



Contents lists available at [Journal IICET](#)

## Education and Social Sciences Review

ISSN: 2720-8915 (Print) ISSN: 2720-8923 (Electronic)

Journal homepage: <https://jurnal.iicet.org/index.php/essr>



# The effect of wordwall educational game-based learning media on interest in learning natural sciences

Titia Mita Oviliani, Ratnawati Susanto\*)

Universitas Esa Unggul, Jakarta, Indonesia

### Article Info

#### Article history:

Received Mar 19<sup>th</sup>, 2023

Revised May 24<sup>th</sup>, 2023

Accepted Sept 5<sup>th</sup>, 2023

#### Keyword:

Interest in learning

Science learning

Learning media

Wordwall educational Games

### ABSTRACT

This research was conducted to determine the effect of the use of learning media based on wordwall educational games on interest in learning science in class IV B students. This research is a quantitative study using a survey method. Researchers used a questionnaire as a data collection technique in this study. The population in this study were students of class IV B at SDN Duri Kepa 03, which consisted of 32 students. The data collection technique in this study was a questionnaire. Determination of the hypothesis in this study using a partial test or t test. The results of the hypothesis were obtained based on the partial test or t test, namely  $t_{count} 12,673 > t_{table} 2,042$  with a significance value of  $0.000 < 0.05$ . The results of these calculations prove that  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted which means that there is a positive influence between Wordwall Educational Game-Based Learning Media (X) on Learning Interest (Y).



© 2023 The Authors. Published by IICET.

This is an open access article under the CC BY-NC-SA license

(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>)

### Corresponding Author:

Susanto, R.,

Universitas Esa Unggul, Jakarta, Indonesia

Email: [ratnawati@esaunggul.ac.id](mailto:ratnawati@esaunggul.ac.id)

## Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran yang paling utama dalam membangun karakter manusia (Nugraha et al., 2021). Pendidikan dan manusia tidak bisa dipisahkan dan akan terus berlangsung selama manusia itu sendiri masih hidup (Susanto et al., 2020). Pendidikan merupakan sarana yang dapat membantu meningkatkan keterampilan belajar siswa. Pendidikan memiliki peran penting dalam membantu siswa menjadi individu yang lebih baik (Halim & Oktavia, 2021). Proses pendidikan harus ditempuh melalui kegiatan proses pembelajaran yang diperoleh dari lembaga pendidikan formal yakni sekolah. Sekolah adalah salah satu lembaga yang dapat melakukan pembelajaran dan mengembangkan nilai pendidikan (Hapudin et al., 2021). Karena pendidikan tidak hanya sebagai sarana mentransfer ilmu pengetahuan saja, melainkan juga mentransfer nilai pendidikan melalui pembelajaran (Hapudin, 2019).

Pada proses pembelajaran terdapat dua objek yang saling berinteraksi yaitu siswa dan guru. Guru berperan mengendalikan kelas dan membimbing siswa dalam kegiatan proses pembelajaran, sedangkan siswa terlibat dalam interaksi yang terjadi selama kegiatan proses pembelajaran di kelas (Susanto & Dewi, 2018). Selain itu guru juga wajib memperhatikan hal-hal yang mampu merangsang siswa untuk menunjukkan respons dan sikap belajar yang positif (Susanto & Rahayu, 2018). Adapun hal-hal yang wajib diperhatikan guru salah satunya adalah minat belajar siswa, karena siswa mempunyai minat belajar yang berbeda-beda. Minat merupakan rasa ketertarikan yang kuat terhadap suatu hal yang dilihat mampu memberikan keuntungan dan kesenangan untuk dirinya sendiri, sehingga dapat menumbuhkan keinginan dalam diri untuk berpartisipasi dalam kegiatan tanpa

diminta (Falah, 2019). Suatu pembelajaran bisa dinyatakan berhasil apabila siswa dapat menguasai seluruh mata pelajaran dengan baik, khususnya pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran yang membahas mengenai makhluk hidup, alam semesta dan isinya (Kusumaningrum, 2018). Pembelajaran IPA ialah mata pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari di seluruh tingkat pendidikan, terutama pada jenjang Sekolah Dasar (SD). Pembelajaran IPA bertujuan untuk membekali siswa tentang pemahaman konsep-konsep ilmiah yang berkaitan dengan peristiwa alam, siswa dapat mengimplementasikan pengetahuannya ke dalam kehidupan sehari-hari mereka, serta siswa dapat menumbuhkan keterampilan dan sikap ilmiah (Cherly et al., 2020). Tujuan pembelajaran IPA akan tercapai secara maksimal, apabila guru mampu merancang dan melaksanakan proses pembelajaran dengan baik (Hapudin & Devianti, 2019). Karena keberhasilan belajar siswa dipengaruhi oleh keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran (Susanto, 2022). Seorang guru yang profesional hendaknya mampu memilih, membuat dan memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi untuk mempermudah siswa agar mampu memahami materi pelajaran dengan mudah dan dapat membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan.

Di era digital ini, menuntut keterampilan dan kreativitas guru dalam menerapkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai penunjang untuk keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran (Mansyur, 2020). Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran dapat menjadikan proses pembelajaran lebih efektif, karena mampu mengatasi hambatan dalam proses komunikasi antara guru dengan siswa (Hapudin, 2020). Pentingnya penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan minat belajar siswa. Namun kenyataannya, saat ini masih ditemukan guru yang hanya memanfaatkan buku sebagai media pembelajaran yang utama. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dapat mempersulit siswa untuk memahami materi pelajaran, minat belajar siswa menurun, mudah bosan, dan tidak memiliki semangat untuk mengikuti pembelajaran (Nissa & Renoningtyas, 2021).

Berdasarkan studi lapangan yang sudah peneliti lakukan di SDN Duri Kepa 03 ditemukan data permasalahan bahwa dalam pelaksanaan proses pembelajaran IPA di kelas IV B media pembelajaran yang dimanfaatkan guru kurang bervariasi. Selama pelaksanaan proses pembelajaran IPA berlangsung, guru hanya menggunakan buku paket tema, papan tulis dan alat tulis spidol sebagai media pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran IPA yang seperti itu kurang menyenangkan dan kurang menarik perhatian siswa sehingga menurunkan minat belajar siswa untuk belajar. Minat belajar yang menurun dapat menyebabkan beberapa masalah yang timbul dalam proses pembelajaran.

Pernyataan ini didukung oleh data permasalahan minat belajar siswa di kelas IV B secara berurutan dari intensitas tertinggi hingga terendah yaitu (1) pada intensitas tertinggi terdapat sebanyak 22 (37%) siswa yang tidak memperhatikan guru, (2) terdapat sebanyak 16 (27%) siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, (3) terdapat sebanyak 12 (20%) siswa mencatat materi pembelajaran, dan (4) terdapat sebanyak 10 (17%) siswa yang tidak mengerjakan tugas. Adanya beberapa permasalahan yang terjadi di kelas IV B dalam proses pembelajaran IPA, maka diperlukan sebuah solusi untuk memecahkan permasalahan yang membuat minat belajar siswa jadi berkurang yaitu menggunakan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall*. *Wordwall* merupakan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis teknologi berbentuk website yang menyajikan berbagai jenis permainan interaktif dapat digunakan guru untuk merancang media pembelajaran berbasis *game* dan juga dapat digunakan untuk membuat kuis berbasis *game* yang menyenangkan (Nurhamida & Putri, 2020).

Berdasarkan deskripsi pada permasalahan diatas, maka perlu dilaksanakan penelitian yang berfokus pada "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi *Wordwall* Terhadap Minat Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV B SDN Duri Kepa 03".

## Landasan Teori

Minat belajar didefinisikan sebagai rangsangan dari diri siswa secara psikologis guna mempelajari sesuatu dengan tenang, disiplin, dan sadar agar siswa mampu melakukannya dengan sungguh-sungguh (Aedi, 2018). Minat belajar siswa dapat ditunjukkan dari keinginan siswa dalam memberikan perhatian, perasaan tertarik, dan partisipasi aktif selama kegiatan pembelajaran (Meke et al., 2019). Minat belajar tidak dapat timbul dengan sendirinya, melainkan timbul jika dipengaruhi dengan berbagai faktor yang timbul dari diri siswa dan timbul dari lingkungan sekitarnya.

Faktor yang bisa memberikan pengaruh terhadap minat belajar ada dua macam yaitu faktor yang bersifat internal dan bersifat eksternal (Mesra et al., 2021). Faktor internal merupakan faktor yang dapat membangkitkan minat siswa yang diakibatkan oleh adanya kesadaran diri sendiri tanpa tuntutan dari orang lain seperti kesehatan, perhatian, kebutuhan, dan rasa ingin tahu (Alifah et al., 2019). Sementara faktor eksternal adalah

faktor yang dapat membangkitkan minat siswa yang dipengaruhi oleh adanya peran orang lain dan lingkungan sekitarnya seperti keluarga, sekolah, dan lingkungan sekitar (Fajri, 2019).

Berdasarkan uraian teori dari beberapa para ahli dapat diambil kesimpulan bahwa minat belajar adalah rasa ketertarikan dan keinginan siswa pada suatu kegiatan belajar untuk dapat memperoleh ilmu pengetahuan dan meningkatkan keterampilan tanpa dipaksa oleh orang lain, sehingga mengalami perubahan perilaku dalam diri siswa baik secara sikap, pengetahuan, dan keterampilan dengan indikator-indikator berikut ini : (1) perasaan senang mengikuti pembelajaran, (2) ketertarikan terhadap pembelajaran, (3) perhatian terhadap pembelajaran dan (4) partisipasi aktif dalam pembelajaran.

Munculnya minat belajar siswa dalam proses pembelajaran biasanya dipengaruhi oleh adanya sesuatu yang menarik, seperti bermain. Karakteristik anak usia sekolah dasar cenderung lebih senang bermain daripada belajar (Anjarani et al., 2020). Bermain merupakan hal yang paling menyenangkan bagi mereka. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan lingkungan belajar dengan baik dan terpadu secara kualitas (Susanto, 2023). Salah satunya adalah dengan game. Game yang digunakan tidak hanya untuk sarana hiburan, namun dapat dijadikan untuk media pembelajaran yang dikatakan sebagai game edukasi (Nuqisari & Sudarmilah, 2019). Game edukasi yang dapat dimanfaatkan guru sebagai media pembelajaran salah satunya adalah game edukasi *wordwall*.

*Wordwall* berasal dari United Kingdom yang dikembangkan oleh perusahaan yang bernama Visual Education Ltd (Khairunisa, 2021). *Wordwall* merupakan aplikasi yang menyediakan format permainan dengan tujuan melibatkan siswa untuk survei, diskusi, dan menjawab kuis (Purnamasari et al., 2022). Menurut (Haq et al., 2021) *wordwall* ialah sebuah aplikasi website yang memuat berbagai jenis permainan berbentuk kuis interaktif dan edukatif. Aplikasi *wordwall* ini dapat berfungsi sebagai media belajar, sumber belajar, dan alat evaluasi yang menyenangkan untuk siswa. Selain itu, *wordwall* dapat dimanfaatkan guna mengetahui tingkat kemampuan belajar siswa.

Kelebihan *wordwall* ini sangat mudah digunakan dan dapat diterapkan dalam pembelajaran online maupun offline. Selain itu *wordwall* mudah diakses dimana saja dan kapan saja. Sedangkan kekurangannya ialah ukuran font tidak dapat diubah sehingga ukuran font hanya mengikuti template yang telah ada dan pengguna baru hanya dapat membuat lima model game secara gratis (Shiddiq, 2021).

Berdasarkan uraian teori oleh beberapa para ahli dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis game edukasi *wordwall* adalah sebuah media pembelajaran berbasis website yang menyediakan berbagai macam bentuk game interaktif dan kuis edukatif yang dapat digunakan guru untuk menciptakan proses pembelajaran interaktif berbasis game dengan indikator-indikator berikut ini : (1) melibatkan siswa untuk berdiskusi dan menjawab kuis, (2) memberikan feedback kepada siswa, (3) meningkatkan aktivitas belajar siswa, (4) menarik perhatian siswa, dan (5) meningkatkan semangat belajar.

## Metode

Pendekatan pada penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode survey. Di dalam metode survey ini, data yang dikumpulkan menggunakan angket untuk melihat pengaruh media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* terhadap minat belajar. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini, yaitu media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* dijadikan variabel bebas (X) dan minat belajar dijadikan variabel terikat (Y).

Adapun populasi yang digunakan ialah semua siswa kelas IV B di SDN Duri Kepa 03 Tahun Ajaran 2022/2023 dengan jumlah 64 siswa. Teknik purposive sampling diterapkan pada penelitian untuk mengambil sampel dengan menetapkan siswa kelas IV B yang berjumlah 32 siswa dalam upaya menyelesaikan permasalahan minat belajar yang rendah di kelas tersebut. Sedangkan untuk siswa kelas IV A dengan jumlah 32 orang siswa ditetapkan menjadi sampel uji coba kuesioner atau angket.

## Hasil dan Pembahasa

Analisis data dilakukan dengan bantuan aplikasi *SPSS for windows release 25*.

### Uji Regresi Linear Sederhana

Hasil perhitungan memperoleh nilai konstanta ( $\alpha$ ) sebesar 4.242 dan nilai koefisien regresinya (b) sebesar 0,969 sehingga persamaan regresinya ditulis  $\hat{Y} = 4.242 + 0,969x$ .

## Uji Normalitas Data

Tabel 1. Uji Normalitas Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		32
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.77887306
Most Extreme Differences	Absolute	.126
	Positive	.065
	Negative	-.126
Test Statistic		.126
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel Kolmogorov Smirnov diketahui hasil nilai signifikansi  $0,200 > 0,05$  sehingga dikatakan nilai residual berdistribusi normal. Demikian dapat dikatakan  $H_0$  diterima yang berarti data berdistribusi normal.

## Uji Korelasi

Tabel 2. Uji Korelasi  
Correlations

		Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Wordwall	Minat Belajar
Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Wordwall	Pearson Correlation	1	.918**
	Sig. (2-tailed)		.000
Minat Belajar	N	32	32
	Pearson Correlation	.918**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
N		32	32

\*\*. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel uji korelasi tersebut diketahui hasil nilai koefisien korelasi variabel X dengan Y sebesar 0,918 dengan signifikansi  $0,00 < 0,05$  yang berarti terdapat korelasi antara variabel X dan Y.

Uji Determinasi ( $r^2$ )Tabel 3. Uji Determinasi ( $r^2$ )  
Model Summary<sup>b</sup>

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.918 <sup>a</sup>	.843	.837	2.825

a. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Wordwall

b. Dependent Variable: Minat Belajar

Berdasarkan tabel uji determinasi tersebut diketahui hasil perhitungan memperoleh nilai R Square sebesar 0,843, yang berarti variabel media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* terhadap minat belajar memiliki

pengaruh sebesar 84,3%. Sedangkan untuk sisanya sebesar 15,7% dipengaruhi oleh variabel lain yang ada di luar penelitian.

### Uji Parsial (t)

**Tabel 4. Uji Parsial (t)**  
Coefficients<sup>a</sup>

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	4.242	8.178		.519	.608
	Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Wordwall	.969	.076	.918	12.673	.000

a. Dependent Variable: Minat Belajar

Perhitungan nilai t tabel memperoleh df 30, sehingga didapat t tabel sebesar 2.042. Berdasarkan tabel *Coefficients*<sup>a</sup> di atas membuktikan bahwa hasil uji t untuk variabel media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* memperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 12.673. Maka dapat dituliskan  $t_{hitung} = 12.673 > t_{tabel} = 2.042$  dengan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ . Demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang memiliki arti yaitu terdapat pengaruh positif antara Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi *Wordwall* (X) terhadap Minat Belajar (Y).

### Pembahasan

Penelitian yang dilakukan ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* terhadap minat belajar IPA pada siswa kelas IV B di SDN Duri Kepa 03 Tahun Ajaran 2022-2023. Penelitian ini terdapat dua variabel yakni Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi *Wordwall* (X) dan Minat Belajar (Y). Pada penelitian ini angket atau kuesioner digunakan sebagai instrumen pengumpulan data. Pengumpulan data menggunakan angket atau kuesioner sebanyak dua buah yaitu angket media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* dengan 5 indikator dan angket minat belajar dengan 4 indikator, yang mana masing-masing angket terdiri dari 30 butir pernyataan serta ditulis menggunakan skala likert dengan 4 pilihan jawaban alternatif.

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh (Nissa & Renoningtyas, 2021) yang berjudul Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. Hasil penelitiannya membuktikan bahwa media pembelajaran *wordwall* sangat efektif digunakan dalam kegiatan belajar pada siswa sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran *wordwall* ini dapat menjadikan siswa lebih antusias dan aktif ketika mengikuti kegiatan belajar. Demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran *wordwall* dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Sama halnya dengan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti bahwa penggunaan media pembelajaran *wordwall* sangat efektif diterapkan dalam kegiatan belajar pada siswa sekolah dasar sehingga berpengaruh terhadap minat belajar.

Selain itu, hasil penelitian ini juga relevan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh (Launin et al., 2022) yang berjudul Pengaruh Media *Game Online Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa hipotesis diterima yang berarti penggunaan media *game online wordwall* berpengaruh untuk meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan juga dengan adanya minat belajar siswa yang meningkat dalam kegiatan belajar pada pembelajaran IPA. Demikian dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran *wordwall* memiliki peran terhadap pengaruh minat belajar siswa, terutama dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. Sama halnya dengan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti bahwa adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* terhadap minat belajar.

Penggunaan *wordwall* juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa seperti penelitian yang telah dilaksanakan oleh (Savira & Gunawan, 2022) yang berjudul Pengaruh Media Aplikasi *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa aplikasi *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar IPA. Sedangkan pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap minat belajar yang dilaksanakan oleh peneliti memiliki pengaruh yang sangat baik terhadap minat belajar pada pembelajaran IPA

### Simpulan

Berdasarkan data yang telah dianalisis, dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa.

---

## Referensi

- Aedi, W. G. (2018). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika Dengan Pendekatan Open-Ended. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 3(2), 41.
- Alifah, S., Narsih, D., & Widiyanto, S. (2019). Pengaruh Metode Partisipatori dan Minat Belajar Terhadap Kemampuan Berwirausaha Siswa SMK. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 10(1), 66–81.
- Anjarani, A. S., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Fun Thinkers sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar : Kajian Hipotetik. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 100–111.
- Cherly, A. S., Agung, S., & Tyasmiarni, C. (2020). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas III SDN Buluh 3 Socah. *Prosiding Nasional Pendidikan*, 1(1), 388–395.
- Fajri, Z. (2019). Peran Lingkungan Sekolah Terhadap Minat Belajar Siswa SD/ MI. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 7(2), 110–124.
- Falah, B. N. (2019). Pengaruh Gaya Belajar Siswa Dan Minat Belajar Matematika Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Euclid*, 6(1), 25–34.
- Halim, A., & Oktavia, H. (2021). Pengaruh Pendampingan Belajar Orang Tua Pada Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V di SDN Duri Kepa 05. *JIP : Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(3), 997–1004.
- Hapudin, M. S. (2019). Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Budaya Sekolah. *Journal of Teaching and Learning Research*, 1(2), 121–130.
- Hapudin, M. S. (2020). Manajemen Pembelajaran Blended Learning Dalam Upaya Meningkatkan Efektivitas Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 3(1), 54–65.
- Hapudin, M. S., & Devianti, R. (2019). Analisis Kebutuhan Metode Talking Stick Terhadap Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multi Disiplin*, 4, 251–255.
- Hapudin, M. S., Maharani, A. K., Marbun, H. C. P., & Qibrael, O. (2021). Model Pembelajaran Blended Learning Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran di SDN Grogol 05. *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multi Disiplin*, 4, 174–178.
- Haq, F. Y. A., Syihanuddin, Abdurahman, M., & Supriadi, R. (2021). Wordwall : a Digital Game Application to Increase the Interest of Rabbaanii Junior High School ' s Students i n Learning Arabic Vocabulary. *Proceeding International Conference on Arabic Language and Literature*, 19(4), 1–11.
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase–Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas. *Mediasi-Jurnal Kajian Dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2(1), 41–47.
- Kusumaningrum, D. (2018). Literasi Lingkungan Dalam Kurikulum 2013 Dan Pembelajaran IPA Di SD. *Indonesian Journal of Natural Science Education (IJNSE)*, 1(2), 57–64. <https://doi.org/10.31002/nse.v1i2.255>
- Launin, S., Nugroho, W., & Setiawan, A. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216–223.
- Mansyur, A. R. (2020). Dampak COVID-19 Terhadap Dinamika Pembelajaran Di Indonesia. *Education and Learning Journal*, 1(2), 113–123.
- Meke, K. D. P., Jailani, J., Wutsqa, D. U., & Alfi, H. D. (2019). Problem based learning using manipulative materials to improve student interest of mathematics learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1157(3), 1–7.
- Mesra, P., Kuntarto, E., & Chan, F. (2021). Faktor–Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(3), 177–183.
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854–2860.
- Nugraha, F. A., Nur'aeni, E., Suryana, Y., & M, M. R. W. (2021). Efektivitas Media Powerpoint dalam Pembelajaran Materi Luas Daerah Segitiga untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2760–2768.
- Nuqisari, R., & Sudarmilah, E. (2019). Pembuatan Game Edukasi Tata Surya Dengan Construct 2 Berbasis Android. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 19(2), 86–92.
- Nurhamida, & Putri, F. M. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Muatan PKN Pada Materi Hak Dan Kewajiban Terhadap Tumbuhan Kelas 4 Di SDN 16 Gunung Tuleh Pasaman Barat Sumatera Barat. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 3(4), 1249–1255.

- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 70–77.
- Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5453–5460.
- Shiddiq, J. (2021). Inovasi Pemanfaatan Word-Wall Sebagai Media Game-Based Learning Untuk Bahasa Arab. *JALIE: Journal of Applied Linguistics and Islamic Education*, 05(01), 151–169.
- Susanto, R. (2022). Analisis ketercapaian dimensi keterampilan dasar mengajar guru. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(2), 98–106.
- Susanto, R. (2023). Implementasi total quality learning untuk peningkatan berkelanjutan di tingkat sekolah dasar. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 9(2), 889–901.
- Susanto, R., & Dewi, A. (2018). Analisis Pengaruh Pembelajaran Quantum Terhadap Proses Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VA Di SDN Joglo 04 Petang (studi pre-eksperimen). *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, 4(2), 230–243.
- Susanto, R., & Rahayu, R. (2018). Pengaruh Kepemimpinan Guru Dan Keterampilan Manajemen Kelas Terhadap Perilaku Belajar Siswa Kelas Iv. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 4(2), 220–229.
- Susanto, R., Sofyan, H., Rozali, Y. A., Nisa, M. A., Umri, C. A., Nurlinda, B. D., Oktafiani, & Lestari, T. H. (2020). Pemberdayaan Kompetensi Pedagogik Berbasis Kemampuan Reflektif Untuk Peningkatan Kualitas Interaksi Pembelajaran. *International Journal of Community Service Learning*, 4(2), 125–138.