



**Peningkatan Keterampilan Membaca Siswa Kelas XB SMA Negeri 5 Kupang
Melalui Penggunaan Media Wordwall**

Arnaldo D. S. Pasos, Karus M. Margareta, Evarista Yulia Djerahi

PPG Prajabatan Gelombang I Tahun 2023 LPTK Universitas Nusa cendana
SMA Negeri 5 Kupang

E-mail: arnaldopassos24@gmail.com

Abstract

The aim of this research is to improve students' ability to learn and read through the use of the educational game media Wordwall in the XB class of SMA Negeri 5 Kupang. Initial observations show that the monotonous and non-interactive Indonesian language learning method causes students to be less interested and active. Classroom Action Research (CAR) was used, which consists of four phases: planning, implementation, evaluation, and reflection. The research was conducted in three cycles, and each cycle involved various efforts to improve the learning process. The research results showed that students improved their reading skills and their learning engagement after using Wordwall media. The results of observations and interviews show that students are more interested and involved in learning, and the formative assessment scores increase. Therefore, students at SMA Negeri 5 Kupang improve their reading and learning skills by using Wordwall media.

Keywords: reading skills, Wordwall, educational game media, Classroom Action Research, SMA Negeri 5 Kupang

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar dan membaca melalui penggunaan media permainan edukatif Wordwall di kelas XB SMA Negeri 5 Kupang. Observasi awal menunjukkan bahwa metode pembelajaran Bahasa Indonesia yang monoton dan tidak interaktif menyebabkan siswa kurang tertarik dan aktif. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) digunakan, yang terdiri dari empat fase: perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi. Penelitian dilakukan dalam tiga siklus, dan setiap siklus melibatkan berbagai upaya untuk meningkatkan proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa meningkatkan keterampilan membaca mereka dan keterlibatan belajar mereka setelah menggunakan media Wordwall. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran, dan nilai asesmen formatif meningkat. Oleh karena itu, siswa di SMA Negeri 5 Kupang meningkatkan kemampuan membaca dan belajar dengan menggunakan media Wordwall.

Kata Kunci: keterampilan membaca, Wordwall, media permainan edukatif, Penelitian Tindakan Kelas, SMA Negeri 5 Kupang

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Keterampilan berbahasa yang memadai diperlukan untuk mudah mengikuti proses belajar mengajar dan benar-benar memahami materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Belajar bahasa Indonesia pada dasarnya adalah belajar berkomunikasi. Oleh karena itu, pelajaran bahasa Indonesia tidak hanya membantu siswa menjadi lebih baik dalam berkomunikasi, tetapi juga membantu mereka belajar tentang sastra dan bagaimana menghargai dan memahami manusia dan nilai-nilainya. (Agustin 2020)



Membaca dan menulis adalah keterampilan yang saling terkait; keduanya membutuhkan keterampilan membaca, yang membutuhkan pengetahuan dan ide-ide yang akan diungkapkan melalui tulisan, dan keterampilan menulis membutuhkan keterampilan membaca (Febrina, 2017: 113). Kemampuan menulis yang baik tidak dapat dicapai tanpa kemampuan membaca yang baik. Ini karena dengan kemampuan membaca yang baik seseorang dapat memperoleh lebih banyak informasi dan pengalaman, sehingga kosakata pembaca akan lebih beragam. Salah satu cara yang efektif untuk belajar adalah membaca. Ini menunjukkan bahwa membaca adalah proses berpikir untuk memahami isi teks yang dibaca. (Pratiwi dkk, 2018:44). (Agustin 2020)

Membaca, yang merupakan proses transformasi pengetahuan melalui cara melihat dan memahami isi yang tertulis di dalam buku pengetahuan atau buku pelajaran, merupakan salah satu kegiatan pendidikan yang tidak dapat dipisahkan (Nugraha dkk, 2018:20). Menurut Tarigan dalam Kuanaben, membaca adalah suatu kemampuan yang digunakan oleh pembaca untuk mendapatkan pesan yang ingin disampaikan oleh penulis melalui bahasa tulis. (Kuanaben, 2016:738).(Agustin 2020)

Selama Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA Negeri 5 Kupang, banyak masalah yang ditemui, terutama terkait dengan pembelajaran dalam kelas XB. Salah satu masalah yang ditemui adalah kurangnya partisipasi dan minat siswa dalam belajar, serta kurangnya fokus siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia. Ini karena guru Bahasa Indonesia sering menggunakan cerama dan penugasan sebagai metode pembelajaran. Kemudian partisipasi siswa menurun karena beberapa siswa terus menggunakan perangkat elektronik untuk hal-hal yang tidak berkaitan dengan pelajaran, seperti bermain game, membuka WhatsApp, Facebook, TikTok, dan platform media sosial lainnya saat instruktur menyampaikan materi di depan kelas.

Peristiwa yang diuraikan di atas menunjukkan bahwa guru menggunakan metode ceramah dengan tidak efektif. Interaksi ketrampilan membaca siswa seharusnya berjalan dengan baik selama kegiatan pembelajaran. Untuk tetap dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan efektif adalah tantangan. Namun, siswa tidak terlalu tertarik untuk belajar Bahasa Indonesia. Peneliti mempelajari berbagai jenis alat pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran kelas. Wordwall, permainan edukatif yang dikombinasikan dengan soal-soal evaluasi, diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan aktif dengan menarik perhatian peserta didik. Media pembelajaran yang berupa permainan akan lebih menarik perhatian peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, karena media yang berupa permainan dapat membantu peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta didik.

Media interaktif dapat membantu guru menjalankan proses pembelajaran di kelas. Ini karena mereka meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, yang dapat berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa dan kualitas pembelajaran mereka (Tiari et al., 2016; Yasri et al., 2019). Aplikasi Wordwall adalah salah satu media yang guru dapat gunakan untuk mendukung proses pembelajaran (Aeni et al. 2022).

Wordwall adalah website yang menyediakan berbagai game pendidikan yang menyenangkan untuk siswa untuk membantu dan menilai. Siswa dapat menggunakannya dengan mudah melalui perangkat mereka dan laptop. (Lestari, 2021) Wordwall Games Education adalah



aplikasi pembelajaran digital berbasis game yang menawarkan berbagai kuis melalui kombinasi warna, gambar bergerak, dan suara. Aplikasi ini dapat digunakan oleh guru untuk membantu siswa belajar. Wordwall Games memungkinkan guru berkreasi saat memberikan evaluasi materi kepada siswa mereka. (Khairunisa, 2021) Kelebihan game Wordwall adalah sangat fleksibel dan beragam, dapat menarik perhatian peserta didik karena bersifat permainan, dapat digunakan dalam semua mata pelajaran, membuat peserta didik kreatif, dan membangun karakter bersama teman. Game ini juga sederhana untuk digunakan. Namun, kekurangan game Wordwall adalah perlunya waktu yang lama untuk menyelesaikan permainan karena antusiasme siswa, sehingga guru mungkin kewalahan dalam mengatur siswa. Selain itu, aplikasi Wordwall memerlukan media yang sulit dibawa ke mana-mana. (Nisa and Susanto 2022)

Kajian Pustaka

- a. Penggunaan media permainan edukatif ini juga diperkuat dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh. (Firmansyah, Andriani, and Suliswati 2021) yang berjudul "Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Fisika di SMA". Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa peningkatan persentase yang sama pada siklus pembelajaran I dan II setelah penggunaan media aplikasi wordwall. Peningkatan cukup signifikan juga terlihat dari pra siklus pembelajaran ke siklus pembelajaran seperti pada kategori motivasi belajar sangat tinggi dan tinggi pada siklus pembelajaran I dan II setelah penggunaan media aplikasi wordwall terjadi peningkatan persentase sebesar 37,14% dengan siswa kategori motivasi belajar sangat tinggi sebanyak 13 orang serta terjadi peningkatan sebesar 54,29% yang terdapat 21 orang pada kategori motivasi belajar tinggi. Selain itu, hasil observasi menunjukkan keantusiasan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran serta tekun dalam pengerjaan kuis yang ada pada aplikasi wordwall. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan media permainan edukatif dapat meningkatkan keaktifan peserta didik kelas X-3 SMA Negeri 5 Jember pada semester genap tahun ajaran 2022/2023.
- b. Penelitian yang relevan pernah dilakukan. (Maghfirah and Sulaiman 2022). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh platform wordwall berbasis website terhadap minat belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode yang digunakan yaitu pre eksperimen **desain one shoot case studi**. Subjek dari penelitian ini ialah siswa kelas X TJKT SMK Negeri 2 Padang. Instrumen pengumpulan data yang digunakan ialah angket dengan tambahan data pendukung seperti observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) dari hasil pengujian hipotesis menggunakan uji t dinyatakan bahwa $t_{tabel} > t_{hitung}$ yaitu $5,666 > 2,03951$, dengan nilai signifikansinya sebesar 0.000 yang artinya $< 0,05$ hal ini bermakna H_1 diterima dan H_0 ditolak. 2) berdasarkan hasil uji f diperoleh hasil $f_{tabel} > f_{hitung}$ yaitu $32,106 > 4,16$ yang artinya variabel platform wordwall (x) memiliki pengaruh terhadap peningkatan variabel



minat belajar (y). 3) dari uji regresi linear sederhana didapatkan persamaan $Y = 17,830 - 1,225X$.

- c. Penelitian lain yang relevan dengan penelitian ini yang teliti oleh (Utami, Subroto, and Hendratno 2023). Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang melibatkan 27 siswa di kelas V SD Negeri Petungrejo Kecamatan Nguntoronadi Kabupaten Magetan yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dengan menggunakan Quiziz sebagai alat pembelajaran IPS. Dalam dua siklus (siklus I dan siklus II), evaluasi peserta didik dilakukan dua kali, menunjukkan bahwa penelitian ini berhasil dengan mencapai minimal 70% keaktifan belajar peserta didik. Siklus I pertemuan pertama terdiri dari empat tahap penelitian: (1) tahap perencanaan, yang meliputi pembuatan lembar observasi dan pembuatan naskah soal untuk kuis; (2) tahap pelaksanaan, yang meliputi penyebaran file materi melalui grup WhatsApp, mendorong dan membimbing penguduhan aplikasi, dan memberikan kode kuis; (3) tahap observasi, yang meliputi mengunduh hasil pekerjaan siswa; dan (4) tahap refleksi. Ini dapat dilihat dari peningkatan rata-rata pada pertemuan pertama dan kedua siklus I, dengan nilai 55,5 dengan kategori cukup. Selain itu, peningkatan rata-rata keaktifan peserta didik pada siklus kedua, dengan nilai 75,85 dan berkategori tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa peserta didik kelas V lebih aktif menggunakan media Quiziz dalam pembelajaran IPS. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi guru untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar melalui aplikasi Quiziz. Selain itu, ketika digunakan di kelas tinggi, aplikasi ini membuat siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan memudahkan guru untuk menilai dan mengevaluasi siswa mereka.

Berdasarkan permasalahan yang ditemui, peneliti tertarik untuk meneliti penggunaan media permainan edukatif Wordwall untuk meningkatkan ketrampilan belajar peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran berupa permainan edukatif Wordwall ini, peneliti berasumsi bahwa guru dapat mengkreasi materi pembelajaran yang sedang diajarkan untuk menjadi lebih menarik lagi sehingga peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran. Untuk mengetahui kebenaran asumsi peneliti tersebut, perlu dilakukan kajian secara empirik (penelitian)

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, pendekatan saintifik—pengamatan (observasi), pengumpulan data, pengolahan data, dan komunikasi—digunakan untuk mengajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan tindakan kelas dengan desain siklus yang terdiri dari empat tahap: perencanaan (**planning**), pelaksanaan (**action**), evaluasi (**evaluation**), dan refleksi (**reflection**). (Negeri & Tahun, 2024. Hal 3)



Langkah-langkah dalam penelitian ini meliputi:

- Perencanaan (**Planning**): Tahap perencanaan meliputi pembuatan perangkat pembelajaran (modul ajar), mengamati proses pembelajaran di kelas, menyiapkan sarana dan prasarana penelitian, dan menentukan indikator penelitian*
- Pelaksanaan Tindakan (**Action**): Tahap ini mencakup semua tindakan yang termasuk dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), serta pengamatan hasil penelitian.*
- Evaluasi (**Evaluation**): Tahap ini dilakukan setelah ditemukan bukti nyata bahwa proses pembelajaran di kelas telah berubah dan bahwa prestasi belajar peserta didik telah meningkat sebagai hasil dari pelaksanaan tindakan*
- Refleksi: Tahap refleksi dilakukan melalui diskusi dengan rekan sejawat, komentar dari guru pamong, dan nasihat dari dosen pendamping lapang yang membimbing selama proses penelitian.*

Penelitian ini melibatkan 36 siswa kelas XB di SMA Negeri 5 Kupang, yang dipilih karena hasil observasi menunjukkan bahwa siswa tidak terlalu aktif terkhususnya ketrampilan membaca dalam proses pembelajaran, yang mengakibatkan nilai atau prestasi belajar mereka tetap di bawah standar atau rendah. Untuk mengatasi masalah ini, perubahan harus dilakukan untuk meningkatkan motivasi, keaktifan dan ketrampilan membaca siswa dan hasil belajar mereka. Penelitian ini dimulai di SMA Negeri 5 Kupang pada tahun akademik 2023/2024 dengan perencanaan dan persiapan. Ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran awal dan informasi tentang masalah yang terjadi di kelas yang akan diteliti. Penelitian dilakukan selama kurang lebih satu bulan selama kursus berlangsung.

Data yang diambil adalah ketrampilan membaca belajar peserta didik melalui teknik observasi dan angket penilaian bahan ajar yang dikembangkan. Hasil angket kuesioner skala likert akan dihitung melalui rumus berikut dengan perhitungan kualifikasi tingkat kelayakan berdasarkan persentase:

$$\text{Persentase Skor (\%)} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

Keterangan:

100%	: Sangat baik
80% – 95%	: Baik
70% - 85%	: Cukup
60% - 65%	: Kurang baik
0% - 50%	: Tidak baik

Analisis ketrampilan membaca peserta didik dengan menggunakan melalui penggunaan media permainan edukasi wordwall melalui perbandingan siklus 1, 2, dan 3 dengan skala penilaian 1-100. Rumus perhitungannya sebagai berikut:

$$\text{Persentase Skor (\%)} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$



Skor Maksimal

Ketrampilan belajar dikatakan meningkat jika terjadi perubahan hasil perolehan skor pada asesmen formatif yang mampu mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP). Tujuan penelitian ini dapat tercapai jika 80% peserta didik telah mencapai KKTP (85).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelumnya terdapat beberapa identifikasi permasalahan pada siswa kelas X-B SMA Negeri 5 Kupang yang diantaranya siswa tidak tertarik dalam mempelajari mata pelajaran Bahasa Indonesia dan kurangnya ketrampilan membaca yaitu karena pelajaran Bahasa Indonesia sering menggunakan teks dalam buku dan strategi pembelajaran guru Bahasa Indonesia terlalu monoton. pembelajaran Bahasa Indonesia kurang diminati oleh siswa karena kurang efektifnya pembelajaran Bahasa Indonesia seperti diam dan hanya mendengarkan penjelasan guru saja tanpa terlibat aktif dalam pembelajaran, dan kurang dalam pemanfaatan teknologi belajar, sehingga identifikasi masalah dengan penggunaan game edukasi berbasis wordwall dan peningkatan belajar.

Data hasil penelitian yang diperoleh di kelas XB SMA Negeri 5 Kupang tahun ajaran 2023/2024 dapat ditinjau melalui analisis siklus I, II, dan III sebagai berikut:

Siklus I

Tahap (1) dalam siklus I. Melakukan diskusi dengan guru pamong, membuat rencana pelaksanaan pembelajaran, membuat strategi dan skenario pembelajaran, membuat asesmen, dan membuat bahan ajar konvensional adalah semua bagian dari perencanaan. Tahap kedua. Tahap (3) melibatkan pelaksanaan tindakan melalui observasi pengamatan langsung, wawancara dengan guru dan peserta didik, dan pelaksanaan pembelajaran. Hasil dari observasi dan wawancara dengan guru selama siklus pertama pendidikan diketahui apakah siswa tidak membawa buku sebagai referensi belajar di sekolah. Meskipun guru telah memberikan materi pelajaran, itu masih dalam format konvensional, yaitu teks dalam file word biasa. Ini tidak interaktif, artinya tidak memasukkan elemen visual, audio, atau lainnya. Hasil pengamatan secara langsung dalam proses pembelajaran di kelas, yaitu siswa memiliki akses bebas ke sumber daya internet. Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa materi pelajaran yang diberikan peneliti di siklus pertama terdiri dari teks konvensional yang dianggap lebih sulit dipahami dan tidak menyenangkan. Tahap IV. Di bawah KKTP 85, evaluasi dan refleksi tentang total skor nilai asesmen formatif peserta didik masih terbatas. Ini membuktikan bahwa prestasi belajar peserta didik masih dapat dianggap rendah pada siklus I.

Siklus II

Pada tahap pertama siklus II Pada tahap pertama, perencanaan dilakukan untuk membuat perangkat dan skenario pembelajaran, bahan ajar, dan media permainan edukasi wordwall. Pada tahap kedua, tindakan dilakukan untuk melakukan kegiatan pembelajaran berdasarkan skenario dan membagikan link media permainan edukasi wordwall melalui grup WhatsApp. Hasil tindakan dapat dilihat dari peningkatan hasil post-tes pada siklus 2 dibandingkan dengan siklus 1. Selain itu, terdapat temuan bahwa bahan ajar pada



pertemuan II yang dimodifikasi menjadi lebih interaktif dengan menambahkan media permainan edukasi wordwall.

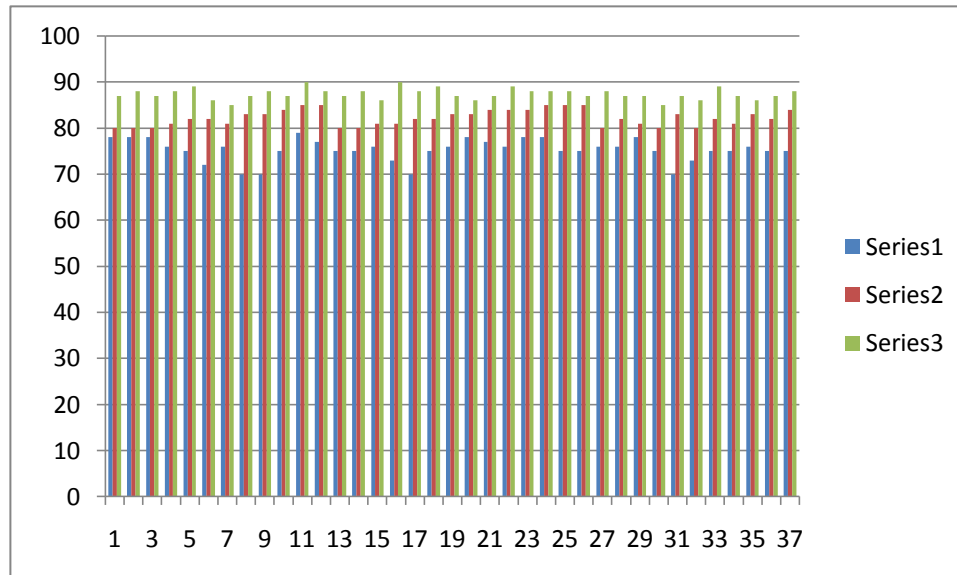
Hasil survei peserta didik tentang perbedaan materi pelajaran di pertemuan I dan II juga menunjukkan bahwa materi pertemuan I lebih menarik karena menggunakan media permainan edukasi Wordwall, materi pertemuan II lebih sulit dipahami, dan materi pertemuan II sangat menyenangkan. Tahap IV. Dalam evaluasi dan refleksi siklus II, dapat disimpulkan bahwa peserta didik lebih aktif dalam belajar. Penggunaan bahan ajar interaktif yang ditawarkan oleh guru belum signifikan dalam hal pengaruh ini.

Siklus III

Tindakan meliputi melakukan wawancara dengan siswa dan melakukan berbagai kegiatan pembelajaran yang didasarkan pada tahap perencanaan. Tahap (3) Hasil Tindakan: Skor post-test Siklus III menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam nilai peserta didik. Hasil wawancara peserta didik menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan pada Siklus III menjadi lebih menarik karena memasukkan model permainan yang lebih baru dan lebih mudah dipahami. Tahap ketiga. Hasil evaluasi dan refleksi i dari penilaian indikator bahan ajar dan penggunaan media permainan edukasi wordwall memperoleh presentase kelayakan 87 %, dengan tingkat kelayakan "sangat baik". Hasil evaluasi rata-rata Peningkatan ketrampilan membaca siswa berdasarkan hasil dari media permainan edukasi wordwall dari siklus I, siklus II, dan siklus III dapat ditinjau berdasarkan diagram dan tabel perbandingan presentase berikut:



Diagram Perbandingan Skor Siklus I, II, dan III



Guru sangat memperhatikan nilai ketrampilan membaca peserta didik berdasarkan hasil asesmen formatif. Untuk meningkatkan ketrampilan membaca peserta didik, inovasi harus dilakukan. Oleh karena itu, rencana tindakan yang dibuat oleh guru saat ini diperlukan untuk menyelesaikan masalah terkait keaktifan belajar siswa. Menghasilkan bahan ajar interaktif yang dapat digunakan siswa sebagai pegangan selama pembelajaran adalah salah satu cara guru dapat melakukannya.

SIMPULAN

Hasil dari Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan selama tiga siklus untuk meningkatkan ketrampilan belajar siswa dalam pembelajaran melalui penggunaan media Wordwall di kelas XB SMA Negeri 5 Kupang sesuai dengan yang diharapkan. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, menggunakan media Wordwall dapat membantu siswa lebih aktif belajar dan meningkatkan ketrampilan membaca. Hasil observasi keaktifan belajar menunjukkan peningkatan ini; ini mencakup keaktifan guru, penyampaian materi oleh guru, dan pemahaman siswa tentang proses belajar. Selain itu, peningkatan hasil observasi ketrampilan belajar peserta ditunjukkan oleh sikap aktif peserta didik dalam belajar, seperti bertanya kepada guru dan temannya, menyampaikan pendapatnya sendiri, dan menyampaikan presentasi dalam bahasa mereka sendiri sehingga lebih mudah bagi mereka untuk memahami materi yang diajarkan. Guru juga menunjukkan rasa ingin tahu yang luar biasa saat memberikan masalah untuk dipecahkan bersama dengan cara mencari. Berdasarkan simpulan hasil perbaikan pembelajaran dalam Penelitian Tindakan Kelas di atas, peneliti menyadari adanya keterbatasan baik waktu dan tenaga serta kemampuan yang dimiliki oleh peneliti sendiri.



DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, Ani Nur, Dadan Djuanda, Rini Nursaadah, Salsabila Baliani, and Putri Sopian. 2022. "Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 6 Desember 2022 Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Development of Word Wall Educative Game As Learning Media To Understand Islamic Religious Education Learning Subjects for Eleme." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11(6): 1835–52.
- Agustin, Rinawati. 2020. "Analisis Hubungan Keterampilan Membaca Dengan Keterampilan Menulis Peserta Didik Sekolah Dasar." *Education Journal : Jurnal Penelitian Pendidikan* 4(1): 1–10.
- Firmansyah, Lintang Yoga, Ana Andriani, and Laela Suliswati. 2021. "Meningkat Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Media Permainan Edukasi." *Prosiding Seminar Hasil PTK PPG FKIP*: 674–82.
- Maghfirah, Syahidatil, and Sulaiman Sulaiman. 2022. "Pengaruh Platform Wordwall Berbasis Website Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI." *As-Sabiqun* 4(5): 1481–98. doi:10.36088/assabiqun.v4i5.2281.
- Negeri, S M A, and Sokaraja Tahun. 2024. "MELALUI PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF BERBASIS CANVA BAGI PESERTA DIDIK KELAS X-7 Diagram Skor Prestasi Belajar Siklus 1." : 1–7.
- Nisa, Mahwar Alfian, and Ratnawati Susanto. 2022. "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar." *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)* 7(1): 140. doi:10.29210/022035jpgi0005.
- Utami, Mamik Dwi, Waspodo Tjipto Subroto, and Hendratno Hendratno. 2023. "Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Media Quiziz Dalam Pembelajaran IPS Kelas V." *Journal of Education Research* 4(4): 2420–25.
- <https://www.neliti.com/id/publications/445560/penggunaan-media-konkret-untuk-meningkatkan-keaktifan-siswa-pada-kelas-v-sdn-078>
- <https://ppg.ump.ac.id/wp-content/uploads/2022/08/C27lintangyogaf.pdf>
- <http://repository.iainkudus.ac.id/5716/5/5.%20BAB%20II.pdf>