SDN Klenang Lor I pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi aturan di rumah dan di sekolah. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran, metode pembelajaran belum sesuai dengan kebutuhan siswa, serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru

juga menjadi faktor penghambat. Penelitian ini menggunakan Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. PTK terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari dua pertemuan. Subjek penelitian adalah 19 siswa kelas III, terdiri dari 10 laki-laki dan 9 perempuan. Pelaksanaan penelitian berlangsung dari tanggal 18 hingga 22 Februari 2025. Pada siklus I, sebanyak 13 dari 19 siswa mencapai ketuntasan belajar (68,42%). Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif dan media aplikasi berbasis game “Quiz Wordwall”, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 18 siswa (94,73%). Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa dapat meningkatkan hasil belajar kognitif. Dengan demikian, penerapan metode kooperatif dan media pembelajaran berbasis aplikasi game terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Klenang Lor I.

Kata Kunci: hasil belajar kognitif, media interaktif quiz wordwall, pendidikan pancasila

A. Pendahuluan

Pendidikan memegang peranan penting dalam menentukan kualitas kehidupan manusia. Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.” Pendidikan bertujuan menciptakan manusia yang berkualitas dan

berkarakter agar mampu beradaptasi dan bersaing secara efektif dalam berbagai aspek kehidupan (Syahrul & Nurhafizah, 2021).

Proses pendidikan tidak terlepas dari kegiatan belajar yang merupakan inti dari pendidikan itu sendiri. Belajar merupakan proses perubahan perilaku, pemahaman, serta penguasaan keterampilan dan nilai-nilai yang relevan dengan kehidupan (Rochmania & Restian, 2022). Dalam proses ini, guru memiliki peran sebagai fasilitator, moderator, dan motivator yang memandu serta mendukung perkembangan siswa secara komprehensif (Festiawan, 2020). Keberhasilan belajar juga

ditentukan oleh kurikulum yang berfungsi sebagai pedoman dalam penyusunan materi ajar, metode pembelajaran, dan evaluasi (Sumarma et al., 2022).

Kurikulum Merdeka diterapkan di Indonesia memberikan fleksibilitas bagi sekolah untuk mengembangkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Kurikulum ini menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik melalui pendekatan yang menyenangkan, menantang, dan memotivasi agar peserta didik dapat mengoptimalkan potensinya (Handiyani & Muhtar, 2022; Ardianti & Amalia, 2022).

Dalam konteks Sekolah Dasar, salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pembentukan karakter adalah Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini bertujuan menanamkan nilai-nilai Pancasila, seperti gotong royong, keadilan sosial, dan cinta tanah air (Baiq, 2020). Namun, pelaksanaannya kerap dianggap monoton karena dominasi metode ceramah yang kurang interaktif, terutama di sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan fasilitas (Fitriyani et al., 2021). Materi mengenai aturan di rumah dan

sekolah untuk kelas III SD bertujuan mengajarkan pentingnya kepatuhan terhadap aturan sebagai bagian dari pembentukan karakter. Namun, efektivitas penyampaian materi ini sering terhambat oleh kurangnya media pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, diperlukan inovasi penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media interaktif berbasis *Quiz Wordwall*, yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menantang. Media ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif, berkolaborasi, serta mendapatkan umpan balik secara real-time, yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Harsiwi & Arini, 2020; Sari & Yarza, 2021).

Berdasarkan pengamatan awal pada tanggal 3 Oktober 2024 di kelas III SDN Klenang Lor 01, ditemukan bahwa hanya sekitar 40% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70, sementara sisanya masih berada di bawah standar. Kondisi ini menunjukkan perlunya perbaikan dalam metode dan media pembelajaran untuk meningkatkan

pemahaman siswa. Atas dasar tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan dan mengevaluasi efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *Quiz Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SDN Klenang Lor 01.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Penelitian Tindakan Kelas* (PTK) atau dikenal dengan istilah *Classroom Action Research*. PTK merupakan metode penelitian yang menawarkan pendekatan dan prosedur yang memiliki dampak langsung terhadap perbaikan dan peningkatan profesionalisme guru/peneliti dalam mengelola proses pembelajaran di kelas. Selain itu, PTK juga merupakan cara strategis bagi guru untuk memperbaiki layanan kependidikan yang dilaksanakan dalam konteks pembelajaran (Suciani et al., 2023). Model penelitian ini menggunakan model PTK yang dikemukakan oleh Stephen Kemmis dan Robin Mc Taggart yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*),

observasi (*observing*), refleksi (*reflecting*). Empat tahapan ini merupakan komponen yang mengonfigurasi suatu siklus ke berupa sirkulasi aktifitas beruntun, pengertian operasional dari siklus disini tidak lain adalah tahapan yang dimulai dari perencanaan sampai dengan refleksi atau evaluasi.

Peneliti melakukan analisis terhadap nilai tes dari siklus pertama setelah pelaksanaan tindakan kelas, kemudian membandingkan hasil tersebut dengan kondisi awal sebelum adanya perbaikan. Data yang telah terkumpul dirangkum dan dianalisis menggunakan pendekatan *deskriptif komparatif*. Hasil pengujian pada siklus pertama dan kedua kemudian dibandingkan untuk melihat perkembangan yang terjadi. Langkah berikutnya adalah menganalisis data nilai guna mengetahui sejauh mana kemajuan yang dicapai oleh peserta didik. Peneliti juga mempertimbangkan pendekatan *kualitatif* dan *kuantitatif* dalam mempelajari data PTK. Penelitian kualitatif bertujuan memberikan informasi yang dapat dimanfaatkan guru untuk meningkatkan pengalaman pendidikan peserta didiknya. Di sisi lain, analisis kuantitatif digunakan

untuk mengetahui sejauh mana setiap kegiatan pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Jika menangani data numerik, berikut adalah rumus yang digunakan untuk menghitung nilai siswa:

Nilai:

$$\frac{\text{Skor maksimal yang diperoleh siswa}}{\text{Skor maksimal (70)}} \times 100\%$$

Sedangkan untuk mencari rata rata, menggunakan rumus:

$$M = \frac{FX}{N}$$

Keterangan :

M = Mean (nilai rata-rata)

Fx = Jumlah total nilai siswa

N = Jumlah siswa

Rumus presentase ketuntasan dan ketidak tuntasan Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\text{Rumus : } P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

P = Angka presentase ketuntasan belajar

F = Jumlah siswa yang tuntas belajar

N = Jumlah seluruh siswa

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil refleksi pre-test pada 18 Februari 2025 menunjukkan rendahnya hasil belajar siswa kelas III SDN Klenang Lor 01 pada materi *Aturan di Rumah dan di Sekolah*. Banyak siswa belum memenuhi KKM (nilai <70), terlihat dari hasil dan

kecepatan pengerjaan soal. Hasil tes pra-siklus sebagai berikut:

Tabel 1 Distribusi Nilai Test Pra-siklus

NO	Nama Siswa	Nilai Hasil Belajar	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1.	Adelia Nur Zahra	60		✓
2.	Ahmad Al Farizi	75	✓	
3.	Ahmad Yunir M,A,F	80	✓	
4.	Aida Nanda Azzahra	68		✓
5.	Aisyah Adeeva Z.	75	✓	
6.	Alfin Zaidanir Rizqi	80	✓	
7.	Alfis Fadil Adefa R.	68		✓
8.	Anindita Afkarina	65		✓
9.	Anindya Kayla K.	60		✓
10.	Arella Humaira K.	66		✓
11.	Ariva Ramadani	78	✓	
12.	Fakhri Raihan Najib	70	✓	
13.	Muhammad Fahmi	60		✓
14.	Muhammad Rizqi N.H.H	68		✓
15.	Muhammad Yusufa L	60		✓
16.	Nur Azizah	85	✓	
17.	Nur Hayati	70	✓	
18.	Sakhi Kafil Husain	65		✓
19.	Salman Alfarisi	66		✓
Jumlah Nilai		1.319		
Rata-rata		69,42		

Keterangan: Jumlah Siswa Tuntas: 8

Jumlah Siswa Tidak Tuntas : 11

Hasil Belajar Secara Klasikal : Belum tuntas

Untuk menghitung nilai rata-rata (mean) yaitu menggunakan rumus:

$$Mx = \frac{fx}{N}$$

$$Mx = \frac{1.319}{19} = 69,42$$

Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{8}{19} \times 100\% = 42,10\%$$

Berdasarkan Tabel di atas dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan metode ceramah dan penugasan saja, nilai yang diperoleh tidak mencapai ketuntasan secara keseluruhan. Hasil pra-siklus menunjukkan ketuntasan belajar hanya 42,10% (8 dari 19 siswa), di bawah target 80%. Ini menandakan pembelajaran belum tuntas secara klasikal. Oleh karena itu, peneliti melakukan perbaikan dengan menerapkan media interaktif berbasis Quiz Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Siklus 1

Siklus I dilaksanakan dalam dua pertemuan pada 18–19 Februari 2025, mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi.

1. Pada tahap perencanaan

Peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran berupa modul ajar,

video materi, soal kuis di Wordwall, laptop, kabel, proyektor, dan alat dokumentasi.

2. Pelaksanaan siklus I dilakukan dalam tiga tahapan pembelajaran: pendahuluan, inti, dan penutup.

Pada setiap pertemuan, guru membuka kegiatan dengan salam, doa, apersepsi, dan penyampaian tujuan pembelajaran. Kegiatan inti dilakukan secara berkelompok dengan menyimak video, diskusi untuk merangkum materi, serta kuis interaktif melalui Wordwall. kelompok mempresentasikan hasil diskusi dan siswa diberi kesempatan bertanya. Di akhir sesi, guru memberikan post-test sebagai evaluasi individu. Penutup diisi dengan refleksi, penguatan, dan kesimpulan bersama sebelum ditutup dengan doa dan salam. Kegiatan ini untuk meningkatkan pemahaman secara aktif dan menyenangkan.

3. Observasi

Observasi dilakukan dengan melihat hasil belajar siswa pada siklus I dengan media interaktif Quiz Wordwall.

Tabel 2 Nilai Hasil Belajar Siklus I

NO	Nama Siswa	Nilai Hasil Belajar	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1.	Adelia Nur Zahra	70	✓	
2.	Ahmad Al Farizi	80	✓	

3.	Ahmad Yunir M,A,F	79	✓	
4.	Aida Nanda Azzahra	68		✓
5.	Aisyah Adeeva Z.	89	✓	
6.	Alfin Zaidanir Rizqi	85	✓	
7.	Alfis Fadil Adefa R.	80	✓	
8.	Anindita Afkarina	70	✓	
9.	Anindya Kayla K.	60		✓
10.	Arella Humaira K.	77	✓	
11.	Ariva Ramadani	80	✓	
12.	Fakhri Raihan Najib	79	✓	
13.	Muhammad Fahmi	60		✓
14.	Muhammad Rizqi N.H.H	75	✓	
15.	Muhammad Yusufa L	69		✓
16.	Nur Azizah	69		✓
17.	Nur Hayati	80	✓	
18.	Sakhi Kafil Husain	65		✓
19.	Salman Alfarisi	85	✓	
Jumlah Nilai		1.420		
Rata-rata		74,73		

Keterangan: Jumlah siswa yang tuntas : 13
 Jumlah siswa belum tuntas : 6
 Hasil Belajar Secara Klasikal :
 Belum tuntas
 Untuk menghitung nilai rata-rata (mean) yaitu menggunakan rumus:

$$Mx = \frac{fx}{N}$$

$$Mx = \frac{1.420}{19} = 74,73$$

Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{13}{19} \times 100\% = 68,42\%$$

4. Refleksi

Berdasarkan refleksi siklus I, terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari 42,10% pada pra-siklus menjadi 68,42%. Namun, masih ditemukan kendala seperti siswa kurang memperhatikan saat guru menjelaskan, kurang aktif berdiskusi, serta kurang percaya diri dalam menjawab. Oleh karena itu, pada siklus II guru akan memperbaiki dengan menjelaskan lebih perlahan, memberikan reward kepada siswa yang aktif, mendorong kerja sama kelompok, dan memancing keberanian siswa agar lebih percaya diri. Karena ketuntasan belum mencapai target 80%, tindakan dilanjutkan ke siklus II.

Siklus 2

1. Pada tahap perencanaan

Peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran berupa modul ajar, video materi, soal kuis di Wordwall, laptop, kabel, proyektor, dan alat dokumentasi

2. Pelaksanaan

Pada siklus II, guru melaksanakan pembelajaran dengan langkah-langkah yang sama seperti

siklus I, dimulai dengan salam, doa, pengecekan kehadiran, dan ice breaking. Siswa dibagi kelompok, menyimak video pembelajaran, berdiskusi, dan membuat ringkasan materi. Guru memberikan kuis individu menggunakan Quiz Wordwall, membacakan hasil skor, dan memberikan kesempatan siswa bertanya. Setelah itu, soal post-test dibagikan, serta reward berupa susu dan snack. Kegiatan ditutup dengan refleksi, penguatan materi, kesimpulan bersama, dan doa.

3. Observasi

Observasi dilakukan untuk menilai hasil belajar siswa pada siklus 2 dengan menggunakan media interaktif Quiz Wordwall

Tabel 3 Nilai Tes Hasil Siklus II

1	Nama Siswa	Nilai Hasil Belajar	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1.	Adelia Nur Zahra	80	✓	
2.	Ahmad Al Farizi	90	✓	
3.	Ahmad Yunir M,A,F	87	✓	
4.	Aida Nanda Azzahra	80	✓	
5.	Aisyah Adeeva Z.	90	✓	
6.	Alfin Zaidanir Rizqi	89	✓	
7.	Alfis Fadil Adefa R.	90	✓	
8.	Anindita Afkarina	79	✓	
9.	Anindya Kayla K.	80	✓	

10.	Arella Humaira K.	85	✓	
11.	Ariva Ramadani	85	✓	
12.	Fakhri Raihan Najib	85	✓	
13.	Muhammad Fahmi	80	✓	
14.	Muhammad Rizqi N.H.H	88	✓	
15.	Muhammad Yusufa L	80	✓	
16.	Nur Azizah	69		✓
17.	Nur Hayati	85	✓	
18.	Sakhi Kafil Husain	80	✓	
19.	Salman Alfarisi	90	✓	
Jumlah Nilai		1.592		
Rata-rata		83,78		

4. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan analisis data siklus II, penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Quiz Wordwall menunjukkan perbaikan signifikan dibandingkan siklus I.

Tabel 4 Rekapitulasi Nilai Siklus I dan Siklus II

NO	Nama Siswa	Nilai	
		Siklus I	Siklus II
1.	Adelia Nur Zahra	70	80
2.	Ahmad Al Farizi	80	90
3.	Ahmad Yunir M,A,F	79	87
4.	Aida Nanda Azzahra	68	80
5.	Aisyah Adeeva Z.	89	90
6.	Alfin Zaidanir Rizqi	85	89
7.	Alfis Fadil Adefa R.	80	90
8.	Anindita Afkarina	70	79

9.	Anindya Kayla K.	60	80
10	Arella Humaira K.	77	85
11.	Ariva Ramadani	80	85
12.	Fakhri Raihan Najib	79	85
13.	Muhammad Fahmi	60	80
14.	Muhammad Rizqi N.H.H	75	88
15.	Muhammad Yusufa L	69	80
16.	Nur Azizah	69	69
17.	Nur Hayati	80	85
18.	Sakhi Kafil Husain	65	80
19.	Salman Alfarisi	85	90
Jumlah Nilai		1.420	1.592
Rata-rata		74,73	83,78

Berdasarkan Tabel 4 di atas pada siklus I siswa masih kurang dalam memenuhi kriteria tuntas, masih ada beberapa yang di bawah KKM yaitu dengan rata-rata 74,73%, pada tahap tersebut belum memenuhi harapan dari peneliti sehingga akan dilanjutkan ke siklus II untuk melakukan perbaikan agar hasilnya sesuai dengan harapan yang diinginkan. Pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan dan memenuhi target yang diharapkan peneliti yaitu dengan mendapatkan rata-rata 84,78%.

Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quiz Wordwall

Setelah mengamati semua siklus, peneliti dapat menyimpulkan bahwa peningkatan terjadi dari siklus I ke siklus II. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Quiz Wordwall* dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi aturan di rumah dan di sekolah, hasil presentase yang diperoleh pada siklus I yaitu jumlah siswa yang tuntas ada 13 (68,42%), dan siswa yang tidak tuntas ada 6 (31,57%). Pada siklus II terjadi peningkatan dengan jumlah ketuntasan siswa yaitu mencapai 18 siswa (94,73%) dari total 19 siswa dan 1 siswa yang tidak tuntas (5,26%).

Tabel 5 Daftar Hasil Belajar Siswa per-Siklus

No	Ketuntasan	Siklus I		Siklus II	
		F	F	F	F
1	Tuntas	13	68,42 %	18	94,73 %
2	Tidak Tuntas	6	31,57 %	1	5,26%
Jumlah		19	100%	19	100%

Berdasarkan Tabel di atas, terlihat bahwa siklus kedua menunjukkan peningkatan pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi aturan di

rumah dan di sekolah. Tabel tersebut menunjukkan penggunaan media interaktif berbasis Quiz Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SDN Klenang Lor 01.

D. Kesimpulan

Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Quiz Wordwall berhasil meningkatkan pembelajaran yang lebih aktif, inovatif, dan menarik, membuat siswa lebih semangat, percaya diri, dan antusias dalam berdiskusi. Hal ini berdampak positif pada peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, materi aturan di rumah dan di sekolah. Sebelum penerapan media ini, hasil belajar siswa tergolong rendah, dengan hanya 42,10% siswa yang tuntas pada pra-siklus. Setelah diterapkan pada siklus I, ketuntasan meningkat menjadi 68,42%, dan pada siklus II, mencapai 94,73%, dengan rata-rata nilai 83,78%. Ini menunjukkan bahwa penggunaan Quiz Wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan mencapai ketuntasan yang sesuai diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, Anisatul. 2021. *"Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran."* Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah 3(1): 15–22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>.
- Fitriyani, Y., Supriatna, N., & Sari, M. Z. (2021). *Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran, 7(1), 97. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i1.3462>
- Lestari, N. (2019). *Improving the Speaking Skill by Vlog (video blog) as Learning Media The EFL Student Perspective International Journal of Academic Research in Bussines and Social Science*.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2012). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti*. Innovative: Journal Of Social Science Research, 1(2), 552–560. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>
- Nabilah., N. P., & Warmi., A. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Games terhadap Motivasi Belajar Matematika di Kelas VIII SMPN 2*

- Jalancagak. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara* (JPkMN), 4(2), 1454–1464.
<https://doi.org/10.55338>
- Nurafni, & Ninawati, M. (2021). *Efektivitas Penerapan Aplikasi Linktree dan 59 Wordwall Terhadap Motivasi Intrinsik Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar* (JP2SD), 9(2), 217–225.
<https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd/article/view/17317>
- Prasasti, T. I., Salim, M., & Hadi, W. (2019). *The Effectiveness of Learning Media Folklore Text of Nourth Sumatera Based on Blanded Learning by 10th Grade Students of Vocational High School Harapan Mekar-1 Medan*. *Budapest International Research and Critics in Ungnisness and Education* (BirLE) Journal 2(4), 1.1
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). *Melakukan penelitian tindakan kelas*. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9(1), 49-60.
<https://doi.org/10.47200/ulumuddin.v9i1.283>
- Pujilestari, Y., & Susila, A. (2020). *Pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 19(02), 40–47.
<https://doi.org/10.21009/jimd.v19i02.14334>
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). *Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Wordwall*. *Abdi Laksana: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 70-77.
- Sapriyah. (2019). *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470-477.
- Sriwijayanti, R. P., Qomariyah, R. S., & Nurma, I. F. (2020). *Pengembangan Media Adobe Flash Berbasis Pakem Di Sekolah Dasar*. *Pedagogy: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(2), 92-105.
- Suciani, R. N., Azizah, N. L., Gusmaningsih, I. O., & Fajrin, R. A. (2023). *Strategi Refleksi dan Evaluasi Penelitian Tindakan Kelas*. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 114-123.
<https://riset-iaid.net/index.php/jpm/article/view/1445>
- Syahrul, S., & Nurhafizah, N. (2021). *Analisis Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini Dimasa Pandemi Corona Virus 19*. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 683–696.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.792>
- Wulandari, R., dkk. 2017. *Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*. 2: 1024-1029.630689)