

MEDIA GAME EDUKASI WORDWALL TOPIK BENTUK BUMI DALAM PEMBELAJARAN IPAS SISWA KELAS V SD

N.A. Putri¹, D.A. Wiranti²

¹²Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara
Jepara, Indonesia

e-mail: 211330000902@unisnu.ac.id¹, wiranti@undiksha.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Jawa Tembang Dolanan di kelas 2 SDIU Fadlun Nafis Bangsri. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi tembang dolanan, yang diperparah oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen pre-test dan post-test. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 2 sebanyak 32 siswa, yang diambil menggunakan teknik sampel jenuh. Teknik analisis data menggunakan uji Paired Sample T-Test dengan bantuan software SPSS versi 21. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Rata-rata nilai pretest sebesar 61,78 meningkat menjadi 82,72 pada posttest. Uji Paired Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Artinya, penggunaan media *Wordwall* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Temuan ini didukung pula oleh validitas dan reliabilitas instrumen yang memenuhi syarat, serta distribusi data yang normal. Dengan demikian, media *Wordwall* terbukti efektif sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Jawa, khususnya materi tembang dolanan.

Kata kunci: Bahasa Jawa; Hasil Belajar; Media Pembelajaran; Sekolah Dasar; Tembang Dolanan; *Wordwall*

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of using Wordwall media on student learning outcomes in Javanese language learning of Tembang Dolanan in the 2nd grade of SDIU Fadlun Nafis Bangsri. The background of this research is based on the low interest and understanding of students regarding Tembang Dolanan material, which is exacerbated by the use of conventional teaching methods such as lecturing. This research employs a quantitative approach with a pre-test and post-test experimental design. The sample for this study consists of all 32 students in the 2nd grade, selected using saturated sampling techniques. Data analysis techniques utilized the Paired Sample T-Test with the assistance of SPSS version 21. The results indicate a significant difference between pretest and posttest scores. The average pretest score was 61.78, which increased to 82.72 in the posttest. The Paired Sample T-Test showed a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), meaning the null hypothesis is rejected and the alternative hypothesis is accepted. This indicates that the use of Wordwall media has a positive and significant effect on improving student learning outcomes. These findings are also supported by the validity and reliability of the instruments meeting the requirements, as well as the normal distribution of the data. Thus, Wordwall media proves to be an effective interactive learning medium that can enhance student learning outcomes in the Javanese language subject, particularly in Tembang Dolanan material.

Keywords: Javanese Language; Learning Outcome; Learning Media, Elementary School; Tembang Dolanan; *Wordwall*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang signifikan dalam kemajuan suatu negara. Hal ini mencakup upaya untuk mempertahankan serta memperluas atau memajukan nilai-nilai budaya dalam mendukung proses pembangunan dan pertumbuhan nasional (Asdarina et al., 2023). Pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah dasar memerlukan perhatian khusus karena merupakan titik awal di mana orang belajar tentang konsep Bahasa Jawa untuk menjadi landasan pendidikan lanjutan (Ichsani & Hizbullah, 2024).

Tembang dolanan merupakan lagu tradisional yang dimainkan oleh anak-anak sekaligus digunakan sebagai sarana sosialisasi dan komunikasi dengan masyarakat sekitar. Setiap lirik dalam lagu memiliki makna yang unik dan menyimpan sebuah pesan (Chasanah, 2024). Makna-makna yang terkandung di dalam tembang dolanan anak-anak Jawa menjadi salah satu sarana orang tua atau guru dalam memberikan nasihat kepada anak. Menyanyikan tembang dolanan diiringi dengan gerakan yang sesuai dengan isi lagu secara tidak langsung akan membuat anak senang dan larut mengikuti permainan. Hal ini merupakan salah satu cara untuk melestarikan *tembang dolanan* anak-anak Jawa. Dilihat dari sistem bermainnya, tembang dolanan akan menambah keakraban seorang anak dengan teman-temannya, melatih anak bersosialisasi dan berkomunikasi dengan orang lain. Melihat kenyataan yang ada sekarang ini, sebagai generasi muda haruslah berbuat banyak demi kelestarian budaya dan kesenian tradisional yang hampir punah. Tembang dolanan sebagai warisan nenek moyang yang memiliki nilai-nilai luhur harus terus dilestarikan. Namun, ironisnya sekarang generasi muda, khususnya anak-anak yang tinggal di daerah yang banyak mendapat pengaruh budaya modern, pada umumnya tidak mengenal tembang dolanan berbahasa Jawa tersebut meskipun mereka orang Jawa. Mereka kurang berminat mempelajari, apalagi menghafal tembang dolanan berbahasa Jawa tersebut (Dhalu & Santosa, 2020).

Pengajaran dilakukan dengan memberikan contoh yang baik, meningkatkan motivasi dan mengembangkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. Diperlukan media yang dapat menunjang pembelajaran siswa, baik dengan bimbingan guru maupun secara mandiri. Meskipun sebagian guru sudah menggunakan media pembelajaran, namun jumlahnya masih terbatas dan perlu pengembangan lebih lanjut untuk menunjang proses belajar siswa baik di sekolah maupun di rumah (Sofiyanti et al., 2024). media sangat penting untuk membantu guru memberikan informasi kepada siswa. Mereka percaya bahwa media suatu komponen pendamping yang hakiki dalam memberikan informasi kepada siswa. Dengan adanya media, pengajaran dapat dilakukan dengan lebih baik dan mudah dipahami oleh siswa (Rahmadanti et al., 2024).

Peran guru dalam proses pembelajaran dapat terbantu dengan adanya media pembelajaran (Ardiana & Himmawan, 2023). Salah satu media pembelajaran kreatif, interaktif, dan menyenangkan berbasis teknologi adalah *Wordwall*. Media ini merupakan salah satu platform berbasis situs web yang digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dan menyenangkan dengan menghadirkan berbagai variasi template seperti kuis, menjodohkan, anagram, memasang pasangan, acak kata, mengelompokkan, pencarian kata dan berbagai template lainnya. Pembelajaran yang memanfaatkan media yang bervariasi akan menarik minat belajar siswa, oleh karena itu, *Wordwall* merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media belajar maupun alat penilaian yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran (Arrosyad et al., 2023).

Pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Belajar tidak hanya mencakup dalam penguasaan materi saja, tetapi dapat bisa mencakup berbagai macam kebiasaan, minat, bakat, keterampilan, keinginan, ide, kesenangan, penyesuaian diri dengan lingkungan, keinginan dan juga cita-cita (Ramada 2023). Hasil belajar merupakan proses dari suatu perolehan yang dicapai dari suatu aktivitas atau proses diri dengan lingkungannya sehingga menghasilkan suatu perolehan (Widyasari et al., 2024).

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas 2 SDIU Fadlun Nafis Bangsri, mengungkapkan bahwa total 32 siswa, terdapat 7 siswa atau 23% di antaranya masih belum bisa memahami materi. Kesulitan yang dihadapi siswa adalah memahami makna

dari tembang dolanan, banyak siswa yang asyik bercerita sendiri dengan temannya, hal ini menyebabkan materi yang diberikan guru tidak dapat tersampaikan dengan baik. Guru masih menggunakan metode ceramah sehingga kurangnya minat dan inovasi yang menyebabkan hasil belajar rendah. Solusi dari permasalahan ini, guru diharapkan lebih menerapkan strategi khusus dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat.

Berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas media pembelajaran *Wordwall*, termasuk dalam peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian sebelumnya oleh (Puspitasari et al., 2022) berfokus pada media pembelajaran *Wordwall* dapat disimpulkan bahwa ada efektivitas pembelajaran simulasi berbantuan game *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi atletik. Penelitian lain oleh (Arifah et al., 2023) dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar valid, meningkatkan hasil belajar siswa, dan dapat dikembangkan oleh para guru. Dibandingkan dengan kedua penelitian sebelumnya, penelitian ini lebih menekankan pada efektivitas media *Wordwall* dalam peningkatan hasil belajar siswa di SDIU Fadlun Nafis kelas 2.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk menganalisis penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SDIU Fadlun Nafis Bangsri. Tujuan dari penelitian ini adalah mengeksplorasi efektivitas penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran bahasa Jawa tembang dolanan dengan fokus pada peningkatan hasil belajar siswa serta perbandingan antara siswa yang menggunakan media tersebut dan yang tidak. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar melalui media *Wordwall*.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen pre-test dan post-test untuk mengukur efektivitas penggunaan media *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Jawa Tembang Dolanan. Sebelum dilakukan analisis data, uji prasyarat dilakukan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh memenuhi asumsi yang diperlukan dalam uji statistik, seperti normalitas dan homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah distribusi skor pre-test dan post-test mengikuti distribusi normal, sedangkan uji homogenitas digunakan untuk memastikan bahwa varian antar kelompok pre-test dan post-test adalah homogen.

Teknik pengumpulan data yang diperoleh dari pre-test dan post-test akan dianalisis menggunakan uji statistik paired sample t-test untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pre-test dan post-test siswa. Uji t ini digunakan untuk mengukur apakah penggunaan media *Wordwall* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, analisis deskriptif akan dilakukan untuk menggambarkan rata-rata skor pretest dan posttest serta variasi skor di antara siswa. Sampel penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh, yang berarti seluruh siswa kelas 2 yang berjumlah 32 siswa menjadi sampel penelitian. Teknik analisis data dengan SPSS versi 21 yang mencakup sberbagai uji seperti uji validitas, uji reabilitas dan uji hipotesis dengan uji T (Paired Sampe T-Test).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berorientasi pada evaluasi efektivitas penggunaan media ajar berbasis web yaitu *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 pada materi Bahasa Jawa tentang tembang dolanan di SDIU Fadlul Nafis Bangsri. Sebelum mengujikan soal pilihan ganda pretest dan posttest pada siswa kelas 2, peneliti terlebih dahulu mengujicobakan soal tersebut kepada siswa kelas 3 yang telah mempelajari materi yang sama, untuk memastikan validitas butir soal yang akan digunakan. Teknik yang digunakan untuk menentukan validitas tes adalah validitas empiris melalui uji validitas butir soal dengan menggunakan rumus korelasi product moment Pearson antara skor butir soal dengan skor total. Butir soal dinyatakan valid apabila nilai korelasi (r hitung) lebih besar dari nilai r tabel pada taraf signifikansi tertentu. Pelaksanaan yang pertama yaitu penelitian dimulai dengan membagikan soal pretest yang dibagikan rata ke siswa kelas 2. Selama

kegiatan belajar mengajar tersebut, siswa secara aktif terlibat dalam proses belajar dengan maksud meningkatkan hasil belajar siswa. Setelah itu data yang diperoleh dari pretest dan posttest diolah dengan bantuan IBM SPSS 21. Pengujian soal 30 di kelas 3, diperoleh temuan yang disajikan dalam tabel 2.

Tabel 1. Pengujian Validitas Soal

No	Parameter	No Soal	Total
1.	Valid	4,5,8,9,10,12,14,17,18,19,23,26,28,30	15
2.	Tidak Valid	1,2,3,6,7,11,15,16,20,21,22,24,25,27,29	15

Instrumen soal pilihan ganda harus dilakukan uji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu, karena keduanya menjamin kualitas dan kepercayaan hasil penelitian. Validitas memastikan bahwa alat ukur benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur, sedangkan reliabilitas memastikan bahwa pengukuran tersebut konsisten dan stabil. Berdasarkan perbandingan r hitung dan r tabel hasil pengujian validitas dari 30 soal, sebanyak 15 soal dinyatakan valid dan 15 soal dinyatakan tidak valid. Suatu soal dapat dinyatakan valid apabila nilai r hitung $>$ r tabel. Selanjutnya, peneliti melakukan pengujian reliabilitas untuk memastikan konsistensi soal dengan menggunakan rumus Cronbach Alpha pada tingkat signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$).

Tabel 2. Pengujian Reabilitas Soal

<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Items
0,670	30

Pengujian reliabilitas pada 30 item yang dianalisis menghasilkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,670. Secara umum, suatu instrumen dikategorikan reliabel jika nilai Cronbach's Alpha $>$ 0,60. Dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,670 dari 30 item, dapat disimpulkan bahwa instrumen pengumpulan data memiliki reliabilitas yang cukup baik. Berdasarkan nilai tersebut, instrumen soal pretest dan posttest dinyatakan reliabel.

Tabel 3. Pengujian Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.149	32	.070	.940	32	.073
Posttest	.139	32	.120	.936	32	.058

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak, sebagai syarat pengujian Paired Sample T-Test. Hasil Tests of Normality menunjukkan bahwa baik data pretest maupun posttest terdistribusi secara normal. Hal ini ditunjukkan oleh nilai Sig. (p-value) sebesar 0,073 pada pretest dan 0,058 pada posttest dari kedua uji normalitas (Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk) yang lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal.

Pengujian Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ho (hipotesis nol): Menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media *Wordwall* pada pembelajaran Bahasa Jawa materi tembang dolanan di sekolah dasar. Dengan kata lain, penggunaan media *Wordwall* tidak memberikan pengaruh yang berarti terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Ha (Hipotesis Alternatif) : Menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media *Wordwall* pada pembelajaran Bahasa Jawa materi tembang dolanan di sekolah dasar. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* memberikan pengaruh positif yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Tabel 4. Pengujian Paired Sample T test

		Paired Samples Test					t	df	Sig. (2-tailed)
		Paired Differences							
Pair		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-20.938	.6.834	.1.208	-23.401	-18.474	-17.331	31	.000

Berdasarkan pengujian Paired Samples T-Test, terlihat adanya perbedaan yang bermakna antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan (pretest dan posttest). Nilai t hitung tercatat sebesar 17,331, sedangkan nilai signifikansi tercatat sebesar 0,000, yang berada di bawah batas 0,05. Temuan ini mengindikasikan adanya perubahan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah diterapkannya media *Wordwall*.

Tabel 5. Hasil Rata– rata Nilai Pretest Posttest

		Paired Sampel Statistic			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	61.78	32	13.055	2.308
	Posttest	82.73	32	9.955	1.760

Tabel 5 ini menunjukkan adanya peningkatan yang nyata pada skor rata-rata setelah intervensi (dari 61,78 pada pretest menjadi 82,73 pada posttest) pada 32 peserta. Dapat dilihat bahwa nilai rata-rata setelah penerapan media *Wordwall* lebih besar dibandingkan dengan sebelumnya. Hal ini berarti terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media *Wordwall*.

Efektivitas pembelajaran yaitu tingkat keberhasilan yang dicapai sesuai dengan tujuan yang diterapkan dari suatu model pembelajaran atau media yang diukur melalui hasil belajar siswa. Dinyatakan efektif apabila hasil belajar siswa mengalami peningkatan, dan sebaliknya jika tidak terjadi peningkatan maka model ataupun media pembelajaran tersebut dianggap tidak efektif. Adapun indikator yang dapat ditetapkan dalam efektivitas belajar adalah ketuntasan belajar, aktivitas belajar siswa, dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran (Indriyani et al., 2022). Hasil belajar merupakan indikator pencapaian siswa setelah menjalani proses pembelajaran selama periode tertentu. Hasil tersebut mencerminkan kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan spesifik suatu program pengajaran atau tingkat pencapaian terhadap tujuan umum pembelajaran (Rahman et al., 2025).

Sebelum pembelajaran berlangsung anak-anak mengerjakan soal pretest secara tertulis dan mendapatkan nilai rata-rata 61,78. Setelah itu, peneliti melakukan perlakuan dengan penggunaan media *Wordwall* sehingga terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas 2 di mana rata-rata posttest menjadi 82,73. Setelah melakukan penelitian dan melihat data yang disajikan, bisa dilihat bahwa nilai rata-rata sangat meningkat dari nilai pretest. *Wordwall* juga menjadi faktor penting yang mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka (Nurhalisa et al., 2025). Setelah implementasi *Wordwall*, terdapat peningkatan yang signifikan dalam partisipasi peserta didik. Peserta didik menunjukkan tingkat antusiasme dan keterlibatan yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran (Tjaolo et

al., 2025). Hasil belajar merupakan indikator pencapaian siswa setelah menjalani proses pembelajaran selama periode tertentu. Hasil tersebut mencerminkan kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan spesifik suatu program pengajaran atau tingkat pencapaian terhadap tujuan umum pembelajaran (Rahman et al., 2025).

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa. Hal ini terbukti dari hasil posttest yang menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Wordwall* lebih unggul dibandingkan dengan kelas kontrol yang tanpa menggunakan media pembelajaran, sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Fadilah et al., 2025). Lebih lanjut, hasil penelitian (Agusti & Aslam, 2020) menyatakan bahwa media pembelajaran aplikasi *Wordwall* ini memberikan dorongan akan minat siswa dalam menyelesaikan kuis, yang akan membantu meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan bagi siswa yang menggunakannya.

Peningkatan hasil belajar ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa *Wordwall* mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan menarik perhatian siswa sehingga berdampak positif pada pencapaian hasil belajar mereka. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Wordwall* sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Jawa materi Tembang Dolanan. Media ini menjadi solusi inovatif untuk mengatasi tantangan kurangnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi tembang dolanan.

PENUTUP

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Jawa materi Tembang Dolanan di SDIU Fadlun Nafis Bangsri. Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif dengan desain eksperimen pre-test dan post-test pada 32 siswa kelas II, ditemukan bahwa penggunaan media *Wordwall* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Sebelum intervensi, skor rata-rata pre-test siswa adalah 61,78. Setelah penerapan media *Wordwall* dalam proses pembelajaran, skor rata-rata post-test meningkat menjadi 82,73. Peningkatan yang nyata ini didukung oleh hasil uji Paired Samples T-Test yang menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang mengindikasikan adanya perbedaan yang bermakna antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Jawa materi Tembang Dolanan di SDIU Fadlun Nafis Bangsri.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifah, A. N., Rahma, A. L., Savon, I. M., Mutiara, K., Sekarningrum, S. A., & Marini, A. (2023). Pembelajaran IPS Sekolah Dasar Dengan Aplikasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(1), 115–122. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/6750>
- Arrosyad, M. I., Antika, D., Dzulqa, E. T., & Balqis, M. (2023). Analisis Penggunaan *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Terpadu untuk Meningkatkan Daya Tarik Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary*, 1(2), 414–423.
- Asdarina, Syarifudin, E., & Suherman. (2023). Kebijakan Kurikulum Muatan Lokal Bahasa Jawa Banten Di Sekolah Dasar Sebagai Upaya Pelestarian Budaya. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(01). <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7727>
- Chasanah, L. N. (2024). Tembang dolanan: representasi pendidikan karakter dalam lagu tradisional bahasa jawa. *Prosiding seminar nasional sanata dharma berbagi (USDB)*, 2.

- Dhalu, M. A., & Santosa, S. (2020). Nilai Budi Pekerti Melalui Tembang Dolanan Anak. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 16(30), 125–132. <https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no30.a2709>
- Fadilah, N., AR, M. M., & Kuswandi, I. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(1), 56–66. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24192>
- Ichsani, A. F., & Hizbullah. (2024). Penyebab Rendahnya Minat Peserta Didik Pada Pembelajaran Bahasa Jawa Di Sekolah Dasar. *JESE Journal of Elementary School Education*, 1(1), 1–12.
- Indriyani, F., Tiurlina, & Alfarisa, F. (2022). Efektivitas Penggunaan Media *Wordwall* Dalam Latihan Harian Matematika Materi Denah dan Skala Terhadap Hasil Belajar Siswa di SDN Menteng 03. *Jurnal Persada*, 4(3), 178–184. <https://doi.org/10.37150/persada.v5i3.1717>
- Nova Ardiana, & Didik Himmawan. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Media Smart Spinner Di SDN 1 Kedokanbunder. *Quality: Journal Of Education, Arabic And Islamic Studies*, 1(1), 8–14. <https://doi.org/10.58355/qwt.v1i1.11>
- Nurhalisa, N., Rizal, R., Aqil, M., Lagandes, Y. R., & Fasli, M. (2025). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) dengan berbantuan Media *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 151–159. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v8i1.867>
- Nurul Maulia Agusti, & Aslam. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Puspitasari, D. Y., Haryanto, H., Sofyan, S., Jambi, U., Jambi, U., Jambi, U., Pebelajaran, M., Game, S., & Siswa, H. B. (2022). Efektivitas Pembelajaran Simulasi Berbantuan Game. *Jurnal Manajemen Pendidikan San Ilmu Sosial*, 3(2), 1103–1109. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i2>
- Rahmadanti, A., Amril, L. O., & Efendi, I. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 117–125. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v3i1.1086>
- Rahman, F., Saleh, M., Arif, Mardian, R., Nurfadliyah, Novita, I., & Arifin. (2025). Pengaruh media *Wordwall* berbasis website terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ipas materi gaya. *Edutech : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 5(2), 245–255. <https://doi.org/10.51878/edutech.v5i2.5098>
- Ramadani, A. N., Kartika Chandra Kirana, Astuti, U., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 9860(8), 7367–7372. <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i6.5432>
- Sofiyanti, W., Kurniawati, R. P., & Prasasti, P. A. T. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Scratch Menggunakan Pembelajaran Inquiry pada Pembelajaran IPAS. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5, 842–848. <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/download/5565/4341>
- Tjaolo, N. A., Sabang, S. M., & Manitu, A. (2025). Penggunaan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Pada Peserta Didik Kelas Vi Sekolah Dasar. *Journal Genta Mulia*, 16(1). <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm/article/view/1394>

Widyasari, D., Miyono, N., & Saputro, S. A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 826.
<https://doi.org/10.70713/pjp.v2i3.29474>