

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF WORDWALL DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS

Rio Parsaoran Napitupulu¹, Lisbet N. Sihombing², Ayu Nova Silalahi³

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar;

rio.napitupulu@uhnp.ac.id

²Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar;

lisbetsihombing@uhn.ac.id

³Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar;

ayusilalahi592@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received 2021-08-14

Revised 2021-11-12

Accepted 2022-01-17

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran berbasis video yang layak dengan pendekatan scientific dan mengetahui efektivitas pengembangan media untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Model pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian dan pengembangan 4D (four-D) yang terdiri atas 4 tahap utama, yaitu define, design, develop, dan disseminate. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri UPTD 1222371 Jalan Kesatria yang berjumlah 29 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) Lembar Validasi Ahli, (2) Angket Respon Siswa, (3) Tes Hasil Belajar Siswa. Media pembelajaran berbasis video pada subtema Indahnnya Keragaman Budaya Negeriku secara keseluruhan dinyatakan sangat layak. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi oleh ahli materi sebesar 3,7, ahli media sebesar 3,6, dan ahli desain grafis sebesar 3,6. Hasil belajar siswa pada tahap uji coba diperoleh rata-rata hasil pretes sebesar 56,72 dan hasil postes siswa memperoleh rata-rata sebesar 89,13. Keefektifan media pembelajaran berbasis video diperoleh rata-rata sebesar 89,13% dan rata-rata keefektifan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis video sebesar 72,24%. Nilai keefektifan media pembelajaran berbasis video lebih tinggi dari nilai keefektifan media pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis video yaitu sebesar 16,89%.. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video sangat layak digunakan dalam pembelajaran dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun luaran dalam penelitian ini yaitu jurnal International.

Kata Kunci: Wordwall, Hasil belajar; IPS

ABSTRACT

The purpose of this study is to produce a video-based learning media that is feasible with a scientific approach and to determine the effectiveness of media development to improve student learning outcomes. The development model in this study refers to the 4D (four-

D) research and development model which consists of 4 main stages, namely define, design, develop, and disseminate. The subjects of this study were 29 fourth-grade students of SD Negeri UPTD 1222371 Jalan Kesatria. The data collection techniques used in this study were (1) Expert Validation Sheet, (2) Student Response Questionnaire, (3) Student Learning Outcomes Test. The video-based learning media on the sub-theme The Beauty of Cultural Diversity of My Country was generally declared very feasible. This is evidenced by the validation results by material experts of 3.7, media experts of 3.6, and graphic design experts of 3.6. Student learning outcomes in the trial stage obtained an average pre-test result of 56.72 and the post-test results of students obtained an average of 89.13. The effectiveness of video-based learning media was obtained on average at 89.13% and the average effectiveness of learning without using video-based learning media was 72.24%. The effectiveness value of video-based learning media was higher than the effectiveness value of learning media without using video-based learning media, which was 16.89%. Thus, it can be concluded that video-based learning media is very suitable for use in learning and is effective in improving student learning outcomes. The output of this study is the International Journal.

Keyword: Wordwall, Learning outcomes; Social Studies

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



Corresponding Author:

Rio Parsaoran Napitupulu

Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia;

1. PENDAHULUAN

Hasil belajar maksimal di dapat atas usaha yang sungguh sungguh dari siswa maupun guru sebagai pendidik. Hasil belajar merupakan kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah, hasil belajar merupakan perubahan yang telah di alami siswa baik dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar (Hayati, Rondil, & Darmuki, 2025). Namun hasil belajar juga dapat mencakup perubahan perilaku secara keseluruhan, bukan hanya satu aspek potensi kemanusiaan. Hasil belajar dilihat secara menyeluruh, bukan secara terpisah (Harvianto, 2021). perubahan yang terjadi pada diri siswa baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor menjelaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya (Hermiyanto & Wahyudi, 2022). Banyaknya kegagalan siswa dalam menerima informasi karena ketidak sesuaian cara guru yang hanya menggunakan metode pembelajaran yang membuat siswa bosan. banyak keterampilan diperlukan guru dalam meningkatkan pembelajaran, khususnya dalam keterampilan proses pembelajaran (Nisaurrasyidah, Soeteja, & Prawira, 2021). Ilmu Pengetahuan Sosial adalah bidang sumber

daya alam, yang memberikan pengetahuan kepada siswa mengenai kenampakan alam dan sosial, peristiwa social Indonesia, dan pengetahuan tentang keragaman suku dan budaya (ITA, 2021). Namun, di sekolah dasar pembelajaran IPS sering menghadapi berbagai tantangan, termasuk konsep yang membosankan dan kompleks serta jumlah waktu dan sarana yang tersedia di kelas kurang untuk mengajak siswa lebih mengenal IPS (Arrosyad, Antika, Dzulqqa, & Balqis, 2023). Dalam situasi seperti ini, peran utama guru adalah bagaimana mereka dapat meningkatkan keterampilan siswa, terutama dalam memahami ilmu pengetahuan sosial, yang sering dianggap membosankan karena media pengajaran yang monoton (Maherani, Makhrus, & Zuhdi, 2023). Media pembelajaran adalah alat bantu yang dsangat bermanfaat bagi siswa dala proses belajar mengajar. Akibatnya, hasil belajar siswa akan terpengaruh) (Anggraeni, Alpian, Prihamdani, & Winarsih, 2021). Media Pembelajaran Wordwaall diharapkan dapat memberikan solusi dengan menciotakan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Aplikasi *Word Wall* menawarkan beragam pilihan permainan seperti crossword, quiz, random cards dan sebagainya (Sitinjak & Siahaan, 2021). Aplikasi mudah ditemukan di browser sehingga memudahkan penggunaan untuk merealisasikannya di dalam sebuah pembelajaran agar lebih menarik karena bersifat fleksibel, dapat digunakan berbagai tingkatan pada siswa yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS (Jauhar & Nur, 2022).

State of the art dan kebaruan

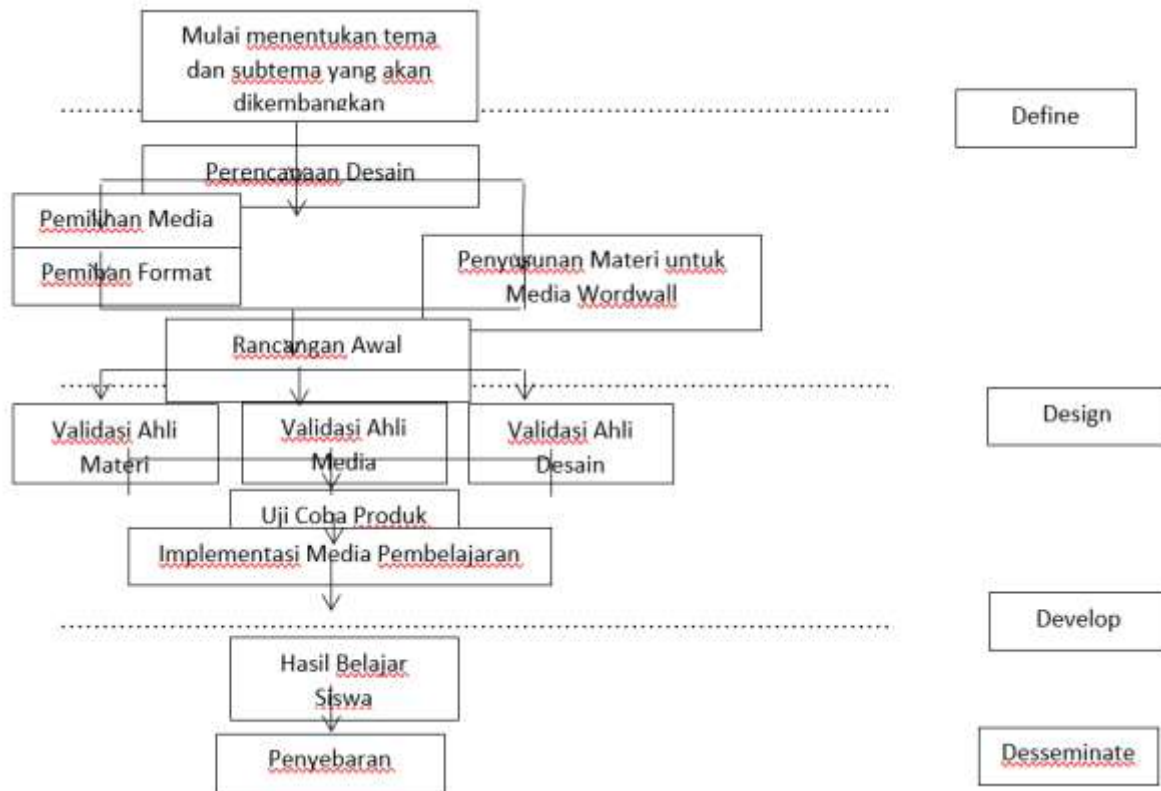




Gambat 1. State Of The Art Dan Kebaruan

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini merupakan suatu proses pengembangan produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran dan selanjutnya dilakukan proses validasi. Model pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian dan pengembangan 4D (*four-D*). Menurut Trianto (Nurkhumallasari & Aslam, 2024) model pengembangan 4D dapat diadaptasikan menjadi 4P (Sulwana & Vebrianto, 2025).



Gambar 1. Adaptasi Prosedur Pengembangan 4D Thiagarajan

Tahap awal yaitu Pendefinisian (*define*) yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan produk yang dikembangkan seperti analisis siswa, konsep, tugas dan perumusan tujuan pembelajaran serta penentuan teman dan /subtema pembelajaran. Setelah itu masuk ke Perancangan (*Design*) yaitu pada tahap ini dalam membuat rancangan isi media pembelajaran Wordwall penyusunan teks, format dan rancangan awal. Setelah itu masuk tahap pengembangan (*Developed*) pada tahap ini perancangan dikaukan kemudian dikembangkan sesuai media pembelajaran yang diharapkan setelah tahap uji coba dan tahap validasi. Setelah itu masuk ke tahap terakhir yaitu Penyebaran (*Disseminate*) pada tahap penyebarluasan yaitu dengan mengirimkan software atau link untuk dapat digunakan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Coba Perorangan

Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengidentifikasi kekurangan produk setelah ditinjau oleh dosen para ahli. Penilaian ini meliputi penyajian media pembelajaran yang meliputi aspek tampilan media pembelajaran, materi pembelajaran yang disajikan, dan aspek manfaat media pembelajaran. Hasil analisis uji coba perorangan dapat dilihat pada Tabel berikut ini (Ramadhina Siregar, W. M., Gandamana, A. G., Tambunan, H. P., & Nasution, Y., 2025).

Tabel 1. Analisis Uji Coba Perorangan

No.	Aspek	Respon			Jumlah Skor	Rata-Rata	Kriteria
		1	2	3			
1.	Tampilan media pembelajaran	8	7	8	23	96%	Sangat Baik
2.	Materi pembelajaran yang disajikan	7	8	6	21	87%	Sangat Baik
3.	Manfaat media pembelajaran	7	8	7	22	92%	Sangat Baik
Rata-rata						92%	Sangat Baik

Tabel di atas menunjukkan tanggapan 3 orang siswa pada uji coba perorangan di kelas IV terhadap media pembelajaran secara keseluruhan dinyatakan “Sangat Baik” dengan skor 92%. Berikut ini tingkat kriteria penilaian dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Kriteria Penilaian Media Pembelajaran

No.	Kategori	Rentang Skor
1.	Sangat Baik	$81\% \leq X \leq 100\%$
2.	Baik	$61\% \leq X \leq 80\%$
3.	Sedang	$41\% \leq X \leq 60\%$
4.	Kurang Baik	$21\% \leq X \leq 40\%$

Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan di kelas IV SD Negeri 060925 Sudirejo yang dilakukan kepada 6 orang siswa. Terdiri dari 2 orang siswa dengan prestasi tinggi, 2 orang siswa dengan prestasi sedang, dan 2 orang siswa dengan prestasi rendah (TURSILLO, 2020). Tujuan dari uji coba kelompok kecil ini adalah untuk mengidentifikasi kekurangan produk media pembelajaran. Uji coba kelompok kecil ini dilaksanakan juga sebagai pengalaman sebelum produk uji coba lapangan. Berikut ini analisis hasil uji coba kelompok kecil disajikan pada Tabel.

Tabel 2. Analisis Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Aspek	Respon						Jumlah Skor	Rata-Rata	Kriteria
		1	2	3	4	5	6			
1.	Tampilan media pembelajaran	6	8	7	8	6	7	42	87%	Sangat Baik
2.	Materi pembelajaran yang disajikan	7	8	8	7	7	8	45	94%	Sangat Baik

3.	Manfaat media pembelajaran	7 8 7 7 8 7	44	92%	Sangat Baik
		Rata-rata		91%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel di atas menunjukkan bahwa analisis uji coba kelompok kecil secara keseluruhan dalam kriteria “Sangat Baik” dengan rata-rata nilai 91%. Dari analisis uji coba yang dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri 060925 Sudirejo, tidak mendapat saran perbaikan produk pada media pembelajaran berbasis video.

Uji Coba Lapangan

Media pembelajaran di terapkan di kelas IV dengan jumlah siswa sebanyak 29 orang. Pada tahap uji coba ini dilakukan selama seminggu yang terdiri dari 3 pembelajaran. Pada uji coba ini peneliti berperan sebagai observer dan bertugas untuk mendokumentasikan proses uji coba di kelas (Riyadi Saputra, Wiwik Okta Susilawati, 2025). Uji coba ini dilakukan oleh guru wali kelas IV dengan menggunakan laptop, proyektor, dan speaker (Maslahah, 2022). Pada tahap ini siswa diberikan tes kemampuan awal (pretes) sebelum belajar menggunakan media pembelajaran (Putra, 2021). Selanjutnya guru menerapkan media pembelajaran di kelas dan melakukan tes kemampuan akhir (postes) (Dotutinggi, Zees, & Rahmat, 2023).

Adapun alat yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa adalah soal pilihan berganda, namun sebelum diberikan kepada siswa soal tersebut divalidkan terlebih dahulu. Butir soal pilihan berganda divalidkan melalui siswa di kelas IV SD Negeri 104258 Pematang Biara Deliserdang. Berdasarkan analisis validasi butir soal pilihan berganda dengan rumus korelasi produk momen dengan menggunakan Ms. Excel diperoleh validasi setiap butir soal tes selengkapny ada di lampiran. Dari 30 soal yang di uji cobakan diperoleh 20 soal yang valid, sehingga peneliti menggunakan 20 soal yang valid untuk tes hasil belajar siswa (Simbolon & Saragih, 2023).

Analisis Hasil Pretes Siswa

Untuk mengukur efektifitas hasil belajar siswa, terlebih dahulu siswa diberikan soal tes pilihan ganda sebanyak 20 butir soal sebelum memulai pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Pretes dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum belajar menggunakan media pembelajaran (Permana & Kasriman, 2022). Adapun analisis hasil pretes siswa disajikan pada Tabel

Tabel 3. Hasil Analisis Pretes Siswa Sebelum Uji Coba

No	Kode Siswa	Jumlah Skor	Nilai	Keterangan
1	S.01	10	45	Belum Tuntas
2	S.02	8	40	Belum Tuntas
3	S.03	14	70	Tuntas
4	S.04	11	55	Belum Tuntas
5	S.05	14	70	Tuntas
6	S.06	8	40	Belum Tuntas

7	S.07	13	65	Belum Tuntas
8	S.08	15	75	Tuntas
9	S.09	8	40	Belum Tuntas
10	S.10	10	50	Belum Tuntas
11	S.11	15	75	Tuntas
12	S.12	9	45	Belum Tuntas
13	S.13	12	60	Belum Tuntas
14	S.14	16	80	Tuntas
15	S.15	9	45	Belum Tuntas
16	S.16	10	50	Belum Tuntas
17	S.17	8	40	Belum Tuntas
18	S.18	10	50	Belum Tuntas
19	S.19	9	45	Belum Tuntas
20	S.20	16	80	Belum Tuntas
No	Kode Siswa	Jumlah Skor	Nilai	Keterangan
21	S.21	15	75	Tuntas
22	S.22	15	75	Tuntas
23	S.23	14	70	Tuntas
24	S.24	9	45	Belum Tuntas
25	S.25	8	40	Belum Tuntas
26	S.26	11	55	Belum Tuntas
27	S.27	8	40	Belum Tuntas
28	S.28	11	55	Belum Tuntas
29	S.29	14	70	Tuntas
	Jumlah Nilai		1645	
	Rata-rata Nilai		56,72	

Berdasarkan Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 29 siswa yang mengikuti tes hanya 9 orang yang dinyatakan tuntas dengan besar persentase 31% dan 20 orang siswa dinyatakan belum tuntas dengan besar persentase 69% (Oktariyanti, Frima, & Febriandi, 2021). Dari analisis hasil pretes siswa tersebut diperoleh rata-rata sebesar 56,72 (Khasyi, Tarihoran, & Guven, 2024).

Analisis Hasil Postes Siswa

Setelah siswa belajar menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan, siswa diberikan test pilihan berganda untuk melihat hasil belajar siswa (Minarta & Pamungkas, 2022). Adapun hasil analisis penilaian postest siswa dapat dilihat pada Tabel

Tabel 4. Hasil Analisis Postes Siswa

No	Kode Siswa	Jumlah Skor	Nilai	Keterangan
1	S.01	20	100	Tuntas
2	S.02	18	90	Tuntas
3	S.03	17	85	Tuntas
4	S.04	13	65	Belum Tuntas
5	S.05	19	95	Tuntas
6	S.06	18	75	Tuntas

7	S.07	19	95	Tuntas
8	S.08	19	95	Tuntas
9	S.09	18	85	Tuntas
10	S.10	19	85	Tuntas
11	S.11	18	90	Tuntas
12	S.12	19	80	Tuntas
13	S.13	18	90	Tuntas
14	S.14	20	100	Tuntas
15	S.15	18	90	Tuntas
16	S.16	20	100	Tuntas
17	S.17	13	65	Belum Tuntas
18	S.18	18	90	Tuntas
19	S.19	18	85	Tuntas
20	S.20	19	95	Tuntas
21	S.21	20	100	Tuntas
22	S.22	19	95	Tuntas
23	S.23	19	95	Tuntas
24	S.24	18	90	Tuntas
25	S.25	18	85	Tuntas
26	S.26	19	95	Tuntas
27	S.27	18	90	Tuntas
28	S.28	20	100	Tuntas
29	S.29	18	80	Tuntas
Jumlah Nilai			2585	
Rata-rata Nilai			89,13	

Berdasarkan Tabel 4.18 di atas menunjukkan bahwa dari 29 siswa yang mengikuti tes hanya 5 orang yang dinyatakan belum tuntas dengan besar persentase 17% dan 24 orang siswa dinyatakan tuntas dengan besar persentase 83%. Dari analisis hasil posttest siswa diperoleh rata-rata sebesar 89,13.

Analisis Hasil Uji Efektifitas Hasil Belajar Siswa

Hasil Belajar Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Video

Berdasarkan data yang diperoleh diketahui bahwa skor hasil belajar menggunakan media pembelajaran berbasis video diperoleh skor terendah 65 dan skor tertinggi adalah 100 dengan rata-rata skor sebesar 91,37 (Aeni, Djuanda, Maulana, Nursaadah, & Sopian, 2022). Untuk melihat skor antara frekuensi absolut yaitu jumlah siswa yang memiliki skor hasil belajar dan frekuensi relatif yaitu jumlah persen skor hasil belajar (Aidah & Nurafni, 2022)r. Gambaran tentang hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video disajikan.

Tabel 5. Interval Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran

No.	Interval	Frekuensi
1.	91 - 100	12
2.	81 - 90	12
3.	71 - 80	3
4.	61 - 70	2
Jumlah		29

Hasil Belajar Tanpa Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Video

Berdasarkan data yang diperoleh dapat diketahui bahwa skor hasil belajar siswa yang belajar tanpa menggunakan media pembelajaran video diperoleh skor terendah sebesar 40 dan skor tertinggi sebesar 80 dengan rata-rata skor sebesar 56,72 (Anugrah, Istiningsih, & Zain, 2022).

Tabel 6. Interval Hasil Belajar Siswa Tanpa Menggunakan Media Pembelajaran

No.	Interval	Frekuensi
1.	71 - 80	6
2.	61 - 70	5
3.	51 - 60	4
4.	41 - 50	8
5.	31 - 40	6
Jumlah		29

Hasil Keefektifan Media Pembelajaran

Keefektifan media pembelajaran berbasis video diperoleh dengan cara sebagai berikut:

$$X = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Ideal}}$$

$$X = \frac{2585}{2900} \times 100\%$$

$$X = 89,13\%$$

Sedangkan keefektifan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis video adalah:

$$X = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Ideal}}$$

$$X = \frac{2095}{2900} \times 100\%$$

$$X = 72,24\%$$

Dengan demikian nilai keefektifan media pembelajaran berbasis video lebih tinggi dari nilai keefektifan media pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis video yaitu sebesar 16,89%.

5. KESIMPULAN

Hasil belajar siswa pada tahap uji coba diperoleh rata-rata hasil pretes sebesar 56,72 dan hasil postes siswa memperoleh rata-rata sebesar 89,13. Keefektifan media pembelajaran berbasis video diperoleh rata-rata sebesar 89,13% dan rata-rata keefektifan pembelajaran tanpa

menggunakan media pembelajaran berbasis video sebesar 72,24%. Nilai keefektifan media pembelajaran berbasis video lebih tinggi dari nilai keefektifan media pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis video yaitu sebesar 16,89%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video sangat layak digunakan dalam pembelajaran dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun luaran dalam penelitian ini yaitu jurnal International.

REFERENCES

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9313>
- Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Di Sdn Ciracas 05 Pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2). <https://doi.org/10.22373/pjp.v11i2.14133>
- 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.
- Anugrah, A., Istiningsih, S., & Zain, M. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Vi Sdn 48 Cakranegara. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 208–216. Retrieved From <https://jurnal.educ3.org/index.php/pedagogia/article/view/81>
- Arrosyad, M. I., Antika, D., Dzulqa, E. T., & Balqis, M. (2023). Analisis Penggunaan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Terpadu Untuk Meningkatkan Daya Tarik Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Ijm: Indonesian Journal Of Multidisciplinary*, 1(2), 414–423. <https://doi.org/https://journal.csspublishing.com/index.php/ijm/article/view/150>
- Dotutinggi, M., Zees, A., & Rahmat, A. (2023). Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Pada Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Siswa Di Sekolah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Dikmas*, 03(June), 363–368.
- Harvianto, Y. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Porkes*, 4(1), 1–7. <https://doi.org/10.29408/porkes.v4i1.3485>
- Hayati, N. N., Rondil, W. S., & Darmuki, A. (2025). Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Kelas V Sekolah Dasar [The Effectiveness Of Using Interactive Multimedia In Learning On The Cognitive Abilities Of Fifth-Grade Elementary School Students]. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1).
- Hermiyanto, D. L., & Wahyudi, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pomewall (Media Pop Up Dan Game Wordwall) Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(11), 4644–4648.

<https://doi.org/10.54371/jiip.v5i11.1104>

- Ita, N. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Menggunakan Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Tema 3 Kelas Iii*. Uin Raden Intan Lampung. Retrieved From <https://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/13130>
- Jauhar, S., & Nur, N. (2022). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Tpack Pada Pembelajaran Ips Siswa Kelas V Sds It Rabbani Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. *Global Journal Teaching Professional*, 1(3), 371–378.
- Khasyi, R. A. A., Tarihoran, N., & Guven, S. (2024). Analysis Of The Use Of The Wordwall Application In Learning English Using Chromebook For Vocabulary. *Learning : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(4), 961–972.
- Maherani, M., Makhrus, M., & Zuhdi, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Media Flash Pro 8 Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Peserta Didik [Development Of Interactive Learning Media Based On Macromedia Flash Pro 8 To Enhance Students' Concept Mastery]. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 1542–1550.
- Maslahah, N. (2022). Model Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan (Pakem) Dengan Media Interaktif: Dampak Terhadap Pemahaman Konsep Matematis. *Jurnal Silogisme: Kajian Ilmu Matematika Dan Pembelajarannya*, 7(1), 29–37. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24269/silogisme.v7i1.3243>
- Minarta, S. M., & Pamungkas, H. P. (2022). Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Man 1 Lamongan. *Oikos: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan Ekonomi*, 6(2), 189–199.
- Nisaurasyidah, I., Soeteja, Z. S., & Prawira, N. G. (2021). Penggunaan Media Wordwall Saat Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di Smp. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 10(2). <https://doi.org/10.24114/gr.v10i2.27502>
- Nurkhumallasari, A. P., & Aslam, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Genially Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Kelas 2 Sd. *Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, 5(2), 234–239.
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093–4100. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1490>
- Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Ips Kelas Iv. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831–7839.
- Putra, I. M. J. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berorientasi Pendekatan Kontekstual Materi Sumber Energi Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Sd. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 57–65. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32356>
- Ramadhina Siregar, W. M., Gandamana, A. G., Tambunan, H. P., & Nasution, Y., S. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas Iv Sdn 056012 Suka Jadi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (Jipdas)*, 5(3), 2827–2836.
- Riyadi Saputra, Wiwik Okta Susilawati, S. F. (2025). Pengaruh Penggunaan Wordwall

- Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sdn 02 Kota Salak. *Didaktik: Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 11, 63–82.
- Simbolon, S. R., & Saragih, O. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pendidikan Agama Kristen. *Murid Kristus: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 1(2), 172–187. <https://doi.org/10.63422/Mk.V1i2.16>
- Sitinjak, E. K., & Siahaan, F. Eirene. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Mata Kuliah Fisika Lanjutan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 4(2), 231–235. <https://doi.org/10.37081/Mathedu.V4i2.2733>
- Sulwana, S., & Vebrianto, R. (2025). Evaluasi Penggunaan Protal Genially Berbasis Pembelajaran Interaktif Pada Topik Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Abbasiyyah. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (Jiepp)*, 5(2), 177–185. <https://doi.org/10.54371/Jiepp.V5i2.831>
- Tursilo, Y. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Video Berbasis Multimedia Dalam Pembejaran Matematika Menggunakan Sparkol Videoscribe*. Uin Raden Intan Lampung.