



Implementasi Media Wordwall pada Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah

Marta Diniyah Putri¹, Salamah², Rona Romadhianti³

Email: martadiniyahum@gmail.com

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Lampung

Abstrak:

Teknologi telah merambah sektor pendidikan di Indonesia akan tetapi pemanfaatannya yang belum optimal sehingga berdampak pada penurunan minat dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini mengkaji penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar pada materi sinonim dan antonim. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, yang melibatkan wawancara, observasi, tes, dan umpan balik siswa. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penggunaan media Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sinonim dan antonim dan bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V SDN 02 Sumberejo. Analisis data meliputi pengumpulan, reduksi, interpretasi, dan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan sebesar 93% diatas dari rata-rata KKM yakni sebesar 75 dan didukung oleh umpan balik dari siswa kelas V SDN 02 Sumberejo.

Kata kunci: Hasil Belajar, Pembelajaran Bahasa Indonesia, Wordwall

Abstract:

Technology has penetrated the education sector in Indonesia but its unoptimal utilisation has resulted in a decrease in student interest and learning outcomes in Indonesian language subjects. This study examines the use of Wordwall media in Indonesian language learning to improve learning outcomes on synonyms and antonyms. This research uses a qualitative method, which involves interviews, observations, tests, and student feedback. The formulation of the problem in this study is how the use of Wordwall media can improve student learning outcomes on the material of synonyms and antonyms and how students respond to the use of Wordwall media in Indonesian language learning in class V SDN 02 Sumberejo. Data analysis includes collection, reduction, interpretation, and conclusion. The results showed a significant increase of 93% above the average KKM of 75 and supported by feedback from fifth grade students of SDN 02 Sumberejo.

Keywords: Indonesian Language Learning, Learning Outcomes, Wordwall

Pendahuluan

Pendidikan sebagai fondasi utama berperan sangat penting dalam menghasilkan generasi muda yang cerdas. Menurut (Medi et al., 2023) optimalisasi penggunaan teknologi pendidikan, seperti media digital, diperlukan untuk menjamin mutu pendidikan, sehingga dapat menunjang tingkat keberhasilan belajar. Pemanfaatan teknologi yang tepat, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, efisien, dan mudah diakses oleh siswa. Teknologi pendidikan merupakan implementasi pengetahuan ilmiah dalam pembelajaran di dalam kelas sehingga pembelajaran tercapai efisien dan



efektif. Yanda et al. (2024) menyebutkan bahwa pemanfaatan teknologi pendidikan dapat meningkatkan semangat peserta didik mengikuti pembelajaran.

Teknologi yang sudah merambah pada sektor pendidikan memberikan manfaat dan dampak yang besar pada dunia pendidikan di Indonesia. Sejalan dengan itu menurut Salsabila & Agustian (2021) teknologi pendidikan juga memberikan fasilitas aksesibilitas sehingga peserta didik memiliki kebutuhan khusus dan terlibat dalam pembelajaran dengan lebih baik. Muryaningsih & Solissa (2023) peran teknologi dalam pendidikan semakin penting dalam mendukung program Merdeka Belajar, khususnya dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di era 4.0. Penggunaan media digital seperti media pembelajaran daring dan aplikasi interaktif meningkatkan partisipasi siswa serta memfasilitasi eksplorasi minat dan bakat peserta didik. Hal ini diperjelas Rohmah & Hendi (2024) integrasi teknologi dalam pendidikan bukan hanya keharusan tetapi langkah strategis untuk mewujudkan sistem pembelajaran yang mudah beradaptasi serta tanggap terhadap perkembangan zaman.

Di era digital sekarang ini, paradigma pendidikan telah bergeser dari metode pembelajaran tradisional menuju pendekatan yang lebih fokus pada teknologi dan inovasi. Pendidikan yang berkualitas merupakan fondasi utama dalam pengembangan karakter dan kemampuan peserta didik di era modern. Menurut Rahmawati et al. (2024) dunia pendidikan yang terus berubah, keterampilan dan pengetahuan yang relevan sangat diperlukan untuk mempersiapkan siswa dalam menghadapi tantangan di masa yang akan datang. Oleh karena itu, penting bagi sistem pendidikan untuk terus berinovasi dan mengadopsi metode pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan kritis, kreativitas, serta kecakapan teknologi yang sesuai dengan kebutuhan zaman.

Sistem pendidikan yang terintegrasi dengan pemanfaatan teknologi secara optimal akan membawa pendidikan Indonesia menuju arah yang lebih berkualitas dan berdaya saing tinggi. Alfaiz et al. (2023) menyatakan bahwa pendidikan di Indonesia sedang mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi masa depan yang cemerlang serta mendukung pengembangan kompetensi peserta didik melalui implementasi kurikulum merdeka yang efektif. Hal ini diperjelas Romadhianti et al. (2023) Kurikulum yang ada saat ini harus menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan penyampaian materi yang kreatif dan inovatif. Menurut Handayani et al. (2024) Implementasi kurikulum merdeka juga diikuti dengan program Kemendikbud Ristek yaitu profil pelajar Pancasila sehingga peserta didik juga mendapatkan pendidikan karakter.

Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, teknologi dapat memperkaya metode pengajaran dan memperluas pengalaman belajar siswa. Mata pelajaran bahasa Indonesia menjadi salah satu fokus pada pendidikan di Indonesia karena bahasa Indonesia merupakan alat komunikasi utama yang digunakan pada kehidupan. Pada fenomena yang terjadi saat ini, siswa cenderung minim dalam mempelajari pembelajaran bahasa Indonesia karena bersifat monoton dan keterbatasan media sehingga pembelajaran tersebut kurang maksimal serta gaya belajar yang berbeda. Menurut Firgiawan et al.



(2024) Minat belajar yang rendah akan berdampak pada tingkat keberhasilan belajar siswa di kelas. Hal ini juga sejalan dengan Kusumawati & Fadiana (2024) keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain media, strategi, metode pembelajaran, minat dan motivasi belajar.

Permainan edukatif mempunyai potensi untuk menyajikan pembelajaran yang mengasyikan sekaligus meningkatkan partisipasi peserta didik dalam mata pelajaran. Hal ini sejalan dengan Puspitoningsrum et al. (2024) bahwa pembelajaran yang melibatkan siswa turut aktif berdampak pada capaian pembelajaran. Menurut Awislisni et al. (2020) siswa perlu diberikan stimulus sehingga dapat menggapai prestasi belajar yang lebih sempurna. Diperjelas kembali oleh Agustin et al. (2021) guru di era saat ini perlu memanfaatkan media ajar yang tepat untuk memberikan pengalaman belajar penuh makna kepada siswa. Menurut Afifah et al. (2022) pemilihan media ajar juga harus relevan dengan materi yang akan diberikan kepada siswa. Media ajar merupakan suatu cara yang dimanfaatkan untuk memberikan stimulus pada siswa agar bisa menyerap informasi secara tepat serta cepat selama proses pembelajaran.

Permainan edukatif berbasis web yaitu wordwall merupakan platform digital yang sedang naik eksistensinya di dunia pendidikan. Menurut Herta et al. (2023) wordwall adalah salah satu media pembelajaran yang kini semakin populer karena menawarkan berbagai permainan edukatif yang dapat digunakan untuk mendukung aktivitas belajar di kelas. Penelitian lainnya juga oleh Purnamasari et al. (2020) media Wordwall dapat menjadi salah satu referensi bagi guru berkreasi menggunakan, membuat, dan membagikan berbagai jenis aktivitas kepada siswa. Hal ini sejalan dengan Latifah & Damayanti (2022) bahwa wordwall dapat dijadikan salah satu media yang efektif sebagai alat evaluasi. Masih sejalan dengan Larasati (2023) mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran Wordwall sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menyediakan sejumlah manfaat bagi guru. Dengan media ini, guru dapat dengan mudah menganalisis dan mendapatkan hasil evaluasi secara efektif yang membantu dalam penilaian hasil belajar siswa.

Penggunaan Wordwall juga mendukung pembelajaran yang lebih personalisasi, siswa dapat berinteraksi dengan materi secara mandiri, menyesuaikan kecepatan belajar, dan mengulang soal yang belum dipahami. Hal ini sejalan dengan Muhamid et al. (2024) bahwa media wordwall sangat bermanfaat dalam pembelajaran bahasa Indonesia karena keterampilan bahasa memerlukan latihan yang berkelanjutan. Meisavitri et al. (2023) menyebutkan alat evaluasi berbasis web seperti Wordwall dapat meningkatkan antusiasme siswa karena sebelumnya siswa cenderung menggunakan kertas dalam evaluasi belajar Bahasa Indonesia. Wordwall dengan segala jenis fitur yang tersedia memberikan kemudahan bagi guru dalam memberikan pengajaran di era digital, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Fanggidae (2024) juga menyampaikan bahwa fitur seperti kuis interaktif, permainan, dan latihan berbasis teks memberi kesempatan kepada guru untuk menyajikan materi dengan metode yang lebih menarik dan beragam. Dengan demikian, penerapan alat evaluasi berbasis web seperti Wordwall tidak hanya memperkuat keterampilan bahasa Indonesia siswa, tetapi juga mendorong perubahan pendidikan menuju pemanfaatan teknologi.



Beberapa penelitian sebelumnya telah memberikan bukti nyata mengenai implementasi wordwall bisa memperbaiki pencapaian belajar siswa. Hal itu ditunjukkan pada kajian sebelumnya pernah diteliti Achirtantik et al. (2024) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Tabung Pintar Kreatif untuk Meningkatkan Keterampilan Bercerita di TK Aisyiyah VI Kecamatan Baturetno“ yang menunjukkan peningkatan hasil belajar sebesar 83,42 kategori sangat baik dari hasil rata-rata sebesar 75%. Penelitian relevan juga pernah diteliti oleh Khakim et al., (2023) dengan judul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Berbasis Games Wordwall Interaktif Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Gaji 1” yang menunjukkan hasil dari siklus I, I, dan III ada peningkatan pada aktivitas belajar siswa baik dari aspek kognitif, afektif dan psikokesulimotor. Peningkatan hasil belajar pembelajaran bahasa indonesia juga ditunjukkan pada penelitian oleh Andriany & Warsiman (2023) dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall di Era Merdeka Belajar untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD” yang menunjukkan hasil di kelas V SDN Turi II Tambakrejo sebesar 83,15 daripada pra siklus dengan rata-rata sebesar 56,3%.

Penelitian sebelumnya juga dilakukan oleh Sugiani (2022) dengan judul “Aplikasi Berbasis Word Wall pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Wordwall-Based Application in Indonesian Language Learning” yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII MTs Sains Al Hadid dengan jumlah 26 siswa. Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Oktariyanti et al. (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar“ yang menunjukkan hasil penggunaan wordwall di SDN 58 Lubuk Linggau pada jenjang kelas IV yang terbukti valid dan praktis untuk digunakan. Penelitian mengenai implementasi Wordwall dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia masih terbatas karena lebih banyak terfokus pada pembelajaran bahasa arab, bahasa inggris, matematika serta mata pelajaran lainnya. Menurut Ismayani (2023) penggunaan media wordwall masih sangat minim digunakan oleh guru yang disebabkan oleh beberapa faktor yaitu ketidaktahuan tentang aplikasi dan cara menggunakan fitur-fitur yang tersedia di wordwall.

Berdasarkan dari beberapa penelitian terdahulu yang telah dipaparkan diatas maka, peneliti tertarik untuk mengkaji topik dengan judul “Implementasi Media Wordwall Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah” dengan batasan materi bahasa Indonesia pada BAB 1 yang membahas tentang sinonim dan antonim. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini karena media Wordwall, sebagai alat digital interaktif, memiliki potensi besar untuk memperkaya proses pembelajaran bahasa Indonesia. Wordwall menyediakan berbagai permainan edukatif yang mendukung pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah sehingga mampu meningkatkan prestasi belajar siswa serta menciptakan pengalaman belajar yang menarik, inovatif, dan bermakna. Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat menjadi referensi kepada guru untuk menggunakan Wordwall pada pembelajaran di kelas untuk mendukung tercapainya hasil belajar yang optimal.



Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode kualitatif yaitu salah satu metode penelitian yang menjabarkan data secara faktual dengan realita di lapangan. Berdasarkan Zuchri & Patta (2021) metode penelitian kualitatif berfokus pada pemahaman secara mendalam dan pengumpulan data berasal dari fakta-fakta yang ditemukan saat dilapangan. Penelitian ini dilaksanakan selama satu bulan di SDN 02 Sumberejo. Subjeknya yaitu 23 peserta didik kelas V, meliputi 11 peserta didik laki-laki dan 12 peserta didik perempuan. Alat pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu angket pertanyaan yang diberikan kepada siswa dengan menggunakan bantuan laptop dan alat tulis.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas pemanfaatan Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi sinonim dan antonim. Data penelitian didapatkan dari wawancara, observasi, pemberian tes, serta umpan balik dari siswa setelah kegiatan belajar dengan media wordwall. Analisis data dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu pengumpulan data, reduksi, interpretasi dan kesimpulan. Hasil analisis tersebut juga bertujuan untuk mengetahui penggunaan media Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa, serta untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu diperbaiki dalam penerapan media tersebut di kelas.

Hasil dan Pembahasan

Menurut kajian yang telah dilaksanakan di SDN 02 Sumberejo dengan subjek 23 siswa kelas V pada materi Bab 1 mengenai sinonim dan antonim, hasil yang diperoleh memperlihatkan kemajuan yang signifikan. Penggunaan Wordwall berhasil meningkatkan hasil belajar siswa melalui evaluasi yang cepat dan efektif. Selain itu, Wordwall juga mampu mentransformasikan pembelajaran konvensional yang sebelumnya hanya mencapai rata-rata KKM sebesar 75 pada mata pelajaran bahasa Indonesia menjadi lebih interaktif dan berdampak positif terhadap pencapaian belajar siswa. Dengan demikian, Wordwall tidak hanya mempercepat proses evaluasi, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan serta mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dan mencapai hasil yang lebih optimal dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Berikut adalah hasil belajar siswa menggunakan media Wordwall dan metode konvensional:

Tabel 1. Penilaian Hasil Belajar Siswa

No.	Nama	Nilai Wordwall	Nilai Konvensional	Lulus KKM (Wordwall)	Lulus KKM (Konvensional)
1.	Ahyatun	100	80	Lulus	Lulus
2.	Aliya	90	75	Lulus	Lulus
3.	Aulia	90	70	Lulus	Tidak Lulus
4.	Azkia	80	80	Lulus	Lulus
5.	Dava	90	85	Lulus	Lulus
6.	Delisa	100	70	Lulus	Tidak Lulus



7.	Nauvval	90	75	Lulus	Lulus
8.	Fadhil	100	65	Lulus	Tidak Lulus
9.	Fathin	100	80	Lulus	Lulus
10.	Kasela	100	85	Lulus	Lulus
11.	Kiano	100	65	Lulus	Tidak Lulus
12.	Afiqa	100	70	Lulus	Tidak Lulus
13.	Melviana	80	75	Lulus	Lulus
14.	Latiful	80	80	Lulus	Lulus
15.	Zakaria	100	70	Lulus	Tidak Lulus
16.	Nayla	90	60	Lulus	Tidak Lulus
17.	Rafael	100	90	Lulus	Lulus
18.	Rafif	90	75	Lulus	Lulus
19.	Reyhan	90	85	Lulus	Lulus
20.	Ginanty	100	70	Lulus	Tidak Lulus
21.	Yahya	100	65	Lulus	Tidak Lulus
22.	Janah	100	75	Lulus	Lulus
23.	Aqila	90	80	Lulus	Lulus
Nilai Rata-rata		93%	75		

Berdasarkan data di atas, siswa kelas V di SDN 02 Sumberejo yang terdiri dari 23 siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 93% pada materi BAB 1 yaitu sinonim dan antonim dengan menggunakan media Wordwall. Sementara itu, hasil belajar menggunakan metode konvensional hanya mencapai KKM sebesar 75. Berikut adalah perbandingan antara penggunaan media Wordwall dan tidak menggunakan media Wordwall dalam pembelajaran:

Tabel 2. Perbandingan Wordwall dan Konvensional

No	Aspek	Media Wordwall	Metode Konvensional
1.	Keterlibatan siswa	Siswa lebih aktif dan antusias	Siswa kurang aktif
2.	Metode penyampaian materi	Berbasis teknologi dan interaktif	Berbasis ceramah dan teks
3.	Partisipasi aktif	Siswa terlibat langsung dalam aktivitas	Interaksi terbatas
4.	Pengalaman belajar	Menyenangkan	Kurang bervariasi dan cenderung monoton
5.	Penilaian	Mudah dan cepat	Proses penilaian lebih lambat
6.	Hasil belajar	Siswa memperoleh hasil yang lebih optimal dengan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 93%.	Siswa mencapai hasil di atas KKM dengan nilai rata-rata 75

Pembelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa pemanfaatan media Wordwall secara substansial meningkatkan keterlibatan siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah. Inovasi yang tersedia di media wordwall memberikan pengalaman baru bagi siswa. Siswa lebih



tertarik untuk belajar karena pembelajaran tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga melibatkan elemen permainan sehingga mengurangi rasa bosan yang sering kali muncul dalam metode pembelajaran konvensional. Selain itu, penggunaan Wordwall memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengekspresikan pendapat dan bertanya. Hal ini menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dengan berfokus pada siswa.

Wordwall dapat dijadikan referensi media ajar yang menciptakan iklim pembelajaran yang interaktif yang berdampak pada pencapaian belajar bahasa Indonesia khususnya bab 1 tentang sinonim dan antonim. Tanggapan siswa kelas V SDN 02 Sumberejo juga mengarah ke hal positif, hal ini dibuktikan dengan adanya refleksi pembelajaran di akhir serta instrumen singkat yang dibagikan kepada peserta didik, yang mendukung informasi pada kajian ini. Berikut instrumen yang diserahkan kepada siswa terkait media Wordwall:

Tabel 3. Hasil Kuisioner Penggunaan Media Wordwall

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
1.	Implementasi media Wordwall membuat pelajaran lebih menarik dan menyenangkan	0	1	2	10	10
2.	Media Wordwall membuat mata pelajaran menjadi lebih sederhana dipahami	0	2	4	8	9
3.	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar ketika menggunakan Wordwall	1	2	3	7	10

STS : Sangat

Tidak Setuju TS :

Tidak Setuju

N : Netral

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

Berdasarkan tabel diatas bisa disimpulkan secara umum Wordwall dapat meningkatkan pencapaian belajar dan mengubah paradigma siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia yang bersifat monoton. Siswa SDN 02 sumberejo kelas V mengungkapkan bahwa dengan adanya media Wordwall, pembelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan nilai yang sebelumnya hanya mencapai rata-rata saja dan dengan adanya Wordwall juga, peserta didik lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sampai selesai. Akan tetapi, dengan penelitian itu juga terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan pada awal pembelajaran karena belum terbiasa dengan media yang baru digunakan. Penyebab lainnya adalah cara belajar dan kurangnya pengalaman pembelajaran dengan teknologi interaktif. Hal ini, disampaikan saat wawancara dengan guru bahwa media Wordwall belum pernah digunakan di kelas V SDN 02 Sumberejo.



Wawancara yang dilakukan dengan guru untuk mendukung keabsahan penelitian menunjukkan respon yang positif, guru melihat bahwa wordwall terbukti memberikan pengaruh baik terhadap peserta didik. Oleh sebab itu, peneliti mengimplementasikan media Wordwall pada pembelajaran bahasa Indonesia dapat memudahkan guru dalam memberikan materi di kelas. Kemajuan teknologi pendidikan yang pesat mempunyai tantangan tersendiri bagi penggunanya salah satunya adalah kesulitan teknis karena minimnya penggunaan teknologi di sekolah. Sehingga dalam hal ini, perlunya dukungan yang memadai kepada guru agar dapat memanfaatkan segala bentuk teknologi pendidikan yang menunjang keberhasilan kegiatan mengajar di kelas.

Kesimpulan dari data yang ditemukan bahwa media Wordwall memiliki potensi yang besar pada pembelajaran bahasa Indonesia. Akan tetapi, tidak meratanya penggunaan wordwall yang disebabkan oleh kurangnya pemahaman mendalam tentang media wordwall maka diperlukan adanya pelatihan bagi guru dan dukungan teknis untuk memaksimalkan manfaat wordwall. Secara keseluruhan, penelitian ini mengungkapkan Wordwall berhasil meningkatkan minat siswa dan mampu memberikan kesan pembelajaran yang penuh makna. Pembelajaran Bahasa Indonesia yang menggunakan Wordwall terbukti lebih menyenangkan dan efisien, serta menghasilkan pencapaian belajar yang lebih baik bagi peserta didik.

Simpulan

Penelitian di SDN 02 Sumberejo tentang efektivitas media Wordwall menunjukkan adanya peningkatan capaian belajar siswa kelas pada materi BAB 1 mengenai sinonim dan antonim, dengan rata-rata nilai 93%, lebih tinggi dibandingkan dengan metode konvensional yang hanya menghasilkan nilai rata-rata KKM yaitu 75. Selain itu, fitur-fitur Wordwall memudahkan evaluasi tes materi secara interaktif dan mempercepat proses penilaian dengan memberikan hasil otomatis dan umpan balik langsung. Berdasarkan dampak positif yang ditunjukkan, Wordwall dapat menjadi media ajar yang berguna dan memberikan peluang bagi guru untuk mengoptimalkan pembelajaran di kelas, khususnya dalam pengajaran bahasa Indonesia. Oleh karena itu, Wordwall memiliki potensi besar untuk digunakan secara lebih luas sebagai alat bantu pembelajaran, yang tidak hanya meningkatkan kualitas pengajaran, tetapi juga membantu siswa dalam menguasai materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif.

Daftar Pustaka

- Achirtantik, D., Widayati, M., & Nurnaningsih. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Tabung Pintar Kreatif untuk Meningkatkan Keterampilan Bercerita di TK Aisyiyah VI Kecamatan Baturetno*. Mendidik: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran, 10(1), 22–29.
<Https://Doi.Org/10.30653/003.2024101.85>
- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III*



Sekolah Dasar. Jurnal Kiprah Pendidikan, 1(1), 33–42.
<https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>

- Agustin, R., Nurmalina, N., & Noviardila, I. (2021). *Peranan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 019 Tanjung Sawit Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar Pembelajaran 2020/2021*. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK), 3(1), 71–79. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1385>
- Alfaiz, A., Andre, J., Fahriza, I., Rachmaniar, A., Dartina, V., & Kadafi, A. (2023). *Pembelajaran Yang Menyenangkan: Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jurnal Terapan Abdimas, 8(1), 96. <https://doi.org/10.25273/jta.v8i1.13990>
- Andriany, R., & Warsiman, W. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall di Era Merdeka Belajar untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD*. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.8209>
- Awislisni, S., Dalman., & Salamah. (2020). *Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia*. Prosiding Samasta, 1–6.
- Dr. H. Zuchri Abdussamad, S. I. K. M. S., & Dr. Patta Rapanna, S. E. M. S. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. CV. Syakir Media Press. <https://books.google.co.id/books?id=JtKREAAAQBAJ>
- Fanggidae, R. M. (2024). *Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penggunaan Media Permainan Wordwall pada Pembelajaran Ciri Kebahasaan Teks Iklan di Kelas VIII A SMPN 19 Malang*. 1(2), 1842–1850.
- Firgiawan, T., Gultom, M., Prayoga, I. I., Guriadi, M., Indriyani, S., Muslimah, R. H., Zahlianti, T. H., Dyasluwita, R., Anandita, S. P., & Rahman, T. A. (2024). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Digital*. Cahya Ghani Recovery. <https://books.google.co.id/books?id=ufzxEAAAQBAJ>
- Galingging, I., Sitorus, P. J., & Saragih, R. B. (2024). *Pengaruh Pembelajaran Berdiferensiasi Bermedia Aplikasi Wordwall Terhadap Kemampuan Memahami Teks Deskripsi Pada Siswa Kelas Vii Smp Hkbp Sidorame Medan*. 9(2), 303–313.
- Handayani, S., Salamah, & Idawati. (2024). *Analisis Implementasi Profil Pelajar Pancasila Pada Teks Berita Di Smp It Insan Taqwa Lampung*. 6(05), 1–23.
- Herta, N., Nupus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Seminat Nasional Paedagoria, 3, 527–532. <https://wordwall.net/>
- Ismayani, R. M. (2023). *Respon Guru Terhadap Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah, 13(2), 289–295.
<Https://Doi.Org/10.23969/Literasi.V13i2.6760>
- Khakim, L., Wuryandini, E., & Wahyuni, S. (2023). *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Berbasis Games Wordwall Interaktif*



Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Gaji 1. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru UPGRIS, 1(1), 2914–2920.

<https://conference.upgris.ac.id/index.php/psnppg/article/view/4234%0A>
Kusumawati, E., & Fadiana, M. (2024). *Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 8(2), 1566–1573.
<https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>

Larasati, P. (2023). *Pemanfaatan Media Wordwall . net Sebagai Media Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. 3(3), 395–412.

Latifah, U., & Damayanti, Maryam isnaini. (2022). *Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Platform Wordwall . Net Untuk Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar*. 1415–1424.

Medi, Y., Raditya, A., Tafsiruddin, M., Rochmatun, S., Agustina, P., & Alfiansari, A. (2023). *Orientasi Teknologi Pendidikan Dalam Perspektif Peningkatan Kreativitas Guru Pada Proses Pembelajaran*. Journal on Education, 6(1), 3601–3609. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3457>

Meisavitri, T. N., Ghufron, S., Umar, R., & Fakultas, S. (2023). *Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. 105–114.

Muhajir, Candra, Asriati, Indrawaty, & Taiyeb, S. C. (2024). *Pengaruh Penggunaan Wordwall Terhadap Peningkatan Keterampilan Membaca Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar*. 09, 864–870.

Muryaninggih, S., & Solissa, E. M. (2023). *Peran Teknologi Pendidikan dalam Implementasi Kurikulum Merdeka*. 5, 88–93.

Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriand, R. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar*. 5(5), 4093–4100.

Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2020). *Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall*. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(1), 177–180.

Puspitoneringrum, E., Romadhianti, R., Irawan, D., Solissa, E. M., & Kurniawan, D. R. (2024). *Efektivitas Penggunaan Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 8(2), 45