



Persepsi Mahasiswa PGSD Tentang Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Dalam Mata Kuliah Pembelajaran Matematika SD

Rince S. M Benu^{1*}, Adam Bol Nifu², Dyen E. Lakapu³

¹PGSD/FKIP/Universitas San Pedro Kupang, Indonesia

Email: rincebenu14@gmail.com

²PGSD/FKIP/Universitas Nusa Cendana Kupang, Indonesia

Email: adambolnifu2@yahoo.com

³PGSD/FKIP/STKIP Soe, Indonesia

Email: dyenlakapu13@gmail.com

Abstract. *The perception of mathematics is difficult, boring and uninteresting experienced by PGSD students at the previous level. Of course, this has a negative impact on PGSD students participating in elementary mathematics learning courses. The purpose of this study is to find out students' perceptions of the use of word wall applications in elementary mathematics learning courses. The method used in this study is qualitative through a questionnaire using a google form. The results of the study show that students have a positive perspective in elementary mathematics learning courses because they use word walls. This can be seen in the percentage of 94.00% of students who revealed that the use of word wall applications is effective in making online games in elementary mathematics learning courses. As many as 94% stated that the template design in the word wall application attracted students' attention in making online games in elementary mathematics learning courses. A total of 87.88% revealed that the use of colors and fonts provided by the word wall application attracted attention and 93.94% stated that the use of word wall applications could increase motivation in elementary mathematics learning courses.*

Keywords: *Elementary Math Learning; Perception; Wordwall.*

Abstrak. *Persepsi tentang matematika itu sulit, membosankan dan tidak menarik dialami mahasiswa PGSD pada jenjang sebelumnya. Tentu hal ini memberi dampak yang negatif bagi mahasiswa PGSD dalam mengikuti mata kuliah pembelajaran matematika SD. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui persepsi mahasiswa tentang penggunaan aplikasi wordwall dalam mata kuliah pembelajaran matematika SD. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu kualitatif melalui kuesioner menggunakan google form. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki perspektif yang positif dalam mata kuliah pembelajaran matematika SD karena menggunakan wordwall. Hal ini terlihat pada presentasi sebanyak 94,00% mahasiswa mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi wordwall efektif dalam membuat games online pada mata kuliah pembelajaran matematika SD. Sebanyak 94% menyatakan bahwa desain template pada aplikasi word wall menarik perhatian mahasiswa dalam membuat games online pada mata kuliah pembelajaran matematika SD. Sebanyak 87,88% mengungkapkan bahwa penggunaan warna, font yang disediakan oleh aplikasi wordwall menarik perhatian dan 93,94 % menyatakan bahwa penggunaan aplikasi wordwall dapat meningkatkan motivasi dalam mata kuliah pembelajaran matematika SD.*

Kata Kunci: *Pembelajaran Matematika SD; Persepsi; Wordwall.*

PENDAHULUAN

Mata kuliah pembelajaran matematika SD merupakan salah satu mata kuliah penting bagi mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Mata kuliah ini memberikan bekal kepada mahasiswa calon guru SD dalam memahami konsep-konsep matematika, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, kemampuan memecahkan masalah serta kompetensi dalam mendesain pembelajaran matematika yang sesuai tuntutan perkembangan anak sekolah dasar.

Tetapi kenyataan dilapangan berdasarkan hasil wawancara terhadap mahasiswa pada pertemuan awal mata kuliah pembelajaran matematika SD, sebagian besar mahasiswa kurang tertarik belajar matematika karena memiliki pengalaman belajar matematika yang negatif di jenjang sebelumnya. Beberapa persepsi negatif mahasiswa antara lain: sulit memahami konsep-konsep matematika, gurunya kurang kreatif, soal-soal ujian yang diberikan sulit, banyak sekali rumus yang harus dihafal, suasana belajar menegangkan dan kurang menyenangkan. Sebagian lagi mengatakan mereka sulit mengerjakan tahapan-tahapan penyelesaian soal karena lupa rumus dan cara mengerjakannya dan kadang kurang teliti sehingga jawabanya salah. Persepsi tentang matematika itu sulit, membosankan dan tidak menarik dialami mahasiswa PGSD pada jenjang sebelumnya dan lebih khusus bagi mahasiswa yang latar belakang jenjang SMA pada jurusan Bahasa dan IPS. Tentu hal ini memberi dampak yang negatif bagi mahasiswa PGSD dalam mengikuti mata kuliah pembelajaran matematika SD.

Urgensi dari penelitian ini mengubah persepsi negatif mahasiswa PGSD terhadap pembelajaran matematika SD melalui penggunaan aplikasi wordwall sehingga menciptakan pembelajaran matematika yang menarik dan menyenangkan, memberikan persepsi positif mahasiswa pada pembelajaran matematika, meningkatkan minat dan motivasi belajar serta memotivasi mahasiswa menggunakan teknologi. Dosen melakukan inovasi dalam perkuliahan pembelajaran matematika SD dengan mengintegrasikan teknologi untuk menciptakan iklim belajar yang bervariasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi mahasiswa PGSD tentang penggunaan aplikasi *wordwall* dalam mata kuliah pembelajaran matematika SD.

Wordwall adalah sebuah aplikasi yang menarik pada browser. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan. Menurut One (2017) peran pendidik bukan hanya menyampaikan materi pembelajaran saja, namun harus mampu memanfaatkan teknologi menjadi sebuah media pembelajaran sehingga materi mudah dipahami. Dosen menyajikan perkuliahan dengan memaksimalkan teknologi dengan *game edukatif* berbasis aplikasi *wordwall*. Wahyuni (2016) berpendapat bahwa seorang pendidik dapat menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran yang berguna mendukung penyajian materi pembelajaran serta merancang dan mendesain sebuah media pembelajaran interaktif yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang disesuaikan dengan adanya kebutuhan. (Hae & Rezeki Patricia Tantu, 2021).

Halaman *word wall* juga menyediakan contoh-contoh hasil kreasi sehingga pengguna baru mendapatkan gambaran kreativitas game yang akan dihasilkan (Sherianto, 2020). Dalam aplikasi *word wall* tersedia 18 beragam fitur template yang dapat digunakan untuk mendesain games diantaranya 1. *Match up*, 2. *Quiz* 3. *Random Wheel* 4. *Missing Word*, 5. *Group Short*, 6. *Matching Pairs* 7. *Unjumble* 8. *Random Cards*, 9. *Find the match*, 10. *Open the box*, 11. *Anagram*, 12. *Labelled Diagram* 13. *Gameshow Quiz* 14. *Whack a mole*, 15. *True or False*, 16. *Balloon pop*, 17. *Maze Chase* 18. *Airplane*.

Penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu penelitian oleh Kasa et al (2021) dengan judul “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran IPS Secara Daring (Online) di Sekolah Dasar” mengatakan bahwa adanya peningkatan nilai rata-rata siswa sebesar 94,83% sehingga dapat dikatakan aplikasi *wordwall* sangat efektif digunakan. Data hasil penelitian ini juga diperkuat dari penelitian oleh (Sari et al., 2021) dengan judul “Pengaruh Game Word Wall Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X MIPA SMA 2 Lubuk Basung” mengatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dengan digunakannya media *wordwall*. Penelitian lainnya oleh Wafiqni & Putri (2021) dengan judul “Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Wordwall* dalam Pembelajaran Daring (Online)

Matematika menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *wordwall* dapat digunakan sebagai media pembelajaran peserta didik dengan peningkatan hasil ulangan mencapai 75%. Sejalan itu hasil penelitian Gandasari & Pramudiani (2021) dengan judul “Pengaruh Aplikasi Word Wall Terhadap Motivasi Belajar IPA di Sekolah Dasar” juga mengungkapkan hasil bahwa aplikasi word wall efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Sugiyono (2013) menyatakan penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive dan snowbaal, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/ kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam dan mengandung makna pada persepsi mahasiswa PGSD terhadap penggunaan *wordwall* dalam mata kuliah pembelajaran matematika SD.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif pendekatan kualitatif untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena yang ada, baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia. Penelitian ini untuk mengumpulkan informasi suatu gejala yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan dengan menggambarkan apa adanya tentang suatu variabel. Dalam penelitian ini tidak menggunakan angka-angka statistik. Peran peneliti sebagai instrumen utama dalam penelitian ini, berarti peneliti bertindak penuh sebagai partisipasi aktif dalam menghimpun data, dan mengklasifikasikan data. Pada penelitian ini peneliti memilih Kelas IVD Prodi PGSD FIP tahun 2023/2024 sebagai lokasi penelitian karena merupakan salah satu kelas dalam mata kuliah pembelajaran matematika SD. Subjek dalam penelitian ini adalah 33 mahasiswa PGSD kelas IVD semester genap universitas Nusa Cendana tahun 2023/2024.

Prosedur pada penelitian ini meliputi tiga tahap, yaitu: (1) tahap persiapan meliputi penyusunan instrumen; (2) tahap pelaksanaan, dalam tahapan ini instrumen yang sudah divalidasi kemudian dilakukan pengambilan data dengan cara memberikan angket respon kepada seluruh mahasiswa; (3) dan tahap evaluasi, dalam tahapan ini analisis respon mahasiswa dijabarkan dan dipergunakan untuk menggambarkan tingkatan respon mahasiswa. Instrumen penelitian yang digunakan peneliti yaitu angket tertutup respon mahasiswa menggunakan skala Likert dengan empat kriteria penilaian, yaitu SS (Sangat Setuju); S (Setuju); KS (Kurang Setuju); dan TS (Tidak Setuju). Teknik pengumpulan data penyebaran angket secara online menggunakan google form yang disebar kepada mahasiswa. Teknik analisis data menggunakan dalam penelitian ini adalah analisis data menurut Miles & Huberman. Miles & Huberman (dalam Abidin dkk, 2022:78), menyebutkan bahwa kegiatan analisis data kualitatif dilakukan dalam tiga yaitu: reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), penarikan kesimpulan atau verifikasi (*conclusion drawing or verification*). Setelah itu, menjumlahkan skor setiap pernyataan dengan kriteria yang dikemukakan oleh Riduan (Manisa et al., 2018) sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Angket.

Kategori	Skor Pernyataan
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Kurang Setuju (KS)	2
Tidak Setuju (TS)	1

Sedangkan untuk menentukan kriteria berdasarkan setiap indikator dengan kriteria interpretasi yang dikemukakan oleh Khabibag (Khairiyah, 2018) yang dimuat dalam tabel berikut ini.

Tabel 2. Kriteria Respon Mahasiswa.

Presentase	Kategori
85% ≤ RM	Sangat positif
70% ≤ RM < 85%	Positif
50% ≤ RM < 70%	Kurang positif
RM < 50%)	Tidak positif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

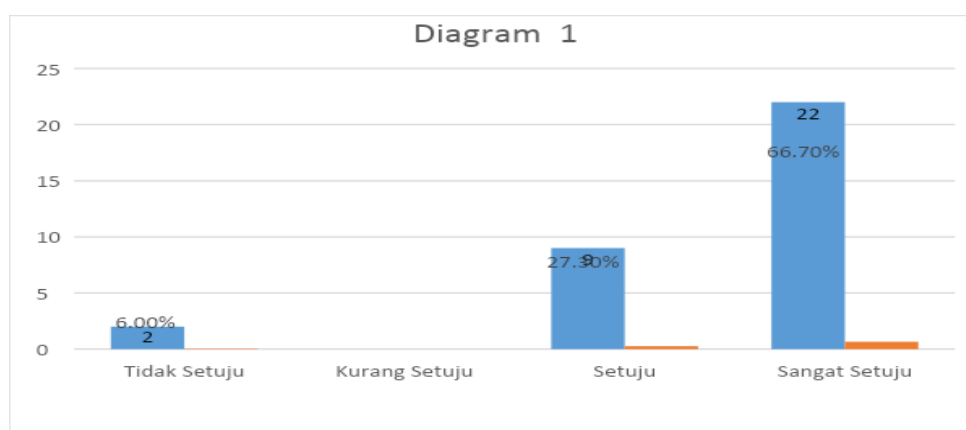
Hasil penelitian dalam pembelajaran menggunakan aplikasi *wordwall* dalam mata kuliah pembelajaran matematika SD menunjukkan terlaksananya pembelajaran yang aktif, menyenangkan dan bermakna. Hal ini ditunjukkan dari antusiasme mahasiswa selama pembelajaran penuh dengan semangat dan antusias. Berikut ini hasil pengolahan angket respon mahasiswa sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Pengolahan Angket Respon Mahasiswa.

No	Indikator	Skor positif	Kategori skor
1	Tertarik menggunakan aplikasi <i>word wall</i> dalam membuat <i>games online</i> untuk pembelajaran matematika SD	94	Sangat positif
2	Desain template pada aplikasi <i>word wall</i> menarik perhatian	94	Sangat positif
3	Penggunaan warna, font yang disediakan oleh aplikasi <i>wordwall</i> menarik perhatian	87,88	Sangat positif
4	Variasi tipe soal pada aplikasi <i>word wall</i> dipandang menarik	90,91	Sangat positif
5	Penggunaan aplikasi <i>word wall</i> dapat meningkatkan motivasi anda pada perkuliahan pembelajaran matematika SD	93,94	Sangat positif
Rata-rata skor		92,146	Sangat positif

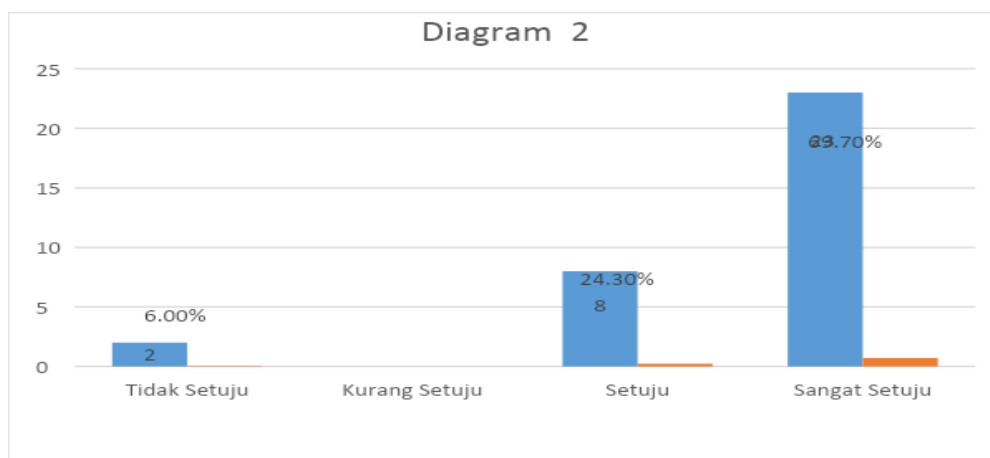
Secara rinci data yang telah dikumpulkan dari hasil angket, lalu diolah dalam teknik deskripsi persentase dapat dilihat pada diagram 1 sampai 5 sebagai berikut:

Gambar 1. Tertarik menggunakan aplikasi *wordwall* dalam membuat *games online* untuk pembelajaran matematika SD.



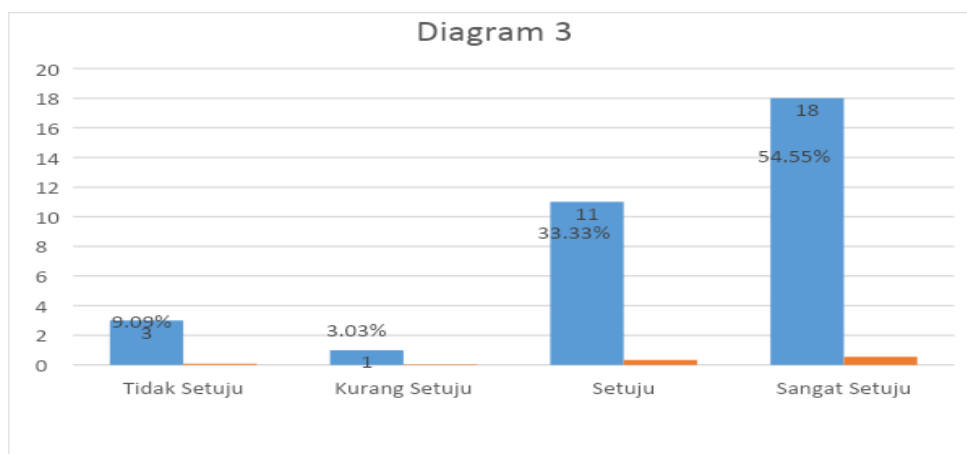
Pada gambar 1 menyatakan bahwa (66,70%) mahasiswa sangat setuju tertarik dalam penggunaan aplikasi *wordwall* dalam membuat *games online* untuk pembelajaran matematika SD, (27,30%) mahasiswa setuju dalam penggunaan media *wordwall*, (0%) mahasiswa kurang setuju dalam penggunaan media *wordwall*, (6,10%) mahasiswa tidak setuju dalam penggunaan media *wordwall*. Dalam hal ini menyatakan bahwa dalam perkuliahan pembelajaran matematika SD dengan menggunakan media *wordwall* sangat efektif dalam membuat *games online*. Hal ini terlihat pada persentase mahasiswa yang menjawab antara sangat setuju dan setuju yang berjumlah 94,00% yang dibandingkan dengan persentase mahasiswa yang menjawab kurang setuju dan tidak setuju yang berjumlah 6,0%. Dengan demikian dapat menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *wordwall* efektif dalam membuat *games online* dalam mata kuliah pembelajaran matematika SD.

Gambar 2. Desain template pada aplikasi *wordwall* menarik perhatian.



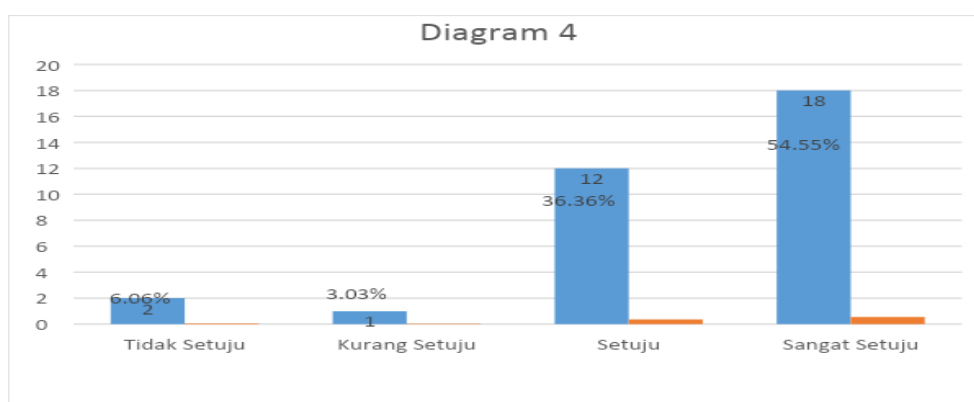
Pada diagram 2 menyatakan bahwa sebanyak 2 orang (6,00%) mahasiswa tidak setuju desain template pada aplikasi *word wall* menarik perhatian, (0%) peserta didik setuju tidak mengalami kesulitan dalam penggunaan media *wordwall*, (24,30%) mahasiswa setuju, desain template pada aplikasi *word wall* menarik perhatian, (69,70%) mahasiswa sangat setuju desain template pada aplikasi *word wall* menarik perhatian. Dalam hal ini menyatakan bahwa, dalam mata kuliah pembelajaran matematika SD dengan menggunakan media *wordwall* dimana desain template pada aplikasi *word wall* menarik perhatian yang terlihat pada persentase peserta didik yang menjawab antara sangat setuju dan setuju yang berjumlah 94% dibandingkan dengan persentase peserta didik yang menjawab kurang setuju dan tidak setuju yang berjumlah 6%. Dengan ini menyatakan bahwa, desain template pada aplikasi *word wall* menarik perhatian mahasiswa dalam membuat *games online* pada mata kuliah pembelajaran matematika SD.

Gambar 3. Penggunaan warna, font yang disediakan oleh aplikasi *wordwall* menarik perhatian.



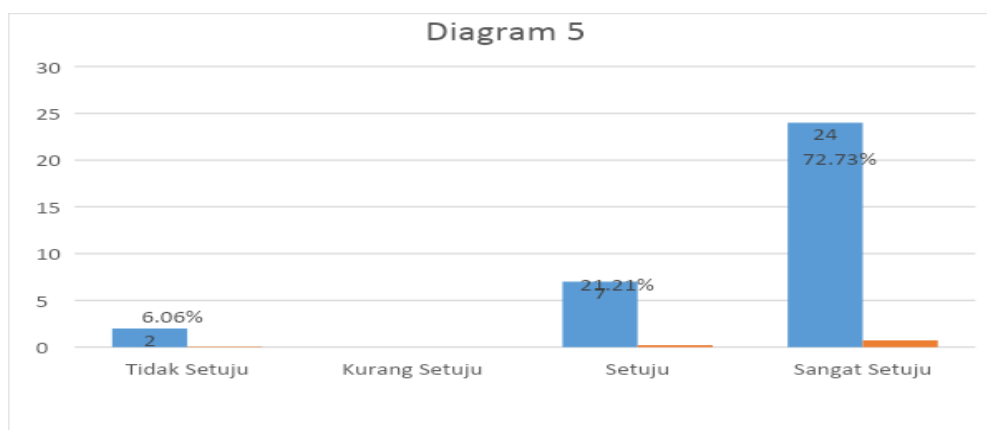
Pada diagram 3 menyatakan bahwa sebanyak 3 orang (9,09%) mahasiswa tidak setuju penggunaan warna, font yang disediakan oleh aplikasi *wordwall* menarik perhatian, (3,03%) mahasiswa tidak setuju penggunaan warna, font yang disediakan oleh aplikasi *wordwall* menarik perhatian, (33,33%) mahasiswa setuju, penggunaan warna, font yang disediakan oleh aplikasi *wordwall* menarik perhatian, (54,55%) mahasiswa sangat setuju penggunaan warna, font yang disediakan oleh aplikasi *wordwall* menarik perhatian. Hal ini menyatakan bahwa dalam mata kuliah pembelajaran matematika SD dengan menggunakan aplikasi *wordwall* dimana penggunaan warna, font yang disediakan oleh aplikasi *wordwall* menarik perhatian yang terlihat pada persentase peserta didik yang menjawab antara sangat setuju dan setuju yang berjumlah 87,88% yang dibandingkan dengan persentase mahasiswa yang menjawab kurang setuju dan tidak setuju yang berjumlah 12,12%. Dengan ini menyatakan bahwa penggunaan warna, font yang disediakan oleh aplikasi *wordwall* menarik perhatian dalam membuat games online pada mata kuliah pembelajaran matematika SD.

Gambar 4. Variasi tipe soal pada aplikasi *wordwall* dipandang menarik.



Pada diagram 4 menyatakan bahwa sebanyak 2 orang (6,06%) mahasiswa tidak setuju variasi tipe soal pada aplikasi *word wall* dipandang menarik, (3,03%) menyatakan kurang setuju variasi tipe soal pada aplikasi *word wall* dipandang menarik, (36,36%) mahasiswa setuju bahwa variasi tipe soal pada aplikasi *word wall* dipandang menarik dan sebanyak 18 orang (54,55%) mahasiswa sangat setuju penggunaan warna, font yang disediakan oleh aplikasi *wordwall* menarik perhatian. Dalam hal ini menyatakan bahwa, dalam mata kuliah pembelajaran matematika SD dengan menggunakan media *wordwall* dimana penggunaan warna, font yang disediakan oleh aplikasi *wordwall* menarik perhatian yang terlihat pada persentase peserta didik yang menjawab antara sangat setuju dan setuju yang berjumlah 90, 91% yang dibandingkan dengan persentase peserta didik yang menjawab kurang setuju dan tidak setuju yang berjumlah 9,09%. Dengan ini menyatakan bahwa variasi tipe soal pada aplikasi *word wall* dipandang menarik.

Gambar 5. Penggunaan aplikasi *wordwall* dapat meningkatkan motivasi anda pada perkuliahan pembelajaran matematika SD.



Pada gambar 5 menyatakan bahwa sebanyak 2 orang mahasiswa (6,06%) mahasiswa tidak setuju variasi tipe soal pada aplikasi *word wall* dipandang menarik (0%). Penggunaan aplikasi *wordwall* dapat meningkatkan motivasi anda pada perkuliahan pembelajaran matematika SD, (21,21%) mahasiswa setuju, penggunaan aplikasi *wordwall* dapat meningkatkan motivasi anda pada perkuliahan pembelajaran matematika SD (72,73%) mahasiswa sangat setuju penggunaan aplikasi *wordwall* dapat meningkatkan motivasi anda pada perkuliahan pembelajaran matematika SD. Dalam hal ini menyatakan bahwa penggunaan aplikasi *wordwall* dapat meningkatkan motivasi anda pada perkuliahan pembelajaran matematika SD terlihat pada persentase peserta didik yang menjawab antara sangat setuju dan setuju yang berjumlah 93,94% yang dibandingkan dengan persentase mahasiswa yang menjawab kurang setuju dan tidak setuju yang berjumlah 6,06%. Dengan ini menyatakan bahwa penggunaan aplikasi *wordwall* dapat meningkatkan motivasi anda pada mata kuliah pembelajaran matematika SD.

Pembahasan

Tabel 3 yang menunjukkan hasil angket respon mahasiswa memperlihatkan bahwa indikator pertama mengenai mahasiswa "Tertarik menggunakan aplikasi *wordwall* dalam membuat *games online* untuk pembelajaran matematika SD dikategorikan sangat positif (94%). Ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yunus (2022) pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan aplikasi *wordwall* membuat mahasiswa tertarik membuat *games online*. Dalam prosesnya mahasiswa antusias dan berusaha menghasilkan game online pada mata kuliah pembelajaran matematika SD. Selanjutnya indikator yang ke dua adalah ketertarikan mahasiswa pada desain template pada aplikasi *word wall* menarik perhatian sebanyak 94%, termasuk ke dalam kategori positif. Hasil ini memperkuat kesimpulan yang dikemukakan oleh Abdilah (2023) bahwa aplikasi *word wall* memiliki beragam desain sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih efektif.

Indikator berikutnya yang termasuk kategori sangat positif yaitu indikator ke tiga, mengenai aspek Penggunaan warna, font yang disediakan oleh aplikasi *wordwall* menarik perhatian sebesar 87,88. Hal ini sesuai dengan pendapat Swari (2023) dari hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa *wordwall* sebagai media pembelajaran menarik perhatian dalam pembelajaran.

Respon mahasiswa pada indikator keempat variasi tipe soal pada aplikasi *word wall* dipandang menarik sebesar 90,91% berada pada kategori sangat positif. Hal ini membuktikan bahwa dalam pembelajaran matematika menggunakan aplikasi *wordwall* dapat merubah pandangan siswa terhadap pelajaran matematika yang selama ini dianggap sulit dan membosankan. Tipe soal yang dibuat menarik. Hasil ini menguatkan pendapat yang dikemukakan oleh Supinah (Fuadi et al., 2016) dalam pembelajaran menggunakan pendekatan kontekstual siswa lebih memiliki ketertarikan dalam belajar dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan karena soal-soal yang diberikan berupa masalah-masalah kontekstual.

Indikator kelima yakni penggunaan aplikasi *wordwall* dapat meningkatkan motivasi pada pembelajaran matematika SD sebesar 93,94% berada pada kategori sangat positif. Dari hasil yang diperoleh sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Hartati (2018), Nisa (2021), Agusti (2022), yang mengatakan bahwa dengan menggunakan aplikasi *wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar dan efektif dalam pembelajaran ((Kasa et al., 2021).

SIMPULAN DAN SARAN

Persepsi mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi *wordwall* dalam mata kuliah pembelajaran matematika SD dikategorikan sangat positif pada semua indikator. Sehingga penggunaan aplikasi *wordwall* dapat menciptakan perkuliahan yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Timbal balik yang diberikan oleh mahasiswa adalah respon positif terhadap mata kuliah pelajaran matematika SD. Memperhatikan kesimpulan di atas, maka saran peneliti secara umum terhadap dunia pendidikan ialah aplikasi *wordwall* dapat menjadi sarana alternatif yang dapat dipilih untuk memberikan stimulus kepada mahasiswa agar berperan aktif selama proses perkuliahan.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdillah, Fikri & Moh. Balya Ali Syaban. 2023. *Development Of Application-Based Word Wall Game Media On Natural Science Subjects For Elementary School Students*. *Jurnal Cakrawala Pendas Vol. 9 No. 1, January 2023 DOI: <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v9i1.3786>*
- Abidin, Z. & Wulandari, T.C. 2022. The Model of Analytical Geometry Interactive Module using Systematic, Active, Effective (SAE) Model to Support Students Autonomous Learning and Mathematics Educations Competence. *Journal of Humanities and Social Sciences Research*, 06(05): 76–80.
- Agusti, Nurul Maulia & Aslam. 2022. Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Word Wall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*. Volume 6 Nomor 4, Halaman 5794 – 5800
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Aplikasi Word Wall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689–3696. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.10799>
- Hae, Y., & Rezeki Patricia Tantu, Y. (2021). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Penerapan Media Pembelajaran Visual Dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1177–1184. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.522>
- Hartati, Suci, Laila Fatmawati & Tri Krismilah. 2018. Upaya Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Game Edukatif Pada Pembelajaran Tematik Muatan Ipa Kelas V Sd Masjid Syuhada. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru*. FKIP. Universitas Ahmad Dalang
- Kasa, B., Taneo, S. P., Lehan, A. A. D., Bol, A., Benu, N., Bulu, V., Loko, L. E., & Nota, M. C. G. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran IPS Secara Daring (Online) di Kelas Tinggi Sekolah Dasar. 1(2), 154–159
- Madura, I. (2019). *(PROBLEM BASED LEARNING) TERHADAP ELSE (Elementary School Education Journal)*. 3, 98–110.
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Word Wall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3 (5), 2854 – 2860.
- One, O. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Madrasah Aliyah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Untan*, 6(3), 210239.
- Sari, R. N., Nazmi, R., & Zulfa, Z. (2021). Pengaruh Game Word Wall Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X Mipa Sma 2 Lubuk Basung. *Puteri Hijau: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(2), 76–83. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/ph/article/view/28828>
- Sugiyono 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Swari, N.K.T.A. 2023. *Wordwall As A Learning Media To Increase Students' Reading Interest*. *JPBII*, Vol. 11 No. 1 Maret 2023 p-ISSN: 2615-2800, e-ISSN: 2615-4404. DOI: 10.23887/jpbi.v11i1.1572
- Wafiqni, N., & Putri, F. M. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Word Wall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1. *Elementar (Elementary of Tarbiyah): Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 68-83
- Yunus, Muh. dkk. 2022. Perancangan Aplikasi Game Edukasi untuk Pembelajaran Matematika Tingkat Sekolah Dasar. *JUSIFOR: Jurnal Sistem Informasi dan Informatika Vol. 1, No. 2, December 2022*, hal. 112~121 E-ISSN: 2830-2443 | P-ISSN: 2830-3393 DOI: 10.33379/jusifor.v1i2.1637