

**PEMANFAATAN MEDIA WORDWALL DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN  
PADA MATERI TEKS PERSUASI DI SD NEGERI KARANGBOKONG 01**

<sup>1</sup>lim Karimah, <sup>2</sup>Didik Tri Setiyoko, <sup>3</sup>Laelia Nurpratiwiningsih  
<sup>1,2,3</sup> PGSD FKIP Universitas Muhadi Setiabudi  
<sup>1</sup>ikarimah67@gmail.com, <sup>2</sup>trisetiyokoumus@gmail.com,  
<sup>3</sup>laelianurpratiwiningsih@umus.ac.id

**ABSTRACT**

*lim Karimah. 2025. Utilization of Wordwall Media in Learning Evaluation of Persuasive Text Material at Karangbokong 01 Public Elementary School. Elementary School Teacher Education Study Program, Muhadi Setiabudi University. Supervisor I: Didik Tri Setiyoko, M.Pd, Supervisor II: Laelia Nurpratiwiningsih, M.Pd.*

*This study aims to describe the use of Wordwall media in learning evaluation of persuasive text material and to determine student learning outcomes after its implementation. The background of this research is based on the low variety of learning evaluation media used by teachers, particularly in persuasive text material, which leads to low student motivation and engagement. Wordwalls, as a digital-based interactive medium, are considered to have the potential to increase effectiveness and appeal in the learning evaluation process.*

*This study uses a descriptive qualitative approach with data collection techniques through observation, interviews, and documentation of learning outcomes. The research subjects were fifth-grade students of Karangbokong 01 Public Elementary School, Larangan District, Brebes Regency, in the 2024/2025 academic year. The evaluation was conducted using three Wordwall game models: group sorting, flashcards, and Whack-a-Mole.*

*The results showed that the use of Wordwall media increased students' active participation and enthusiasm in the learning evaluation. The average student learning outcomes across the three game models ranged from "Very Good" to "Good." The first game achieved an average score of 91.5, the second game 100, and the third game 79.17. In addition to providing variety in the evaluation, this media also created a fun and effective learning environment.*

*It can be concluded that the use of Wordwall as an evaluation medium is not only effective in improving student learning outcomes but also plays a crucial role in creating innovative and contextual learning.*

*Keywords: Wordwall, learning evaluation, persuasive text, interactive media, learning outcomes*

**ABSTRAK**

*lim Karimah. 2025. Pemanfaatan Media Wordwall Dalam Evaluasi Pembelajaran Pada Materi Teks Persuasi di SD Negeri Karangbokong 01. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhadi Setiabudi. Pembimbing I: Didik Tri Setiyoko, M.Pd, Pembimbing II: Laelia Nurpratiwiningsih, M.Pd.*

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media Wordwall

dalam evaluasi pembelajaran materi teks persuasi serta untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diterapkannya media tersebut. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya variasi media evaluasi pembelajaran yang digunakan guru, khususnya dalam materi teks persuasi, yang menyebabkan rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa. *Wordwall* sebagai media interaktif berbasis digital dinilai memiliki potensi untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik dalam proses evaluasi pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi hasil belajar. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri Karangbong 01, Kecamatan Larangan, Kabupaten Brebes, Tahun Pelajaran 2024/2025. Evaluasi dilakukan melalui tiga model permainan *Wordwall*, yaitu pengurutan grup, kartu lampu kilat, dan *Whack a Mole*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* mampu meningkatkan partisipasi aktif dan antusiasme siswa dalam mengikuti evaluasi pembelajaran. Rata-rata hasil belajar siswa dalam tiga model permainan menunjukkan kategori "Sangat Baik" hingga "Baik". Permainan pertama memperoleh rata-rata 91,5, permainan kedua 100, dan permainan ketiga 79,17. Selain memberikan variasi dalam evaluasi, media ini juga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan efektif.

Dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *Wordwall* sebagai media evaluasi tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga berperan penting dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dan kontekstual.

**Kata Kunci:** *Wordwall*, evaluasi pembelajaran, teks persuasi, media interaktif, hasil belajar

## **A. Pendahuluan**

Seiring dengan kemajuan teknologi informasi, pelaksanaan evaluasi pembelajaran kini dapat dilakukan secara digital melalui berbagai platform daring, seperti Google Form, Liveworksheet, Kahoot!, Quizizz, dan *Wordwall*. Evaluasi merupakan salah satu unsur esensial dalam kompetensi profesional pendidik, yang berfungsi untuk menilai sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi ajar. Ratnawulan (2015:22) mengemukakan bahwa evaluasi

pembelajaran merupakan suatu proses sistematis untuk mengukur dan menilai capaian peserta didik dalam tiga ranah utama, yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

*Wordwall* merupakan salah satu platform digital yang menyediakan berbagai template kuis interaktif, sehingga dapat digunakan sebagai alat evaluasi yang menarik dan menyenangkan. Menurut Idzi'Layyinnati (2021:5), *Wordwall* adalah web yang digunakan untuk membuat permainan berbasis kuis

yang cocok untuk merancang dan mereview penilaian pembelajaran. Auliya (2021:29) juga menyatakan bahwa *Wordwall* menyediakan template kuis pendidikan yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Pendidik di-era serba teknologi ini mestilah bersifat dinamis dalam menghadapi perkembangan teknologi yang semakin canggih. Jika sistem pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, maka hal yang dapat terjadi adalah tertinggalnya peserta didik dalam mengikuti perkembangan zaman, sehingga menyebabkan peserta didik sulit beradaptasi dan berkembang di dalam lingkup masyarakat. Pemanfaatan berbasis ICT telah menjadi salah satu cara proses pembelajaran yang dapat mengaitkan berbagai keterampilan dan fungsi ICT pada proses belajar mengajar. Adapun manfaat yang dikemukakan oleh Nurseto dalam Syafruddin dan eka, yakni media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar karena materi yang disampaikan lebih menarik perhatian, metode pembelajaran lebih bervariasi, penguasaan materi menjadi lebih baik karena memungkinkan materi pelajaran yang disampaikan dengan

media dapat diakses secara berulang dan menumbuhkan keaktifan siswa dengan hadirnya media pembelajaran yang inovatif.

Melihat adanya permasalahan dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran yang kurang variatif dan belum sepenuhnya memanfaatkan media interaktif, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul "Pemanfaatan Media *Wordwall* dalam Evaluasi Pembelajaran Materi Teks Persuasi di SD Negeri Karangbokong 01 Tahun Pelajaran 2024/2025". Penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran *Wordwall* sebagai alternatif evaluasi yang menarik, sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik serta hasil belajar mereka dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks persuasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi nilai siswa dari ketiga jenis permainan yang terdapat dalam media *Wordwall*.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif deskriptif. Metode kualitatif merupakan suatu pendekatan penelitian yang menyediakan instrumen untuk memahami secara mendalam makna terkait fenomena kompleks serta proses yang terjadi dalam kehidupan sosial sehari-hari. Berdasarkan definisi Bogdan dan Taylor yang dikutip oleh Lexy J. Moleong, pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari individu dan perilaku yang diamati. Pendekatan ini dipilih dalam penelitian karena bertujuan mengungkap inovasi pembelajaran yang belum pernah diterapkan sebelumnya di lokasi penelitian, yaitu penggunaan media *Wordwall* dalam evaluasi pembelajaran materi teks persuasi pada siswa kelas V di SD Negeri Karangbokong 01, Kecamatan Larangan, Kabupaten Brebes. Metode kualitatif dianggap tepat karena mampu memberikan pemahaman yang komprehensif terhadap konteks, proses, serta makna implementasi media pembelajaran digital dalam situasi pembelajaran yang nyata.

Pendekatan kualitatif tidak mengandalkan analisis statistik, melainkan berfokus pada pengumpulan data, analisis mendalam, dan interpretasi atas temuan di lapangan. Tujuan utamanya adalah memahami secara menyeluruh permasalahan yang terjadi dalam kehidupan sosial peserta didik dan lingkungan sekolah, berdasarkan kondisi yang natural, holistik, kompleks, dan kontekstual. Penelitian ini bersifat deskriptif eksploratif, dengan dua tujuan utama: (1) mendeskripsikan dan mengeksplorasi pemanfaatan media *Wordwall*, dan (2) mendeskripsikan serta menjelaskan hasil belajar siswa setelah penggunaan media tersebut.

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

Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 2 Desember 2024 hingga April 2025. Pada tanggal 2 Desember 2024, peneliti memperoleh izin dari pihak SD Negeri Karangbokong 01 untuk melakukan penelitian. Persetujuan diberikan oleh kepala sekolah, wakil kepala sekolah bidang kurikulum, dan guru kelas V. Setelah mendapatkan izin, peneliti menjelaskan kepada guru kelas V

mengenai jenis data yang akan dikumpulkan serta tujuan dari penelitian tersebut. Kelas V yang menjadi objek penelitian merupakan kelas reguler dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang.

Pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V berlangsung setiap hari Senin, Kamis, dan Jum'at. Sebelum proses pengumpulan data dimulai, peneliti terlebih dahulu menjelaskan materi mengenai pengertian dan ragam kalimat dalam teks persuasi pada hari Senin dan Kamis. Lalu pada hari Jum'at, 6 Januari 2025, dilakukan pengambilan data pertama. Kegiatan dimulai dengan salam pembuka, doa, dan pengecekan kehadiran siswa, kemudian diikuti dengan ulasan materi sebelumnya. Setelah itu, peneliti memperkenalkan media Wordwall kepada siswa, sekaligus menunjukkan cara mengaksesnya melalui ponsel untuk keperluan evaluasi pembelajaran.

Pada pertemuan tersebut, peneliti menggunakan media *wordwall* dengan model permainan "Pengurutan Grup". Tautan permainan dibagikan oleh salah satu siswa ke grup kelas. Setiap siswa mengakses tautan, menuliskan nama, lalu mulai bermain. Permainan

ini meminta siswa mengelompokkan lima dari lima belas ragam kalimat teks persuasi ke dalam tiga kategori: kalimat fakta, ajakan, dan argumen. Semua jawaban siswa terekam secara otomatis di akun Wordwall milik peneliti, sehingga nilai tertinggi dan terendah dapat langsung diketahui.

Pengambilan data kedua dilakukan pada hari Senin, 13 Januari 2025, dengan fokus pada struktur teks persuasi. Kegiatan dimulai seperti biasa, kemudian peneliti mengulas kembali materi sebelumnya dan menjelaskan bagian struktur teks persuasi. Evaluasi dilakukan menggunakan permainan "Kartu Lampu Acak" dari Wordwall. Proses akses permainan dilakukan seperti sebelumnya. Dalam permainan ini, siswa harus mencocokkan dua sisi kartu: satu sisi berisi kalimat dan sisi lainnya berisi nama struktur kalimat. Siswa harus menilai apakah pasangan tersebut sesuai atau tidak.

Pada hari Kamis, 23 Maret 2025, peneliti melakukan pengambilan data ketiga dengan materi kaidah kebahasaan teks persuasi. Setelah pembukaan dan pengulangan materi, peneliti memberikan penjelasan secara

ceramah, kemudian memberikan kesempatan siswa untuk bertanya. Evaluasi dilakukan menggunakan permainan *Wordwall* "Memukul Tikus Mondok". Siswa diminta memukul tikus yang muncul membawa kaidah kebahasaan yang tepat. Permainan berdurasi satu menit dan menguji kecepatan serta ketelitian siswa. Skor diperoleh berdasarkan jumlah tikus yang dipukul dengan benar, dan permainan menjadi lebih cepat seiring meningkatnya level.

Peneliti menggunakan tiga model permainan berbeda pada setiap pertemuan sebagai bentuk evaluasi pembelajaran dengan *wordwall*. Ketiganya dipilih karena dianggap menarik dan relevan dalam mengevaluasi pemahaman siswa terhadap teks persuasi. Permainan yang bervariasi ini membuat siswa tetap antusias dan tidak mudah bosan. Hasil evaluasi secara otomatis tersimpan di akun peneliti, termasuk skor dan peringkat masing-masing siswa. Peneliti mengatur agar semua siswa (30 orang) dapat melihat peringkat dari posisi 1 hingga 30.

Selain evaluasi pembelajaran, pada tanggal 03 Februari 2025 peneliti juga mendapat izin untuk melakukan wawancara. Responden

wawancara meliputi guru kelas V, Fajar Himawan, S.Pd, serta beberapa siswa kelas V. Peneliti juga melakukan observasi terhadap kondisi fisik sekolah dan mengadakan studi dokumentasi dengan bantuan pihak tata usaha serta wakil kepala sekolah bidang kurikulum. Data yang dikumpulkan meliputi sejarah sekolah, profil, sarana dan prasarana, data tenaga pendidik dan kependidikan, serta jumlah siswa. Fokus utama penelitian tetap pada siswa kelas V sebanyak 30 orang.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Karangbokong 01 pada siswa kelas V tahun ajaran 2024/2025, dengan pendekatan langsung oleh peneliti yang juga berperan sebagai guru. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas dalam praktik dan proses pembelajaran, khususnya pada tahap evaluasi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam pelaksanaannya, peneliti berperan sebagai guru yang mengintegrasikan media *Wordwall* sebagai alat bantu evaluasi. Keikutsertaan aktif peneliti ini dimungkinkan karena sebelumnya telah melakukan observasi dan

mengajar selama satu bulan di kelas V, sehingga memiliki pemahaman yang baik terhadap situasi kelas.

Berdasarkan pengalaman tersebut, guru kelas V memberikan kepercayaan penuh kepada peneliti untuk menerapkan media *Wordwall* secara langsung dalam proses evaluasi pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan capaian belajar siswa melalui pemanfaatan media evaluasi yang bersifat inovatif dan interaktif.

Dalam pelaksanaannya, peneliti menggunakan tiga jenis permainan berbasis *wordwall* yang masing-masing dirancang untuk mengevaluasi materi dengan pembahasan serta tingkat kesulitan yang berbeda. Ketiga model permainan tersebut mencakup: permainan pengurutan grup yang membahas ragam kalimat dalam teks persuasi, permainan Kartu Lampu Kilat yang difokuskan pada struktur teks persuasi, dan permainan Memukul Tikus Mondok yang menitikberatkan pada kaidah kebahasaan teks persuasi. Tahapan pengumpulan data dilakukan melalui observasi awal, wawancara, pemanfaatan media *Wordwall* dalam

evaluasi, serta analisis terhadap hasil belajar siswa.

Permainan ini dirancang untuk membantu siswa mengenali dan mengingat kaidah kebahasaan dalam teks persuasi, karena pelaksanaannya memerlukan tingkat konsentrasi dan fokus yang tinggi. Oleh karena itu, permainan ini berfungsi sebagai sarana refleksi atau penguatan materi pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan aspek kebahasaan teks persuasi.

Berdasarkan data yang diperoleh, hasil yang dicapai siswa tergolong memuaskan. Dari total peserta didik kelas V, sebanyak 29 siswa berpartisipasi dalam permainan ini, sementara satu siswa tidak hadir karena sakit. Rata-rata skor yang diperoleh siswa adalah 790,9, dengan nilai rata-rata dalam bentuk persentase (setelah pembulatan) sebesar 79,17. Skor tertinggi dicapai oleh Falbita Isna dengan perolehan skor sebesar 1666, sedangkan sebanyak delapan siswa tercatat memperoleh skor di atas 1000. Adapun skor terendah diraih oleh Haura Zhafirah dengan skor sebesar 113.

Dari temuan ini dapat disimpulkan bahwa permainan tersebut mampu

meningkatkan motivasi belajar siswa, karena suasana kompetitif mendorong mereka untuk lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

### **E. Kesimpulan**

Implementasi media *Wordwall* dalam proses pembelajaran teks persuasi di kelas V SD Negeri Karangbokong 01 pada tahun ajaran 2024/2025 menunjukkan pengaruh yang positif terhadap kualitas pembelajaran. Hal ini terlihat dari meningkatnya keterlibatan aktif siswa selama kegiatan belajar berlangsung di kelas. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik, diketahui bahwa mereka merasakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Hal tersebut tidak terlepas dari karakteristik media *Wordwall* yang interaktif, seperti ragam pilihan permainan, tema yang menarik, adanya efek suara yang khas pada setiap tema, serta kemudahan akses melalui berbagai jenis perangkat *smartphone*. Fitur-fitur tersebut turut memfasilitasi proses evaluasi pembelajaran menjadi lebih efisien dan menyenangkan.

Dari temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Wordwall* memiliki daya tarik visual dan fungsional yang tinggi dalam mendukung proses belajar-mengajar. Kemampuannya dalam memadukan elemen hiburan dengan unsur evaluasi menjadikannya sarana yang efektif dalam menumbuhkan motivasi dan antusiasme siswa terhadap materi pembelajaran. Implikasinya, suasana kelas menjadi lebih kondusif, partisipatif, dan menyenangkan, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan efektivitas pembelajaran.

Hasil evaluasi belajar siswa pada materi teks persuasi melalui penggunaan tiga model permainan yang disediakan dalam media *Wordwall* menunjukkan capaian yang sangat memuaskan. Nilai rata-rata siswa pada model permainan pertama mencapai 91,5 yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Sedangkan pada permainan kedua, rata-rata nilai siswa mencapai angka maksimal, yaitu 100, yang juga tergolong dalam kategori "Sangat Baik". Sementara itu, pada permainan ketiga, nilai rata-rata siswa adalah 79,17 yang diklasifikasikan dalam kategori "Baik".

Perlu dicatat bahwa model permainan ketiga tidak dijadikan sebagai acuan dalam penilaian formatif maupun sumatif. Permainan tersebut dimanfaatkan lebih sebagai sarana refleksi dan penguatan pembelajaran, khususnya untuk membantu siswa dalam mengingat kembali kaidah kebahasaan yang terkandung dalam teks persuasi.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Amalia, T. (2019). Penggunaan media google form dalam evaluasi pembelajaran bahasa arab maharah kitabah. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, 5(5), 318–323.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2(3).
- Auliya, A. (2021). *Pengembangan instrumen evaluasi berbasis wordwall untuk mata pelajaran IPA SMP kelas VII* [Doctoral dissertation]. UIN FAS BENGKULU.
- Dewey, J. (1916). Democracy and education: An introduction to the philosophy of education. *Middle Works*, 9.
- Fauqannuri, I. R. (2022). Penerapan Media Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii B Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smpn 2 Panji Situbondo Tahun Pelajaran 2021/2022. *UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember*.
- Fauziah, U. (2019). *Keefektifan Pembelajaran Menulis Teks Persuasi Menggunakan Model Quantum Writing Dan Model Instruksi Langsung Dengan Media Bagan Alir Teks Persuasi Bergambar Pada Peserta Didik Kelas Viii Smp* [Skripsi]. Universitas Negeri Semarang.
- Frisila, M. (2022). Pengaruh penggunaan media wordwall terhadap minat dan hasil belajar siswa SD kanisius kadirojo yogyakarta kelas iv materi kpk dan fpb. *Sanata Dharma*.
- Glaser, B., & Strauss, A. (1967). *The Discovery of Grounded Theory Strategies for Qualitative Research*. CA Sociology Press.
- Harsiati, T., Trianto, A., & Kosasih, E. (2017). *Bahasa Indonesia SMP/SMP Kelas VII*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Heinich, R. (1996). Instructional media and technologies for learning.
- Idzi'Layyinnati, M. F. (2021). Pengaruh media pembelajaran berbasis website (wordwall) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran fiqh kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, 1(1), 1–32.
- Islam, Md. K., Sarker, Md. F. H., & Islam, M. S. (2022). Promoting student-centred blended learning in higher education: A model. *E-Learning and Digital Media*, 19(1), 36–54.

- <https://doi.org/10.1177/20427530211027721>
- Khiyarusoleh, U. (2016). Konsep dasar perkembangan kognitif pada anak menurut Jean Piaget: Array. *DIALEKTIKA Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 5(1).
- Kusumawati, L. D., Sugito, Nf., & Mustadi, A. (2021). Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 31. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v9n1.p31--51>
- Manalu, J. B., Sitohang, P., & Henrika, N. H. (2022). Pengembangan perangkat pembelajaran kurikulum merdeka belajar. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 80–86.
- Mansyur, A. R. (2020). Dampak covid-19 terhadap dinamika pembelajaran di indonesia. *Education and Learning Journal*, 1(2), 113–123.
- Masitoh, S., & Cahyani, F. (2020). Penerapan sistem among dalam proses pendidikan suatu upaya mengembangkan kompetensi guru. *Kwangsan*, 8(1), 332453.
- Moleong, J. L. (2013). Metodologi Penelitian Kualitatif. In *Metodologi penelitian kualitatif*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Muharam, A., Mustikaati, W., Wulandari, A., Nurbaiti, N., & Prabowo, S. A. (2023). Implementasi pendekatan pembelajaran kontekstual dan konstruktivisme pada Kelas VI SDIT Cendekia. *Journal on Education*, 5(2), 1820–1825.
- Mulawarman, W. G. (2020). Persoalan dosen dan mahasiswa masa pandemik Covid 19: Dari gagap teknologi hingga mengeluh boros paket data. *Prosiding Seminar Nasional Hardiknas*, 1, 37–46.
- Muthoharoh, M. (2019). Media powerpoint dalam pembelajaran. *Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiah*, 26(1), 21–32.
- Nasyifa, F. (2023). *Pembelajaran Tahfidz Al-Qur'an di TPA Baitusshalihin Ulee Kareng* [ PhD diss]. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Patriani, R. P., & Kusumaningrum, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Pembelajaran Teknik Animasi 2 Dan 3 Dimensi Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Penelitian IPTEKS*, 5(2), 161–171. <https://doi.org/10.32528/ipteks.v5i2.3651>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6).
- Putri, F. M. (2020). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daeing (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan* [Bachelor's thesis]. FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Ratnawulan, E., & Rusdiana, A. (2015). *Evaluasi pembelajaran*. Pustaka Setia.

- Sadiman, A. S. (2006). *Media Pendidikan pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya.*
- Saputri, M. (2020). Pengaruh Media Iklan terhadap Kemampuan Menulis Teks Persuasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 47 Palembang. *Seminar Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 152–165.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* CV. Alfabeta.
- Sulistiyowati, E., Mahendra, G., Zubaidah, M., & Chamariyah, C. (2024). Analisis Pengaruh Komitmen Manajemen, Kesiapan Sumber Daya Manusia Dan Sistem Monitoring Evaluasi Terhadap Keberhasilan Implementasi Pencegahan Dan Pengendalian Infeksi (Ppi) Di Rumah Sakit. *Jurnal Kesehatan Sainatika Meditory*, 7(2), 14–20.
- Toriqularif, M. (2019). Penelitian evaluasi pendidikan. *Addabana: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 66–76.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, BPK RI (2003).
- Wahyuni, S. (2023). Riset Kualitatif: Strategi dan Contoh Praktis. *Jakarta: Kompas Gramedia.*
- Yulasri, R. E. (2018). Konsep Pendidikan Sebagai Suatu Sistem Dan Komponen Sistem Pendidikan. *Fakultas Ilmu Pendidikan-UNP.*
- Zahara, N. Z. N. (2018). Evaluasi pembelajaran online berbasis web sebagai alat ukur hasil belajar siswa pada materi dunia tumbuhan kelas X MAN Model Banda Aceh. *Prosiding Seminar Nasional Biologi, Teknologi Dan Kependidikan*, 3(1).