

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAME EDUKASI WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV DI SDN 2 BANDORASAWETAN

Ayu Masitoh Sugiarti¹, Agus Saeful Anwar²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. RA Moertasih Soepomo, Kuningan, Jawa Barat, Indonesia
Email: ayumasitoh12345@gmail.com

Article History

Received: 27-07-2026

Revision: 18-08-2026

Accepted: 25-08-2026

Published: 29-08-2026

Abstract. This study aims to determine the effect of using the Wordwall educational game medium on the learning outcomes of fourth-grade students in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject at SDN 2 Bandorasawetan. The study employs a quantitative approach using a pre-experimental method and a One-Group Pretest-Posttest design. The study population consisted of 28 fourth-grade students, all of whom were included in the sample using a total sampling technique. Data were collected through observation, interviews, documentation, and written tests (pretest and posttest). Data analysis was conducted using the Paired Samples T-Test and the Normalized Gain (N-Gain) test with the aid of SPSS version 25. The results indicate a significant difference between learning outcomes before and after the use of the Wordwall medium, with a t-value of 17.547 and a significance level of 0.000 ($p < 0.05$). The N-Gain test results showed an average score of 0.78 (or 77.95%), falling into the "highly effective" category. Thus, the use of the Wordwall educational game medium has a significant and effective impact on improving the learning outcomes of fourth-grade students in the IPAS subject at SDN 2 Bandorasawetan.

Keywords: Wordwall, Educational Game, Learning Outcomes, Science And Social Studies, Elementary School Students.

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media game edukasi Wordwall terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SDN 2 Bandorasawetan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimental dan desain *One Group Pretest-Posttest*. Populasi penelitian berjumlah 28 siswa kelas IV dan seluruhnya dijadikan sampel dengan teknik *total sampling*. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes tertulis berupa pretest dan posttest. Analisis data dilakukan menggunakan uji *Paired Samples T-Test* dan uji *Normalized Gain (N-Gain)* dengan bantuan SPSS versi 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media Wordwall, dengan nilai $t = 17,547$ dan signifikansi $0,000 < 0,05$. Hasil uji N-Gain menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,78 atau 77,95% yang termasuk kategori sangat efektif. Dengan demikian, penggunaan media game edukasi Wordwall berpengaruh signifikan dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SDN 2 Bandorasawetan.

Kata Kunci: Wordwall, game edukasi, hasil belajar, IPAS, siswa Sekolah Dasar.

How to Cite: Sugiarti, A. M & Anwar, A. S. (2026). Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDN 2 Bandorasawetan. *PEDAGOGIC: Indonesian Journal of Science Education and Technology*, 6 (4), 3432-3440. <http://doi.org/10.54373/ijset.v6i4.7239>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dalam pendidikan mendorong penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih interaktif dan kontekstual. Dalam pembelajaran sekolah dasar, pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik menjadi penting karena materi yang bersifat konseptual memerlukan pengalaman belajar yang konkret dan menarik. Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS pada jenjang sekolah dasar diintegrasikan menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Kondisi tersebut menuntut guru untuk memilih media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami konsep sekaligus menghubungkannya dengan konteks kehidupan sehari-hari (Nurfadhillah et al., 2021; Siregar et al., 2022).

Salah satu media digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah Wordwall. Wordwall merupakan platform pembelajaran yang menyediakan berbagai aktivitas berbasis permainan, seperti kuis, *matching pairs*, teka-teki silang, dan roda keberuntungan. Penggunaan aktivitas tersebut memungkinkan peserta didik memperoleh latihan dan umpan balik secara langsung sehingga dapat mendukung proses pemahaman materi dan pencapaian hasil belajar (Herta et al., 2023; Amril et al., 2023; Surahmawan et al., 2021). Motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam penggunaan Wordwall dapat menjadi mekanisme pendukung karena suasana pembelajaran yang interaktif dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif mengikuti latihan dan evaluasi.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Ditania Oktaryanti et al. (2021), Lia Noviati Sari et al. (2023), serta Aji et al. (2023) melaporkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan Wordwall dalam pembelajaran. Namun, penelitian tersebut dilakukan pada materi dan konteks pembelajaran yang berbeda. Kajian mengenai pengaruh penggunaan media game edukasi Wordwall terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada siswa kelas IV di SDN 2 Bandorasawetan, masih terbatas. Selain itu, kondisi awal di sekolah menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih menghadapi kendala dalam penggunaan media digital yang interaktif, meskipun fasilitas teknologi seperti proyektor dan televisi pintar telah tersedia. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara ketersediaan fasilitas teknologi dan pemanfaatannya sebagai media pembelajaran yang dapat mendukung hasil belajar siswa.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini secara khusus menguji pengaruh penggunaan media game edukasi Wordwall terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Bandorasawetan sebelum dan sesudah penggunaan media *game* edukasi Wordwall serta

mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar berdasarkan nilai N-Gain. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas Wordwall sebagai media pembelajaran digital dalam meningkatkan hasil belajar IPAS di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-experimental* dan desain *One-Group Pretest-Posttest*. Penelitian dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu pemberian *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa, pemberian perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran *Wordwall*, dan pemberian *posttest* untuk mengetahui perubahan hasil belajar setelah perlakuan. Penelitian ini dilakukan di SDN 2 Bandorasawetan, Kabupaten Kuningan, dengan subjek seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 28 orang dan ditentukan menggunakan teknik *total sampling*.

Data penelitian diperoleh melalui tes hasil belajar yang terdiri atas *pretest* dan *posttest*. Sebelum digunakan, instrumen tes diuji terlebih dahulu untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya. Data kemudian dianalisis menggunakan IBM SPSS Statistics versi 26 dengan statistik deskriptif serta uji normalitas Shapiro-Wilk sebagai uji prasyarat. Selanjutnya, untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan digunakan uji *Paired Samples t-Test*, sedangkan peningkatan hasil belajar dianalisis menggunakan *Normalized Gain (N-Gain)* berdasarkan perbandingan skor *pretest* dan *posttest*. Nilai signifikansi $< 0,05$ digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan adanya perbedaan yang signifikan, sementara nilai N-Gain digunakan untuk mengukur tingkat peningkatan hasil belajar setelah penerapan media *Wordwall*.

HASIL

Uji Instrumen

Tabel rekapitulasi uji instrument validitas, reabilitas, Tingkat kesukaran, dan daya pembeda disajikan dalam table berikut ini

Tabel 1. Rekapitulasi uji instrumen

Analisis	Kategori	Jumlah Soal
Validitas	Valid	20 Soal
Reliabilitas	<i>Cronbach's alpha</i> 0,899 = Reliabilitas Tinggi	
Tingkat Kesukaran	Sedang	20 Soal
Daya Pembeda	Baik	2 Soal
	Sedang	18 Soal

Berdasarkan hasil uji instrumen yang telah dilakukan, diperoleh bahwa seluruh butir soal yang berjumlah 20 soal dinyatakan valid sehingga layak digunakan dalam penelitian. Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,899 yang termasuk dalam kategori reliabilitas tinggi, sehingga instrumen memiliki tingkat konsistensi yang baik. Pada analisis tingkat kesukaran, seluruh soal berada pada kategori sedang, yang menunjukkan bahwa soal tidak terlalu mudah maupun terlalu sulit bagi peserta didik. Sementara itu, berdasarkan hasil analisis daya pembeda, terdapat 2 soal berkategori baik dan 18 soal berkategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan telah memenuhi kriteria yang baik dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian.

Analisis Uji Prasyarat

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian yang diperoleh dari sampel berdistribusi normal atau tidak. Proses uji normalitas dilakukan dengan bantuan program *Statistical Product and Service Solutions* (SPSS) versi 25. Adapun hasil uji normalitas data disajikan sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil perhitungan uji normalitas

	<i>Kolmogorof-Smirnov</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statisitic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pretest</i>	.135	28	.200	.948	28	.180
<i>Posttest</i>	.180	28	.020	.929	28	.057

Berdasarkan Tabel diatas, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) yang lebih besar dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa data penelitian berdistribusi normal sehingga memenuhi asumsi normalitas yang dipersyaratkan dalam analisis statistik parametrik. Dengan terpenuhinya asumsi tersebut, data dinyatakan layak untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan uji-t berpasangan (*Paired Sample T-Test*) guna mengetahui perbedaan antara dua pengukuran yang dilakukan.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan Paired Samples T-Test. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan, sehingga dapat diketahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar peserta didik. Proses analisis dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 25, dan hasil pengujian tersebut disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil uji hipotesis

		Paired Samples Test							
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Nilai IPAS – Jenis	61.722	25.849	3.518	54.667	68.778	17.547	53	.000

Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji *Paired Sample T-Test*, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan awal dan kemampuan akhir peserta didik. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* memberikan pengaruh terhadap peningkatan pemahaman peserta didik. Oleh karena itu, analisis selanjutnya dapat dilanjutkan dengan menggunakan uji *N-Gain* untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar yang terjadi.

Uji N-Gain

Uji Normalized Gain (N-Gain) digunakan untuk mengukur tingkat efektivitas suatu metode pembelajaran atau perlakuan (treatment) yang diterapkan dalam penelitian. Perhitungan nilai N-Gain didasarkan pada selisih antara skor pretest dan posttest sehingga dapat menggambarkan besarnya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah memperoleh perlakuan. Melalui nilai tersebut, peneliti dapat mengetahui tingkat efektivitas metode atau media pembelajaran yang digunakan dalam meningkatkan hasil belajar. Adapun kategori interpretasi nilai N-Gain disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Uji Normalized Gain

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Ngain_Skor</i>	28	1	1	.78	.096
<i>Ngain_Skor_Persentase</i>	28	58	100	77.95	9.639
<i>Valid N (listwise)</i>	28				

Berdasarkan tabel di atas, hasil perhitungan uji *Normalized Gain (N-Gain)* menunjukkan bahwa nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,78, sedangkan nilai *N-Gain Score (%)* sebesar 77,9% sehingga termasuk ke dalam kategori Sangat efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Game *Wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV di SDN 2 Bandorasawetan pada mata pelajaran IPAS. Hal tersebut ditunjukkan oleh adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media game *Wordwall*

DISKUSI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media game edukasi Wordwall terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Bandorasawetan pada mata pelajaran IPAS materi Transformasi Energi di Sekitar Kita. Untuk mengetahui pengaruh tersebut, peneliti memberikan tes awal (*pretest*) sebelum pembelajaran menggunakan media Wordwall dan tes akhir (*posttest*) setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji statistik sehingga dapat diketahui perubahan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media game edukasi Wordwall memberikan suasana belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran secara konvensional. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih aktif dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran. Media Wordwall yang dikemas dalam bentuk permainan interaktif mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa sehingga mereka lebih mudah memahami konsep-konsep pada materi Transformasi Energi di Sekitar Kita. Selain itu, adanya unsur permainan, tantangan, dan umpan balik secara langsung membuat siswa lebih antusias untuk menyelesaikan setiap soal yang diberikan.

Hasil Belajar Kognitif Siswa Sebelum Penggunaan Media Game Edukasi Wordwall

Hasil *pretest* menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa kelas IV SDN 2 Bandorasawetan pada materi Transformasi Energi di Sekitar Kita masih rendah. Nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 38,21, dengan nilai terendah 15 dan tertinggi 70. Rata-rata tersebut masih berada di bawah KKM sebesar 70. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, sebagian besar siswa belum menguasai konsep transformasi energi secara optimal. Rendahnya hasil belajar awal menunjukkan perlunya pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret dan memberikan kesempatan untuk berlatih. Pada materi IPAS yang berkaitan dengan fenomena dalam kehidupan sehari-hari, siswa memerlukan aktivitas yang memungkinkan mereka menghubungkan konsep dengan contoh nyata serta memperoleh latihan secara langsung.

Hasil Belajar Kognitif Siswa Sesudah Penggunaan Media Game Edukasi Wordwall

Setelah pembelajaran menggunakan Wordwall, hasil *posttest* menunjukkan peningkatan dengan nilai rata-rata sebesar 85,54, nilai terendah 75, dan tertinggi 100. Rata-rata tersebut telah melampaui KKM sebesar 70. Peningkatan ini menunjukkan bahwa setelah memperoleh pembelajaran berbantuan Wordwall, siswa memiliki penguasaan materi yang lebih baik dibandingkan kondisi awal. Peningkatan tersebut berkaitan dengan karakteristik Wordwall

sebagai media pembelajaran interaktif yang memungkinkan siswa mengerjakan soal dalam bentuk permainan, memperoleh umpan balik, dan mengulangi latihan. Pada materi Transformasi Energi di Sekitar Kita, aktivitas tersebut membantu siswa mengidentifikasi konsep melalui pertanyaan dan contoh yang disajikan secara visual serta interaktif. Dengan demikian, *Wordwall* tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menarik, tetapi juga menyediakan latihan yang dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi.

Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi *Wordwall* terhadap Hasil Belajar

Hasil uji *Paired Samples t-Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media game edukasi *Wordwall*. Selain itu, nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,78 atau 77,95% menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar berada pada kategori tinggi/sangat efektif sesuai kriteria yang digunakan dalam penelitian. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Mekanisme peningkatan tersebut dapat dijelaskan melalui aktivitas belajar yang memungkinkan siswa berlatih secara langsung, memperoleh umpan balik, dan melakukan pengulangan terhadap konsep yang belum dikuasai. Unsur permainan dan interaktivitas juga membantu mempertahankan perhatian serta keterlibatan siswa selama pembelajaran. Dengan demikian, motivasi dan keterlibatan berperan sebagai mekanisme pendukung, sedangkan perubahan hasil belajar menjadi indikator utama pengaruh penggunaan *Wordwall* dalam penelitian ini.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Ditania Oktaryanti et al. (2021), Sari et al. (2023), serta Aji et al. (2023) yang menunjukkan bahwa *Wordwall* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Kesamaan tersebut memperkuat temuan bahwa aktivitas interaktif dan pemberian latihan melalui *Wordwall* dapat mendukung penguasaan materi. Namun, penelitian ini secara khusus menunjukkan penerapannya pada pembelajaran IPAS materi Transformasi Energi di Sekitar Kita pada siswa kelas IV. Dengan demikian, penelitian ini memperluas penerapan temuan sebelumnya pada konteks materi IPAS yang menuntut siswa memahami konsep serta mengaitkannya dengan fenomena dalam kehidupan sehari-hari. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa *Wordwall* dapat menjadi alternatif media pembelajaran IPAS yang tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang interaktif, tetapi juga mendukung peningkatan hasil belajar. Penggunaan media ini sebaiknya tetap disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik materi agar unsur permainan tetap berfungsi sebagai sarana untuk mencapai kompetensi pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media game edukasi *Wordwall* terbukti berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Bandorasawetan pada mata pelajaran IPAS. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata siswa, yaitu dari 38,21 pada saat pretest menjadi 85,54 pada saat posttest. Selain itu, hasil uji *Paired Samples t-Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media *Wordwall*. Peningkatan tersebut juga diperkuat oleh hasil perhitungan *N-Gain* yang memperoleh nilai sebesar 0,78 atau 77,95%, yang termasuk dalam kategori peningkatan tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, *Wordwall* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran interaktif yang menarik dan mampu membantu meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran IPAS.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

- Bagi guru; guru diharapkan dapat memanfaatkan media game edukasi *Wordwall* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS maupun mata pelajaran lainnya. Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, serta hasil belajar siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton.
- Bagi sekolah; sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan fasilitas yang memadai, seperti jaringan internet, LCD proyektor, komputer, maupun perangkat pendukung lainnya sehingga proses pembelajaran berbasis digital dapat berjalan secara optimal.
- Bagi peneliti selanjutnya; penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest* tanpa kelompok kontrol dan hanya dilakukan pada satu kelas. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat, melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, serta menerapkan media *Wordwall* pada mata pelajaran atau jenjang pendidikan yang berbeda sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih luas dan komprehensif.

REFERENSI

- 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>
- Aji, A., Dewi, A., & Wacana, A. (2023). Implementasi media game edukasi Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri.
- Amril, Darniyanti, Y., & Sapitri, D. R. (2023). Pengembangan media pembelajaran menggunakan Wordwall pada mata pelajaran IPA kelas V sekolah dasar. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(3), 9593–9607.
- Agus Wildan, Suherman, & Rusdiyani, I. (2023). Pengembangan media GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada materi bangun ruang untuk siswa sekolah dasar.
- Ditania Oktaryanti, D., Firma, A., Riduan, & Febriandi. (2021). Pengembangan media pembelajaran online berbasis game edukasi Wordwall tema Indahnya Kebersamaan pada siswa sekolah dasar.
- Harahap, T. F., & Hsb, Z. E. (2024). Inovasi media pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui media audiovisual. 2(4).
- 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 Seminar Nasional Paedagoria*, 3, 527–532. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/16858/pdf>
- Lia Novianti Sari, L. N., Budiyo, & Febriani, E. (2023). Peningkatan hasil belajar matematika pada materi sifat-sifat bangun datar menggunakan media video pembelajaran interaktif dan game edukasi Wordwall di SD Negeri Lawangan Daya 2 Pamekasan.
- Noor, Y. A., Ardianti, S. D., Ratnasari, Y., Kudus, U. M., & Amalia, Y. (2025). Implementasi Problem Based Learning dengan media digital Transberi pada pemahaman konsep IPAS siswa kelas IV. 8.
- Nurfadhillah, S., Wahidah, A. R., Rahmah, G., Ramdhan, F., Maharani, S. C., & Universitas Muhammadiyah Tangerang. (2021). Penggunaan media dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Edukasi dan Sains Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Tangerang*, 3(2), 289–298. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Siregar, Y. S., Darwis, M., Baroroh, R., & Andriyani, W. (2022). Peningkatan minat belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik pada masa pandemi COVID-19 di SD Swasta HKBP 1 Padang Sidempuan. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 2, 69–75. <https://doi.org/10.56972/jikm.v2i1.33>
- Surahmawan, A. N. I., Arumawati, D. Y., Palupi, L. R., Widyaningrum, R., & Cahyani, V. P. (2021). Penggunaan media Wordwall sebagai media pembelajaran sistem pernafasan manusia. *Pisces*, 1, 95–105. <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/pisces>