

Pengembangan Multimedia Pembelajaran PPKn Berbasis Wordwall Untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar

Dina Kurniastuti

SD Negeri Klaci, Seyegan, Sleman

Sutrisna Wibawa

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

Korespondensi Penulis: dina12aza@gmail.com

Abstract. *Learning media is an important learning tool to consider in the learning process. The presence of learning media can make learning more interesting and active, so that the use of media can help increase student achievement and learning motivation. The presence of learning media in citizenship learning content is considered very important to reduce the verballity of citizenship learning material. The aim of this research is to develop wordwall-based citizenship learning media that can be used by teachers to transfer material and carry out learning evaluations. The type of research used in this research is development research (Research and Development). Research and development is research that aims to produce a product that comes from research and testing the product that has been developed. The development research model is the ADDIE model which consists of five stages of development research. The five stages are analysis, design, development, implementation and evaluation. In this research, the development stage will be discussed up to the ADD stage. The subjects in this research were media experts, material experts, and three 6th grade elementary school students to test the level of appropriateness of the media. Based on the validation test, it can be seen that through the two stages of validation by experts, the wordwall media was declared very suitable for use in learning. This is because wordwall media can have a positive influence on the classroom climate and student learning outcomes.*

Keywords: ADDIE, Citizenship Learning, Instructional Media, Wordwall

Abstrak. Media pembelajaran merupakan perangkat pembelajaran yang penting untuk dipertimbangkan keberadaannya dalam proses belajar. Dengan hadirnya media pembelajaran dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan aktif, sehingga penggunaan media dapat membantu meningkatkan prestasi dan motivasi belajar peserta didik. Hadirnya media pembelajaran dalam muatan PPKn dinilai sangat penting untuk mengurangi verbalitas materi PPKn. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran PPKn berbasis *wordwall* yang dapat digunakan oleh guru untuk mentransfer materi dan melakukan evaluasi pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research dan Development*). Penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yang berasal dari penelitian dan melakukan pengujian terhadap produk yang telah dikembangkan tersebut. Model penelitian pengembangan adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan penelitian pengembangan. Kelima tahapan tersebut adalah analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Pada penelitian ini tahap pengembangan akan dibahas hingga tahapan ADD. Adapun subyek dalam penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, dan tiga siswa kelas 6 sekolah dasar untuk menguji tingkat kelayakan media. Berdasarkan uji validasi tersebut dapat diketahui bahwa melalui kedua tahapan validasi oleh ahli, media *wordwall* dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini karena media *wordwall* dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap iklim kelas dan hasil belajar peserta didik

Kata Kunci: ADDIE, Media Pembelajaran, PPKn, Wordwall.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik. Dalam melakukan interaksi diperlukan berbagai perangkat pembelajaran untuk mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilakukan akan menentukan cara

pandang peserta didik (Janawi 2019). Hal ini karena proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh interaksi antara peserta didik, pendidik, lingkungan pembelajaran, hingga perangkat pembelajaran yang digunakan.

Terlibatnya banyak factor tersebut mempengaruhi proses pembentukan dan penyesuaian diri yang dihadapi oleh peserta didik. Proses pembelajaran direncanakan untuk dapat memberikan pelayanan dan pengalaman belajar kepada peserta didik. Dalam perencanaannya pembelajaran melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antarsiswa, siswa dengan guru, siswa dengan lingkungan belajar dan perangkat pembelajaran. Interaksi yang dilakukan tersebut dalam rangka mencapai tujuan belajar (Sarumaha, Harefa, and Zagoto 2018).

KAJIAN TEORITIS

Proses pembelajaran merupakan aktivitas yang telah terencana oleh guru untuk mencapai kompetensi yang diharapkan dengan cara menyusun perangkat pembelajaran (Sitaasih 2020). Perangkat pembelajaran merupakan seperangkat rencana dan pengaturan kegiatan belajar dalam suatu waktu. Perangkat pembelajaran terdiri atas tujuan, materi dan bahan, alat dan media, pendekatan, strategi serta evaluasi yang akan dijadikan pedoman dalam pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang penting untuk direncanakan dan dipertimbangkan sebelum penggunaannya (Rahma 2019). Media pembelajaran merupakan alat, metodik, dan teknik yang dapat digunakan sebagai wahana atau perantara komunikasi antara seorang pendidik dengan peserta didik dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah dalam rangka untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Penggunaan media dapat membantu meningkatkan prestasi dan motivasi belajar peserta didik. Dengan hadirnya media pembelajaran dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan aktif. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengaktifkan pembelajaran adalah media *wordwall*. Media *wordwall* merupakan kumpulan kosa kata yang diorganisir sedemikian rupa secara sistematis yang ditampilkan dengan ukuran huruf yang relative besar dan ditempelkan pada dinding kelas (Silvia and Wirabrata 2021).

Media pembelajaran *wordwall* digunakan oleh siswa sebagai sebuah catatan permanen dari suatu pembelajaran (Upadana 2021). Media pembelajaran *wordwall* sangat berguna untuk membantu siswa dalam proses mengingat materi pembelajaran dan menghafalkannya. Media

wordwall didesain untuk dapat membantu meningkatkan kegiatan belajar baik individu maupun kelompok dan melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran.

Penggunaan media *wordwall* dapat digunakan untuk berbagai macam muatan. Salah satunya adalah muatan PPKn. PPKn adalah suatu bidang ilmu yang berusaha mencari jawaban atas pertanyaan apa, mengapa, dan bagaimana berkaitan dengan gejala sosial yang berkaitan dengan moral. Perilaku manusia yang didasarkan pada anomali moral dalam perilaku social di masyarakat (Nono, Hermuttaqien, and Wadu 2019).

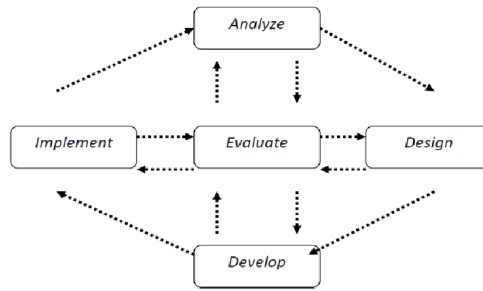
Menurut penelitian Damayanti, Ismaya, dan Rondli (2018) pada pembelajaran PPKn di sekolah diketahui bahwa muatan PPKn kurang diminati di sekolah. Hal ini dikarenakan materi PPKn yang bersifat hafalan dan memuat banyak materi. Selain itu, kurangnya penggunaan media yang menarik membuat pembelajaran PPKn semakin dipandang membosankan. Tanpa penggunaan media pembelajaran yang bervariasi, membuat penyajian materi pelajaran juga tidak bervariasi, sehingga peserta didik tidak tertarik untuk mempelajari muatan PPKn.

Menurut penelitian Oktaviani, Legiani, dan Bahrudin (2022) tanpa penggunaan media PPKn peserta didik menjadi pasif dan tidak terjadi interaksi dua arah. Ketidakterseediannya media yang interaktif dalam muatan PPKn menjadi penyebab proses pembelajaran menjadi kurang maksimal, sehingga siswa menjadi kurang berminat dan tidak termotivasi terhadap pembelajaran PPKn.

Berdasarkan penelitian terdahulu peneliti menyadari pentingnya media pembelajaran PPKn yang dapat membantu proses belajar peserta didik. Peneliti kemudian mengembangkan media *wordwall* bermuatan PPKn yang diharapkan dapat membantu proses belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research dan Development*). Penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yang berasal dari penelitian dan melakukan pengujian terhadap produk yang telah dikembangkan tersebut. Model penelitian pengembangan adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan penelitian pengembangan. Kelima tahapan tersebut adalah analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Berikut merupakan bagan langkah-langkah penelitian pengembangan model ADDIE.



Gambar 1. Langkah Penelitian Pengembangan Model ADDIE

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Klaci yang terletak di Kapanewon Seyegan, Sleman Yogyakarta. Subjek dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, dan tiga siswa kelas 6 SD Negeri Klaci. Ahli materi dan ahli media merupakan seorang guru kelas di SD Negeri Klaci yang mengajar pembelajaran PKN. Subyek uji coba perorangan dalam penelitian ini adalah tiga anak kelas 6 sekolah dasar dengan kemampuan yang berbeda-beda. Data dikumpulkan dengan cara menyebarkan kuisioner. Kuisioner tersebut diantaranya adalah evaluasi ahli media, evaluasi ahli materi, dan evaluasi uji coba perorangan. Adapun kisi-kisi dari instrument tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media

Aspek	Indikator
Aspek Fisik	Keamanan media ketika digunakan Keawetan media Kualitas bahan yang digunakan Kemudahan dalam perawatan dan penyimpanan
Gambar	Keterpaduan antar komponen dalam media Kejelasan setiap gambar dalam media Ketepatan dalam tata letak gambar Komposisi dan ukuran gambar Kemenarikan gambar yang dipilih Kesesuain media dengan dunia anak
Warna	Keharmonisan warna Kesesuaian warna dengan karakteristik anak Kemenarikan warna
Teks	Ketepatan ukuran huruf Ketepatan jenis huruf Ketepatan warna huruf Kejelasan huruf

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Materi

Aspek	Indikator
Kualitas Isi	Kesesuaian materi dengan KI dan KD dalam pembelajaran Kesesuain materi dengan tujuan pembelajaran Kemenarikan penyajian materi Kesesuain isi materi dengan dunia anak Kejelasan materi Kelengkapan materi Keruntutan materi Kemudahan dalam memahami isi materi
Kebahasaan	Ketepatan penggunaan bahasa Ketepatan struktur kalimat Kefektifan kalimat

Tabel 3. Persentase Hasil Validasi Media *Wordwall*

Aspek	Indikator
Daya Tarik	Kejelasan dalam menyampaikan materi Kesesuaian gambar dengan materi/cerita Kemenarikan gambar dalam media Kemenarikan materi/cerita yang disajikan Kemenarikan Pemilihan warna
Pengunaan dan Pelaksanaan	Kemampuan media dalam memotivasi siswa Kemudahan dalam memahami materi Kemudahan dalam penggunaan media Keamanan dalam penggunaan media Kemudahan dalam menyimpan

Data yang telah dikumpulkan melalui kuisisioner kemudian dianalisis menggunakan teknik kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data dari tinjauan ahli media dan ahli materi. Hasil analisis data kualitatif selanjutnya digunakan sebagai bahan evaluasi dan perbaikan media dari aspek materi dan media yang dikembangkan. Sedangkan teknik analisis kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil uji coba perorangan pada tiga siswa kelas 6 sekolah dasar yang berbentuk skala *likert*. Setelah data dikumpulkan dan dianalisis maka dapat diputuskan media *wordwall* yang dikembangkan layak atau tidak layak untuk digunakan. Keputusan tersebut berdasarkan tabel interval kriteria produk berikut.

Tabel 4. Penentuan Interval Kriteria Produk

Rentang Nilai	Kriteria
$X \geq 3,4$	Sangat Layak
$2,8 \leq x \leq 3,4$	Layak
$2,2 \leq x \leq 2,8$	Kurang Layak
$x \leq 2,2$	Sangat Kurang Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media *wordwall* dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan yang dilakukan dengan mengikuti prosedur pengembangan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari 5 tahap yaitu *analyse*, *design*, *develop*, *implement*, dan *evaluate*. Pada tahap ADDIE, penelitian ini telah sampai pada tahap ADD uji coba perorangan. Berikut ini uraian dari hasil pelaksanaan penelitian pada ke lima tahapan tersebut.

Pada tahap *analyse* (analisis) kegiatan analisis yang dilakukan meliputi tiga kegiatan yaitu: (a) analisis karakteristik siswa, (b) analisis konten dan fasilitas, dan (c) analisis kompetensi siswa. Peneliti telah berhasil menganalisis kebutuhan materi, lingkungan, dan merumuskan tujuan pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa dalam pembelajaran. Pada tahap analisis karakteristik siswa ditemukan bahwa peserta didik merupakan anak usia 11-12 tahun yang aktif dalam belajar.

Pada analisis konten dan fasilitas diketahui bahwa pada muatan PPKn terfasilitasi dengan buku cetak. Pada ruang kelas terdapat proyektor yang dapat digunakan dengan baik. Pada analisis kompetensi peserta didik diketahui bahwa peserta didik merasa kurang tertarik dengan muatan PPKn karena sulit menghafalkan materi. Pada tahap *analyse* ini peneliti menemukan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif dan meningkatkan pemahaman peserta didik.

Berdasarkan data yang telah dihimpun tersebut maka pengembang menetapkan bahwa produk berbasis teknologi yang dapat digunakan dalam proyektor dan dapat mengaktifkan pembelajaran. Hal tersebut dilakukan dengan harapan dapat memenuhi kebutuhan dan dapat menyelesaikan permasalahan yang muncul saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran muatan PPKn. Peneliti melakukan kajian mengenai media yang dapat membantu masalah tersebut. Peneliti kemudian mendesain media yang sesuai dengan bentuk *wordwall*.

Pada tahap ini *design* (desain) peneliti membuat sketsa *wordwall* yang akan dikembangkan. Setelah pembuatan sketsa desain peneliti juga merencanakan ilustrasinya. Lalu dilakukan proses perancangan alur dari aplikasi *wordwall* yang akan dikembangkan. Konten

lainnya seperti materi serta kuis yang berisi 5 butir soal juga disusun pada tahap ini. Pada tahap desain peneliti mempertimbangkan desain media dan materi media yang disesuaikan dengan usia dan ketertarikan peserta didik.

Pada tahap *develop* (pengembangan) pada tahap ini peneliti mulai membuat media dengan menggunakan aplikasi *Corel Draw* sebagai pembuat desain. Media *wordwall* yang dikembangkan menggunakan warna dan gambar yang menarik bagi siswa, sehingga diharapkan sesuai bagi pembelajaran dan dapat membantu proses pembelajaran siswa. Proses *develop* terdiri atas tahapan (a) *predesign*, (b) *design*, (c) pengembangan asset, (d) pengembangan media. Proses *develop* secara lebih detail dapat disampaikan sebagai berikut.

(a) *predesign* pada tahap ini peneliti membuat alur media, pembuatan butir soal kuis, menggunakan aplikasi *Corel Draw*. (b) *design* merupakan proses implementasi sketsa ke dalam bentuk susunan kata dalam aplikasi *wordwall.net*. (c) pengembangan asset dilakukan dengan mengembangkan desain *wordwall*. (d) pengembangan aplikasi dilakukan dengan memasukkan data yang telah disusun ke dalam aplikasi *wordwall.net*.

Media *wordwall* yang dikembangkan divalidasi terlebih dahulu oleh ahli yang terdiri atas ahli media dan ahli materi. Ahli materi dalam validasi media *wordwall* adalah dosen Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa. Sedangkan Ahli media dalam validasi media *wordwall* adalah guru SD Negeri Klaci. Tahapan validasi dilakukan dalam dua tahap. Setiap tahap diikuti dengan tahapan evaluasi. Berikut merupakan hasil media dan hasil validasi ahli media dan ahli materi.



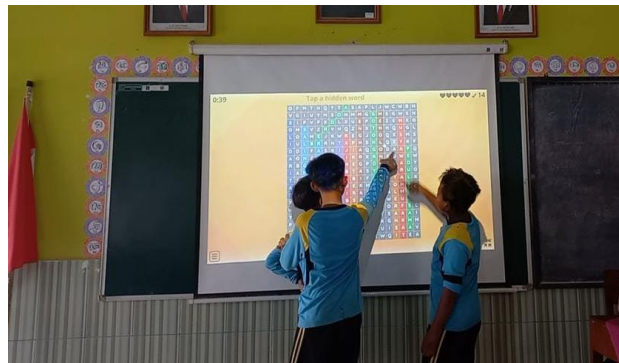
Gambar 2. Media *Wordwall*

Tabel 5. Hasil Uji Validasi

Subjek Uji Coba	Persentase Validasi	Kualifikasi Persentase
Tahap 1		
Ahli media	3,07	Layak
Ahli materi	2,92	Layak
Tahap 2		
Ahli media	3,42	Sangat Layak
Ahli materi	3,43	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 5 dapat diketahui bahwa pada tahap 1 media *wordwall* dinyatakan layak. Kemudian dilakukan evaluasi dan perbaikan media berdasarkan masukan ahli pada validasi tahap 1. Adapun komentar dan saran secara keseluruhan dari ahli materi adalah untuk memperbaiki beberapa penulisan istilah asing pada media, memperbaiki tata tulis, dan memperbaiki konsistensi penggunaan huruf kapital. Sedangkan ahli media memberikan saran untuk berupa penggantian *background* supaya sesuai dengan materi. setelah dilakukan perbaikan media *wordwall* dinyatakan sangat layak oleh ahli media dan ahli materi.

Setelah dinyatakan sangat layak, media *wordwall* diujicobakan dalam uji coba kelompok kecil atau perorangan. Subyek uji coba ini dilakukan pada siswa kelas 6 sekolah dasar dengan tingkat kemampuan yang terdiri atas rendah, sedang, dan tinggi. Uji coba kelas kecil dilakukan untuk mengetahui kepraktisan media *wordwall* saat digunakan dalam pembelajaran. Berikut adalah hasil uji coba kelas kecil.



Gambar 3. Uji Coba Kelas Kecil

Tabel 6. Hasil Uji Coba Kelas Kecil

Subjek Uji Coba	Persentase Validasi	Kualifikasi Persentase
Peserta didik 1	3,52	Sangat Layak
Peserta didik 2	3,58	Sangat Layak
Peserta didik 3	3,60	Sangat Layak

Berdasarkan uji coba kelas kecil dinyatakan bahwa media *wordwall* dinyatakan layak oleh ketiga peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan diatas, terungkap bahwa media *wordwall* layak digunakan dalam pembelajaran. Terdapat beberapa hal yang dapat dicermati untuk menentukan apakah media pembelajaran layak digunakan dalam pembelajaran.

Media pembelajaran sebaiknya bersifat interaktif. Semakin interaktif suatu media, semakin baik media pembelajaran tersebut karena lebih mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam belajar. Media *wordwall* merupakan sebuah multimedia pembelajaran, yang artinya memuat berbagai macam bentuk rangsangan (Lestari 2021). Berbagai rangsangan tersebut membuat media *wordwall* dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif bagi siswa.

Masing-masing media memiliki pengaruh yang berbeda antara satu dengan yang lainnya yang akan ditimbulkan pada peserta didik. Pengaruh penggunaan media ini dapat dipengaruhi oleh siapa pengguna media, bagaimana media tersebut digunakan, bagaimana tahapan media tersebut mempengaruhi penggunaannya, dan bagaimana media tersebut sesuai terhadap muatan materi yang disampaikan (Aghni 2018).

Media pembelajaran yang interaktif maksudnya adalah sebuah media pembelajaran yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan suatu informasi, ide, gagasan, dan materi pembelajaran kepada peserta didik menjadi lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran yang interaktif membuat peserta didik mendapatkan secara langsung umpan balik yang ada sehingga media yang dikembangkan bersifat dua arah (Pratiwi 2022).

Media *wordwal* merupakan media yang mampu memberikan pembelajaran interaktif yang menguntungkan bagi peserta didik (Maghfiroh, Roudlotul, and Semarang 2018). Media *wordwall* memberikan interaktif yang menguntungkan karena dapat menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini nampak dari peserta yang aktif dalam pembelajaran, saling berdiskusi untuk menemukan kata yang tersembunyi, dan memberikan umpan balik yang positif.

Keuntungan yang diperoleh peserta didik dari penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran adalah mengaktifkan pembelajaran. Peserta didik yang awalnya tidak bersemangat, tidak tertarik, dan memerlukan waktu yang lama untuk memahami dan mengikuti proses belajar dikelas, setelah penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran akan terlihat aktif dan dapat menangkap materi dengan lebih cepat (Purnamasari et al. 2020).

Media *wordwall* mampu menyajikan materi dengan baik bagi peserta didik untuk digunakan dalam proses belajar. Media *wordwall* yang berisi ringkasan kosa kata dapat memperluas kosa kata peserta didik. Media *wordwall* memiliki kemampuan yang baik untuk

menciptakan suasana belajar yang kondusif serta sebagai pengingat visual yang melekat pada *wordwall* (Hartatiningsih 2022).

Media *wordwall* merupakan merupakan tipe media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan materi (Sartika 2017). Media *wordwall* dapat membantu peserta didik untuk mengingat kosa kata penting dari suatu materi, sehingga informasi penting dari muatan pelajaran dapat dijadikan kosa kata kunci untuk mengingat dan memahami suatu materi.

Media *wordwall* dapat digunakan untuk merancang serta mereview penilaian dalam pembelajaran (Pradani 2022). Melalui huruf yang dicetak besar dan dipasang didepan kelas dan dapat digunakan sebagai media evaluasi. Penggunaannya adalah meminta peserta didik menemukan kosa kata-kosa kata tertentu sesuai dengan materi yang akan dievaluasi.

Dengan demikian media *wordwall* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Selain itu media *wordwall* dapat membantu guru untuk menyampaikan materi dan memberikan evaluasi pada pembelajaran. Bagi peserta didik media *wordwall* dapat menjadi media yang menyenangkan dan membantu peserta didik memahami materi pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pengembangan media *wordwall* dapat diketahui bahwa media *wordwall* yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran menurut ahli materi, ahli media, dan uji coba kelas kecil. Hal ini dikarenakan media *wordwall* merupakan media yang dapat membantu mengaktifkan pembelajaran, memberikan materi yang jelas bagi peserta didik sekaligus dapat menjadi sarana evaluasi.

DAFTAR REFERENSI

- Aghni, Rizqi Ilyasa. 2018. "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16(1).
- Damayanti, Alfina, Erik Aditia Ismaya, and Wawan Shokib Rondli. 2018. "Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 2 Pelemkerep Pada Muatan PPKn." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 13(2): 312–24.
- Hartatiningsih, Dwi. 2022. "Meningkatkan Penguasaan Vocabulary Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Media Wordwall Siswa Kelas VII Mts. Guppi Kresnomulyo." *ACTION : Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah* 2(3): 303–12.

- Janawi, Janawi. 2019. "Memahami Karakteristik Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran." *Tarbawy: Jurnal Pendidikan Islam* 6(2): 68–79.
- Lestari, Rizki Dwi. 2021. "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021." *Jurnal Ilmiah Profesi Guru* 2(2): 111–16.
- Maghfiroh, Khusnul, M I Roudlotul, and Huda Semarang. 2018. "Penggunaan Media Word Wall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda." *Jpk* 4(1): 64–70. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>.
- Nono, Godeliva Umbu, Bhakti Prima Findiga Hermuttaqien, and Ludovikus Bomans Wadu. 2019. "Hubungan Mata Pelajaran PPKn Terhadap Peningkatan Karakter Siswa." *Jurnal Moral Kemasyarakatan* 3(2): 52–56.
- Oktaviani, Rani, Wika Hardika Legiani, and Febrian Alwan Bahrudin. 2022. "Pengaruh Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PPKn." *Journal of Civic Education* 5(3): 310–19.
- Pradani, Tatsa Galuh. 2022. "Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar." *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1(5): 452–57. <https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/educenter/index>.
- Pratiwi, Kadek Sintya. 2022. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Pembelajaran IPS." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 5(3): 563–78.
- Purnamasari, Sulfi et al. 2020. "Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1(1): 177–80.
- Rahma, Fatikh Inayahtur. 2019. "Media Pembelajaran: Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar." *Jurnal Studi Islam* 14(2): 87–99.
- Sartika, Ratu. 2017. "Implementing Word Wall Strategy in Teaching Writing Descriptive Text for Junior High School Students." *Journal of English and Education* 5(2): 179–86.
- Sarumaha, R, D Harefa, and M M Zagoto. 2018. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Geometri Transformasi Refleksi Siswa Kelas Xii-Ipa-B Sma Kampus Telukdalam Melalui Model Pembelajaran Discoverylearning Berbantuan Media Kertas Milimeter." *Jurnal Education and development* 6(1): 90–96. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/668%0Ahttps://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/download/668/232>.
- Silvia, Komang Sella, and I Dewa Gede Firstia Wirabrata. 2021. "Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini Melalui Media Wordwall." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 9(2): 261.
- Sitaasih, Desak Ketut. 2020. "Supervisi Akademik Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Dalam Proses Pembelajaran Di SD." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 4(2): 241.
- Upadana, I Wayan Adi. 2021. "Game Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Bali Di Sma Negeri 3 Amlapura." *Subasita: Jurnal Sastra Agama dan Pendidikan Bahasa Bali* 2(2): 5–24.