

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME INTERAKTIF BERBASIS
WEB WORDWALL PADA TEMA 7 SUBTEMA 1 DI KELAS IV SDN 064966
KECAMATAN MEDAN PERJUANGAN T.A. 2022/2023**

Dita Aidana Ritonga¹, Apiek Gandamana²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

Surel: dita07@mhs.unimed.ac.id

Abstract: This study aims to assess the level of feasibility, practicality and effectiveness of interactive game learning media based wordwall web on theme 7 and sub-theme 1 learning 3 SDN 064966 Medan Perjuangan T.A. 2022/2023. This research is a research and development (R&D) which uses a 4-D development model, including the stages of Define, Design, Develop, and Disseminate. Data collection tools used are observation, interviews, questionnaires and tests. The participants in this study were media experts, material experts, fourth grade teachers as educational practitioners, and fourth grade elementary school students. The results of the study show that interactive game learning media, theme 7, sub-theme 1, Learning 3, fall into the category of feasible, practical, and effective use. Based on the feasibility results, the product obtained a level of 84.77% and was considered feasible. The product practicality results score 88.75% and are considered very practical, while student learning outcomes after using Wordwall teaching media increase, with a post test of 83.5%, fulfilling the eligibility and effectiveness criteria.

Keyword: Interactive Media, Game Based Learning, Wordwall

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menilai taraf kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran game interaktif berbasis web wordwall pada tema 7 dan subtema 1 pembelajaran 3 SDN 064966 Medan Perjuangan T.A. 2022/2023. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) yang menggunakan model pengembangan 4-D, meliputi tahapan Define (Pendefinisian), Design (Desain), Develop (Pengembangan), dan Disseminate (Penyebaran). Alat pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket dan tes. Partisipan dalam penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, guru kelas IV sebagai praktisi pendidikan, dan siswa kelas IV sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran game interaktif berbasis web wordwall pada tema 7 subtema 1, Pembelajaran 3 masuk dalam kategori layak, praktis, dan efektif digunakan. Berdasarkan hasil kelayakan, produk tersebut memperoleh tingkat 84,77% dan dianggap layak. Hasil kepraktisan produk skor 88,75% dan dinilai sangat praktis, sedangkan hasil belajar siswa setelah menggunakan media *Wordwall* meningkat, dengan uji post 83,5%, memenuhi kriteria kelayakan dan keefektifan.

Kata Kunci: Media Interaktif, Pembelajaran Berbasis Permainan, Wordwall

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang memegang peranan penting dalam pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas, khususnya dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Perkembangan teknologi yang pesat mengharuskan setiap individu untuk menguasai pengetahuan teknologi, termasuk integrasi pembelajaran teknologi di

sekolah dasar. Guru sebagai fasilitator pembelajaran harus kompeten dalam pemanfaatan teknologi untuk mengintegrasikannya ke dalam ilmu pengetahuan selama proses pembelajaran. Seorang anak usia sekolah dasar lebih menyukai gaya belajar yang menyenangkan, yang memberikan kebebasan kepada anak untuk mengembangkan ide-idenya selama proses pembelajaran serta gaya belajar

yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa.

Guru harus kreatif dalam menggunakan perangkat pengajaran agar siswa tidak cepat bosan dalam belajar. Penggunaan media yang sesuai akan meningkatkan minat belajar siswa dan mendorong mereka untuk mengadopsi pemikiran kritis selama proses belajar mengajar di kelas. Guru juga harus mampu melaksanakan pembelajaran aktif dan kreatif untuk menarik perhatian siswa. Guru harus menyediakan bahan pembelajaran, termasuk penggunaan media dalam kegiatan belajar-mengajar.

Media ajar adalah alat yang digunakan guru untuk menyampaikan isi selama kegiatan pembelajaran. Media digunakan untuk menunjang keberhasilan belajar secara efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan bahan ajar yang sesuai dapat memudahkan pemahaman isi sehingga dapat membangkitkan minat belajar siswa.

Berdasarkan wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 10 Oktober 2022 terhadap salah satu guru kelas IV SDN 064966 menemukan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik banyak yang tidak mencapai nilai KKM (70).

Sejauh ini media pembelajaran dengan bantuan IT yang diterapkan oleh guru berupa power point. Penggunaan media ajar yang tidak bervariasi dapat mempengaruhi minat belajar dan berdampak pada hasil belajar siswa. Penggunaan media oleh guru dirasa kurang dalam mengalokasikan waktu pembelajaran tematik sesuai dengan pedoman RPP yang telah ditetapkan.

Langkah yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan di atas antara lain dengan membuat media ajar. Berbagai jenis media dapat digunakan

oleh guru untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa, salah satunya dengan mengoptimalkan pemanfaatan teknologi yang ada. Penyajian proses pembelajaran dengan game interaktif yang menarik dan kreatif dapat membangkitkan semangat belajar serta minat siswa dalam belajar. Penggunaan media dengan memakai web cukup praktis dan simpel pada pembuatannya oleh guru serta penggunaannya untuk siswa kelas IV yang telah memahami penggunaan android ataupun laptop. Salah satu web praktis yang dapat digunakan oleh guru yakni web wordwall. Setiap aktivitas dan pilihan template pada web wordwall tentunya diatur dan terarah sehingga peserta didik ataupun pengajar diharapkan bisa mengakses media ini secara mandiri kapan dan dimana saja dan agar serta dapat memenuhi target alokasi waktu setiap mata pelajaran yang akan diajarkan oleh guru.

Menurut Eric Kunto (2021), "Wordwall adalah aplikasi web yang digunakan dalam membuat game yang menarik berbentuk kuis". Wordwall dapat dimanfaatkan sebagai upaya dalam menumbuhkan minat siswa Menggunakan game online interaktif seperti Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa. Hal tersebut diperkuat menggunakan hasil penelitian oleh Rika Rahim serta Masniladevi (2022) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Web Wordwall pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar". Persentase validasi materi menunjukkan 83,4% materi dan pembuatan konten yang dimuat pada media pembelajaran berbasis web interaktif wordwall termasuk dalam kategori sangat valid tanpa revisi. 82% aspek kebahasaan

(sangat valid), 83,4% aspek media dengan kategori sangat tervalidasi, serta respon positif siswa terhadap media melalui angket validasi sebesar 88,7%. Hasil akhir dari uji validitas media interaktif online Wordwall mengkonfirmasi bahwa media Wordwall dianggap handal dan dapat digunakan dalam proses pengajaran di sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan perangkat pembelajaran yang kuat, bermanfaat dan interaktif, serta dapat meningkatkan motivasi siswa untuk menjawab soal tanpa kendala dari pihak guru.

Media yang akan dikembangkan dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan pembelajaran. Untuk mendalami permasalahan di atas dan sebagai bahan penelitian lebih lanjut, maka peneliti ingin menyusun jurnal yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Web Wordwall pada Tema 7 Subtema 1 di Kelas IV SDN 064966 Kec. Medan Perjuangan T.A. 2022/2023”**.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan adalah metode eksplorasi yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan mengevaluasi keefektifannya. Penelitian dan pengembangan juga dikenal sebagai R&D, berpusat di bidang pendidikan. Produk yang dibuat merupakan perangkat pembelajaran berbasis permainan multimedia interaktif yang bertujuan untuk memudahkan pemahaman siswa terhadap tema 7 subtema 1 pelajaran ke-3.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dengan model pengembangan tertentu yaitu model Thiagarajan (4-D). Proses penelitian ini terdiri dari empat tahapan, yaitu *define* (pendefensian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran).

Partisipan penelitian ini adalah guru Kelas IV dan siswa Kelas IV-B SD Negeri 064966 yang terletak di Kelurahan Tegal Rejo Kecamatan Medan Perjuangan Kota Medan Sumatera Utara. Jumlah siswa di kelas ini ada 20 orang, terdiri dari 12 laki-laki dan 8 perempuan.

Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, angket dan tes. Peneliti menggunakan instrumen yang berbeda untuk penelitian ini, antara lain angket wawancara awal, instrumen validasi ahli seperti angket ahli, ahli tes, ahli media, dan ahli materi, serta respon guru aspek praktik dan tes pilihan ganda untuk menilai hasil belajar pada *pre-test* dan *post-test*.

Teknik analisis data meliputi data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif terdiri dari komentar dan saran yang diberikan oleh berbagai pakar di bidang media dan materi, serta hasil wawancara dengan guru spesialis materi tematik di sekolah dasar.

Data kuantitatif digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan implementasi program pembelajaran berbasis media *web wordwall* dalam pembelajaran tematik di SD. Setelah memperoleh data, maka hasil kuesioner dari pakar media, pakar materi tematik di SD, guru kelas IV dan dua puluh siswa kelas IV-B di sekolah dasar SDN 064966. Analisis persentase akan dilakukan dengan menggunakan skala likert mulai dari 1 sampai dengan 5.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahapan awal yang dilakukan dalam penelitian yaitu tahap pendefinisian. Pada tahap ini dilakukan analisis pendahuluan-akhir, analisis siswa, analisis konsep dan analisis tujuan pembelajaran.

Hasil Analisis Awal-Akhir (Front-End-Analysis)

Analisis awal-akhir penelitian bertujuan untuk mengidentifikasi masalah mendasar dalam proses belajar mengajar dan untuk menentukan masalah kritis dalam pengembangan bahan ajar elektronik. Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 064966 Kec. Medan Perjuangan, dengan tujuan memperoleh informasi tentang guru di awal pembelajaran, metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran, bahan pembelajaran yang digunakan guru pada tema tematik 7 subtema 1 pelajaran ke-3, serta sebagai kendala belajar siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 3.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti bahwa analisis awal-akhir mengenai permasalahan pembelajaran memerlukan media pembelajaran berbasis teknologi dalam menunjang model pembelajaran yang diterapkan guru serta kendala belajar yang dihadapi oleh siswa. Dengan adanya bahan ajar, siswa akan lebih bersemangat dan termotivasi dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran *game* interaktif berbasis web *wordwall*.

Hasil Analisis Siswa

Tujuan analisis siswa adalah untuk mengidentifikasi ciri-ciri siswa yang menjadi sasaran pengembangan perangkat pembelajaran. Karakteristik yang dimaksud berkaitan dengan keterampilan akademik, perkembangan kognitif, motivasi dan keterampilan individu yang berkaitan dengan mata pelajaran, media, format dan bahasa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru siswa kelas IV SD Negeri 064966 Medan Perjuangan mudah merasa bosan, jenuh, suka berbicara dengan teman sebangkunya, kurang motivasi dan minat belajar, masih terdapat siswa kurang tanggap dan tidak memperhatikan pembelajaran, bahkan masih ditemukan beberapa siswa yang duduk dibangku belakang sedang bermain saat guru menjelaskan materi pembelajaran.

Hasil Analisis Konsep

Analisis konsep bertujuan untuk menentukan isi materi yang akan disajikan dalam bahan ajar yang akan dikembangkan. Penetapan konsep pendukung pembelajaran *game* interaktif berbasis web *wordwall* memuat materi tema 7 subtema 1 pembelajaran 3, terdiri dari konten bahasa Indonesia, IPS dan PKn. Penyusunan RPP diperoleh dari silabus guru.

Hasil Analisis Tujuan Pembelajaran

Penilaian tujuan pembelajaran berupaya menetapkan kriteria keberhasilan pembelajaran berdasarkan analisis isi dan analisis kurikulum. Dengan menetapkan tujuan pembelajaran, peneliti dapat menentukan konten apa yang akan disajikan, pertanyaan apa yang akan diajukan, dan

sejauh mana tujuan pembelajaran akan tercapai.

Berdasarkan RPP yang dikembangkan oleh peneliti, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai disesuaikan dengan materi pembelajaran tema 7 subtema 1, serta dilakukan penyesuaian dengan soal pretest dan posttest siswa terhadap tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Tahap *Design* (Perancangan)

Setelah tahap pendefinisian selesai, peneliti kemudian memulai tahap desain. Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan pembuatan media berdasarkan penetapan standar tes, pemilihan media, dan pemilihan format.

Hasil Penyusunan Standar Tes

Tahap ini membuat hubungan antara tahap definisi dan desain. Sebelum merancang media, peneliti mengadakan tes pendahuluan dan tes akhir yang akan dilakukan oleh siswa untuk mewujudkan hasil dari setiap tahap pendefinisian yang telah disiapkan oleh peneliti. Tes yang disiapkan akan disesuaikan dengan materi pembelajaran, tujuan dan kemampuan kognitif siswa, tes juga disiapkan beserta kunci jawaban dan petunjuk rumus penskoran hasil tes.

Hasil Pemilihan Media

Pemilihan media dilakukan untuk menentukan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa agar mudah digunakan dan mudah dipahami. Adapun media yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media web wordwall berupa game interaktif. Pemilihan media web wordwall didasari oleh kemenarikan dan juga kemudahan yang disajikan oleh

aplikasi ini disertai berbagai template yang dapat menarik minat siswa pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 mengenai keberagaman yang ada di Indonesia.

Hasil Pemilihan Format

Dalam penelitian ini peneliti menyusun RPP sebagai bentuk rancangan pemilihan format yakni menggunakan metode pembelajaran saintifik, model pembelajaran yang diterapkan yaitu metode simulasi, pertukaran, tanya jawab, tugas dan ceramah, serta sumber belajar yang digunakan adalah buku pedoman guru dan siswa (tema : Indahnya Keragaman di Negeriku Kelas 4), internet, Proyektor, Hp, laptop dan bahan tayang lainnya yang diperlukan. Pemilihan jenis template pada media web wordwall yang telah dikembangkan oleh peneliti yaitu *Quiz* dan *Match up*.

Hasil Penyusunan Instrument Tes

Penyusunan instrument penelitian berguna untuk mengetahui jenis setiap instrument yang akan diterapkan kepada subjek penelitian. Instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah instrumen wawancara, angket respon guru media yang akan dikembangkan, angket validasi ahli materi dan ahli media, serta soal *pre-test* dan *post-test* untuk siswa.

Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan bahan revisi berdasarkan kontribusi para ahli dan data yang diperoleh. Tahap pengembangan dilakukan untuk menganalisis, menguji, mengembangkan, mengevaluasi dan merevisi media yang dirancang. Jika

media yang dikembangkan tidak valid maka dilakukan perubahan, namun jika media tersebut valid maka dilakukan tes terhadap siswa.

Penelitian dilakukan pada Kelas IV SD Negeri 064966 Kec. Medan Perjuangan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media dalam proses belajar mengajar di Kelas IV SD Negeri 064966 Kec. Medan Perjuangan.

Tahap Validasi Ahli

Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi berlangsung dalam 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 24 Mei 2023 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 25 Mei 2023. Hasil validasi ahli materi pada pertemuan pertama diperoleh persentase kelayakan sebesar 60% dengan kategori “Cukup Digunakan”. dan memerlukan revisi”, sedangkan pada pertemuan kedua persentase kelayakan sebesar 93% dengan kategori “Sangat layak digunakan tanpa revisi”.

Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan selama 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama berlangsung pada tanggal 22 Mei 2023 dan pertemuan kedua berlangsung pada tanggal 24 Mei 2023. Hasil rangkuman validasi ahli media menunjukkan bahwa pada pertemuan pertama diperoleh persentase kelayakan sebesar 60% dengan kategori “Cukup layak digunakan dan memerlukan revisi”, sedangkan pada pertemuan kedua persentase kelayakan sebesar 76,84% dengan kategori “Layak digunakan tanpa revisi”.

Hasil Tanggapan Guru

Tenaga ahli dalam menilai kelayakan materi pembelajaran interaktif adalah guru kelas IV SD Negeri 064966 Kec. Medan Perjuangan. Praktikalitas dilakukan pada 9 Juni 2023 di SD Negeri 064966 Kec. Medan Perjuangan. Hasilnya menunjukkan bahwa tanggapan guru memiliki persentase kelayakan rata-rata sebesar 88,75% dan tergolong “Sangat praktis digunakan tanpa perlu revisi”.

Hasil Pretest dan Posttest

Berdasarkan hasil *pretest* diketahui bahwa dari data skor 20 siswa, hanya 5 siswa yang mendapat nilai di atas KKM, sedangkan 15 siswa mendapat nilai di bawah KKM atau tidak lulus. Nilai *pretest* tertinggi adalah 75 dan nilai terendah adalah 40, dengan rata-rata 55.

Setelah *pretest* selesai, siswa Kelas IV-B dipaparkan dengan kegiatan pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis *web wordwall*. Selama penelitian menggunakan media interaktif berbasis *Wordwall*, perubahan diamati di dalam kelas. Perubahan ini adalah hasil pembelajaran yang didapatkan setelah dilakukan *posttest*. Hasil *posttest* menunjukkan semua siswa mengalami peningkatan dengan bukti semua siswa telah memperoleh nilai di atas KKM. Skor *posttest* berkisar antara 75 sampai 95, dengan rata-rata nilai 84.

Tahap Disseminate (Penyebaran)

Setelah divalidasi oleh ahli materi dan media, hasil akhir jawaban guru serta hasil belajar siswa pada saat *pre-test* dan *post-test* telah divalidasi, selanjutnya peneliti melampirkan hasil akhir media yang telah di validasi hingga

di uji coba kepada siswa kelas IV-B SDN 064966 Medan perjuangan:



Gambar 1. Halaman Judul Utama



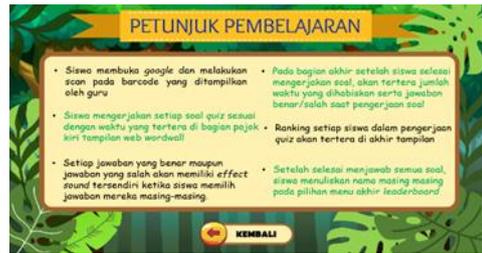
Gambar 2. Tampilan Menu



Gambar 3. Informasi Petunjuk Penggunaan



Gambar 4. Tampilan Penyajian Materi



Gambar 5. Tampilan Petunjuk Pembelajaran



Gambar 6. Tampilan Halaman barcode pengerjaan web wordwall



Gambar 7. Halaman Profil Peneliti



Gambar 8. Tampilan penggalan Quiz Web Wordwall yang telah di uji coba

KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan materi interaktif berbasis *Wordwall*, fokus pada pembelajaran tema 7 dan subtema 1 3 Kelas IV SD N 064966 Medan Perjuangan, dilakukan sesuai dengan langkah-langkah penelitian dan pengembangan model 4-D. Kesimpulan dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media game interaktif *Wordwall* pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 menggunakan model 4-D yang meliputi tahap definisi, desain, pengembangan, dan penerapan. Perangkat ajar yang dikembangkan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran berdasarkan penilaian ahli. Hal ini terlihat dari hasil evaluasi para ahli di bidangnya yaitu 76,54% dengan kategori “layak” dan persentase penilaian ahli materi yaitu 93% dengan kategori “sangat layak”.
2. Keefektifan penggunaan media game interaktif *Wordwall* pada tema 7, subtema 1, pembelajaran 3, dinilai sangat praktis, dibuktikan dengan nilai rata-rata guru sebesar 88,75% dengan kategori “sangat praktis”.

Keefektifan penggunaan media game interaktif *Wordwall* pada tema 7, subtema 1, pembelajaran 3 dinilai memuaskan. Hal ini terlihat pada perubahan hasil belajar siswa. Skor rata-rata *pretest* tanpa menggunakan media yaitu 54,5% meningkat menjadi 83,5%, dilihat dari nilai *posttest* dengan pembelajaran menggunakan media game interaktif berbasis web *wordwall*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada orang tua yang telah memberikan doa dan dukungan serta Bapak Apiek Gandamana, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing skripsi dan penulisan ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahdar, D., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Kaaffah Learning Center.
- Apriyani, Y., Sitohang, R., & Sitanggang, A. K. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS POWERPOINT TEMA 7 SUBTEMA 1 KELAS IV SDN 07 RANTAU UTARA TA 2020/2021. *ELEMENTARY SCHOOL JOURNAL PGSD FIP UNIMED*, 12(1), 45-56. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v12i1.33272>
- Arikunto, S., (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka.
- Gandamana, A., & Marisa, M. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker pada Pembelajaran Tema 3 Sub Tema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan Di Kelas 5 SD Negeri 10 Rantau Prapat. *ELEMENTARY SCHOOL JOURNAL PGSD FIP UNIMED*, 11(3), 213-221. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v11i3.29585>

- Gandamana, A., & Nst, S. A. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Berbasis Scientific Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan Kelas IV Di SDN 060912 Medan Denai TA 2020/2021. *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera*, 18(1), 36-45.
<https://doi.org/10.24114/jkss.v18i1.25069>
- Juanda, Anda. (2019). *Pembelajaran Kurikulum Tematik Terpadu*. Cirebon: CV. CONFIDENT.
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas aplikasi wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884-6892.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3400>
- Naeklan S., Eva. B. S., Robenhardt. T. (2019). *Keterampilan Dasar Pendidikan di SD*. Medan: Unimed Press.
- Novyanti, N., Dewi, H. I., & Winata, W. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS KOGNITIF ANAK PADA PELAJARAN BAHASA INGGRIS. *Instruksional*, 4(1), 27-33.
<https://doi.org/10.24853/instruksional.4.1.%25p>
- Nurafni. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Di Sdn Ciracas 05 Pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 161-174.
<http://dx.doi.org/10.22373/pjp.v11i2.14133>
- Rahim, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Web Wordwall pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 5(2), 1165-1172.
<https://ejournalunsam.id/index.php/jbes/article/view/6386/3758>
- Serly, A. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Taharah di SMPN Purwodadi. *Undergraduate Theses*. Universitas Islam Malang.
- Sri Milfayetty., Anita Y., Nuraini., & Edidon H. (2018). *Psikologi Pendidikan*. Medan: PPs Unimed.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif dan psikologi*. In *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: ALFABETA.
- Usep S., Amit, S.M., Dyah A., & Cecep M. (2022). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Widina Media Utama.
- Wulandari, Eka. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kearifan Lokal

Berbantuan Articulate Storyline
Tema 7 Indahnya Keragaman Di
Negeriku Kelas IV SDN 091505
Afdeling C Balimbingan
Kecamatan Tanah Jawa T.A.
2021/2022 *Undergraduate
Theses.* Universitas Negeri
Medan

Zhenith, S.P., Alingga, R., Latifa, N.A.,
& Atik, P. (2021).
Pengembangan Media
Pembelajaran Interaktif
Wordwall Dalam Meningkatkan
Motivasi Belajar Siswa Kelas
VII SMP Negeri Gunung Sugih.
*Journal of Social Science
Education*, 2(2), 136-148.
[https://doi.org/10.32332/social-
pedagogy.v3i1.4316](https://doi.org/10.32332/social-pedagogy.v3i1.4316)