

PENGARUH MEDIA *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS V SD DJAMA'ATUL ICHWAN PROGRAM UTAMA SURAKARTA

Eriesta Ragil Saputri¹, Sri Handayani², Elinda Rizkasari³

PGSD, Fakultas dan Ilmu Pendidikan, Universitas Slamet Riyadi Surakarta

Email: ariesta.ragil.ar2001@gmail.com

Corresponding author:

Eriesta Ragil Saputri

Universitas Slamet Riyadi Surakarta

Email: ariesta.ragil.ar2001@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika siswa kelas V di SD Djama'atul Ichwan Program Utama Surakarta tahun ajaran 2023/2024. Penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika menjadi suatu permasalahan yang harus ditangani.. Jenis penelitian ini adalah quasi experiment design dengan menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas V SD Djama'atul Ichwan Program Utama Surakarta. Sampel yang digunakan adalah 17 siswa untuk kelas eksperimen dan 16 siswa untuk kelas kontrol. Soal tes yang akan digunakan untuk penelitian, sebelumnya diuji cobakan terlebih dahulu di kelas VB SD Djama'atul Ichwan Program Utama Surakarta. Pada nilai posttest yang telah dilakukan diperoleh nilai posttest kelas eksperimen rata-rata 84,7 dan rata-rata nilai posttest kelas kontrol adalah 76,56. Pengujian hipotesis posttest hasil belajar siswa menunjukkan bahwa nilai sig.(2-tailed) sebesar $0,047 < 0,05$ dan nilai lower 0,11484 dan nilai upper 16,17192 tidak melewati 0. Berdasarkan hasil tersebut, maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat dinyatakan bahwa media *wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Matematika kelas V di SD Djama'atul Ichwan Program Utama Surakarta.

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

Abstract: This research aims to determine the effect of *Wordwall* media on student learning outcomes in Mathematics for class V students at SD Djama'atul Ichwan Main Program Surakarta for the 2023/2024 academic year. This type of research is a quasi experimental design using a control class and an experimental class. The population in this study was all class V of SD Djama'atul Ichwan Main Program Surakarta. The sample used was 17 students for the experimental class and 16 students for the control class. The test questions that will be used for research were previously tried out in the VB class of SD Djama'atul Ichwan Primary Program Surakarta. From the posttest scores that were carried out, the average posttest score for the experimental class was 84.7 and the average posttest score for the control class was 76.56. Posttest hypothesis testing of student learning outcomes shows that the sig (2-tailed) value is $0.047 < 0.05$ and the lower value is 0.11484 and the upper value is 16.17192 does not exceed 0. Based on these results, H_0 is rejected and H_a is accepted so it can be it was stated that *wordwall* media had an influence on the learning outcomes of class V students in class V Mathematics at SD Djama'atul Ichwan Main Program Surakarta.

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

PENDAHULUAN

Salah satu cara mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas adalah melalui pendidikan. Sedangkan pendidikan dapat terwujud dengan terjadinya proses pembelajaran yang berpedoman pada kurikulum. Kurikulum merdeka bersifat fleksibel, berpusat pada materi dasar, dan menciptakan karakter dan kemampuan siswa. Sebagaimana dikemukakan (Rizkasari, 2023) peningkatan karakter siswa dapat terbentuk dengan melaksanakan Profil Pelajar Pancasila. Pengembangan karakter siswa di dalam pembelajaran sangat penting karena saat pembelajaran terjadi interaksi antara guru dan siswa dalam mentransfer materi pembelajaran. Pembelajaran yang efektif dapat tercipta apabila didukung dengan media yang memadai.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk meneruskan materi dari pengajar kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Nadia & Desyadri, 2022). Media dapat digunakan dalam pembelajaran Matematika. Matematika adalah pelajaran yang mengharuskan siswanya untuk berpikir logis, kritis, dan kreatif. Keterampilan tersebut diharapkan dapat dimiliki dan dikembangkan oleh siswa. Matematika menurut (Suhendri, 2011) adalah bidang yang mengkaji bilangan, bentuk, konsep, dan logika, bahasa simbol yang digunakan dalam Matematika untuk memecahkan masalah sehari-hari.

Namun kenyataannya, siswa seringkali menganggap pelajaran Matematika membosankan dan sulit. Saat belajar, siswa hanya menyimak dan mencatat apa yang dikatakan oleh guru. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran yang pasif dan membosankan berdampak negatif terhadap hasil belajar siswa. Perubahan tingkah laku siswa sebagai akibat dari proses belajar disebut hasil belajar. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami pembelajaran dari guru, wali siswa, dan lain-lain. Proses ini mencakup perubahan berbagai aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik) (Fauhah & Rosy, 2020). Proses belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain lingkungan fisik dan psikis siswa, keluarga, sekolah, dan masyarakat. Jika guru mampu memahami perilaku dan karakter setiap siswa, maka dapat memfasilitasi pembelajaran yang berkualitas bagi siswa sehingga dapat menghasilkan hasil belajar yang baik (Haryadi et al., 2021).

Berdasarkan wawancara yang saya lakukan kepada wali kelas VA SD Djama'atul Ichwan Program Utama Surakarta pada tanggal 11 Januari 2024 didapatkan beberapa kendala dalam proses pembelajaran Matematika yaitu hasil belajar siswa terbilang cukup rendah karena terdapat beberapa siswa yang nilainya di bawah KKTP atau ketuntasan belajar yang telah ditetapkan sekolah yaitu nilai 70. Dari data nilai PTS siswa kelas VA diperoleh bahwa 41% siswa belum mencapai kriteria ketuntasan belajar dan 59% siswa mencapai kriteria ketuntasan belajar.

Tabel 1. Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar

Kriteria	Interpretasi
$90 \leq \text{KHB} < 100$	Baik sekali
$80 \leq \text{KHB} < 90$	Baik
$70 \leq \text{KHB} < 80$	Cukup
$45 \leq \text{KHB} < 70$	Kurang
$0 \leq \text{KHB} < 45$	Kurang sekali

(Trianto, 2012:206)

Keterangan : KHB = Ketuntasan Hasil Belajar

Berdasarkan klasifikasi kriteria ketuntasan hasil belajar klasikal yang disampaikan oleh Trianto, 2012 dalam (Hadijah et al., 2020), dapat diketahui bahwa interpretasi KHB siswa kelas VA dalam kategori "kurang" karena data nilai PTS siswa kelas VA baru mencapai angka 59% siswa yang dinyatakan mencapai ketuntasan hasil belajar (KHB). Hal ini dikarenakan siswa merasa kesulitan dalam memahami materi yang diberikan guru dan siswa menganggap Matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan.

Media yang digunakan guru saat mengajar juga memengaruhi hasil belajar siswa, karena semua kegiatan guru harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan. Guru kelas VA sering menggunakan media PPT dalam menyampaikan materi, guru belum mengaitkan

media interaktif berbasis IT berbentuk permainan dalam pembelajaran Matematika. Sehingga ketika pembelajaran siswa kurang tertarik dan merasa bosan yang menjadikan respon siswa pasif dan kurang bersemangat di dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, perlu menggunakan media pembelajaran yang mampu meningkatkan semangat dan mengubah *mindset* siswa bahwa Matematika adalah ilmu yang menyenangkan.

Pemilihan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan materi pelajaran yang diajarkan. Oleh karena itu, guru dapat berkreasi dengan berbagai media tergantung pada materi pelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk menunjang kemajuan pembelajaran dan membantu mengembangkan pemahaman siswa lebih lanjut (Husniyah, 2022).

Berdasarkan permasalahan di atas dan perkembangan teknologi yang semakin maju, maka media pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication of Technology*) dapat dimanfaatkan sebagai salah satu metode untuk lebih mengembangkan hasil belajar. Media interaktif berbasis *wordwall* merupakan salah satu jenis media pembelajaran berbasis ICT. Media *Wordwall* merupakan aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran interaktif, misalnya kuis, menjodohkan, memasang pasangan, acak kata, dan sebagainya. *Wordwall* tidak hanya bisa diakses secara online, namun juga bisa diunduh dan dicetak (Tatsa Galuh Pradani, 2022). Aplikasi ini memiliki delapan belas *template* yang dapat diunduh dan mudah untuk diubah dari satu template ke template lainnya.

Kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi berbasis digital dan semangat belajar dapat meningkat ketika media *wordwall* diterapkan dalam pembelajaran. Hasil belajar siswa pada pelajaran Matematika diyakini dapat meningkat dengan memanfaatkan aplikasi *wordwall*.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen dengan jenis *quasi experiment design*. Desain yang digunakan adalah *posttest-only design with nonequivalent groups*, dengan memberikan *posttest* diakhir penelitian di kelas kontrol dan eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan mulai dari bulan November 2023 sampai bulan Juli 2024. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SD Djama'atul Ichwan Program Utama Surakarta berjumlah 33 siswa dengan sampel penelitian siswa kelas VA sebagai kelas eksperimen berjumlah 17 siswa dan kelas VB sebagai kelas kontrol berjumlah 16 siswa,. Teknik sampling yang digunakan adalah teknik sampling total, dimana keseluruhan populasi diambil sebagai sampel. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara tes, dan dokumentasi. Teknik uji coba instrument menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov*, uji homogenitas, dan uji hipotesis *independent sample t-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan desain *quasi experiment* dengan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelumnya telah diadakan *tryout* soal di kelas VB pada tanggal 22 Mei 2024. Soal *tryout* yang diberikan berjumlah 15 soal berbentuk uraian. Data yang diperoleh kemudian diolah

menggunakan uji validitas (*product moment*) dan uji reliabilitas. Hasilnya dari 15 soal terdapat 10 soal yang dinyatakan valid dan *reliabel*. Kemudian dari 10 soal yang dinyatakan valid, diambil 5 soal yang akan digunakan untuk *posttest*. *Posttest* diberikan setelah selesai pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen yang Diberikan *Treatment* Menggunakan Media *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Matematika. Berdasarkan hasil pelaksanaan *posttest* yang telah dilakukan kepada siswa kelas VA SD Djama'atul Ichwan Program Utama Surakarta Tahun Pelajaran 2023/2024, dapat diamati pada tabel distribusi frekuensi di bawah ini :

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Hasil *Posttest* Siswa Kelas Eksperimen

Nilai	X	X^2	F	Cfb	FX	FX^2
70-75	72,5	5256,25	5	5	362,5	131406,3
76-81	78,5	6162,25	3	8	235,5	55460,25
82-87	84,5	7140,25	2	10	169	28561
88-93	90,5	8190,25	1	11	90,5	8190,25
94-100	97	9409	6	17	582	338724
Jumlah	423	36158	17		1439,5	562341,8

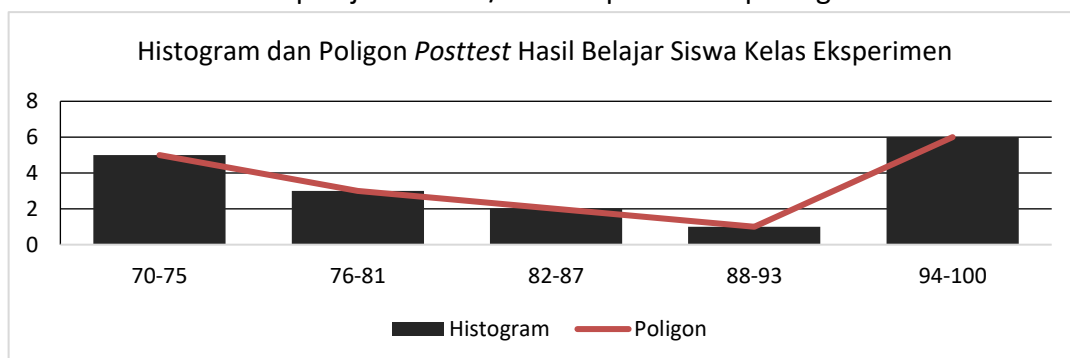
Berdasarkan tabel di atas, *posttest* hasil belajar siswa kelas eksperimen menggunakan perhitungan Ms. Excel mendapatkan nilai interval tertinggi sebesar 100 dan nilai interval terendah sebesar 70. Distribusi frekuensi mempunyai rentang 6 dan jumlah kelas 5 yang terdiri dari interval 70-75 sebanyak 5 siswa, interval 76-81 sebanyak 3 siswa, interval 82-87 sebanyak 2 siswa, interval 88-93 sebanyak 1 siswa, dan interval 94-100 sebanyak 6 siswa.

Hasil tabel distribusi frekuensi dapat digunakan untuk mencari mean, median, modus, dan standar deviasi dengan menggunakan Ms. Excel. Hasil tabulasi data *posttest* hasil belajar siswa kelas eksperimen yang diberikan *treatment* media *Wordwall* pada siswa kelas VA SD Djama'atul Ichwan Program Utama Surakarta tahun pelajaran 2023/2024 dapat diamati pada tabel berikut:

Tabel 2. Statistik Deskriptif *Posttest* Siswa Kelas Eksperimen

<i>Posttest Hasil Belajar Kelas Eksperimen</i>						
Mean	Median	Modus	Std. Deviasi	in	Max	
84,7	82,75	95,77	10,29	0	100	7

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 70, dengan nilai Mean = 84, 7; median = 82,75; Modus = 95,77; dan Standar Deviasi sebesar 10,29. Data hasil belajar siswa kelas eksperimen yang diberikan *treatment* media *Wordwall* kelas VA SD Djama'atul Ichwan Program Utama Surakarta tahun pelajaran 2023/2024 dapat dilihat pada gambar berikut :

Gambar 1. Grafik Histogram dan Polygon *Posttest* Kelas Eksperimen

Berdasarkan gambar di atas terlihat frekuensi tertinggi pada rentang 94-100 sebanyak 6 orang dan frekuensi terendah pada rentang 88-93 sebanyak 1 orang. Berdasarkan hasil pelaksanaan *posttest* yang telah dilakukan kepada siswa kelas VB SD Djama'atul Ichwan Program Utama Surakarta Tahun Pelajaran 2023/2024 dapat diamati pada tabel distribusi frekuensi di bawah ini :

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Hasil *Posttest* Siswa Kelas Kontrol

Nilai	X	X^2	F	Cfb	FX	FX^2
60-67	63,5	4032,25	3	3	190,5	36290,3
68-75	71,5	5112,25	6	9	429	184041
76-83	79,5	6320,25	2	11	159	25281
84-91	87,5	7656,25	3	14	262,5	68906,3
92-100	96	9216	2	16	192	36864
Jumlah	398	32337	16		1233	351383

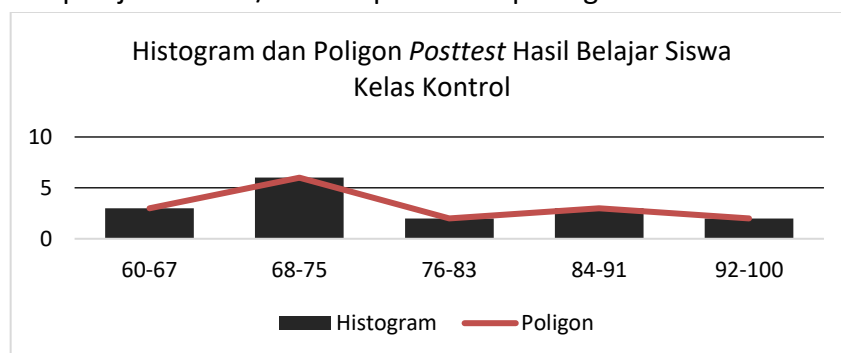
Berdasarkan tabel di atas, *posttest* hasil belajar siswa kelas kontrol yang menggunakan perhitungan Ms. Excel mendapatkan nilai interval tertinggi sebesar 100 dan nilai interval terendah sebesar 60. Distribusi frekuensi mempunyai rentang 8 dan jumlah kelas 5 yang terdiri dari interval 60-67 sebanyak 3 siswa, interval 68-75 sebanyak 6 siswa, interval 76-83 sebanyak 2 siswa, interval 84-91 sebanyak 3 siswa, dan interval 92-100 sebanyak 2 siswa.

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi dapat digunakan untuk mencari mean, median, modus, dan standar deviasi dengan menggunakan Ms. Excel. Hasil tabulasi data *posttest* hasil belajar siswa kelas kontrol yang tidak diberikan *treatment* media *Wordwall* pada siswa kelas VB SD Djama'atul Ichwan Program Utama Surakarta tahun pelajaran 2023/2024 dapat diamati pada tabel berikut :

Tabel 4. Statistik Deskriptif *Posttest* Siswa Kelas Kontrol

<i>Posttest Hasil Belajar Kelas Kontrol</i>						
Mean	Median	Modus	Std. Deviasi	Min	Max	N
76,56	71,67	70	10,60	60	100	16

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60, dengan nilai Mean = 76,56; Median = 71,67; Modus = 70; dan Standar Deviasi = 10,60. Data hasil belajar kelas kontrol yang tidak diberikan *treatment* media *Wordwall* kelas VB SD Djama'atul Ichwan Program Utama Surakarta tahun pelajaran 2023/2024 dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 2. Grafik Histogram dan Poligon *Posttest* Kelas Kontrol

Berdasarkan gambar di atas terlihat frekuensi tertinggi pada rentang 68-75 sebanyak 6 orang dan frekuensi terendah pada rentang 76-83 sebanyak 2 orang.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Posttest Hasil Belajar Siswa			
Kelas	Kolmogorov/Smirnov		
	Statistik	Df	Sig.
Kelas Eksperimen	0,159	16	0,200
Kelas Kontrol	0,209	16	0,060

Berdasarkan tabel uji normalitas, didapatkan hasil kelas eksperimen sebesar $0,200 > 0,05$ sehingga data tersebut berdistribusi normal, dan hasil kelas kontrol sebesar $0,060 > 0,05$ sehingga data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

Posttest Hasil Belajar Siswa			
Levene Statistic	df 1	df 2	Sig.
0,146	1	31	0,705

Berdasarkan tabel tersebut diperlihatkan bahwa nilai signifikan dari *Based of Mean* kedua data tersebut diperoleh sebesar $0,705 > 0,05$ sehingga data dapat dinyatakan sama atau homogen.

Tabel 7. Hasil Uji *Independent Sample T- Test*

Posttest Hasil Belajar Siswa					
Sig.	T	Df	Sig.(2-tailed)	95% Confidence Interval of the Difference	
				Lower	Upper
0,705	2,069	31	0,047	0,11484	16,17192

Berdasarkan analisis data tabel *output independent samples t - test* di atas diperoleh nilai *sig.(2-tailed)* sebesar $0,047 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Data tersebut diperoleh nilai lower 0,11484 dan nilai upper 16,17192 tidak melewati 0, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari hasil tersebut maka dinyatakan bahwa ada perbedaan atau pengaruh antara kelas eksperimen yaitu kelas yang menggunakan media *wordwall* dengan kelas kontrol yang tidak diberikan *treatment*.

Hasil pengujian hipotesis pada taraf 5% dinyatakan bahwa "Terdapat pengaruh media *wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Djama'atul Ichwan Program Utama Surakarta Tahun Pelajaran 2023/2024". Media *wordwall* selama ini belum pernah digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga pada saat pembelajaran dilakukan cenderung membosankan yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Informasi yang didapatkan dari penelitian ini bahwa ada perbedaan hasil *posttest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pada kelas kontrol, model pembelajaran yang digunakan adalah model konvensional, yaitu guru menjelaskan dan siswa mendengarkan. Akibatnya peran siswa sebagai penerima informasi menjadi kurang aktif. Siswa juga terlihat kurang tertarik dan kurang antusias belajar pada saat kegiatan pembelajaran, sehingga ketika guru menjelaskan materi siswa kurang memperhatikan.

Pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) dengan media *wordwall*. Ketika pembelajaran siswa sangat antusias dalam menerima materi pelajaran dari guru. Hal ini dikarenakan media *wordwall* dapat membantu siswa mempelajari konsep matematika dengan cara yang menyenangkan dan mengasyikkan. *Wordwall* adalah game edukasi dengan beragam fitur dan template. Kelas eksperimen menggunakan tiga template *wordwall* untuk dua pertemuan : pertemuan pertama menggunakan kartu kilat dan kuis, dan pertemuan kedua menggunakan roda acak. Dengan demikian, siswa menjadi lebih aktif dan tertarik karena mereka dapat menggunakan berbagai macam template. Media *wordwall* dapat mendorong

jiwa kompetisi pada siswa karena ketika media *wordwall* dimainkan, siswa secara berkelompok bersaing untuk menjawab pertanyaan di *wordwall* dengan akurat. Saat bermain *wordwall*, siswa dalam proses pembelajaran terlihat fokus, dan beberapa siswa dalam kelompoknya terlihat saling memberi semangat. Setiap siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Guru kemudian merangkum kelompok mana yang mendapatkan jawaban benar paling banyak. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar siswa. Menurut Sari dkk. (2024), *wordwall* dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan model pembelajaran konvensional dengan memasukkan unsur permainan.

Kelas eksperimen, siswa tampak lebih aktif dalam pembelajaran, sehingga menciptakan interaksi antara siswa dan guru, serta siswa dengan siswa. Tingkat pemahaman, motivasi belajar, dan hasil belajar siswa akan meningkat karena interaksi positif antar sesama pembelajar. Hal ini terlihat dari penelitian Nadia dan Desyadri yang terbit pada tahun 2022 bertajuk “Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” menemukan bahwa media *wordwall* dapat membantu siswa belajar lebih baik di sekolah dasar (Nadia & Desyadri, 2022).

Setelah data *posttest* hasil penelitian dinyatakan normal dan homogen, maka digunakan uji *independent sample t-test* untuk menguji hipotesis. Hasil uji *independent sample t-test* menunjukkan nilai sig (2-tailed) sebesar $0,047 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Karena nilai *lower* 0,11484 dan nilai *upper* 16,17192 pada data ini tidak melewati 0, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari hasil tersebut disimpulkan bahwa terdapat perbedaan atau pengaruh antara kelas eksperimen yaitu kelas yang menggunakan media *wordwall* dengan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Djama’atul Ichwan Program Utama Surakarta tahun pelajaran 2023/2024 dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen pada mata pelajaran Matematika. Dapat dilihat dari rata-rata hasil *posttest* kelas kontrol sebesar 76,56 dan rata-rata hasil *posttest* kelas eksperimen sebesar 84,7. Kemudian, hasil *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen yang sudah diuji menggunakan uji *Independent Sample T-Test* dengan hasil nilai sig.(2-tailed) sebesar $0,047 < 0,05$ dan nilai *lower* 0,11484 dan nilai *upper* 16,17192 tidak melewati 0. Berdasarkan hasil tersebut, maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat dinyatakan bahwa “ada pengaruh positif media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Djama’atul Ichwan Program Utama Surakarta pada mata pelajaran Matematika tahun pelajaran 2023/2024”.

DAFTAR PUSTAKA

Fauhah, H., & Rosy, B. (2020). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>



- Hadijah, S., Aulia, L., & Yuniza Eviyanti, C. (2020). Profil Hasil Belajar Matematika Siswa Yang Diajar Menggunakan Media Pembelajaran Berintegrasi Budaya Aceh. *Numeracy*, 7(2), 309–323. <https://doi.org/10.46244/numeracy.v7i2.1256>
- Haryadi, R., Nuraini, H., & Kansaa, A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *AtTàlim : Jurnal Pendidikan*, 7(1), 2548–4419.
- Husniyah, A. M. (2022). Media Aplikasi Dora (Dongeng Nusantara) Pada Pembelajaran Menyimak Dongeng Di Era Digital Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 316–325. <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i1.1975>
- Nadia, D. O., & Desyadri. (2022). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR*. 19(2), 1924–1933.
- Rizkasari, E. (2023). Profil pelajar Pancasila sebagai upaya menyiapkan generasi emas Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 50. <https://doi.org/10.30659/pendas.10.1.50-60>
- Suhendri, H. (2011). Pengaruh Kecerdasan Matematis–Logis dan Kemandirian Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 1(1), 29–39. <https://doi.org/10.30998/formatif.v1i1.61>
- Tatsa Galuh Pradani. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457. <https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/educenter/index>