

## UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI KELAS V-A UPT SD NEGERI 060924 MEDAN AMPLAS MELALUI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MULTIMEDIA BERBASIS WORDWALL PADA MATERI SISTEM PERNAPASAN MANUSIA

Ester Agnes Jovanka Simamora<sup>1</sup>, Yugi Diraga Prawiyata<sup>2</sup>, Asnawi<sup>3</sup>, Cici Febi Putri Tanjung<sup>4</sup>  
<sup>1, 2, 3, 4</sup>Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Jl. Garu II A, Medan, Sumatera Utara, Indonesia  
Email: [ester.smr025@gmail.com](mailto:ester.smr025@gmail.com)

---

### Article History

Received: 07-05-2025

Revision: 16-05-2025

Accepted: 18-05-2025

Published: 21-05-2025

**Abstract.** This research aims to improve the learning outcomes of students in the subject of Natural and Social Sciences on the topic of the Human Respiratory System by using Wordwall learning media for fifth-grade students in class V-A at SD Negeri 060924 Medan Amplas. This type of research is a Classroom Action Research (CAR) with a total of 20 students in class V-A who face challenges in effectively understanding the concepts of the human respiratory system. To collect data for this study, the author employed pretest and posttest techniques. The instrument used was a test designed to measure students' knowledge. Data analysis was conducted using both qualitative and quantitative methods. The results of the research in cycle 1 showed that only 8 out of 20 students achieved the Minimum Completeness Criteria of 75. The average score obtained was 65, with a completeness percentage of 40%. In contrast, the results of the research in cycle II indicated an improvement in students' learning outcomes, with 18 out of 20 students achieving completeness, and the overall average score was 84.25, with a completeness percentage of 90%. Based on this research, the learning activities designed using Wordwall media helped students better understand the concept of the human respiratory system, leading to an increase in students' learning outcomes.

**Keywords:** Learning Outcomes, Wordwall, Human Respiratory System

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada materi Sistem Pernapasan Manusia dengan menggunakan media pembelajaran Wordwall pada peserta didik kelas V-A SD Negeri 060924 Medan Amplas. Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan jumlah subjek terdiri dari 20 peserta didik kelas V-A yang menghadapi tantangan dalam memahami konsep sistem pernapasan manusia secara efektif. Untuk memperoleh data dalam penelitian ini penulis melakukan teknik pengumpulan data dengan *pretest* dan *posttest*. Instrumen yang digunakan adalah soal tes yang dirancang untuk mengukur pengetahuan peserta didik. Analisis data dilakukan dengan kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian pada siklus I diperoleh bahwa hanya 8 dari 20 peserta didik yang tuntas dengan Kriteria Ketuntasan Minimal adalah 75. Rata – rata nilai yang diperoleh adalah 65 dengan presentase ketuntasan 40%. Sedangkan hasil penelitian pada siklus II nilai hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dengan jumlah peserta didik yang tuntas adalah 18 orang dari 20 orang peserta didik, dengan rata – rata keseluruhan nilai adalah 84,25 dengan persen ketuntasan 90%. Berdasarkan penelitian tersebut, aktivitas pembelajaran yang dirancang menggunakan media Wordwall membantu peserta didik memahami konsep sistem pernapasan manusia dengan lebih baik, sehingga hasil belajar peserta didik meningkat.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Wordwall, Sistem Pernapasan Manusia

---

**How to Cite:** Simamora, E. A. J., Prawiyata, Y. D., Asnawi., & Tanjung, C. F. P. (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas V-A UPT SD Negeri 060924 Medan Amplas Melalui Pembelajaran Menggunakan Multimedia Berbasis Wordwall pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (3), 3324-3333. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i3.3130>

---

## PENDAHULUAN

Di dalam kegiatan belajar mengajar guru tidak harus terpaku dengan menggunakan satu metode, tetapi guru sebaiknya menggunakan metode yang bervariasi agar jalannya pembelajaran tidak membosankan tetapi menarik perhatian anak didik. Pada intinya belajar adalah ingin mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman sikap mental, serta nilai-nilai (Sadirman, 2009). Dalam proses pembelajaran, guru sebagai fasilitator atau motivator memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar. Guru harus bisa menciptakan kondisi yang dinamis dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, untuk itu guru harus memilih salah satu model-model pembelajaran yang bisa meningkatkan semangat siswa untuk belajar agar siswa tidak merasa bosan berada didalam kelas.

Dalam kelas metode mengajar tidak digunakan sendiri-sendiri tetapi merupakan kombinasi dari beberapa metode mengajar (Sudjana, 2012). Sedangkan menurut Tanjung dan Nababan (2018:56) Proses pembelajaran di dalam kelas tidak terlepas dari peran seorang guru yang merupakan pendidik profesional. Kemampuan profesional guru merupakan bagian dari kompetensi yang dimiliki seorang guru. Media Pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran, hal ini disebabkan terkadang terdapat ketidakjelasan bahan ajar yang digunakan oleh guru (Winara & Haniyah, 2019). Maka seorang guru harus selalu berkreasi dan berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran sehingga penyampaian pembelajaran akan mudah dilakukan dan menunjang minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran (Rahma, 2019).

Mansyur (2018) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang cukup luas mencakup bidang pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik). Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor dalam melakukan kegiatan belajar yang memberikan perubahan kepada siswa. Faktor-faktor yang memberikan kontribusi terhadap proses dan hasil belajar adalah faktor internal dan eksternal siswa. Faktor internal mencakup kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh, kondisi psikis, seperti kemampuan intelektual, emosional, dan kondisi sosial, seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan. Kesempurnaan dan kualitas internal yang dimiliki oleh peserta didik akan berpengaruh terhadap kesiapan, proses dan hasil belajar (Khairani & Nurmaidina, 2022)

Hasil belajar erat kaitannya dengan proses memperoleh pengetahuan. Dimiyati & Mudjiono dalam (Huda & Abduh, 2021) mengungkapkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindakan belajar dan tindakan mengajar. Sehingga perlu adanya upaya perbaikan pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sesuai dengan kurikulum

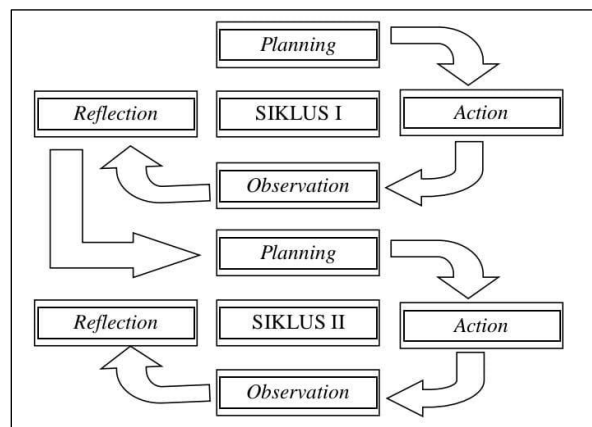
merdeka di sekolah dasar, salah satu disiplin ilmu yang dapat menjamin hasil belajar siswa sekolah dasar meningkat adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dimana memadukan ilmu alam dan ilmu sosial. Tujuannya untuk meningkatkan minat dan keingintahuan siswa untuk memahami alam dan hubungannya dengan kehidupan sosial masyarakat. Namun berdasarkan hasil tes menunjukkan bahwa banyak peserta didik di Kelas V-A SD Negeri 060924 Medan Amplas menghadapi tantang seperti kesulitan dalam memahami konsep sistem pernapasan manusia secara mendalam, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka. Permasalahan ini disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk metode pembelajaran yang kurang inovatif dan kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran. Maka hal yang dilakukan untuk mengatasi mengatasi kesulitan tersebut diperlukan pendekatan baru dalam penyampaian materi yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu solusi yang dapat diberikan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti *wordwall*.

Penggunaan media pembelajaran *wordwall* sangat bagus dan mudah diaplikasikan dalam proses pembelajaran pada tingkat dasar melalui smartphine bahkan juga bisa digunakan di laptop secara online (Permana & Karisman, 2022). *Wordwall* merupakan sebuah situs pembelajaran dimana guru dapat membuat berbagai template pembelajaran yang didesain dalam bentuk permainan. Keunggulan aplikasi ini yaitu memiliki berbagai template kuis berbentuk game, hal ini dapat meningkatkan dapat meningkatkan minat peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Template kuis aplikasi *wordwall* tersedia seperti wujud soal opsi ganda (*quiz*), misteri silang (*crossword*), memilah kartu ataupun mencocokkan gambar, memasang jawaban yang pas (*find the match*), dan sebagainya, sehingga alat evaluasi tersebut dapat dipakai sebagai alat evaluasi harian (Nadia & Desyandri, 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana penerapan media pembelajaran *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi sistem pernapasan manusia di kelas V-A SD Negeri 060924 Medan Amplas. Fokus utama penelitian ini adalah untuk menilai hasil belajar melalui efektivitas *Wordwall* dalam meningkatkan pemahaman konsep sistem pernapasan manusia, serta untuk menganalisis bagaimana media ini mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Dengan menerapkan pendekatan PTK ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan yang berharga bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif di lingkungan sekolah dasar.

## METODE

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan di UPT SD Negeri 060924 Medan. Metode Penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian tindakan yang implementasinya dapat dilihat, dirasakan, dan dihayati kemudian muncul pertanyaan apakah praktik-praktik pembelajaran yang selama ini dilakukan memiliki efektifitas yang tinggi (Guru & Mataram, 2023) dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Menurut (Bogdan & Taylor, 1992) dalam (Harahap et al., 2024:21544) metodologi penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati. Metodologi kualitatif diharapkan mampu menghasilkan uraian yang mendalam tentang ucapan, tulisan dan atau perilaku yang diamati dari suatu individu, kelompok masyarakat dan atau organisasi tertentu dalam suatu setting konteks tertentu yang dikaji dari sudut pandang yang utuh, komprehensif dan holistik. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V-A SD Negeri 060924 Medan Amplas pada materi sistem pernapasan manusia dengan memanfaatkan media pembelajaran *Wordwall*. PTK dipilih karena metode ini memungkinkan peneliti untuk melakukan perbaikan langsung dalam proses pembelajaran melalui siklus perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.



**Gambar 1.** Skema PTK Menurut Arikunto (2018)

Instrumen tes yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung dalam penelitian ini meliputi *pretest* dan *posttest* dimana peneliti memberikan tes/soal kepada peserta didik diawal pembelajaran dan diakhir pembelajaran pada siklus I dan Siklus II. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas V-A SD Negeri 060924 Medan Amplas yang terdiri dari 20 siswa. Penelitian ini melibatkan seluruh siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media *Wordwall* dengan teknik pengumpulan data *pretest* dan *posttest* tiap siklus untuk melihat peningkatan hasil belajar.

## HASIL DAN DISKUSI

### Hasil Pra Siklus

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu memberikan tes awal denamgan menggunakan soal dengan materi sistem pernapasan manusia untuk mengetahui kemampuan pengetahuan peserta didik. *Pretest* dilakukan sebelum memulai pembelajaran atau sebelum diterapkan pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* (PBL) dan media *wordwall*. Dari hasil *pretest*, didapatkan hasil bahwa 3 orang peserta didik telah mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM), sedangkan 17 orang peserta didik lainnya belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM).

**Tabel 1.** Data hasil *pretest*

	Nilai Maksimum	Nilai Minimum	Rata-rata Hasil Belajar	Jumlah Tuntas	Presentase Ketuntasan
<i>Pre test</i>	75	30	52,75	3	15%

Berdasarkan perolehan nilai *pretest* yang telah disajikan, diperoleh data bahwa sebagian besar peserta didik belum tuntas atau belum mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimum (KKM). Presentase ketuntasan hanya mencapai 15% dan tidak tuntas 85% dengan rata-rata nilai kelas 52,75.

### Hasil Penelitian Siklus I

Proses pembelajaran dalam siklus I dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media pembelajaran berupa video pembelajaran dan *power point*. Setelah proses pembelajaran tersebut, diberikan *posttest* kepada peserta didik untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah dilakukan pembelajaran.

**Tabel 2.** Tabel Hasil *Posttest* Siklus I

	Nilai Maksimum	Nilai Minimum	Rata-rata Hasil Belajar	Jumlah Tuntas	Presentase Ketuntasan
<i>Post Test Siklus I</i>	85	50	65	8	40%

Berdasarkan hasil kegiatan tersebut diperoleh data bahwa dari 20 peserta didik terdapat 8 peserta didik menunjukkan tingkat ketuntasan dengan persentase ketuntasan adalah 40 %, sedangkan peserta didik yang belum mencapai nilai KKM berada di angka 60 % dengan jumlah peserta 12 peserta didik. Pada siklus I ini, peneliti hanya memperlihatkan dan mengenalkan bagian dari organ-organ yang digunakan dalam sistem pernapasan dengan menjelaskan materi yang dimuat dalam *power point*. Dalam proses pembelajaran peneliti mengonfirmasi

pengetahuan peserta didik mengenai organ pernapasan kemudian memberikan pengetahuan terkait fungsi dari sistem organ pernapasan manusia.

### Hasil Penelitian Siklus II

Proses pembelajaran pada siklus II dilakukan setelah melakukan refleksi, umpan balik, dan perbaikan mengenai media pembelajaran yang digunakan, cara penyampaian materi, dan penerapan setiap langkah – langkah dalam pembelajaran. Hasil dari refleksi tersebut kemudian diterapkan dalam proses pembelajaran dalam penelitian siklus II. Setelah dilakukan proses pembelajaran, peneliti memberikan *posttest* untuk melihat tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

**Tabel 3.** Tabel hasil *posttest* siklus II

	Nilai Maksimum	Nilai Minimum	Rata-rata Hasil Belajar	Jumlah Tuntas	Presentase Ketuntasan
<i>Post Test Siklus II</i>	95	70	84,25	18	90%

Berdasarkan data di atas diperoleh informasi bahwa pembelajaran pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Sebagian besar peserta didik telah mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75. Dari 20 peserta didik, 18 diantaranya telah memenuhi nilai KKM, dan 2 peserta lainnya belum mencapai nilai KKM tersebut. Rata – rata perolehan hasil belajar peserta didik adalah 84,25. Selain hasil data yang telah dipaparkan pada tabel di atas, menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada setiap siklusnya mengalami peningkatan.

**Tabel 4.** Rekapitulasi Presentase ketuntasan hasil belajar

Tahapan Siklus	Presentase Ketuntasan	Rata-Rata Hasil Belajar
Pra Siklus	15%	52,75
Siklus I	40%	65
Siklus II	90%	84,25

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dinyatakan bahwa penggunaan media interaktif seperti *Wordwall* dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) memberikan dampak pada hasil belajar peserta didik. Peningkatan hasil belajar tersebut dicapai dalam 2 siklus penelitian, yang menunjukkan kenaikan hasil belajar secara signifikan khususnya dalam mata pelajaran IPAS dengan topik sistem pernapasan manusia.

Model pembelajaran *Project Based Learning* (PBL) ialah model pembelajaran yang berkaitan dengan permasalahan untuk mendorong siswa belajar dan bekerja kooperatif dalam kelompok agar mendapatkan solusi, berpikir kritis dengan menggunakan pengetahuan yang dimiliki atau dari sumber lain. Menurut Lidnillah & Mawardi (2015) menyatakan bahwa model pembelajaran PBL menitik beratkan kepada peserta didik sebagai pembelajaran serta terhadap permasalahan yang otentik atau relevan yang akan dipecahkan dengan menggunakan seluruh pengetahuan yang dimilikinya dan sumber-sumber lainnya. Sedangkan, media *wordwall* merupakan media berbasis aplikasi yang menarik pada browser. Aplikasi ini bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Media tersebut juga sudah tersedia contoh hasil kreasi guru sehingga pengguna bisa mendapatkan gambaran untuk berkreasi nantinya dalam aplikasi tersebut. Menurut Ma'rifah & Mawardi (2022) menyatakan bahwa *Wordwall* dapat diartikan web aplikasi yang kita gunakan untuk membuat games berbasis kuis menyenangkan. Hal ini nantinya cocok untuk merancang dan mereview sebuah penilaian pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan (Sukma, I.K., 2022), kelas yang diberi perlakuan menggunakan media interaktif berbasis *wordwall quiz* lebih unggul dari kelas yang tidak diberi perlakuan menggunakan media interaktif berbasis *wordwall quiz*. Hal tersebut terlihat dari hasil belajar peserta didik. Ketika media interaktif berbasis *wordwall quiz* diterapkan di kelas eksperimen, peserta didik lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Peserta didik lebih berani dalam mengungkapkan pendapatnya baik di depan kelas maupun saat berdiskusi dengan teman kelompok, serta meningkatnya interaksi antar sesama sehingga terjadinya kephahaman terhadap materi yang diajarkanyang berdampak pada peningkatan hasil belajar. Sebaliknya, di kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan menggunakan media interaktif berbasis *wordwall quiz*, peserta didik cenderung pasif dan kurang berani dalam mengungkapkan pendapatnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *wordwall quiz* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA kelas IV SDN pasirputih 03.

Penelitian ini meliputi tiga tahap, yaitu (1) Tahap persiapan, pada tahap ini peneliti melakukan studi pendahuluan dengan melakukan observasi, menyusun perangkat pembelajaran berupa RPP, LKPD dan media pembelajaran, menyusun instrumen penelitian, dan melakukan uji validitas instrumen; (2) Tahap pelaksanaan, pada tahap ini terdiri dari memberikan perlakuan pada siklus I dengan menggunakan media berbasis powerpoint dan video pembelajaran sedangkan Siklus II menggunakan media interaktif berbasis *wordwall quiz*,

dilanjutkan dengan memberikan soal *post-test* untuk mengetahui hasil belajar peserta didik; dan (3) Tahapakhir, pada tahap ini peneliti melakukan analisis data hasil penelitian.

Media *wordwall* dapat menjadikan suasana kelas lebih hidup yang nantinya akan membuat gairah peserta didik dalam pembelajaran meningkat dan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan (Sinaga & Soesanto, 2022). *Wordwall quiz* merupakan sebuah media pembelajaran berupa permainan kuis, dimana nantinya disajikan beberapa pertanyaan dengan tampilan menarik dan variatif yang ditampilkan pada monitor kelas, dan secara bersama peserta didik menjawabnya sehingga terjadinya pembelajaran yang hidup. Dengan demikian, *wordwall game quiz* tidak hanya meningkatkan pemahaman dalam diri peserta didik saja tetapi juga membentuk sikap keilmiahan dalam diri peserta didik (Arimbawa, 2021).

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dinyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media interaktif *wordwall quiz* dan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) memberikan dampak yang positif pada hasil belajar peserta didik. Peningkatan hasil belajar tersebut dicapai dalam 2 siklus penelitian, yang menunjukkan kenaikan hasil belajar secara signifikan khususnya dalam mata pelajaran IPAS dengan topik sistem pernapasan manusia. Hasil dari Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kognitif meningkat dari tahap prasiklus yaitu 15% (Perlu Bimbingan), kemudian setelah dilakukan siklus I meningkat menjadi 40% (Cukup) dan meningkat pada siklus II dengan persentase ketuntasan klasikal 90% (Baik). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *wordwall* efektif dan layak digunakan di kegiatan pembelajaran.

## **REKOMENDASI**

Pada penelitian selanjutnya diharapkan peneliti dapat mengembangkan aspek yang digunakan untuk mengamati keaktifan serta motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan pendekatan Saintifik dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Peneliti selanjutnya juga dapat mengintegrasikan media pembelajaran digital atau pembelajaran dalam jaringan melalui *Learning Management System* dalam pembelajaran dan penelitian untuk melihat keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih disampaikan kepada kepala sekolah SD Negeri 060924 Medan Amplas yang memberikan izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian ini. Terimakasih kepada seluruh peserta didik di SD Negeri 060924 Medan Amplas khususnya kepada peserta didik di kelas V. Terimakasih atas campur tangan semua pihak yang mendukung untuk penyelesaian penelitian ini.

## REFERENSI

- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Edisi Revisi VI. Jakarta: Pt Rineka Cipta.
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan Word Wall Game Quis Berpadukan Classroom Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal Of Educational Development (Ijed)*, 2(2), 324-332.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar (4th ED.)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Huda, A. I. N., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1594-1601.
- Nurmairina, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Materi Peduli Terhadap Makhluk Hidup Di Kelas Iv Upt Sd Negeri 066667 Medan Denai. *Indonesian Research Journal On Education*, 2(2), 555-564.
- Listyarini, I., Layyina, H., & Nursyahadiyah, F. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Project Based Learning Berbantuan Media Wordwall Pada Siswa Kelas V Sdn Peterongan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3370-3378.
- Ma'rifah, M. Z., & Mawardi, M. (2022). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Hyflex Learning Berbantuan Wordwall. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(3), 225-235.
- Nadia, D. O. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 8(2), 1924-1933.
- Rahma, F. I. (2019). Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar). *Pancawahana: Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87-99.
- Sardiman. (2009). *Integrasi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sari, S. P. (2020). Penggunaan Metode Make A Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd. *Ejoes (Educational Journal Of Elementary School)*, 1(1), 19-24.
- Sinaga, Y. M., & Soesanto, R. H. (2022). Upaya Membangun Kedisiplinan Melalui Media Wordwall Dalam Pembelajaran Daring Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1845-1857.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Pt. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Sudjana, Nana. 2012. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Cv Wacana Prima
- Sukma, K. I., & Handayani, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020-1028.

- Tanjung, H. S., & Nababan, S. A. (2018). Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Bermain Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Materi Pokok Pecahan Di Kelas Iii Sd Negeri 200407 Hutapadang. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1).
- Winara, U. H. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar.