Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 11 Nomor 02, Juni 2025

PENGARUH MEDIA INTERAKTIF *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SDN SUNGGUMINASA V KABUPATEN GOWA

Putri Nur Annisa[1], Ernawati[2], Hamdana Hadaming[3]
[1,2,3] PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar
[1]putrinurannisa84@gmail.com,
[2]ernawati@unismuh.ac.id,
[3]hamdana@unismuh.ac.id,

ABSTRACT

The main problem in the study is the lack of variation in the use of learning media, which has an impact on the low learning outcomes of students. An alternative that can be used is the use of interactive media wordwall which aims to determine the influence of interactive media of wordwall on mathematics learning outcomes of grade IVB students. The type of research is quantitative research using experimental methods with a one-group pre-test and post-test design. The subject, location and time of the study were 23 students in class IVB consisting of 12 female students and 11 male students. The technique of collecting data on learning outcomes is to use pre-test and post-test results. The data in this study were analyzed by descriptive analysis techniques and inferential analysis. The results of the descriptive analysis showed that the percentage distribution of scores from the pre-test was in the poor category, there were 23 students with a percentage of 100% with an average of 47.39. The results of the distribution of the percentage of scores from the post-test were in the category of sufficient, there were 2 students with a percentage of 9%, students in the good category there were 13 students with a percentage of 56% and students in the very good category there were 8 students with a percentage of 35% with an average score of 85.43. The results of the inferential analysis through hypothesis tests were obtained from $t_{calculated} > t_{table}$ and significance values of 0.000 < 0.05 so that H_0 was rejected and H_1 was accepted, meaning that the average score of mathematics learning outcomes increased. Based on the results of the study, it can be concluded that there is an influence of interactive media of wordwall on the mathematics learning outcomes of grade IV students of SDN Sungguminasa V, Gowa Regency.

Keywords: Interactive Media Wordwall, Learning Outcomes

ABSTRAK

Masalah utama dalam penelitian yaitu kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Alternatif yang dapat dimanfaatkan adalah penggunaan media interaktif *wordwall* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh media interaktif *wordwall* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IVB. Jenis penelitian yaitu penelitian kuantitatif menggunakan metode eksperimen dengan rancangan *one-group pre-test and post-test design.* Subjek, lokasi dan waktu penelitian adalah siswa kelas IVB berjumlah 23 siswa yang terdiri dari 12 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki. Teknik pengumpulan data hasil belajar adalah menggunakan hasil *pre-test* dan *post-test.*

Data dalam penelitian ini dianalisis dengan teknik analisis deskriptif dan analisis inferensial. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa distribusi persentase nilai dari *pre-test* berada pada ketegori kurang, terdapat 23 siswa dengan persentase 100% dengan rata-rata 47,39. Hasil distribusi persentase nilai dari *post-test* berada pada kategori cukup terdapat 2 siswa dengan persentase 9%, siswa pada kategori baik terdapat 13 siswa dengan persentase 56% dan siswa pada kategori sangat baik terdapat 8 siswa dengan persentase 35% dengan nilai rata-rata 85,43. Hasil analisis inferensial melalui uji hipotesis di peroleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai signifikasi $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya rata-rata skor hasil belajar matematika mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media interaktif *wordwall* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Sungguminasa V Kabupaten Gowa.

Kata Kunci: Media Interaktif *Wordwall*, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan menjadi pilar utama dalam membentuk karakter serta pengetahuan. Pendidikan adalah sebuah proses yang bertujuan untuk membantu individu mengembangkan potensi diri mereka melalui pembelajaran yang terencana serta memungkinkan peserta didik memiliki spiritualitas, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi setiap perubahan yang akan terjadi. Semuanya diperoleh melalui jenjang sekolah dasar.

Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan awal dalam mendidik anak-anak. Menurut Karimatus (Subakti, 2023) Sekolah memiliki tanggung jawab sebagai tempat bagi anak-anak untuk belajar. Salah satu mata pelajaran utama di jenjang pendidikan dasar sampai dengan pendidikan menengah atas adalah matematika.

Pembelajaran matematika diharapkan mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam hal memecahkan masalah. Seperti apa yang dikemukakan (Husna, 2022) Matematika merupakan bahasa berupa angka untuk dapat mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan, yang dapat membantu manusia untuk bisa berfikir dalam memecahkan masalah kehidupan sehari-hari.

Guru harus memiliki kemampuan untuk mengeksplorasi dan merancang proses pembelajaran agar menjadi lebih kreatif, inovatif, dan edukatif. Menurut (Susanti, 2020) Salah satu untuk menciptakan suasana belajar yang inovatif dan

menyenangkan adalah melalui pemanfaatan teknologi sebagai media penyampaian materi ajar pada peserta didik yang akan berdampak kepada hasil belajar peserta didik. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku, pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang dicapai melalui aktivitas belajar yang dirancang oleh guru, dengan penilaian yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa yang dilaksanakan guru di suatu sekolah dan kelas tertentu.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SDN Sungguminasa V Kabupaten Gowa, pada mata pelajaran matematika kelas IVB, menunjukkan bahwa siswa cenderung pasif selama pembelajaran matematika, terlihat dari minimnya inisiatif mereka untuk bertanya atau berdiskusi. Penggunaan media pembelajaran juga masih kurang bervariasi. Guru umumnya masih mengandalkan buku teks sebagai sumber utama materi pelajaran dan menyampaikan materi secara lisan melalui ceramah tanpa menggunakan media sebagai alat bantu pembelajarannya. Pentingnya masalah tersebut diperlukan langkah strategis untuk mengatasinya. Penggunaan media interaktif berbasis web seperti *wordwall* menawarkan solusi yang potensial.

Menurut (Sijabat, dkk. 2024) media interaktif *wordwall* adalah suatu media pendorong *interaktif* yang gampang diterapkan serta bisa menunjang hasil belajar siswa. Disamping mudah, web tersebut memberikan banyak sarana memaparkan materi serta pertanyaan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Permana & Kasriman, 2022) Media pembelajaran ini dapat berupa antara lain *quiz* untuk latihan pilihan ganda, latihan essay, *match Pairs* yaitu tentang menjodohkan pasangannya yang tepat, *find the match* memasangkan pada jawaban yang tersedia dengan benar dan masih banyak lagi yang memberikan respon yang aktif didalam penyajian materi. Dipertegas dengan *wordwall* merupakan media yang sudah tersedia didalam *website* dipakai untuk melakukan evaluasi dalam proses pembelajaran fitur evaluasi yang ada di dalam media *wordwall* memiliki ciri khas tersendiri seperti

bentuk mengelompokkan, *essay* pendek, menjodohkan, dan serta kuis Nirmawati (Permana & Kasriman, 2022).

Terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian (Rahmadanti, 2024) dengan judul "Efektivitas Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar" Penelitian ini berfokus pada hasil belajar siswa. Hasil yang di peroleh penelitian terdahulu menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, dengan nilai postes kelas posttest sebesar 68,87 dan nilai postes eksperimen sebesar 76,95. Dan penelitian yang dilakukan oleh (Marlita, 2024) dengan judul "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Game dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar". Peneliti ini berfokus pada analisis penggunaan media. Hasil yang diperoleh penelitian terdahulu adalah media pembelajaran permainan wordwall merupakan media interaktif yang mudah digunakan dan dalam kegiatan pembelajaran dapat memberikan kontribusi yang baik.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Media Interaktif *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IVB di SDN Sungguminasa V Kabupaten Gowa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, yang digunakan untuk peneliti populasi atau sampal tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesisi yang telah ditetapan (Sugiyono, 2013). Penelitian dilakukan kelas IV SDN Sungguminasa V Kabupaten Gowa berjumlah 23 siswa. Menggunakan metode eksperimen dengan rancangan *one-group pre-test and post-test design.* Data dalam penelitian ini dianalisis dengan teknik analisis deskriptif dan analisis inferensial.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian Ini menggunakan teknik pengumpulan data *Pre-Test* dan *Post-Test* untuk mengevaluasi pengaruh media pembelajaran w*ordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Data yang diperoleh dari hasil penyebaran soal kepada kelas eksperimen sebagai berikut:

Tabel 1 *Pretest* dan *Postest* Analisis Statistik Deskriptif Hasil Belajar Sebelum dan Setelah Perlakuan Perlakuan

Statistics			
		Hasil Pre-test	**Hasil Post-test**
N	**Valid**	23	23
	Missing	0	0
Mean		47,39	85,43
Median		45,00	85,00
Std. Deviation		7,518	5,417
Variance		56,522	29,348
Range		30	20
Minimum		35	75
Maximum		65	95
Sum		1090	1965

Sumber : *IBM SPSS Statistic Version 2.2*

Uji Normalitas

Selanjutnya peneliti menguji uji normalitas dan uji hipotesis. Sebelum melakukan uji hipotesis, peneliti terlebih dahulu melakukan uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah masing-masing data dari *post-test* kelas eksperimen berdistribusi normal atau tidak. Berikut ini hasil uji normalitas yang dilakukan menggunakan *Kolmogorov Smirnov* menggunakan SPSS Statistic versi 2.2

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Pre-test, Post-test dan N-gain

	Statistik	**df**	**Signifikasi**
Pre-test	0,190	23	0,030
Post-test	0,207	23	0,012
N-Gain	0,112	23	0,200

Sumber: *Data diolah, 2025*

Berdasarkan tabel 2 yang dianalisis menggunakan SPSS 2.2 dengan uji normalitas *Kolmogorov Smirnov* diketahui nilai signifikan *pre-test* sebesar 0,030 ≥ 0,05, nilai signifikan *post-test* sebesar 0,012 ≥ 0,05 dan nilai signifikan *N-Gain* sebesar 0,200 ≥ 0,05. Sehingga data dari *pre-test, post-test* dan *N-Gain* terdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Setelah terpenuhinya syarat penggunaan metode parametrik yakni data terdistribusi normal. Berdasarkan pembahasan sebelumnya dapat dilakukan uji hipotesis. Adapun uji hipotesis yang akan dilakukan adalah pengujian hipotesis minor dari hasil

belajar siswa menggunakan *one sample t-test.*

Adapun hipotesis kerja dalam pengujian hipotesis minor berdasarkan hasil belajar siswa melalui rata-rata skor hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan *one sample t-test* sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil One Sample t-test Nilai Post-test

	t	Df	Signifikansi
Post-test	13,664	22	0,000

Sumber: *Data diolah, 2025*

Berdasarkan tabel 3 yang di analisis menggunakan SPSS 2.2 dengan *one sample t-test* dapat dilihat nilai t_{hitung} sebesar 13,664 dengan signifikansi sebesar 0,000. Nilai t_{table} dengan df = α; 22 yaitu sebesar 2,07387 untuk α = 5% dengan demikian dapat diperoleh $t_{hitung} > t_{table}$ dan nilai signifikansi 0,000 < 0,05.

Adapun hipotesis kerja dalam pengujian hipotesis minor berdasarkan hasil belajar siswa melalui melalui peningkatan hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan *one sample t-test* sebagai berikut :

Tabel 4 Hasil One Sample t-test Nilai Gain Ternormalisasi

	t	Df	Signifikansi
N-Gain	38,320	22	0,000

Sumber: *Data diolah, 2025*

Berdasarkan Tabel 4 yang dianalisis menggunakan SPSS 2.2 dengan *one sample t-test* dapat dilihat nilai t_{hitung} sebesar 38,320 dengan signifikansi sebesar 0,000. Hasil output SPSS dapat dilihat pada lampiran. Nilai t_{tabel} dengan df = α;22 yaitu sebesar 2,07387 untuk α = 5% dengan demikian dapat diperoleh $t_{hitung} > t_{table}$ dan nilai signifikansi 0,000 < 0,05.

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan hasil *pre-test* Nilai yang diperoleh termasuk dalam kategori kurang, dengan ketuntasan hasil belajar yang dinyatakan tidak tuntas, yaitu sebanyak 23 siswa atau 100% dari jumlah sampel. Sedangkan Hasil *post-test* menunjukkan nilai hasil belajar yang diperoleh siswa telah mengalami perubahan yaitu 100% yang terdiri atas kategori sangat baik sebanyak 8 siswa (35%), pada kategori baik sebanyak 13 siswa (56%) dan kategori cukup sebanyak 2

siswa (9%) atau 70% siswa memiliki nilai gain kategori tinggi, 30% siswa memiliki nilai gain kategori sedang dan tidak ada siswa yang memiliki nilai gain kategori rendah. Dari hasil perhitungan rata-rata gain ternormalisasi sebesar 0,72 menujukkan bahwa peningkatan hasil belajar matematika siswa setelah dilakukan perlakuan dalam kategori tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa meningkat setelah penerapan media pembelajaran interaktif *wordwall*.

Hasil analisis inferensial dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) melalui rata-rata skor hasil belajar matematika siswa setelah penerapan media pembelajaran interaktif *wordwall* dengan menggunakan uji *one sample t-test* diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai signifikasi 0.000 < 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh terhadap skor rata-rata hasil belajar matematika siswa setelah penerapan media pembelajaran interaktif *wordwall* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IVB SDN Sungguminasa V. Sehingga hipotesis minor diterima.

Hasil analisis inferensial dari peningkatan hasil belajar matematika siswa setelah penerapan media pembelajaran interaktif *wordwall* dengan menggunakan uji *one sample t-test* diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai signifikasi 0.000 < 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa setelah penerapan media pembelajaran interaktif *wordwall* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IVB SDN Sungguminasa V. Sehingga hipotesis minor diterima.

Sejalan dengan penelitian ini, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif *wordwall* pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IVB SDN Sungguminasa V Kabupaten Gowa. Hal tersebut diungkapkan oleh (Nabilah & Warmi, 2023) media pembelajaran dapat membuat siswa bersemangat dalam mengikuti pembelalajaran dan dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Teknologi digital telah menjadi alat yang semakin penting, salah satu media platform pendidikan digital adalah *wordwall*, platform ini telah menunjukkan potensinya dalam memfasilitasi pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif (Surya, Dkk. 2024). Menurut

Zalillah (Sijaba, Dkk. 2024) *Wordwall* adalah aplikasi interaktif yang memberikan ruang bagi kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran di era saat ini. Dirancang sebagai alat edukasi interaktif, Wordwall menggabungkan pertanyaan dengan elemen permainan, memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dalam latihan dan berinteraksi dengan rekan-rekan sekelompok. Keunggulan aplikasi ini juga terletak pada fitur evaluasi yang meringankan pendik pada memantau kemajuan siswa.

Menurut Rachmadtullah pembelajaran yang bermakna merupakan proses belajar yang diharapkan bagi siswa, di mana siswa dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran serta menemukan langsung pengetahuan tersebut (Pradani, 2022). Menurut (Suriani, 2024) Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang telah dicapai siswa. Hasil belajar dapat diartikan sebagai sesuatu yang dicapai siswa setelah proses belajar mengajar. Melalui pembelajaran, seseorang berubah dari orang yang tadinya tidak mengetahui menjadi orang yang berpengetahuan, dan dari tidak bisa menjadi bisa. Oleh karena itu, belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Ayuranis, 2018), dengan kata lain hasil belajar merupakan pencapaian yang dimiliki oleh seseorang setelah melakukan proses pembelajaran (Nasrah, 2020).

E. Kesimpulan

Media pembelajaran interaktif *wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IVB SDN Sungguminasa V dapat dilihat dari peningkatan nilai tes dari sebelum perlakuan (*Pre-test*) dan setelah perlakuan (*Post-test*). Pada *pre-test*, sebanyak 23 siswa belum mencapai ketuntasan < 70 sedangkan *post-test* seluruh siswa mencapai ketuntasan ≥ 70. hasil uji normalitas *Kolmogorov Smirnov* nilai *pre-test* memperoleh 0,030, nilai *post-test* memperoleh 0,012 dan nilai N-Gain memperoleh 0,200 atau dengan kata lain semua nilai Sig. > 0,05 artinya data berdistribusi normal. Dan hasil uji hipotesis minor dari hasil belajar siswa menggunakan *one sample t-test* memperoleh 0,000 yang menunjukkan bahwa 0,000 < 0,05 atau dengan kata lain rata-rata skor hasil belajar matematika siswa setelah perlakuan

lebih dari 70 dan mengalami peningkatan lebih dari 0,3.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar [Development of Video-Based Interactive Learning Multimedia to Increase Learning Interest of Elementary School Students]. *Jurnal Basicedu*, *5*(6), 5313–5327.

Arti, H., Sudrajat, R., & Sutono, A. (2024). Aplikasi Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar: Analisis Pembelajaran Pancasila Di Lab School Universitas Pgri Semarang. *Civis : Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, *13*(2), 1–15. https://doi.org/10.26877/civis.v13i2.18725

Astuti, W. W., Yahya, M., Mustansir, M., Santrianti, I., & Syamsinar, S. (2023). Efektivitas Aplikasi Wordwall Pada Hasil Belajar Ips Siswa. *EduNaturalia: Jurnal Biologi Dan Kependidikan Biologi*, *4*(1), 23. https://doi.org/10.26418/edunaturalia.v4i1.63442

Aulyah, N. (2024). Pengaruh Game Interaktif Wordwall terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa. *Αγαη*, *15*(1), 37–48.

Ernawati. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Realistic Mathematic Education Pokok Bahasan Bangun Ruang. *Infinity: Jurnal Matematika Dan Aplikasinya*, *2*(1), 22–32. https://doi.org/10.30605/27458326-55

Hadaming, H., & Wahyudi, A. A. (2022). Analisis Kesalahan Siswa Berdasarkan Teori Newman dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, *1*(4), 213–220. https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i4.484

Husna, E. Rezani, R. Syahrial. Noviyanti, S. (2022). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *Volume 1 N*(2), 79.

https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf

Nabilah, N. P., & Warmi, A. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Games terhadap Motivasi Belajar Matematika di Kelas VIII SMPN 2 Jalancagak. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, *4*(2), 1454–1464.

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

Sijabat, M. P., Hutabarat, K., Sitorus, L., & Daulay, M. A. J. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia di Kelas V SD. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *6*(3), 2562–2572. https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6785

Subakti, H. (2023). Analisis Keterampilan Menyimak Pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar Kota Samarinda. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *5*(6), 2536–2541. https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i6.4845

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.

Suriani, U. (2024). PENGARUH MEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA. In *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* (Vol. 15, Issue 1, pp. 37–48).

Surya, S., Usman, U., Nurhidayah Ilyas, S., Rahayu, R., & Safitri, N. (2024). "Wordwall Open the Box" : Cara Inovatif Mengajar Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, *5*(1), 114–125. https://doi.org/10.52060/jipti.v5i1.1876

Susanti, S. S. (2020). Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan Anak Usia Dini STAI Darussalam Lampung. *Azzahra*, *2*(1), 65–75. https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2016/08/08/pengguna

Tri Antika Indah Listiana, Sri Suneki, Joko Suliyanto, & Lilik Poncowati. (2023). Analisis Dalam Menerapkan Media Interaktif Wordwall Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas Iii

Sdn Wonotingal. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *9*(2), 5224–5232. https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1307

Triaswari, F. D., Sutrisno, S., Adiyaksa, W., & Ayu Rustiya, S. (2023). Aktualisasi Pendidikan Nilai Dan Moral Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Pembelajaran Berbasis Permainan Wordwall. *Edupedia*, *7*(1), 38–56. https://doi.org/10.24269/ed.v7i1.1897

Yayan Alpian, Sri Wulan Anggraeni, Unika Wiharti, & Nizmah Maratos Soleha. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. *Jurnal Buana Pengabdian*, *1*(1), 66–72. https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v1i1.581