



Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di SMAN 51 Jakarta

Ade Jordy Setiawan^{1*}, Aris Munandar², Muzani Jalaluddin³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Geografi, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta 13220,
Indonesia

Email: adejordysetiawan_1402619044@mhs.unj.ac.id, amunandar@unj.ac.id,
muzani2021@gmail.com

Dikirim: 4 Maret 2024; Revisi: 14 Maret 2024; Diterima: 27 Maret 2024

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari media pembelajaran *Wordwall* berbasis *website* terhadap hasil belajar ranah kognitif peserta didik pada materi Persebaran Budaya pada kelas XI SMA Negeri 51 Jakarta. Penelitian ini masuk dalam jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dan desain penelitian yaitu *Pre-Test and Post-Test Control Group Desain* yang menggunakan 2 jenis kelas yaitu kelas eksperimen dan juga kelas kontrol. Pada penelitian ini menggunakan Teknik analisis dengan cara melakukan uji instrument dengan uji validitas dan uji reabilitas, uji data dengan mengolah data hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*, dan uji analisis data dengan uji normalitas, uji homogenitas dan uji *Independent Simple T-Test*. Dan penelitian ini telah dapat disimpulkan dengan perolehan hasil uji *Independent Simple T-Test* dengan angka 0,000 yang diartikan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang memiliki rujukan terhadap nilai Sig. < 0,05. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif peningkatan hasil belajar kognitif di kelas XI SMAN 51 Jakarta setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *website Wordwall* dalam pembelajaran Geografi pada sub materi Persebaran Keragaman Kebudayaan Indonesia.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Wordwall*, Hasil Belajar

Abstract: This study aims to determine the effect of learning media *Wordwall* based *website* on the learning outcomes of the cognitive domain of students in the material on the spread of culture in class XI SMA Negeri 51 Jakarta. This research is included in the type of experimental research with a quantitative approach and research design, namely *Pre-Test and Post-Test Control Group Desain* which uses 2 types of classes, namely the experimental class and also the control class. In this study using analysis techniques by conducting instrument tests with validity and reliability tests, data testing by processing the results data *Pre-Test* and *Post-Test*, and test data analysis with normality test, homogeneity test and test *Independent Simple T-Test*. And this research can be concluded with the acquisition of test results *Independent Simple T-Test* with the number 0.000 which means that H_0 rejected and H_a accepted which has a reference to the value of Sig. < 0.05. It can be concluded that there is a positive effect on increasing cognitive learning outcomes in class XI SMAN 51 Jakarta after using media-based learning *website* or application *Wordwall* in learning Geography on the sub-material of the Distribution of Indonesian Cultural Diversity.

Keywords: Learning Media, *Wordwall*, Cognitive Learning Outcomes



Pendahuluan

Menurut Surayya (2012), media pembelajaran adalah alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Pengaruh media pembelajaran dapat menjadi salah satu penunjang untuk peserta didik lebih memahami dan senang terhadap pelajaran. Media pembelajaran yang inovatif, unik dan menarik akan menjadi pemicu peserta didik dalam menjalankan pembelajaran dengan semangat sesuai dengan proporsinya. Penggunaan media pembelajaran ini juga harus disesuaikan dengan kondisi dari peserta didik terkait dalam lingkup sosialnya terutama dalam hal pergaulan di sekitarnya. *Wordwall* adalah suatu media pembelajaran yang berbasis pada *website* yang diintegrasikan dengan gawai dan komputer atau laptop. *Website* ini merupakan media pembelajaran yang interaktif kepada siswa yang memiliki sistem seperti permainan atau *game* yang dimainkan secara online atau terhubung dengan koneksi internet. *Wordwall* ini sendiri juga memiliki berbagai jenis variasi terhadap pemilihan *game* atau media pembelajaran *quiz* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah.

Media Pembelajaran *Wordwall* ini memang masih belum banyak didengar oleh banyak peserta didik, terutama di SMAN 51 Jakarta. Dalam observasi yang dilakukan selama program PKM, banyak peserta didik mengungkapkan apa saja penyebab mereka kurang memiliki daya tarik dalam pembelajaran. Banyak dari mereka merasa bosan terhadap cara mengajar beberapa guru, lalu kurangnya interaktif antara peserta didik dan guru sehingga mereka kurang responsif dan cenderung pasif terhadap proses pembelajaran. Ditemukan juga pada kelas sampel penelitian ini memiliki nilai kognitif pada nilai penilaian akhir semester pada mata pelajaran geografi dapat terlihat belum tuntas KKM. Data nilai tersebut dapat dilihat di bawah sebagai berikut;

Tabel 1. Data nilai rata-rata PAS kelas XI IPS

No.	Kelas	Nilai rata-rata kelas
1.	XI IPS 1	52,23
2.	XI IPS 2	65,28
3.	XI IPS 3	54,67
4.	XI IPS 4	64,92

(Sumber: Data Sekolah PAS Geografi XI IPS SMAN 51 Jakarta, 2022)

Nilai tersebut merupakan nilai hasil murni sebelum pelaksanaan remedial dan belum tuntas terhadap batas dari nilai KKM yaitu sebesar 75. Hasil belajar kognitif tersebutlah yang menjadi salah satu latarbelakang peneliti untuk melakukan peneliti ini. Serta kelebihan dan kekurangan media pembelajaran ini yaitu Adapun beberapa kelebihan dan kekeurangan terhadap media pembelajaran *Wordwall*. Yang pertama untuk kelebihannya adalah media ini sangat interaktif terhadap proses keaktifan peserta didik dan guru sebagai pemberi petunjuk langkah penggunaannya. Kedua, media ini dapat dikatakan sebagai sebuah inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang berisi bahan ajar yang sangat menarik sehingga dapat meningkatkan daya tarik peserta didik dalam proses pembelajaran. Ketiga, dalam media ini, sudah tersedia banyak berbagai template gratis yang dapat digunakan untuk membuat permainan interaktif terkait pembelajaran dan ada juga yang berbayar untuk menambah variasi permainan

tersebut. Keempat, media ini memanfaatkan basis teknologi yang nantinya juga akan membuat peserta didik akan lebih memahami tentang perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan untuk menurunkan tingkat kebosanan dan meningkatkan tingkat antusias peserta didik terhadap pembelajaran agar suasana pembelajaran jauh lebih hidup dan menarik. Dibalik beberapa kelebihan media pembelajaran *Wordwall* ini, ada juga beberapa kekurangannya. Yang pertama, harus menggunakan perangkat berupa *smartphone, tab, laptop* yang mana ada beberapa yang belum memiliki. Kedua, dari semua jenis permainan yang tersedia tidak semuanya dapat diterapkan dalam pembelajaran tingkat SMA karena tingkat kesulitan permainannya juga variatif. Ketiga harus terhubung dengan sinyal internet agar terkendala dari *error* maupun *hang* karena sinyal.

Dengan berbagai alasan diatas, diharapkan pada penelitian ini, tujuan terhadap penelitian dapat terjawab dan memecahkan masalah pada peserta didik terkait proses pemahaman dalam pembelajaran yang mempengaruhi terhadap hasil belajar mereka. Diharapkan penelitian ini memberikan referensi terhadap para guru atau pengajar untuk kedepannya lebih memperhatikan terkait media pembelajaran demi membangun suasana kelas belajar yang lebih aktif, responsif, interkatif dan kondusif. Dalam sistematis pembuatan *Wordwall* ini, diharapkan dapat menjadi sumber referensi dan inspirasi untuk mendukung sistem pembelajaran yang menyokong penggunaan media pembelajaran secara digital yang memanfaatkan perkembangan teknologi yang dimana kita telah berada pada era revolusi industri 4.0.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMAN 51 Jakarta yang beralamat pada Jalan Batu Ampar III No.59, RT.12/RW.2, Batu Ampar, Kec. Kramat jati, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13520. Populasi pada penelitian ini dipilih pada seluruh peserta didik yang ada di SMA Negeri 51 Jakarta yang memiliki jumlah total peserta sebanyak 143 siswa yang terdiri atas 4 Kelas IPS yaitu kelas XI IPS 1-XI IPS 4. Pada penelitian ini, sampling dilakukan dengan metode *random sampling*, teknik ini secara sederhana mengambil calon sampel secara acak pada populasi (Feinberg et al., 1986, p. 43). Sampel pada penelitian ini, dipilih terhadap Kelas XI IPS 1 dan Kelas XI IPS 2 yang memiliki jumlah peserta didik sebanyak 36 Siswa untuk kelas XI IPS 1 dan 36 Siswa untuk Kelas XI IPS 2 dengan total dari kedua kelas tersebut sebanyak 72 siswa dengan tingkatan yang sama yaitu kelas XI. Untuk *sampling* pada kelas XI IPS 1 akan diberikan media pembelajaran *Wordwall* dan untuk *sampling* pada kelas XI IPS 2 tidak akan diberikan media pembelajaran *Wordwall*.

Jenis penelitian ini, termasuk dalam penelitian kuantitatif yang dilakukan dengan pendekatan secara eksperimen. Pendekatan eksperimen adalah pendekatan penelitian yang cukup khas (Sukmadinata, 2011, p. 194). Kekhasan tersebut diperlihatkan oleh dua hal, pertama penelitian eksperimen menguji secara langsung pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain, kedua menguji hipotesis hubungan sebab akibat. Untuk desain penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen *Pre-test and Post-test Control Group Desain*. Penelitian ini menggunakan kelas control yang dibagi menjadi 1 kelas yang diberikan media pembelajaran *Wordwall* pada kelas XI IPS 1 dan kelas control yang tidak diberikan media pembelajaran *Wordwall* pada kelas XI IPS 2 yang menggunakan cara ajar seperti biasa yang diberikan guru pada umumnya.

Penelitian ini menggunakan Tes dan Angket. Penelitian ini menggunakan jenis tes yaitu *Pre-test dan Post-test*. *Pre-test post-test group design* adalah penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen (*pre-test*) dan sesudah eksperimen (*post-test*) (Arikunto, 2002, p. 78). Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2017, p. 142).

Pada Penelitian ini, instrument yang akan digunakan berupa soal untuk *Pre-test* dan *Post-test* yang sebelumnya akan melalui uji validitas dan reabilitas. Serta angket seperti angket validasi ahli materi dan angket penilaian pengamatan kelas saat proses pembelajaran berlangsung pada kedua kelas. Pada penelitian ini digunakan pengujian validitas menggunakan Korelasi *Product Moment*.

Uji realibilitas ini akan menggunakan sebuah rumus dari metode *alpha Cronbach*. Apabila jumlah dari hasil nilai uji reabilitas dengan signifikansi sebesar 5% dengan $r_{tabel} = 0,316$ maka:

- $r_{hitung} > r_{tabel}$, hasil reliabel dan instrumen dapat digunakan
- $r_{hitung} < r_{tabel}$, hasil tidak reliabel dan instrumen tidak dapat digunakan

Analisis data pada penelitian ini menggunakan bantuan dengan aplikasi SPSS 17 dan dilakukan dengan teknik analisis data yaitu uji normalitas, uji homogenitas, uji *independent sample t-test*. Uji normalitas ini digunakan untuk menguji dan melihat data penelitian terdistribusi normal atau tidak. Metode uji normalitas yang digunakan dalam penelitian adalah metode *Kolmogorov-Smirnov* dengan nilai rujukan (Sig.) $>0,05$ agar dapat dikatakan data yang diperoleh bersifat normal. Uji Homogenitas digunakan untuk menguji sebaran data dari dua varian sampel atau lebih berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Uji Homogenitas pada penelitian ini, peneliti menggunakan Uji F dengan taraf signifikansi Sig. (*Based on mean*) $>0,05$ agar data dapat bersifat homogen.

Hasil Penelitian

1. Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik

Pada hasil Uji Reliabilitas yang terdapat pada tabel. 2 mendapatkan hasil nilai hitung *Cronbach's Alpha* sebanyak 0,974 yang apabila dilihat pada keterangan tabel tersebut bahwa instrument penelitian ini memiliki tingkat reliabilitas sangat tinggi. Oleh karena itu, dapat diambil garis besar bahwa instrumen penelitian yang akan digunakan peneliti memiliki hasil yang valid dan reliabel dan instrument penelitian dapat digunakan

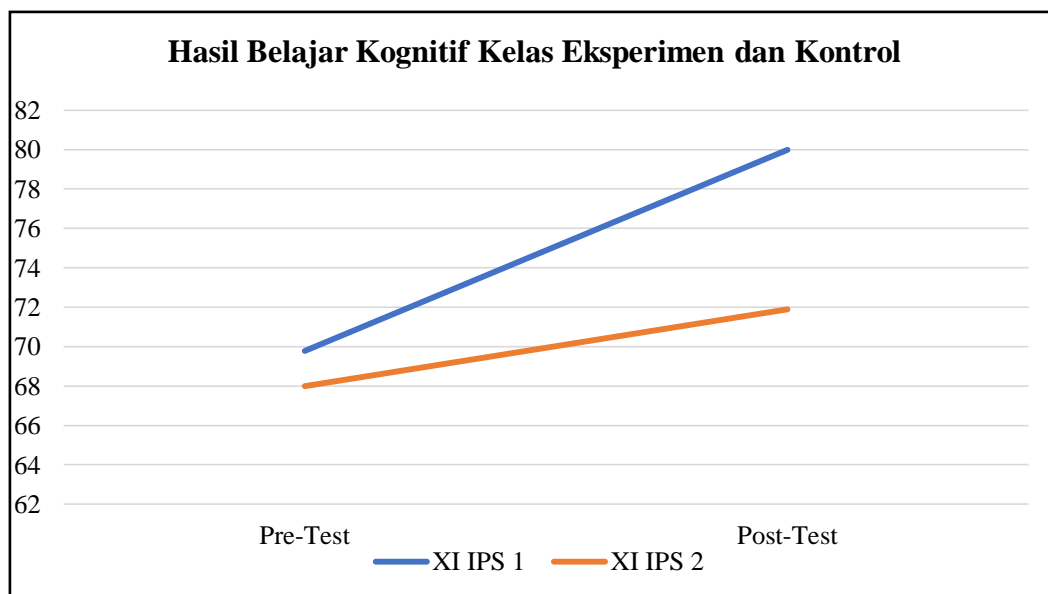
Tabel 2. Hasil Uji Reabilitas

Nilai Hitung Cronbach's Alpha	Kriteria	Keterangan	Kesimpulan
0,974	0,0 – 0,20	Sangat Rendah	Sangat Tinggi
	0,21 – 0,40	Rendah	
	0,41 – 0,60	Cukup	
	0,61 – 0,80	Tinggi	
	0,81 – 1,00	Sangat Tinggi	

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2023)

Setelah melakukan pengujian terhadap instrumen penelitian selesai, maka selanjutnya akan dilakukan pengambilan data dimulai dengan pengambilan nilai *Pre-*

Test dan *Post-Test* pada kedua kelas baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Setelah mendapat data hasil belajar dari kelas eksperimen dan kontrol, maka selanjutnya akan mengolah data hasil belajar untuk hasil *Post-Test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan yang cukup signifikan. Untuk kelas eksperimen mendapat nilai rata-rata 80 dari nilai *Pre-Test* 69,77. Sedangkan untuk kelas kontrol mendapatkan nilai 71,89 dari nilai *Pre-Test* 68. Sehingga terlihat ada peningkatan signifikan dari penggunaan media pembelajaran *Wordwall* pada kelas eksperimen yang dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik (Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2023)

2. Hasil Uji Analisis Data

Uji analisis data dimulai dari Uji Prasyarat dengan tahap awal Uji Normalitas, dengan hasil yang dapat dilihat pada Tabel. 3 dengan hasil semua uji terdistribusi **normal** karena memiliki keterangan hasil diatas nilai rujukkann terhadap nilai signifikansi.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Jenis Data	Nilai Sig. (2-tailed)	Nilai Rujukan	Kesimpulan
Pre-Test Eksperimen	0,200	0,05	Normal
Pre-Test Kontrol	0,154	0,05	Normal
Post-Test Eksperimen	0,200	0,05	Normal
Post-Test Kontrol	0,099	0,05	Normal

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2023)

Selanjutnya uji Homogenitas yang diuji pada hasil nilai *Post-Test* pada kedua kelas dengan nilai signifikansi sebesar 0,365 sehingga dapat dikatakan kalau kedua sampel bersifat **homogen** karena nilai signifikansi lebih tinggi dari nilai rujukan yaitu 0,05 yang dapat dilihat pada Tabel. 4 dibawah ini.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Jenis Data	Nilai Sig. (Based on Mean)	Nilai Rujukan	Kesimpulan
Hasil Belajar	0,365	0,05	Homogen

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2023)

Terakhir untuk melihat hasil dari pengaruh media pembelajaran ini dilakukan uji persamaan dua rata-rata dengan metode uji *Independent Sample T-Test* dengan perolehan nilai signifikansi 0,000 yang dapat dikatakan bahwa hipotesis yang dapat dibilang adalah H_0 ditolak dan H_a diterima yang memiliki kesimpulan bahwa **terdapat pengaruh** dari penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar pada sub materi persebaran kebudayaan Indonesia di kelas XI yang dapat dilihat pada Tabel. 5.

Tabel 5. Hasil Uji *Independent Sample T-Test*

Jenis Data	Nilai Sig. (2-tailed)	Nilai Rujukan	Kesimpulan
Post-Test Eksperimen dan Post-Test Kontrol	0,000	0,05	H_0 ditolak dan H_a diterima

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2023)

3. Hasil rekapitulasi terhadap analisis angket media pembelajaran *Wordwall*

Pada penelitian ini, penilaian angket terhadap media pembelajaran *Wordwall* terdapat 4 aspek yaitu kualitas isi, kesampaian tujuan pembelajaran, umpan balik, dan motivasi. dan ini merupakan hasil analisis dari aspek-aspek yang telah disebutkan diatas sebagai berikut.

a. Aspek Kualitas Isi (*Content*)

Hasil angket aspek ini pada media pembelajaran *Wordwall* memiliki skor yaitu sebesar 84% yang masuk dalam kategori sangat baik. Cangkupan terhadap penilaian ini mengenai kesesuaian isi dengan materi, penyajian soal, tampilan gambar, kemudahan pemahaman, dan manfaat.

b. Aspek Kesampaian Tujuan Pembelajaran (*Learning Goal Alignment*)

Hasil angket aspek ini pada media pembelajaran *Wordwall* memiliki skor yaitu sebesar 90% yang masuk dalam kategori sangat baik. Cangkupan terhadap penilaian ini mengenai kesesuaian tujuan pembelajaran, kesesuaian media pembelajaran terhadap karakteristik siswa dan rangsangan berpikir kritis.

c. Aspek Umpan Balik (*Feedback and Adoption*)

Hasil angket aspek ini pada media pembelajaran *Wordwall* memiliki skor yaitu sebesar 80% yang masuk dalam kategori sangat baik. Cangkupan terhadap penilaian ini mengenai pemahaman penggunaan media pembelajaran.

d. Aspek Motivasi (*Motivation*)

Hasil angket aspek ini pada media pembelajaran *Wordwall* memiliki skor yaitu sebesar 93% yang masuk dalam kategori sangat baik. Cangkupan terhadap penilaian ini mengenai ketertarikan siswa, rangsangan rasa ingin tahu, dan implementasi pada kehidupan sehari-hari.

Pembahasan

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan data statistik sebagai alat uji untuk mengukur aspek pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *Wordwall*, sehingga ditemukan hasil pada uji hipotesis menggunakan uji *independent simple t-test* dengan hasil signifikasnsi dibawah nilai rujukan. Maka dari itu hasilnya dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh dari media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar kognitif pada kelas eksperimen di SMAN 51 Jakarta.

Pembelajaran dengan media *wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa karena media *wordwall* memberikan kesempatan siswa dengan bermain sambil belajar yang sesuai. Selain itu tampilan yang bervariasi membuat siswa tidak bosan dalam pembelajaran. Kemudian pemberian penghargaan untuk siswa dalam bentuk pujian dan terdapatnya kesempatan untuk setiap kelompok memperoleh peringkat teratas dalam menemukan jawaban soal (Akbar, 2023).

Hasil ini juga terdapat pada penelitian lain yang menguji pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar. Penelitian pertama dilakukan oleh Aldika Rohmatunnisa (Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah) yang berjudul “Pengaruh Aplikasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Menyimak Teks Biografi di SMAS Triguna Utama Tahun Pelajaran 2021/2022”. Hasil yang terdapat pada penelitian tersebut adalah Terdapat pengaruh positif media pembelajaran menggunakan aplikasi *wordwall* terhadap hasil menyimak teks biografi siswa di SMAS Triguna Utama. Hal tersebut dibuktikan dari hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan Independent sampel T-Test yaitu diperoleh taraf signifikansi (Sig.) sebesar 0,000 karena signifikansi lebih kecil dari 0,005 ($0,000 < 0,005$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian dari peneliti adalah perbedaan pada mata pelajaran yang diampu yaitu Bahasa Indonesia sedangkan peneliti Geografi.

Menurut Lesatari, (2021) *wordwall* berguna sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Dengan pembelajaran yang menyenangkan tentunya dapat memberikan semangat tersendiri kepada siswa. Jika siswa semangat dan pembelajaran menarik maka hasil belajar yang diperoleh juga akan baik. Pembelajaran *wordwall* dengan game dapat digunakan melalui laptop atau smarthphone. Dalam aplikasi *wordwall* terdapat gambar, audio, animasi dan permainan interaktif yang dapat membuat siswa tertarik.

Penelitian lain juga ada dari A.I. Nadia (Universitas Muhammadiyah Surabaya) yang berjudul “Penggunaan Aplikasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19”. Hasil yang diperoleh pada penelitian tersebut adalah hasil penelitian tersebut memberikan kesimpulan bahwa penggunaan aplikasi *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, aktivitas guru dan aktivitas siswa. Perbedaan penelitian relevan ini dengan penelitian oleh peneliti adalah mata pelajaran yang diambil yaitu matematika sedangkan peneliti mengampu pelajaran Geografi.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini pada analisis data dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat diambil kesimpulan bahwa, terdapat pengaruh pada hasil belajar kognitif dengan menggunakan media pembelajaran gamifikasi berbasis aplikasi *Wordwall* dan yang menggunakan media pembelajaran seacar konvensional pada sub

materi Persebaran Kebudayaan Indonesia, dengan berdasarkan hasil *Independent Sample T-Test* diperoleh nilai Signifikansi (Sig.) $0,000 < 0,05$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh media pembelajaran gamifikasi berbasis aplikasi *Wordwall* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 51 Jakarta. Dan juga penulis memberi saran pada penelitian selanjutnya untuk melakukan dengan menggunakan mata Pelajaran atau materi yang lain serta tingkat jenjang pendidikan berbeda agar variasi penelitian mengenai permasalahan ini memiliki banyak referensi.

Ucapan Terimakasih

Dalam penyusunan penelitian ini, penulis mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak, maka dengan itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak seluruh Instansi Universitas Negeri Jakarta atas arahan dalam menulis dan menyusun artikel ini dan juga kepada seluruh warga SMAN 51 Jakarta atas kesertaan dan izin dalam pelaksanaan sehingga penelitian ini dapat terwujud.

Referensi

- Akbar, Hilmi Fadhillah dan Muhamad Sofian Hadi. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa. *Community Development Journal*. Vol. 4, no. 2 Juni 2021 Hal. 1653-1660
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Pratek* (Revisi 5). PT Rineka Cipta.
- Diana, R. S. (2012). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Kompetensi Dasar Ayat Jurnal Pemyesuaian Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI IPS di SMAN Negeri 1 Bae Kudus. *Economic Education Analysis Journal*, 1(2).
- Dotutinggi, M., Zees, A., Rahmat, A. (2023). Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Pada Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Siswa di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Masyarakat dan Pengabdian* 03(2)
- Feinberg, T. E., Rifkin, A., Schaffer, C., & Walker, E. (1986). Facial discrimination and emotional recognition in schizophrenia and affective disorders. *Archives of General Psychiatry*, 43(3), 276–279. <https://doi.org/10.1001/archpsyc.1986.01800030094010>
- Fikriansyah, & Mohammad. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran*. Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Muhammadiyah Paciran.
- Hafsah., Sakban, A., Wiranda, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar PKN pada Materi Keberagaman dalam Masyarakat Indonesia Kelas VI MTs. *Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 11(1).
- Khotimah, K., Sulistyarini., Meily, A. N. (2023). Pengaruh Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 3 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha* 11(3)

- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas Iv Sd N 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 1-6.
- Rahmatullah, Annisa, R. R., Muhammad, I. S. A, Inanna, Nurjannah. (2021). Media Pembelajaran Kontekstual Learning Berbasis Game Edukasi Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 05(1).
- Rohmatunnisa, A. (2022). *Pengaruh Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Menyimak Teks Biografi di SMAS Triguna Utama Tahun Pelajaran 2021/2022*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Sakinata, M. M., Heni, P. P. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa MAN I Lamongan. *Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 05(2).
- Savira, A., Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Edukatif Ilmu Pendidikan* 04(4)
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya Bandung.
- Surayya, E. S. Ag. M. Pd. (2012). Pengaruh Media dalam Proses Pembelajaran. *At-Ta'lim*, 3.
- Syaiful. R. (2014). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Proses Pembelajaran Produktif di SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 01(1).
- Utari, R. (2017). Taksonomi Bloom. Widyaiswara Madya.
- Windayani, I. Y. S. (2021). *Wordwall* Sebagai Media Belajar Interaktif Daring dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Mahasiswa Geografi dalam Mata Kuliah Geografi Desa Kota di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Media Publikasi Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*, 10(1).
- Zulfa. (2021). *Pengaruh Game Wordwall Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X MIPA SMA 2 Lubuk Basung*. Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan PGRI Sumatera Barat.