

# **PENINGKATAN HASIL BELAJAR MEMBACA PEMAHAMAN MENGUNAKAN PBL DAN WORDWALL DI KELAS III MATERI TEKS PROSEDUR**

Ifa Datul Kasanah, Lina Listiana, Ihwan Riskya Putra.  
Universitas Muhammadiyah Surabaya  
ifadatul.idk@gmail.com, linalistiana@umsurabaya.ac.id, ihwan.riskya@gmail.com

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar membaca pemahaman siswa pada materi teks prosedur melalui penerapan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media wordwall di kelas III SDN Sidotopo I Surabaya tahun pelajaran 2024/2025. Berdasarkan observasi awal, diketahui bahwa siswa merasa kesulitan dalam memahami soal-soal dalam bentuk bacaan yang terkesan monoton untuk dipelajari. Siswa menganggap bacaan yang banyak atau kosakata yang belum pernah mereka temui merupakan hal yang membosankan dan sulit. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan metode penelitian dari Kemmis dan Mc Taggart yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 27 siswa kelas III. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, pretest, posttest pada setiap tahapan siklus. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan. Persentase ketuntasan belajar siswa meningkat dari 30% pada pra siklus, meningkat menjadi 44,4% pada siklus I, dan mencapai peningkatan menjadi 74% pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi procedure text. Disarankan kepada guru untuk menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis masalah berbantuan teknologi untuk meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

**Katakunci:** Problem Based Learning; wordwall; teks prosedur

**Abstract:** This study aims to improve students' reading comprehension learning outcomes on procedure text material through the application of a problem-based learning model assisted by wordwall media in class III SDN Sidotopo I Surabaya in the 2024/2025 academic year. Based on initial observations, it is known that students find it difficult to understand questions in the form of reading that seems monotonous to learn. Students consider reading a lot or vocabulary that they have never encountered is boring and difficult. This research is a classroom action research with the research method of Kemmis and Mc Taggart which is carried out in two cycles with the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of this study were 27 third grade students. Data collection techniques used observation, pretest, posttest at each cycle stage. The results showed a significant increase in learning outcomes. The percentage of student learning completeness increased from 30% in the pre-cycle, increased to 44.4% in cycle I, and reached an increase to 74% in cycle II. This increase shows that the application of problem-based learning model assisted by wordwall media is effective in improving student learning outcomes on procedure text material. It is recommended for teachers to use a problem-based learning approach with the help of technology to increase student participation and understanding of Indonesian language subjects.

**Keywords:** Problem Based Learning; wordwall; procedural text

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan pada dasarnya tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan manusia. Karena dengan adanya pendidikan manusia akan mendapatkan banyak ilmu pengetahuan (Halik et al., 2022). Pendidikan akan terus berubah dari waktu ke waktu sesuai dengan tuntunan zaman dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Putri et al., 2023). Perkembangan teknologi di era kini maju sangat pesat. Teknologi

merambah ke berbagai bidang, tidak terkecuali dengan bidang pendidikan. Pihak yang berkecimpung di dunia pendidikan harus dapat mengimbangi dan mengikuti kemajuan teknologi ini. Guru harus dapat menggunakan teknologi dalam pembelajaran di sekolah untuk menunjang pembelajaran (Aliya et al., 2024). Guru dituntut untuk dapat menggabungkan penerapan model pembelajaran yang inovatif dengan media pembelajaran interaktif yang berbasis IT karena metode konvensional sudah mulai ditinggalkan (Effendi & Wahidy, 2019). Proses Pembelajaran harus diimplementasikan dengan menarik dan di zaman paradigma baru ini prioritaskan peserta didik sebagai subjek utama dalam pembelajaran yakni pembelajaran berpusat pada peserta didik (Student Centered). (Khakim & Wuryandini, 2023).

Menurut survei kelas dunia bahwa masyarakat Indonesia tidak suka membaca buku. Data-data tentang literasi sering diulang untuk menunjukkan rendahnya minat baca masyarakat Indonesia. Pertama, berdasarkan hasil penelitian Program for Internasional Student Assessment (PISA) yang telah diumumkan Organization for Economic Co-operation and Development (OECD) tahun 2018 bahwa kemampuan membaca siswa Indonesia menduduki peringkat 72 dari 78 negara dengan skor rata-rata 371 sementara skor rata-rata OECD adalah 478 (OECD, 2018). Rendahnya minat baca ini diperkuat dari hasil penelitian United Nations Educational Scientific and Cultural Organization yang menyebutkan bahwa indeks minat baca masyarakat Indonesia hanya 0,001. Artinya dalam 1.000 orang hanya 1 orang saja yang memiliki minat baca tinggi (Suryaningsih, 2020). Dengan demikian maka perlulah suatu kemampuan komunikatif dan keterampilan berbahasa Indonesia dengan baik dan tepat, khususnya pada kemampuan memahami bacaan (Farida, 2023).

Dalam pelajaran bahasa Indonesia, hasil belajar yang kurang baik seringkali menjadi masalah bagi siswa, sehingga guru harus berusaha untuk mengatasi masalah tersebut (Khakim & Wuryandini, 2023). Dalam suatu pembelajaran terdapat beberapa tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, hal tersebut menjadi poin penting adanya interaksi dan hubungan positif antara peserta didik dengan pendidik sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, salah satunya adalah peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal selama proses pembelajaran. Faktor internal termasuk pengetahuan dan sikap dalam peserta didik itu sendiri, sedangkan faktor eksternal termasuk kesesuaian strategi pembelajaran yang guru implementasikan dalam pembelajaran berupa pemilihan model pembelajaran, pendekatan pembelajaran dan media pembelajaran yang diintegrasikan ke dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. (Rosa et al., 2024).

Hasil dari observasi awal atau siklus yang dilakukan peneliti di SDN Sidotopo 1/48 Surabaya, terutama mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa sulit untuk memahami soal berupa bacaan yang terkesan monoton untuk dipelajari. Siswa menilai bacaan yang banyak atau kosakata yang belum pernah mereka temui itu membosankan dan sulit. Permasalahan ini semakin tampak jelas ketika siswa mempelajari materi teks prosedur, yang secara khusus menuntut kemampuan untuk berpikir logis dan teliti dalam mengurutkan langkah-langkah dalam membuat atau melakukan sesuatu. Dalam konteks ini, siswa kesulitan dalam memahami struktur dan isi teks, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal. Oleh karena itu, guru harus dapat mengatasi permasalahan

yang ada dengan mengubah cara mengajar untuk ketercapaian tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dengan tuntutan yang luar biasa ini, tentunya guru juga harus mampu menyajikan pembelajaran yang inovatif. Salah satu model pembelajaran yang dapat mengakomodir tuntutan-tuntutan tersebut yaitu melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) (Istika & Rusnilawati, 2020). Menurut Kemdikbud model PBL atau dikenal dengan istilah model pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang menggunakan berbagai kemampuan berpikir dari peserta didik secara individu maupun kelompok serta lingkungan nyata untuk mengatasi permasalahan sehingga bermakna, relevan, dan kontekstual. Adapun kelebihan dari model PBL di antaranya yaitu siswa lebih memahami konsep yang diajarkan sebab mereka sendiri yang menemukan konsep tersebut, melibatkan siswa secara aktif dalam memecahkan masalah secara terampil, dan membantu meningkatkan ketrampilan berpikir siswa yang lebih tinggi.

Dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan penuh antusias bagi siswa, guru harus menggabungkan model pembelajaran inovatif dan media pembelajaran yang interaktif. Salah satu media pembelajaran interaktif berbasis IT yang dapat dimanfaatkan guru agar menarik minat dan antusiasme bagi siswa yaitu dengan menggunakan media Wordwall. Media Wordwall sendiri merupakan media berupa aplikasi berbasis website yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan, memasang pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan masih banyak lagi. Digunakannya media berbasis games edukatif seperti ini agar peserta didik tetap bersemangat dan dapat belajar sambil bermain. (Rodzikin & Mareta, 2023).

Sehingga berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III melalui Media Wordwall di SDN Sidotopo I Surabaya.”

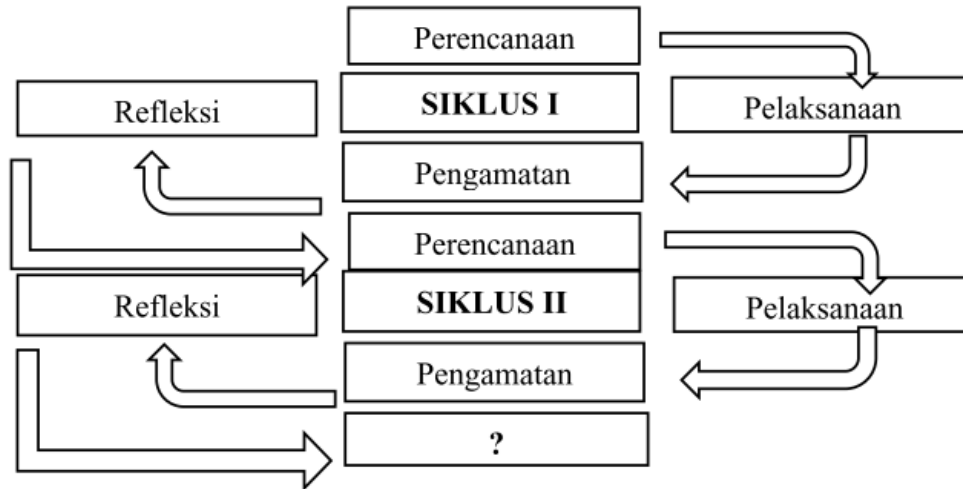
Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui proses penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media aplikasi Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas III D SDN Sidotopo I Surabaya.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas III D SDN Sidotopo I Surabaya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia setelah diterapkannya model *Problem Based Learning* berbantuan media aplikasi Wordwall.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Adapun PTK yang dilakukan peneliti bertujuan untuk mencari solusi berdasarkan permasalahan yang ada dengan cara memperbaiki proses pembelajaran untuk mencapai hasil akhir yang maksimal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Adapun model penelitian PTK yaitu : kegiatan perencanaan, kegiatan pelaksanaan, kegiatan observasi dan juga kegiatan refleksi. Kegiatan-kegiatan tersebut disebut satu siklus kegiatan pemecahan masalah. Bila satu siklus belum menghasilkan peningkatan sesuai yang diharapkan, maka dilanjutkan pada siklus kedua dan seterusnya. Subjek dalam penelitian ini melibatkan 27

siswa kelas III D SDN Sidotopo I Surabaya dengan jumlah siswa laki-laki 15, dan perempuan 12. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester II.



Gambar 1. Alur penelitian tindakan kelas oleh Kemmis dan McTaggart

Pada tahap prasiklus, peneliti menjalankan tes diagnostik kognitif agar memahami kemampuan awal peserta didik. Selain itu, peneliti juga menjalankan observasi awal terhadap proses pembelajaran di kelas III D SDN Sidotopo I Surabaya. Selama tahap perencanaan, peneliti menyusun berbagai perangkat pembelajaran, seperti modul ajar, kuis wordwall, lembar evaluasi, dan LKPD. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi dan tes. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data adalah lembar observasi untuk menilai aktivitas peserta didik selama pembelajaran dan tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda berupa soal evaluasi untuk mengetahui pemahaman hasil belajar peserta didik dengan KKM 75. Model pembelajaran yang digunakan yaitu model Problem Based Learning

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pra Siklus

Penelitian ini berdasarkan hasil penelitian di kelas III SDN I Sidotopo, diketahui bahwa saat mengajar pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi teks prosedur, hasil belajar siswa masih kurang baik. Banyak siswa merasa kesulitan saat harus memahami soal yang berupa bacaan, apalagi jika bacaan tersebut terasa membosankan dan terlalu panjang. Mereka juga mengeluhkan kosakata yang asing dan sulit dimengerti, sehingga membuat mereka cepat kehilangan minat. Hal ini semakin terasa saat mereka belajar teks prosedur, karena materi ini menuntut mereka berpikir runtut dan teliti dalam menyusun langkah-langkah suatu kegiatan. Akibatnya, mereka jadi kesulitan memahami isi dan susunan teks, dan tujuan pembelajaran pun tidak tercapai dengan baik.

Dari hasil pra siklus pelajaran Bahasa Indonesia, hasil belajar yang diperoleh peserta didik belum memenuhi standar presentase minimal dari yang ditentukan. Data yang

diperoleh peneliti berasal dari asesmen diagnostik awal yang masih jauh dari minimal yang ditentukan. Untuk data dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Data hasil belajar peserta didik pra-siklus

Jumlah nilai	1650
Rata-rata nilai peserta didik	61,1
Jumlah peserta didik yang tuntas	8
Presentase tuntas	30%
Jumlah siswa yang tidak tuntas	19
Presentase tidak tuntas	70%

Sebagaimana ditunjukkan pada tabel 1 bahwa hasil belajar yang diperoleh peserta didik masih sangat rendah. Di mana siswa yang tuntas dalam belajar hanya terdapat 8 siswa. Sedangkan, siswa yang belum tuntas ada 19 siswa. Apabila dibandingkan tentu belum mencapai 50% dari jumlah siswa yang ada di kelas. Selain itu, nilai rata-rata peserta didik 61,1. Sedangkan, KKM kelas III di SDN I Sidotopo adalah 75. Sehingga, tingkat ketuntasan hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil yang ada, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan cara menerapkan media berupa game online Wordwall pada mata pelajaran Bahasa Indonesia guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di SDN I Sidotopo.

### Siklus I

Tindakan siklus 1 dilakukan selama dua jam pelajaran (2 x 35 menit). Pada tahap ini, peneliti menggunakan media pembelajaran wordwall untuk menjawab dan melengkapi teks prosedur lewat kuis. Pada siklus ke 1, kegiatan pembelajaran peserta didik yaitu memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan oleh peneliti di depan kelas dengan video pembelajaran. Kemudian, siswa diorganisasikan menjadi 5 kelompok, yang mana tiap kelompok terdiri dari 4-5 anak. Peneliti meminta peserta didik untuk berdiskusi terkait materi yang disampaikan dengan durasi yang sudah ditentukan.

Setelah berdiskusi, peneliti meminta peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas dan kemudian peneliti dan kelompok lain memberikan tanggapan dan masukan terhadap hasil diskusi yang dipresentasikan masing-masing kelompok. Guna mengetahui lebih mendalam terkait pengetahuan dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan, peneliti memberikan lembar kerja berupa soal evaluasi dan dikerjakan secara individu. Peneliti memberikan soal evaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan pencapaian belajar peserta didik dalam materi teks prosedur. Adapun hasil belajar pada siklus 1 yaitu:

Tabel 2. Data hasil belajar peserta didik siklus 1

Jumlah nilai	1740
Rata-rata nilai peserta didik	64,4
Jumlah peserta didik yang tuntas	12
Presentase tuntas	44,4%
Jumlah siswa yang tidak tuntas	15
Presentase tidak tuntas	55,56%

Berdasarkan hasil penelitian dari tabel ke 2 yang telah menggunakan media wordwall. Nilai rata-rata peserta didik meningkat yang semula 61,1 menjadi 64,4. Jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM menjadi 12 anak atau 44,4%. Sedangkan, 15 diantaranya atau 55,56% masih belum mencapai batas minimum yang ditentukan. Berdasarkan pemaparan data yang ada dapat diketahui bahwa masih terdapat kekurangan pada siklus ke-1, yaitu: peserta didik masih kebingungan untuk menyusun teks prosedur yang sesuai dengan aturan. Hal tersebut disebabkan karena mereka semakin bingung ketika ada teks prosedur yang acak dan diminta untuk mengurutkan. Sehingga, hasil belajar yang diperoleh belum sepenuhnya maksimal.

## Siklus 2

Siklus ke-2 ini juga dilaksanakan selama 2 jam pelajaran (2 x 35 menit). Pada siklus ke-2 ini, peneliti tetap menggunakan media pembelajaran berupa wordwall. Namun, kali ini peneliti memberikan mengubah penggunaan media yang awalnya untuk menjawab kuis, pada siklus 2 ini untuk melengkapi teks prosedur yang tidak lengkap kalimatnya. Selain itu, dalam pemberian soal evaluasi kali ini peneliti memberikan soal yang sedikit berbeda namun tetap mengacu pada indikator capaian pembelajaran yang dibuat. Peneliti memilih game wordwall dalam menyampaikan sebagai media agar siswa tidak merasa bosan. Karena, pada game tersebut dirasa sangat menarik dan dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap soal-soal yang ada. Karena, dalam game tersebut terdapat beberapa variasi bentuk atau model permainannya, misalnya berbentuk pesawat terbang, balon udara, kereta api, bahkan puzzle. Oleh karena itu, peneliti memilih game tersebut dan diharapkan dapat menambah semangat, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dibanding sebelumnya.

Tabel 3. Data hasil belajar peserta didik siklus 2

Jumlah nilai	2040
Rata-rata nilai peserta didik	75,5
Jumlah peserta didik yang tuntas	20
Presentase tuntas	74%
Jumlah siswa yang tidak tuntas	7
Presentase tidak tuntas	25,9%

Tabel 3 menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar masing-masing peserta didik adalah 75,5. Yang mana presentase keberhasilan terhadap ketuntasan hasil belajar pada siklus ke-2 ini mencapai 74%. Melalui data tersebut menunjukkan bahwa dengan adanya media game wordwall dapat meningkatkan semangat dan memunculkan rasa ingin tau peserta didik terhadap materi teks prosedur. Sehingga, media tersebut dirasa sangat sesuai dalam untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Problem Based Learning (PBL) yang dibantu oleh media Wordwall memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman siswa terhadap teks prosedur. Pada tahap prasiklus, rerata skor pemahaman siswa masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yakni 61,1, dengan hanya 30% siswa yang mencapai ketuntasan. Kondisi ini mencerminkan

rendahnya minat dan ketelitian siswa dalam membaca teks prosedur yang dianggap monoton.

Pada siklus I, intervensi dengan PBL berbantu Wordwall menaikkan rerata skor menjadi 64,4 dan persentase ketuntasan menjadi 44,4 %. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dengan format kuis dan melengkapi kalimat teks prosedur berhasil memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam memahami struktur teks prosedur. Pada siklus II terjadi lonjakan signifikan, yakni rerata skor mencapai 75,5 dan ketuntasan belajar menjadi 74 %.

Hasil ini menunjukkan efektivitas PBL berbantu Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar membaca pemahaman siswa. Diskusi kelompok dalam setiap tahap PBL memfasilitasi pertukaran pendapat tentang urutan langkah, sedangkan Wordwall memperkuat pemahaman melalui latihan berulang. Secara keseluruhan, gabungan PBL dan media Wordwall terbukti efektif membangkitkan minat dan memperbaiki kemampuan siswa dalam memahami teks prosedur.

Hasil penelitian ini sama halnya dengan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh Fuadatul Farida dkk (2023) menyebutkan bahwa terdapat peningkatan terkait hasil belajar siswa kelas III SDN 1 Durenan setelah menerapkan media pembelajaran berupa game wordwall. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar peserta didik dengan rata-rata periode siklus I adalah 70,5. Sedangkan, pada periode siklus ke 2 mengalami perubahan menjadi 77,4. Presentase hasil belajar peserta didik meningkat dari yang semula pada siklus 1 38,5% menjadi 53,8% pada siklus ke 2.

Pada penelitian Khoirul Rodzikin (2023) juga menegaskan jika ketuntasan hasil belajar naik dari siklus I yakni sebesar 53,85 % menjadi 84,62% setelah siklus II. Hasil belajar juga meningkat dari siklus I ke siklus II dengan masing-masing 64,42 dan 85,58. Studi ini menyimpulkan bahwa melalui pemanfaatan model Problem Based Learning berbantuan media berbasis IT Wordwall, akan ada peningkatan hasil belajar pada pembelajaran tematik

## **KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

Penerapan model Problem Based Learning yang dibantu media Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi teks prosedur; ditandai dengan kenaikan rata-rata skor dari 61,1 pada pra-siklus menjadi 75,5 pada siklus II serta peningkatan ketuntasan belajar dari 30 % menjadi 74 %, yang menunjukkan bahwa game kuis pada wordwall mampu memotivasi siswa untuk lebih teliti dan kolaboratif dalam menyusun langkah-langkah teks prosedur.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aliya, N., Amin, S. M., Muawanah, M., Indrati, J., & Nafi'ah, U. (2024). Penerapan Pendekatan TaRL Berbantuan Media Wordwall Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas II-C SDN Margorejo VI. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1094–1103. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2203>
- Effendi, D., & Wahidy, D. A. (2019). Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 125–129.

- Farida, F. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Game Wordwall pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III di SDN 1 Durenan. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 236–244. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Halik, A., Ilmi, N., & Erawaty, R. (2022). ( SQ4R ) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Membaca Pemahaman Siswa Kelas V UPTD SD Negeri 150 Barru. 4(C), 122–129. <https://doi.org/10.36339/j-hest.v4i2.7>
- Istika, D. D. B., & Rusnilawati. (2020). MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN WORDWALL DAPAT MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV SEKOLAH DASAR PADA MATERI KELILING DAN LUAS BANGUN DATAR Abstrak. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 03(04), 104–117. <https://pdfs.semanticscholar.org/d018/dfa4a2a75e1fcee333c62abb6a262cf8d00c.pdf>
- Khakim, L., & Wuryandini, E. (2023). 254. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Berbasis Games Wordwall Interaktif Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Gaji 1. ... *Pendidikan Profesi Guru*, 2914–2920. <https://conference.upgris.ac.id/index.php/psnppg/article/view/4234%0Ahttps://conference.upgris.ac.id/index.php/psnppg/article/download/4234/2900>
- Putri, I. L., Amril, A., & Hader, A. E. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 10 Koto .... *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 10090–10097. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/3348%0Ahttp://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/3348/2377>
- Rodzikin, K., & Mareta, D. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri 4 Palembang Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Wordwall. *Inovasi Sekolah Dasar: Jurnal Kajian Pengembangan Pendidikan*, 10(1), 13–25. <https://doi.org/10.36706/jisd.v10i1.19129>
- Rosa, A. Della, Putra, N. P., & Marlina, N. N. (2024). Implementasi Pendekatan CRT Berbantuan Media Wordwall Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran ( JTPP )*. 02(01), 498–506.