



KETERTARIKAN PESERA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI

Dwi Friska Br Girsang
dwigirsang1404@gmail.com
Universitas Asahan

Khairun Nisa
nisakhairun2206@gmail.com

Masdawani
masdawani1967@gmail.com

Abstrak

Pendidikan pada abad ke-21 adalah pendidikan yang berlandaskan pada ilmu pengetahuan dan teknologi serta berfokus menghasilkan *output* peserta didik yang memiliki keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kreatif, dan mampu bekerja sama. Pembelajaran yang ditemukan di lokasi penelitian masih menggunakan metode ceramah, minim penggunaan teknologi dan peserta didik merasa bosan serta sudah merasa lebih terbiasa dengan pembelajaran konvensional, sehingga perlu dilakukan penelitian ini. Penelitian ini dilakukan agar guru dapat melakukan evaluasi dan melakukan pengembangan dalam pelaksanaan pembelajaran di masa depan. Tujuan dari penelitian ini dilakukan adalah untuk melihat ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran berbasis teknologi yang menggunakan media, *web games wordwall*. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan sumber data melalui observasi dan kuesioner kepada peserta didik kelas IX-5 yang berjumlah 29 orang dengan pelaksanaan pra siklus dan dua siklus penelitian. Teknik analisa data dilakukan secara kualitatif. Melalui hasil penelitian, pada siklus pertama ditemukan 3,4% peserta didik merasa biasa saja dengan pembelajaran menggunakan media teknologi. Pada siklus kedua terjadi peningkatan ketertarikan dengan respon tertinggi peserta didik menjawab menginginkan pembelajaran yang menggunakan media belajar berbasis teknologi dengan nilai 44,8%, pembelajaran yang menyenangkan dan seru 31%, dan yang menggunakan gawai sebesar 24,1% dan tidak ada lagi peserta didik yang merasa biasa saja.

Kata Kunci: PTK, Media Pembelajaran, dan Teknologi

Abstract

Education in the 21st century is education that is based on science and technology and focuses on producing output of students who have critical thinking, communication, creative skills and are able to work together. The learning found at the research location still used the lecture method, minimal use of technology and students felt bored and felt more accustomed to conventional learning, so this research was necessary. This research was conducted so that teachers can evaluate and make developments in implementing learning in the future. The purpose of this research was to see students' interest in technology-based learning that uses media, wordwall web games. This research uses the Classroom Action Research (PTK) method with data sources through observation and questionnaires for 29 class IX-5 students with the implementation of a pre-cycle and two research cycles. Data analysis techniques are carried out qualitatively. Through research results, in the first cycle it was found that 3.4% of students felt normal about learning

using technology media. In the second cycle there was an increase in interest with the highest response from students answering that they wanted learning that used technology-based learning media with a score of 44.8%, learning that was fun and exciting 31%, and 24.1% that used devices and there were no more students which feels normal.

Keywords: PTK, Learning Media, and Technology

PENDAHULUAN

Pada abad ke-21, dunia mengalami perubahan yang sangat cepat dan kompleks. Teknologi informasi berkembang pesat, globalisasi semakin intensif, dan tantangan-tantangan baru terus bermunculan. Pendidikan pada abad ke-21 adalah pendidikan yang berlandaskan pada ilmu pengetahuan dan teknologi serta berfokus menghasilkan *output* peserta didik yang memiliki keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kreatif, dan mampu bekerja sama. Dalam konteks ini pendidikan memiliki peranan yang sangat penting untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu menghadapi tantangan tersebut. Selain itu pada abad ini peserta didik dan guru juga harus mampu menguasai teknologi. Pendidikan pada Abad ke-21 ini merujuk pada pendekatan dan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik serta juga disesuaikan dengan tuntutan dan kebutuhan zaman yang ditandai dengan kemajuan teknologi dan perubahan sosial yang cepat.

Implementasinya saat ini teknologi berperan penting dalam proses pembelajaran sebab dalam kehidupan sehari-hari dan lingkungan peserta didik telah dikelilingi oleh teknologi dan mereka tidak asing lagi dengan teknologi saat ini yang kita kenal dengan generasi milenial. Melalui hal tersebut guru harus lebih aktif lagi dalam pengembangan diri untuk menciptakan pembelajaran berbasis teknologi dan *games* yang menyenangkan bagi peserta didik. Namun apa yang ditemukan di lapangan jauh berbeda dengan yang diharapkan. Pembelajaran yang berlangsung di SMP Negeri 6 Kisaran masih menggunakan metode ceramah dan minim penggunaan teknologi. Melalui hasil observasi yang ditemukan peserta didik juga merasa bosan dengan pembelajaran yang bersifat konvensional dan lebih tertatik dengan pembelajaran yang berbasis media teknologi.

Salah satu teknologi dari pendidikan adalah *Digital Game Base Learning* memanfaatkan pembelajaran melalui pola belajar dan bermain dengan memanfaatkan perangkat komputer atau *smartphone*. Melalui metode ini peserta didik distimulasi tiga hal sekaligus yaitu kecerdasan emosi, kecerdasan emosional, dan psikomotorik. Pendekatan ini akan membawa nuansa senang dan membuat meningkatnya ketertarikan peserta didik dalam belajar. *Digital Game Base Learning* didesain dengan memasukkan unsur kompetisi dan kerjasama dalam menyelesaikan kasus dalam setiap tahap soal yang dikerjakan serta kecepatan didapatkannya hasil dalam proses evaluasi, guru akan lebih cepat memberikan *feedback* terhadap hasil evaluasi pembelajaran (Indra Wihanry, 2017). Pembelajaran berbasis permainan memiliki peranan penting dalam mempengaruhi ketertarikan peserta didik, dan mampu membuat peserta didik merasa senang, lebih bersemangat, tertantang, dan menjalin kerjasama antar teman (Anjani, 2016).

Ketertarikan belajar merupakan energi pendorong yang ada pada diri tiap-tiap peserta didik baik yang muncul dari diri sendiri ataupun sesuatu yang diperoleh dan dibentuk oleh lingkungan sehingga peserta didik melakukan kegiatan belajar. Menurut Sardiman (2014) ketertarikan adalah proses yang dialami setiap individu tetapi sulit dijelaskan. Rasa tertarik merupakan rasa yang dimiliki setiap individu dalam ungkapan suka, senang dan simpati kepada sesuatu sebelum melakukan aktivitas, sebagai penilaian

positif atau suatu objek. Keterampilan mengajar guru sebagai salah satu faktor yang ada di dalam lingkungan sekolah yang turut mempengaruhi minat belajar menjadi sangat penting tatkala minat belajar siswa muncul atas dasar ketertarikan. Kemampuan guru dalam meningkatkan ketertarikan belajar siswa sangat penting dan besar pengaruhnya. (Unokur, 2006:68).

Peneliti menggunakan salah satu media berbasis teknologi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dengan media *Wordwall*. *Wordwall* merupakan aplikasi berbasis *web* yang digunakan untuk membuat asesmen pembelajaran seperti menjodohkan, memasang-masangkan, pencarian kata, *spin*, dan sebagainya. Tujuan dari penggunaan media *Wordwall* adalah meningkatkan akses dan interaksi terhadap sumber belajar terhadap peserta didik sehingga diharapkan peserta didik dapat memahami dan mengingat. Selain sebagai bahan ajar media *Wordwall* juga bisa dikatakan dengan *game online* berbasis asesmen.

Berdasarkan hasil observasi bahwa pembelajaran pada abad 21 masih menggunakan metode ceramah, minim penggunaan teknologi dan peserta didik merasa bosan serta sudah merasa lebih terbiasa dengan pembelajaran konvensional, sehingga perlu dilakukan penelitian ini untuk melihat seberapa tinggi ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran jika menggunakan media pembelajaran. Penelitian ini dilakukan agar guru dapat melakukan evaluasi dan melakukan pengembangan dalam pelaksanaan pembelajaran di masa depan. Tujuan dari penelitian ini dilakukan adalah untuk melihat ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran berbasis teknologi yang menggunakan media, *web games wordwall*.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto (Suyadi,2012:18), Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah gabungan pengertian dari kata “penelitian, tindakan dan kelas”. Penelitian adalah kegiatan mengamati suatu objek, dengan menggunakan kaidah metodologi tertentu untuk mendapatkan data yang bermanfaat bagi peneliti dan dan orang lain demi kepentingan bersama. Selanjutnya tindakan adalah suatu perlakuan yang sengaja diterapkan kepada objek dengan tujuan tertentu yang dalam penerapannya dirangkai menjadi beberapa periode atau siklus. Kelas adalah tempat di mana sekelompok siswa belajar bersama dari seorang guru yang sama dalam periode yang sama. PTK dilaksanakan untuk mengamati kejadian-kejadian dalam kelas untuk memperbaiki proses pembelajaran agar lebih berkualitas sehingga hasil belajarpun menjadi lebih baik.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk melihat ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan media berbasis teknologi *Wordwall* di kelas IX-5. Desain penelitian menggunakan model siklus yang terdiri dari observasi, perencanaan, pelaksanaan, tindakan, dan refleksi. Dalam penelitian ini terdapat tahapan pra siklus untuk mengetahui permasalahan peserta didik dalam proses pembelajaran di dalam kelas dan terdapat dua siklus yang digunakan untuk penerapan PTK. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 6 Kisaran dengan subjek atau sumber data peserta didik kelas IX-5 sebanyak 29 orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan observasi dan *questionnaire*. Analisa data dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif berdasarkan hasil observasi dan kuesioner melalui tahapan pra siklus dan tahapan dua siklus yang dilaksanakan di dalam kelas IX-5.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini diawali dengan tahapan pra siklus yang dilaksanakan observasi terkait pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas IX-5 SMP Negeri 6 Kisaran. Melalui pengamatan dalam kegiatan observasi ditemukan bahwa pembelajaran berlangsung secara konvensional dengan menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media berbasis teknologi sehingga peserta didik pasif mendengarkan guru menjelaskan materi pembelajaran. Pembelajaran yang berlangsung juga menunjukkan peserta didik di dalam kelas hanya melakukan aktifitas tanya-jawab dan mengerjakan tugas yang diberikan dan bersifat monoton. Dalam kegiatan tanya jawab hanya terdapat beberapa peserta didik yang memberikan respon terhadap pertanyaan dari guru.

Selain itu dalam tahapan pra siklus ini, peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa peserta didik di kelas IX-5. Dalam wawancara, narasumber menyatakan bahwa dalam pelajaran bahasa Indonesia memang tidak pernah menggunakan media berbasis teknologi, guru hanya menjelaskan materi secara lisan dan tulisan di papan tulis. Beberapa peserta didik merasa telah terbiasa dengan cara belajar yang mereka jalani sejauh ini dan merasa nyaman akan pembelajaran tersebut, namun peserta didik juga merasa bosan dan menginginkan hal yang menyenangkan dilakukan selama proses pembelajaran. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan sebab motivasi belajar peserta didik akan semakin meningkat karena terlebih dahulu peserta didik telah merasa tertarik akan pembelajaran yang akan berlangsung. Maka tujuan penelitian ini adalah melihat ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan media berbasis teknologi, *Wordwall* agar dapat menjadi bahan evaluasi untuk pelaksanaan pembelajaran di masa depan.

Wordwall adalah aplikasi yang disajikan dalam bentuk permainan yang bertujuan untuk mengikutsertakan peserta didik dalam menjawab kuis, diskusi, dan survei. Peserta didik yang terlibat dalam permainan ini tidak memerlukan akun baru karena dapat diakses langsung melalui *web browser* yaitu www.wordwall.net dan bisa mengunduh aplikasinya di *playstore* yang sudah tersedia di gawai dan juga bisa mengakses dari tautan yang diberikan (Widowati et al., 2022).

Melalui pelaksanaan observasi di lokasi penelitian, telah ditemukan masalah ketertarikan dan motivasi peserta didik dalam belajar dan peserta didik membutuhkan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis teknologi agar pembelajaran lebih menyenangkan dan sesuai dengan kodrat zaman peserta didik. Dengan demikian tahapan selanjutnya adalah perencanaan. Perencanaan ini terkait merancang modul ajar dan media berbasis teknologi yang digunakan dalam pembelajaran. Perencanaan dilakukan sebagai alat atau bahan peneliti untuk menyusun langkah-langkah pembelajaran agar dapat berjalan dengan lancar. Hal ini sama dengan pendapat Hadari Nawawi (Putrianiingsih, dkk. 2021) yang menyatakan bahwa perencanaan berarti menyusun langkah-langkah penyelesaian suatu masalah atau pelaksanaan suatu pekerjaan yang terarah pada pencapaian tujuan tertentu.

Hal yang dipersiapkan peneliti dalam perencanaan ini adalah modul ajar, media berbasis teknologi yang digunakan, materi pembelajaran, asesmen, refleksi pembelajaran, dan rancangan pembentukan kelompok dan kegiatan asesmen peserta didik.

Tahapan pelaksanaan dan tindakan dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, *Wordwall* dengan materi ajar teks cerpen dan teks tanggapan di kelas IX-5. Pembelajaran berlangsung dengan dua siklus. Penggunaan media berbasis teknologi, *Wordwall* dalam penelitian ini dimuat sebagai bentuk asesmen

peserta didik sehingga peserta didik tidak merasa jenuh akan pembelajaran dan pertanyaan yang diberikan dalam asesmen.

Media pembelajaran berbasis teknologi, *Wordwall* terdiri dari beberapa jenis *template* permainan yang menyenangkan, namun dalam penelitian ini dipilih tiga jenis permainan yang disesuaikan dengan materi pembelajaran selama penelitian berlangsung. Permainan dalam *Wordwall* yang digunakan ialah *open the box*, *labelled diagram*, dan *maze chase*. Bentuk dari ketiga permainan tersebut dapat dilihat seperti gambar dibawah ini.

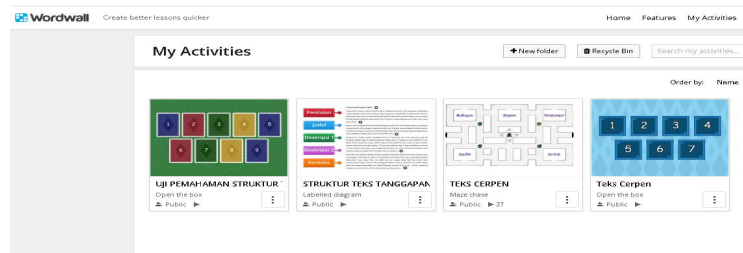


Figure 1 Media Pembelajaran Berbasis Teknologi, *Wordwall*

Selama pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi teks cerpen dan teks tanggapan di kelas IX-5 menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi ditemukan bahwa peserta didik tertarik selama kegiatan pembelajaran. Awal pembelajaran siklus pertama peserta didik sempat merasa bingung sebab pembelajaran yang dilaksanakan sungguh jauh berbeda dari pembelajaran mereka biasanya, namun memasuki pertengahan pembelajaran peserta didik mulai antusias dan tertarik akan pembelajaran yang berlangsung. Peserta didik juga turut aktif dan merespon pertanyaan yang diberikan sehingga proses diskusi berjalan dengan baik.

Setelah melaksanakan pembelajaran dengan materi teks cerpen siklus pertama di kelas IX-5 menggunakan media berbasis teknologi, *Wordwall* dan diakhir pembelajaran peneliti memberikan kuesioner berupa pertanyaan kepada peserta didik. Pertanyaan ini dimuat dalam media pembelajaran berbasis teknologi *Mentimeter* sehingga peserta didik dapat menjawab pertanyaan tersebut melalui gawainya sendiri dan dikirim secara anonim. Jawaban dikirim secara anonim agar peserta didik dapat merasa bebas untuk menuangkan pendapatnya. Respon peserta didik pada pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, *Wordwall* dituangkan dalam bentuk diagram seperti di bawah ini.

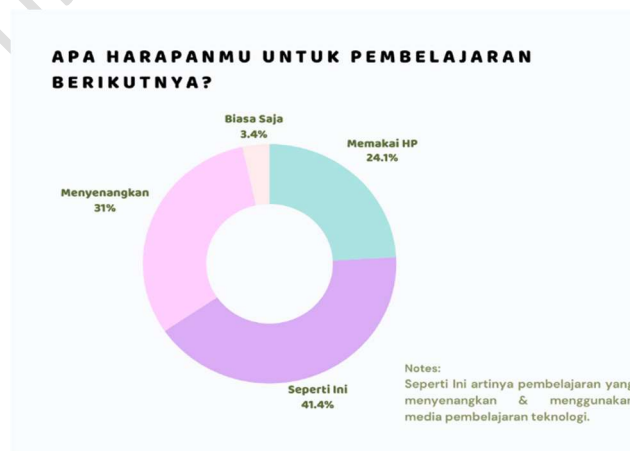


Figure 2 Hasil Siklus I

Melalui data yang ditemukan pada pembelajaran siklus I, mayoritas peserta didik menginginkan pembelajaran yang menyenangkan dan menggunakan media pembelajara

berbasis teknologi. Respon tertinggi peserta didik menjawab menginginkan pembelajaran yang seperti ini, maksudnya menggunakan media belajar berbasis teknologi dengan nilai 41,4%. Respon kedua, peserta didik menginginkan pembelajaran yang menyenangkan sebesar 31%. Kemudian peserta didik menginginkan pembelajaran menggunakan gawai sebesar 24,1% dan peserta didik yang masih merasa biasa saja sebesar 3,4%. Hasil temuan pada siklus I telah menjawab masalah yang ada dalam penelitian ini, bahwa peserta didik menginginkan pembelajaran yang menyenangkan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Namun, agar data lebih valid maka dilakukan siklus kedua pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.

Pelaksanaan siklus kedua di kelas IX-5 dengan materi teks tanggapan berjalan semakin lancar dari pembelajaran sebelumnya, sebab peserta didik sudah mengetahui bagaimana teknologi seharusnya digunakan dalam pembelajaran. Serupa dengan pelaksanaan siklus satu, di akhir pembelajaran peserta didik diberikan pertanyaan melalui media berbasis teknologi *Mentimeter* dan peserta didik menjawab secara anonim melalui gawai mereka masing-masing. Hasil temuan pada pembelajaran siklus II seperti diagram dibawah ini.

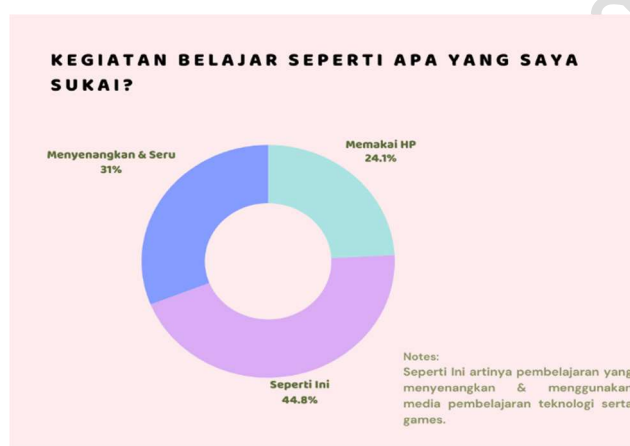


Figure 3 Hasil Siklus II

Peserta didik memberikan respon akan pembelajaran yang telah mereka lalui dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, *Wordwall* dan respon yang diberikan menunjukkan bahwa seluruh peserta didik lebih tertarik dan lebih menyukai pembelajaran dengan menggunakan media berbasis teknologi serta menyenangkan. Respon tertinggi peserta didik menjawab menginginkan pembelajaran yang seperti ini, maksudnya menggunakan media belajar berbasis teknologi dengan nilai 44,8%. Respon kedua, peserta didik menginginkan pembelajaran yang menyenangkan dan seru sebesar 31%. Terakhir peserta didik menginginkan pembelajaran menggunakan gawai sebesar 24,1% dan tidak ada lagi peserta didik yang merasa biasa saja. Sehingga melalui hasil data yang ditemukan menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi lebih membuat peserta didik tertarik akan pembelajaran bahasa Indonesia yang kemudian ketertarikan itu membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

Penelitian PTK dengan pelaksanaan pra siklus dan dua siklus pembelajaran di kelas IX-5 telah menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menarik perhatian peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Pada siklus pertama sudah menunjukkan bahwa peserta didik tertarik terhadap pembelajaran dengan media berbasis teknologi, walaupun masih ditemukan nilai 3,4% peserta didik merasa biasa saja dengan pembelajaran. Namun, pelaksanaan siklus kedua

peserta didik sepenuhnya tertarik akan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis teknologi. Melalui hal ini telah menjawab tujuan dari penelitian ini bahwa peserta didik 99,9% lebih tertarik dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi pada pelajaran bahasa Indonesia.

Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang telah dilaksanakan oleh Setyorini, Diyah, dkk. (2023) dengan judul penelitian 'Meningkatkan Minat Belajar dengan Menggunakan *Wordwall* Kelas 4 di Sekolah Dasar'. Dalam penelitian tersebut, ditemukan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *game* teknologi *Wordwall* edukatif dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Soraya, Bintang dan Rita Sinta Dewi dengan judul penelitian 'Upaya Peningkatan Motivasi Peserta Didik Kelas X-3 pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris dengan Menggunakan Media *Game Wordwall*'. Berdasarkan penelitian tersebut, ditemukan hasil bahwa peserta didik menunjukkan bahwa motivasi peserta didik kelas X-3 meningkat dalam mempelajari materi bahasa Inggris dan terjadi peningkatan yang signifikan dalam penguasaan keterampilan bahasa Inggris peserta didik. Data temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi baik dilakukan dalam pembelajaran demi meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam belajar. Namun, dalam pelaksanaannya berbagai kendala, seperti kendala jaringan juga perlu dipertimbangkan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilaksanakan ditemukan bahwa peserta didik lebih tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dibandingkan dengan metode pembelajaran yang bersifat konvensional. Hal ini terjadi kodrat zaman peserta didik saat ini adalah hidup berdampingan dengan teknologi, sehingga peserta didik lebih akrab dengan teknologi. Data yang ditemukan pada siklus pertama menunjukkan peserta didik tertarik, namun masih terdapat 3,4% peserta didik yang merasa biasa saja. Penelitian siklus kedua terjadi peningkatan dengan respon tertinggi peserta didik menjawab menginginkan pembelajaran yang seperti ini, maksudnya menggunakan media belajar berbasis teknologi dengan nilai 44,8%. Respon kedua, peserta didik menginginkan pembelajaran yang menyenangkan dan seru sebesar 31%. Terakhir peserta didik menginginkan pembelajaran menggunakan gawai sebesar 24,1% dan tidak ada lagi peserta didik yang merasa biasa saja. Sehingga sebesar 99,9% peserta didik lebih tertarik dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.

Saran

Berdasarkan hasil temuan data pada penelitian ini, peserta didik lebih tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi sehingga melalui hasil penelitian ini dapat dijadikan guru sebagai bahan evaluasi pembelajaran untuk memperbaiki pembelajaran berikutnya. Guru diharapkan juga dapat mengembangkan diri lebih lagi dalam penguasaan teknologi dan perancangan pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu hasil penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi mahasiswa calon guru untuk mengembangkan dirinya dalam perancangan pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Ananda, Rusydi. dkk. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Cikapustaka Media
- Aziz, Abdul. Predi Gentara. 2021. Penggunaan Media Wordwall Dwi Bahasa Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Peserta Didik di SMPN Satap 3 Hanau Desa Paring Raya. *Jurnal Stdi Guru dan Pembelajaran Voume 4, No. 3 September-Desember 2021*
- Dotutinggi, Melianti. dkk. 2023. Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall pada Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Siswa di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Masyarakat dan Pengabdian Volume 03, (2) Juni 2023*
- Mahyudi, Arni. 2022. Penggunaan Media Wordwall Dalam Meningkatkan Penguasaan Bahasa Baku Siswa Di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Volume 1, No. 6 Mei 2022*
- Setyorini, Diyah. dkk. 2023. Meningkatkan Minat Belajar Dengan Menggunakan Media Wordwall Kelas 4 di Sekolah Dasar. *Jurnal Sinektik Volume 6, No. 1 Juni 2023*
- Siswanto, Romi. Perkembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. Direktorat Pendidikan Profesi Guru
- Soraya, Bintang. Rita Sinta Dewi. 2024. Upaya Peningkatan Motivasi Peserta Didik Kelas X-3 pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris dengan Menggunakan Media Game Wordwall. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP) Volume 1, No. 2*
- Sukardiyono, Totok. 2015. *Pengertian, Tujuan, Manfaat, Karkteristik, Prinsip, dan Langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta.
- Suyanto, Slamet. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (Classroom Action Research)*. Universitas Negeri Yogyakarta
- Pamungkas, Zhenith Surya. dkk. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri Gunung Sugih *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education Volume 2, No. 2 Desember 2021*
- Putrianingsih, Sri. dkk. 2021. Peran Perencanaan Pembelajaran Terhadap Kualitas Pengajaran. *Inovatif Volume 7, No. 1 Februari 2021*