

## **Efektivitas Platform Wordwall pada Pembelajaran PAI di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) pada Masa Pandemi**

**Burhanudin Ata Gusman,<sup>1</sup> Unik Hanifah Salsabila,<sup>2\*</sup> Hoerotunnisa,<sup>3</sup> Lesta Yahsa Giardi,<sup>4</sup> Viki Fadhila<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta, Indonesia

<sup>1</sup>burhanudin1900331046@webmail.uad.ac.id, <sup>2</sup>unik.salsabila@pai.uad.ac.id,

<sup>3</sup>hoerotunnisa1900331040@webmail.uad.ac.id, <sup>4</sup>lesta1900331052@webmail.uad.ac.id,

<sup>5</sup>viki1911331033@webmail.uad.ac.id

Received: 2021-12-02

Revised: 2021-12-16

Approved: 2021-12-25

\*) Corresponding Author

Copyright ©2021 Authors

### **Abstract**

Learning problems during the pandemic become heavy, such as in learning activities, students will feel bored if the material delivered by educators is monotonous. To prevent this, educators must have the capability to determine learning materials in such a way so that there are innovations that make students more enthusiastic and have an interest in learning. This study aimed to evaluate the effectiveness of the word wall application in teaching and learning activities during the Covid-19 pandemic at MAN 4 Kebumen. The method used is quantitative and qualitative and is supported through observation and interviews to obtain research data. The results of this study are based on student learning outcomes from meetings I to III have shown outstanding results, where the score of Islamic religious education tests by students of MAN 4 Kebumen has an average value of 88.04 with a percentage of completeness of 80.35%, which includes an outstanding category. That can conclude that the word wall application is very effective in increasing student learning outcomes and supporting student motivation at Madrasah Aliyah Negeri 4 Kebumen.

**Keywords:** Learning Materials, Online Learning, Wordwall.

### **Abstrak**

Permasalahan pembelajaran di masa pandemi menjadi berat, seperti dalam kegiatan pembelajaran, siswa akan merasa bosan jika guru menyampaikan materi secara monoton. Untuk mencegah hal ini, guru harus mempunyai kapabilitas dalam menentukan materi pembelajaran secara inovatif agar siswa lebih bersemangat dan mempunyai minat belajar. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas aplikasi *Wordwall* dalam kegiatan belajar mengajar pada masa pandemi Covid-19 di MAN 4 Kebumen. Metode yang digunakan yaitu metode kuantitatif dan kualitatif (kombinasi) dan didukung dengan observasi dan wawancara guna mendapatkan data penelitian. Hasil penelitian ini yaitu hasil belajar siswa dari pertemuan I sampai III telah menunjukkan hasil yang sangat baik, yang mana nilai ulangan Pendidikan Agama Islam siswa MAN 4 kebumen rata-rata nilainya yaitu 88,04 dengan persentase ketuntasan sebesar 80,35% yang terkategori sangat baik.

**Kata Kunci:** Materi Pembelajaran, Pembelajaran Online, Wordwall.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

## Pendahuluan

Pendidikan dapat diartikan sebagai kegiatan kompleks yang di dalamnya terdapat beberapa bagian yang berkesinambungan antara satu dengan yang lainnya. Dengan hal ini jika ingin mengimplementasikan pendidikan dengan baik, maka harus memahami terlebih dahulu faktor-faktor penting dalam pendidikan. Sistem pendidikan memiliki beragam komponen yang wajib diketahui secara komprehensif sehingga bisa meningkatkan serta dapat berguna dalam mengembangkan garapan pendidikan ke arah sasaran pendidikan yang ditetapkan.<sup>1</sup>

Berdasarkan UU No 20 Tahun 2003 menyakatan pendidikan ialah upaya terencana dan sadar guna menciptakan kondisi belajar serta sistem pembelajaran siswa supaya dapat meningkatkan kemampuannya secara aktif dengan tujuan mempunyai kemampuan spiritual religiusitas, budi pekerti, intelektual, keterampilan, pengendalian diri, kepribadian, serta akhlak mulia yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa serta negara.<sup>2</sup> Belajar ialah suatu proses memahami berbagai hal yang mulanya tidak mengetahui menjadi paham dengan adanya belajar. Selain itu belajar dapat didefinisikan sebagai upaya seseorang menggunakan korelasi dengan lingkungannya untuk mengubah perbuatannya.<sup>3</sup> Salah satu penunjang proses pembelajaran ialah media karena berhasil tidaknya suatu pembelajaran bergantung pada media yang diterapkan. Media adalah suatu hal yang dimanfaatkan guna mengirimkan pesan dari pengirim yang mana membangkitkan attensi dan minat siswa sehingga terjadilah proses pembelajaran.<sup>4</sup>

Permasalahan pembelajaran di masa pandemi menjadi berat, seperti dalam kegiatan pembelajaran, siswa akan merasa bosan jika materi yang disampaikan guru monoton. Untuk mencegah hal ini, guru harus mempunyai kapabilitas dalam menentukan materi pembelajaran yang sedemikian rupa, sehingga terdapat inovasi baru yang membuat siswa menjadi lebih bersemangat dan mempunyai minat belajar. Dalam memutuskan mata rantai Covid-19, pemerintah mengambil alih kebijakan yaitu supaya pembelajaran sekolah dilaksanakan secara daring.<sup>5</sup> Pembelajaran daring ialah metode

<sup>1</sup> Mestyana Putri, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah," *UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 2020, 145–65.

<sup>2</sup> Lukman Hakim, "Pemerataan Akses Guruan Bagi Rakyat Sesuai Dengan Amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Guruan Nasional," *EduTech: Jurnal Ilmu Guruan Dan Ilmu Sosial* 2, no. 1 (2016): 53–64.

<sup>3</sup> Nisa Afiatin, "Pengaruh Perhatian Orang Tua Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial," *Faktor Jurnal Ilmiah Keguruan* II, no. 1 (2015): 1–9.

<sup>4</sup> Luh Devi Herliandy et al., "Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Teknologi Guruan* 22, no. 1 (2020): 65–70, <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp>.

<sup>5</sup> Putri, Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall.

pembelajaran yang digunakan sebuah teknologi multimedia seperti kelas virtual, email, dan lain-lain. Agar dapat menjangkau sekelompok orang secara masif dan luas. Selain itu, dapat diartikan bahwa pembelajaran daring ialah kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru maupun siswa dengan tatap muka *online* melalui internet. Guna untuk memberi layanan pembelajaran yang bermutu.<sup>6</sup>

Pendidikan dikatakan efektif apabila mencapai standarisasi yang diharapkan baik dalam hal tujuan pendidikan maupun prestasi siswa yang tinggi. Pembelajaran daring pastinya mempunyai tantangan tersendiri. Sehingga waktu serta fokus pembelajaran siswa menjadi berkurang daripada pembelajaran tatap muka langsung, dari yang mulanya terdapat pembukaan, isi, serta penutup hal ini menjadi sedikit terabaikan. Untuk mengatasi hal ini perlu media yang dapat meningkatkan motivasi siswa supaya tetap konsentrasi dan mutu pembelajarannya terjamin yaitu dengan media pembelajaran berbasis aplikasi, salah satunya yaitu *platform wordwall* yang dapat diaplikasikan untuk mengetahui prestasi belajar siswa. Prestasi belajar dalam hal ini diartikan sebagai sebuah nilai yang diberikan guru terhadap kemajuan atau prestasi siswa dan dapat juga diartikan sebagai peralihan tingkah laku siswa setelah kegiatan belajar mengajar.<sup>7</sup>

Aplikasi *Wordwall* mempunyai karakteristik untuk mengevaluasi yang di dalamnya terdapat beberapa jenis penilaian antara lain pilihan ganda, teka teki silang, memilih gambar berdasarkan pasangannya, dan dapat dimanfaatkan untuk mengevaluasi siswa terhadap penilaian Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS). *Wordwall* bisa dipakai secara *online* untuk belajar bahkan mencari materi pembelajaran dengan mudah yang mempunyai keunikan tersendiri. Keunikannya seperti guru dapat mengetahui soal dan persentase soal yang tersulit dan termudah. Aplikasi *Wordwall* ini ialah media pembelajaran yang didesain berbentuk permainan serta tampilan yang menarik. Dalam proses pembelajarannya siswa akan merespon, serta dapat menjadikan motivasi minat semangat belajar mereka. Aplikasi ini sangat cocok untuk pembelajaran daring, yang mana aplikasi *Wordwall* berkonsep seperti bermain

---

<sup>6</sup> Anita Sri Rejeki Hutagaol and J. N Anita Sri Rejeki Hutagaol, "Analisis Kesulitan Guru Matematika Kelas VII Dalam Menerapkan Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19 Di SMP Nusantara Indah," *Jurnal Riset Guruan Matematika Jakarta* 3, no. 2 (2021): 16–22, <https://doi.org/10.21009/jrpmj.v3i2.22121>.

<sup>7</sup> Riinawati, "Hubungan Konsentrasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Sekolah Dasar," *EDUKATIF : Jurnal Ilmu Guruan* 3, no. 4 (2021): 2305–12.

sambil belajar yang akan membuat siswa terlihat lebih gembira serta lebih fokus untuk memerhatikan proses belajar mengajar.<sup>8</sup>

Beberapa penelitian dengan tema sejenis sudah beberapa dilakukan sebelumnya. Temuan penelitian tersebut menjelaskan bahwa aplikasi *Wordwall* sangat efektif untuk evaluasi pada pembelajaran materi matematika bilangan cacah matematika. Penelitian ini juga menjelaskan tentang efektifnya evaluasi siswa dengan menggunakan aplikasi *Wordwall* pada siswa, namun perbedaanya terletak pada materi yang diteliti yaitu matematika dan Pendidikan Agama Islam.<sup>9</sup> Selain itu Penelitian lain juga membahas terkait aktivitas hasil belajar mahasiswa Universitas Negeri Gorontalo dalam mata kuliah geografi yang mana hasil penelitiannya menunjukkan aplikasi *wordwall* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar mahasiswa. Hal yang menjadi pembeda dalam penelitian ini yaitu tidak membahas terkait aktivitas belajar melainkan hasil belajar siswa. Namun dalam penelitian ini dan sebelumnya telah menunjukkan bahwas aplikasi *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan berbagai fitur-fitur menarik.<sup>10</sup>

Selanjutnya penelitian yang menggambarkan bahwa dalam menggunakan gamifikasi melalui aplikasi *wordwall* sangat efektif dari segi meningkatnya pengetahuan pada materi pembelajaran mahasiswa. Melalui aplikasi tersebut, membuat kegiatan belajar menjadi menyenangkan sebagaimana tampak pada peningkatan prestasi akademik siswa dari perbandingan nilai Ujian tengah semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS) menunjukkan rata-rata UTS 80,2 dan UAS 89,6.<sup>11</sup> Tidak hanya itu terdapat penelitian lain yang mengemukakan bahwasanya penerapan aplikasi *Wordwall* game kuis bisa meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Biologi di SMA Negeri 1 Petang Guru SMA tersebut menjadikan dan menggunakan aplikasi *Wordwall* sebagai salah satu metode alternatif dalam pembelajaran di kelas.<sup>12</sup> Penelitian yang lain juga sudah dijelaskan bahwasanya menggunakan aplikasi *Wordwall* lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional, yang mana dengan

<sup>8</sup> Prisma Gandasari and Puri Pramudiani, “Edukatif: Jurnal Ilmu Guruan Pengaruh Motivasi Belajar IPA Siswa Terhadap Hasil Belajar Di Sekolah Dasar Negeri 01” 1, no. 6 (2019): 280–86.

<sup>9</sup> Putri, “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah,” 2020.

<sup>10</sup> Windayani ika yunita Sari, “Wordwall Sebagai Media Belajar Interaktif Daring Dalam Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Mahasiswa,” n.d.

<sup>11</sup> Yuyun Khairunisa, “Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase–Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas,” *Mediasi* 2, no. 1 (2021): 41–47, <https://doi.org/10.46961/mediasi.v2i1.254>.

<sup>12</sup> Gusti Putu and Agung Arimbawa, “Classroom Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Biologi,” *Indonesian Journal of Educational Development* 2, no. 2 (2021): 324–32, <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>.

menerapkan aplikasi tersebut dapat meningkatkan dan menjadikan perubahan yang signifikan dalam pembelajaran bahasa Inggris dalam menghafal kosa kata, dengan demikian menunjukkan bahwasanya aplikasi *Wordwall* memiliki pengaruh yang besar serta dapat meningkatkan terhadap pembelajaran siswa.<sup>13</sup> Dalam penelitian ini dijalaskan bahwasanya aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran kelas tingkat dasar menunjukkan valid, praktik dan efektif digunakan untuk pembelajaran.<sup>14</sup>

Selain itu penelitian lain juga membahas dan memaparkan bahwasanya pembelajaran bahasa Jerman dengan menggunakan aplikasi *Wordwall* dinyatakan dapat meningkatkan prestasi akademik siswa baik dari segi kognitif maupun afektif, indikatornya adalah hasil evaluasi siswa pada pembelajaran bahasa Jerman dinyatakan meningkat dengan nilai rata-rata siswa yang awalnya 58,26 menjadi 84,73.<sup>15</sup> Dalam penelitian yang lain juga dijelaskan bahwasanya penggunaan aplikasi *Wordwall* jika digabungkan aplikasi *Flashcard* dapat meningkatkan prestasi akademik siswa dalam pelajaran bahasa Inggris, yang mana setelah diterapkan menggunakan aplikasi *Wordwall* pada siswa menunjukkan hasil dapat meningkatkan *vocabulary* bahasa Inggris siswa 60 hingga 80% sehingga aplikasi *Wordwall* menunjukkan efektivitas dalam pembelajaran bahasa Inggris.<sup>16</sup> Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari penelitian-penelitian sebelumnya baik dari segi tema atau jenis penelitiannya.

Pada jenjang pendidikan tingkat menengah telah ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi pada siswa, yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran PAI terkhusus yang berhubungan dengan nominal seperti materi fikih mawaris atau harta waris yang cukup sulit karena sering berhubungan dengan angka dan rumus mengitung serta menghafalkan bagian-bagiannya. Dengan hal ini aplikasi *Wordwall* sangat cocok guna mengevaluasi prestasi siswa di saat pandemi. Aplikasi ini sangat dapat diakses secara *online* dan dapat digunakan untuk memudahkan siswa dalam

---

<sup>13</sup> Dewa Ayu Oka Trisnawati, Ni Ketut Suarni, and A.A.I.N Marhaeni, “Pengaruh Metode Pembelajaran Visual Word Wall Dan Asesmen Projek Terhadap Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sd Kelas V Gugus I Kecamatan Gianyar,” *Journal Program Pascasarjana Universitas Guruan Ganesha Program Studi Penelitian Dan Evaluasi Guruan* 3 (2013): 1–6.

<sup>14</sup> Ditania Oktariyanti, Aren Frima, and Riduan Febrandi, “Jurnal Basicedu,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 4093–4100.

<sup>15</sup> Egidya Elyas Putri, Nurming Saleh, and Universitas Negeri Makassar, “Media Pembelajaran Word Wall Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman,” *PHONOLOGIE: Journal of Language and Literature* 2, no. 1 (2021): 53–61, [www.Dw.com](http://www.Dw.com).

<sup>16</sup> Winda Varohma Laili Yunita, “Penerapan Media FlashCard Dan Wordwall Untuk Menambah Vocabulart Siswa Kelas VIII Di Smp Negeri 1 Tempursari Kabupaten Lumajang,” *Khazanah: Jurnal Edukasi* 2, no. 1 (2020): 71–89.

memahami materi pembelajaran, yang nantinya akan menimbulkan gairah semangat dan minat belajar siswa. Berdasarkan hal ini terlihat bahwa aplikasi *Wordwall* sangat penting dan bermanfaat dalam pembelajaran jarak jauh, untuk itu tulisan ini berupaya untuk mengetahui efektivitas aplikasi *Wordwall* untuk kegiatan belajar mengajar pada masa pandemi Covid-19.

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kombinasi yang merupakan salah satu bentuk penelitian di mana peneliti secara sistematis mengombinasikan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif, baik dari aspek teknik, metode, cara pandang, konsep, maupun bahasa. Untuk itu, peneliti menggunakan beberapa instrumen penelitian yang terdiri dari lembar kuesioner respon siswa yang digunakan untuk mengetahui respon mereka terhadap penggunaan aplikasi *Wordwall*, soal tes menggunakan *Wordwall* pada kegiatan penutup, melakukan observasi dan wawancara. Subjek penelitian ini yaitu kepala sekolah, guru, dan siswa MAN 4 Kebumen. Setelah itu peneliti mendefinisikan hasil perolehan data secara deskriptif.

## Hasil dan Pembahasan

*Wordwall* merupakan salah satu platform yang bisa dikatakan sangat cocok untuk pembelajaran karena desainnya disajikan dalam bentuk permainan. Sehingga siswa akan merasa senang dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Salah satu fungsi platform ini adalah untuk mengetahui prestasi belajar siswa, yang nantinya akan menjadi bahan evaluasi guru. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), platform ini dapat digunakan untuk materi tertentu, terutama materi yang mempunyai aspek hitungan/matematika seperti mawaris agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Bentuk permainannya cukup beragam, mudah dioperasikan dan diakses.

Tantangan penggunaan *Wordwall* adalah memakan waktu cukup lama untuk mendesain format yang terdapat di dalamnya. Dengan kata lain, tahap persiapan penggunaan *wordwall* yang cukup memakan waktu dapat disebut sebagai salah satu kelemahannya. Namun, aplikasi ini dapat dijadikan sebagai salah satu instrumen untuk mengatasi hambatan-hambatan pembelajaran di kelas, khususnya mengenai materi pelajaran yang bersifat hitungan seperti materi mawaris sebagai sub bagian materi fikih dalam pembelajaran PAI. Cara ini menjadi penting untuk dilakukan karena dapat membantu mengubah *mindset* siswa tentang pelajaran menghitung yang terkesan sulit

menjadi pelajaran yang mudah tidak dan tidak sesulit yang dibayangkan. Oleh karenanya, *Wordwall* menjadi salah satu pilihan tepat untuk pembelajaran jarak jauh karena mensyaratkan penggunaan secara *online* yang dapat membantu efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik yang berdampak pada kualitas prestasi siswa.<sup>17</sup> Efektivitas pembelajaran dapat diartikan sebagai keberhasilan belajar bagi siswa dan bertujuan untuk memudahkan siswa dalam belajar, menikmati dan mencapai tujuan pendidikannya sesuai yang diharapkan. Efektivitas pendidikan dinyatakan berhasil jika kegiatan pembelajaran mencapai tujuan pembelajaran maupun kinerja siswa yang optimal.<sup>18</sup> Banyak aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran, pilihan jenis aplikasi yang digunakan oleh guru tentu bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran bagi siswa. Aplikasi pembelajaran dapat membantu guru sekaligus mengharuskannya untuk lebih mahir menggunakan informasi teknologi (IT) seperti slide, fotografi, bagan buatan guru, objek-objek nyata, dan diagram.<sup>19</sup>

Dengan menggunakan *Wordwall*, siswa akan lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran, yang mana jika guru hanya menggunakan metode ceramah saja atau metode yang sering digunakan secara terus menerus, akan membuat kesan bosan bagi siswa sehingga bisa mengakibatkan pemahaman terkait materi yang diajarkan menjadi susah dipahami. Kreativitas dan inovasi guru dalam mengajar tidak melulu menggunakan media aplikasi atau alat peraga lainnya melainkan bagaimana guru dapat membantu siswa untuk memahami materi yang diajarkan. Kreativitas guru tidak hanya menggunakan media melainkan strategi dan taktik yang digunakan guru saat pembelajaran dengan mempersiapkan dengan yang perlu disiasati, bagaimana taktik yang disusun, cara dan langkah seperti apa yang harus dilakukan supaya tujuan belajar dana pemahaman siswa dapat tercapai dengan maksimal.<sup>20</sup> Dengan demikian, penggunaan aplikasi pembelajaran dapat membantu pencapaian pembelajaran efektif.

Pembelajaran efektif ialah proses pembelajaran yang memberikan pemahaman terhadap siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga guru mampu memberikan pemahaman berupa kecerdasan pengetahuan serta tingkah laku yang baik yang dapat

---

<sup>17</sup> Mestyana Putri, “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah,” *UIN Syarif Hidayatullah Jakarta* 1, no. 1 (2020): 145–65.

<sup>18</sup> Afifatu Rohmawati, “Efektivitas Pembelajaran,” *Jurnal Guruan Usia Dini* 9, no. 1 (2015): 15–32.

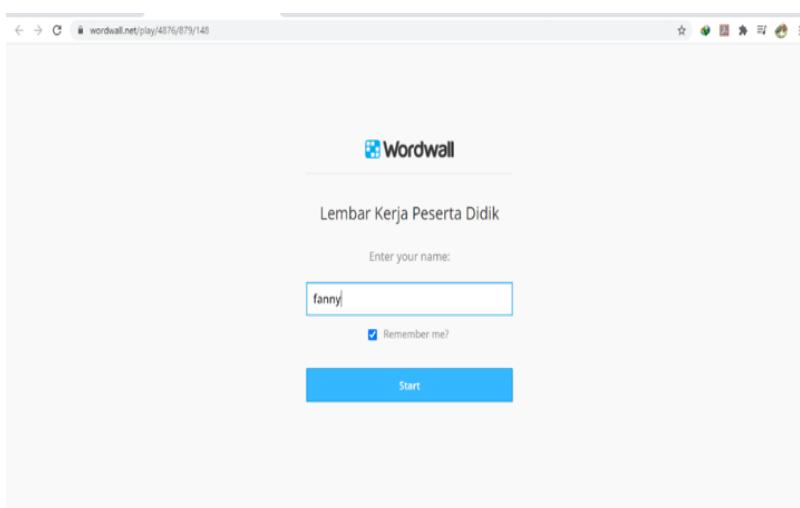
<sup>19</sup> Ali Muhsin, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi,” *Guruan Akuntansi Indonesia* VIII, no. 2 (2010): 1–10.

<sup>20</sup> Ikbal Barlian, “Begitu Pentingkah Strategi Belajar Mengajar Bagi Guru,” *Jurnal Forum Sosial* VI, no. 1 (2013).

diaplikasikan dalam kehidupan nyata, pembelajaran efektif merupakan proses kegiatan pembelajaran yang fokusnya bukan berasal dari hasil yang diraih siswa melaikan bagaimana pemahaman yang benar, kecerdasan, ketekunan, serta bisa memberikan perubahan tingkah lagu yang nantinya dapat diimplementasikan pada kehidupan nyata.<sup>21</sup> Efektivitas Pendidikan dapat dilihat dari aktivitas siswa selama proses pembelajaran dan bagaimana kemampuan mereka mengenai suatu konsep yang mana optimalisasinya membutuhkan kualitas interaksi edukatif antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan bersama. Hal ini juga perlu disesuaikan dengan lingkungan sekolah, kondisi sarana, dan prasarana sekolah. Berikut ini tahapan pembelajaran dengan aplikasi *Wordwall*:

1. Pertama, siswa dapat membuka serta mendaftarkan akun di <https://wordwall.net/>.

Klik Sign Up lalu mengisikan nama, alamat email, kata sandi dan lokasi.



Gambar 1. Pendaftaran Akun *Wordwall*

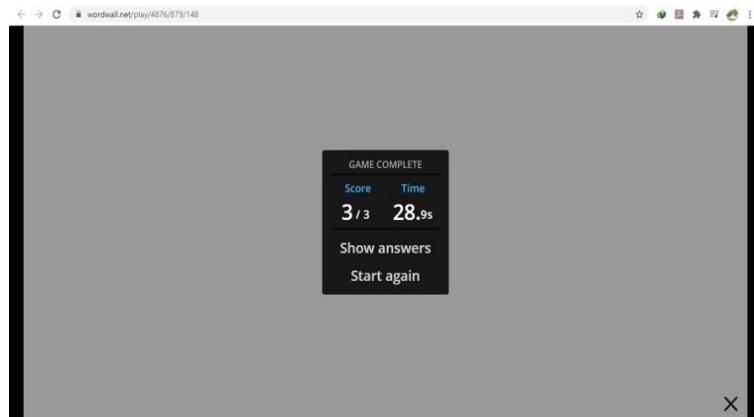
2. Kedua, mengikuti instruksi pertanyaan dengan timer yang terus berjalan



Gambar 2. Contoh Pertanyaan

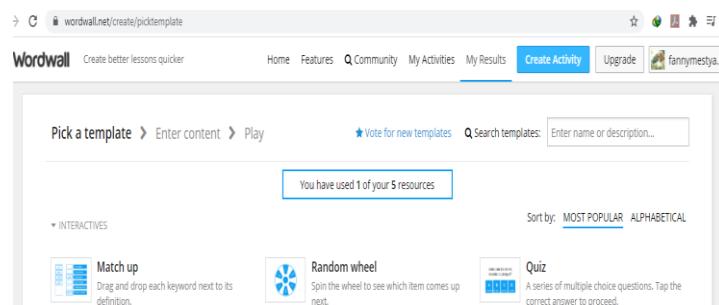
<sup>21</sup> Fakhrurrazi Fakhrurrazi, "Hakikat Pembelajaran Yang Efektif," *At-Tafkir* 11, no. 1 (2018): 85, <https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>.

3. Ketiga, jika mengalami kesalahan dapat mengulang dengan meng-klik mulai dan coba lagi pada menu *start again*.



Gambar 3. Mengulang /Memulai Wordwall

4. Keempat, guru dapat melihat skor yang direferensikan oleh pengatur waktu. Guru dapat membuka *wordwall* dan meng-klik hasilnya untuk melihat skor, dan timer siswa yang mengerjakan.



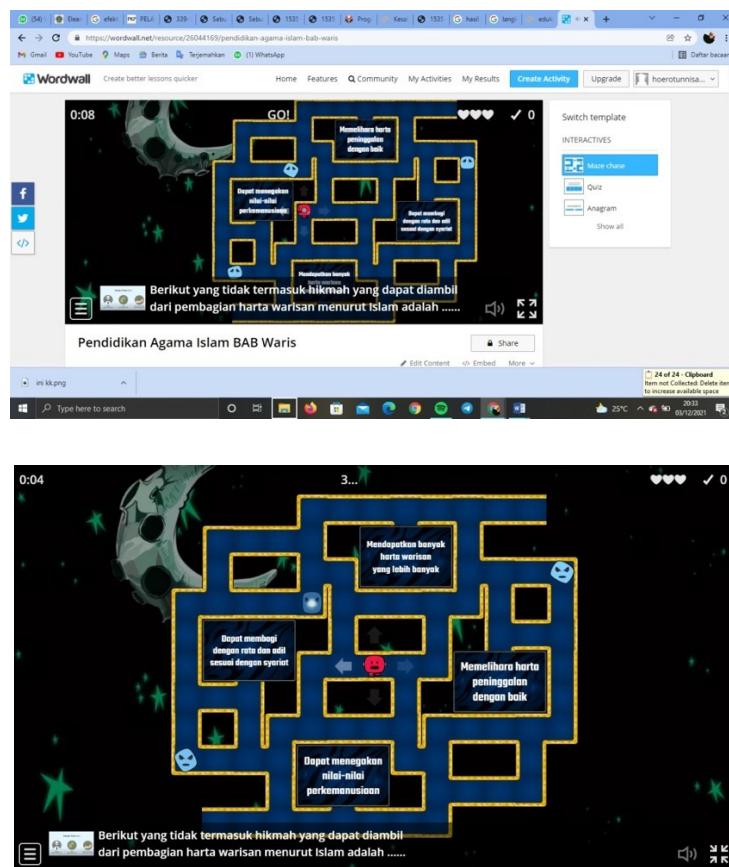
Gambar 4. Skor

5. Kelima, tampilan aplikasi *wordwall* yang digunakan dalam pembelajaran PAI dapat dilihat pada gambar 5:



Gambar 5. Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran PAI

6. Keenam, tampilan *Wordwall* versi *maze chase* (labirin). Cara penggunaannya dengan menggeser kursor sesuai jalan dan memilih kolom yang benar.



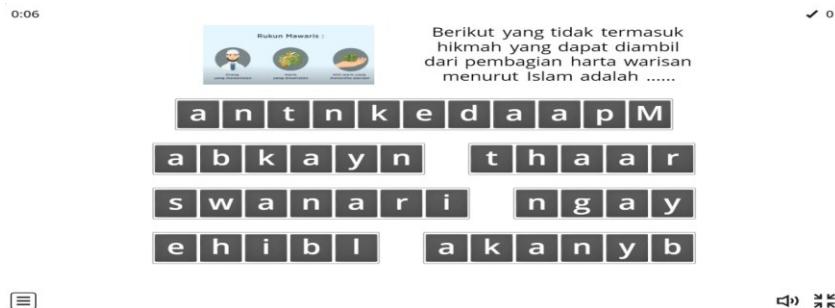
Gambar 6. Tampilan *Maze Chase*

7. Ketujuh, tampilan *Wordwall* versi *Quiz*. Cara mengerjakannya dengan memilih dan meng-klik kotak yang memuat jawaban paling benar dan tepat.



Gambar 7. Tampilan Quiz

8. Kedelapan, tampilan *Wordwall* versi anagram. Cara mengerjakannya adalah dengan menyusun kata hingga membentuk kalimat/pernyataan yang merupakan jawaban soal.



Gambar 8. Tampilan Anagram

Demikian gambaran penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran PAI di MAN 4 Kebumen. Berdasarkan angket pada 56 siswa di MAN 4 Kebumen, deskripsi persentase respon peserta didik dapat dilihat pada tabel 1:

No.	Kategori	Frekuensi	Percentase (%)
1.	Sangat Setuju	32	57,2%
2.	Setuju	23	41%
3.	Tidak Setuju	0	0 %
4.	Sangat Tidak Setuju	1	1,8 %
<b>Frekuensi</b>		<b>56</b>	<b>100 %</b>

Tabel 1. Respon peserta didik pada aplikasi Wordwall

Berdasarkan tabel 1, terdapat (57,2 %) atau 32 siswa yang sangat setuju menggunakan *Wordwall*, (41%) atau 23 siswa setuju menggunakan *Wordwall*, dan (0%) siswa tidak setuju menggunakan *Wordwall* serta 1,8% atau 1 siswa yang sangat tidak sepakat menggunakan. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Wordwall* untuk pembelajaran PAI di MAN 4 Kebumen mendapatkan respon positif seperti ditunjukkan dengan persentase siswa yang sangat sepakat dan setuju terdapat 98,2%. Oleh demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PAI dengan menggunakan *Wordwall* di MAN 4 Kebumen menunjukkan respon positif yang tentu berdampak pada efektivitas pengerjaan soal menggunakan *Wordwall*.

No.	Kategori	Frekuensi	Percentase (%)
1.	Sangat Setuju	23	41,1%
2.	Setuju	25	46,6%
3.	Tidak Setuju	6	10,7%
4.	Sangat Tidak Setuju	2	3,6%
<b>Frekuensi</b>		<b>56</b>	<b>100%</b>

Tabel 2. Respon siswa yang tidak memiliki kendala penggunaan wordwall

Tabel 2 menunjukkan bahwa pelajaran PAI dengan penggunaan *Wordwall* di MAN 4 Kebumen tidak mengalami kendala signifikan. Dengan kata lain, penggunaannya dapat diartikan efektif seperti tampak pada persentase peserta didik MAN 4 Kebumen.

No.	Kategori	Frekuensi	Percentase (%)
1.	Sangat Setuju	17	30,3%
2.	Setuju	32	57,1%
3.	Tidak Setuju	6	10,7%
4.	Sangat Tidak Setuju	1	1,8%
<b>Frekuensi</b>		<b>56</b>	<b>100%</b>

Tabel 3. Respon penggerjaan soal menggunakan *Wordwall*

Tabel 3 menunjukkan bahwa pembelajaran PAI dengan penggunaan *Wordwall* dapat memudahkan penggerjaan soal keterangannya yaitu efektif. Oleh karena itu, aplikasi *Wordwall* bisa membantu siswa menyelesaikan soal.

No.	Kategori	Frekuensi	Percentase (%)
1.	Sangat Setuju	1	1,8%
2.	Setuju	21	37,5%
3.	Tidak Setuju	18	32,14%
4.	Sangat Tidak Setuju	16	28,6%
<b>Frekuensi</b>		<b>56</b>	<b>100%</b>

Tabel 4. Respon hambatan penggerjaan soal menggunakan *Wordwall*

Dapat dilihat, siswa sebanyak 1 atau 1,8% menyatakan sangat setuju bahwa pembelajaran PAI dianggap sulit dalam menggunakan *Wordwall*. Selanjutnya 37,5% atau 21 siswa setuju bahwa aplikasi tersebut dianggap sulit, 32,14% siswa menyatakan tidak setuju jika aplikasi tersebut dianggap sulit, dan 28,6% siswa juga tidak setuju sepenuhnya bahwa penggunaannya dianggap sulit. Dalam hal ini bisa dikatakan pembelajaran PAI dengan *Wordwall* tidak terdapat kesulitan. Dengan demikian, dapat diartikan siswa MAN 4 Kebumen tidak mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal.

No.	Kategori	Frekuensi	Percentase (%)
1.	Sangat Setuju	29	51,8%
2.	Setuju	26	46,8%
3.	Tidak Setuju	0	0%
4.	Sangat Tidak Setuju	1	1,8%
<b>Frekuensi</b>		<b>56</b>	<b>100%</b>

Tabel 5. Respon siswa yang menyukai tampilan soal di *Wordwall*

Dapat dikatakan bahwa 29 dan 26 siswa sangat sepakat jika aplikasi *Wordwall* itu menarik dan terdapat 1 siswa yang menganggap *template* soal tidak menarik pada bagian-bagian soal. Dengan hal ini dinyatakan bahwa, tampilan pembelajaran PAI dengan menggunakan *Wordwall* dianggap menarik. Berdasarkan 55 siswa yang mengatakan *template* di bagian soal menarik dibandingkan hanya ada 1 yang tidak menganggap menarik. Dengan ini dapat diartikan siswa MAN 4 kebumen tertarik pada tampilan setiap soal pada aplikasi *Wordwall*.

Berikut ini tabel 6 yang menjelaskan respon nilai siswa mengenai efektivitas penggunaan *Wordwall* pada materi PAI di MAN 4 Kebumen:

<b>Siswa</b>	<b>Nilai</b>	<b>Siswa</b>	<b>Nilai</b>
Aa	37	C	40
Bb	38	D	26
Cc	25	E	31
Dd	32	F	30
Ee	33	AG	36
Ff	10	AH	37
Gg	31	AI	40
Hh	32	J	35
Ii	30	K	23
Jj	25	L	28
Kk	31	M	26
Ll	28	N	25
Mm	38	O	25
Nn	23	P	27
Oo	27	Q	27
Pp	26	R	28
Qq	23	S	27
Rr	28	T	34
Ss	23	U	26
Tt	40	V	27
Uu	29	W	18
Vv	40	X	18
Ww	40	Y	28
Xx	40	Z	29
Yy	28	BA	40
Zz	37	BB	27
A	40	BC	35
B	40	BD	29
<b>Jumlah</b>		<b>1696</b>	

Tabel 6. Nilai siswa

Untuk mengetahui nilai rata rata tentang efektivitas media *Wordwall* pada pelajaran PAI adalah formula berikut,  $MX = \text{Mean}$  (Rata-rata),  $X = \text{Jumlah Variabel}$ ,  $N = \text{Number of cases}$ ,  $MX = 1696 / 56$ ,  $MX = 30,2\%$ . Untuk menentukan nilai yang terdapat dalam tabel 5 yaitu berdasarkan banyaknya poin jawaban setiap siswa dari 56 siswa. Berdasarkan angket respon siswa, yang diisi siswa melewati *google form*. Semua pernyataan ialah pernyataan positif. Dalam observasi ini membuat kuesioner skala 1 sampai 4 sebagai opsi jawabannya dari 10 pertanyaan.

<b>No.</b>	<b>Kategori</b>	<b>Bobot Skor (+)</b>	<b>Bobot Skor (-)</b>
1.	Sangat Setuju	4	1
2.	Setuju	3	2
3.	Tidak Setuju	2	3
4.	Sangat Tidak Setuju	1	4

Tabel 7. Skala respon siswa

Pada tabel 7 jarak interval berupa skor tertinggi dan skor terendah atau jumlah kelas intervalnya adalah 40-10: 4= 3. Dalam perhitungan jarak mencari interval itu, maka dapat dikelompokkan ke dalam kategori pada tabel 8 berikut ini:

Skor	Keterangan
49-30	Sangat Efektif
21-30	Efektif
11-20	Kurang Efektif
10	Tidak Efektif

Tabel 8. Kategori respon siswa

Tabel 8 menjelaskan keterangan siswa dalam evaluasi yang ditujukan kepada 56 siswa dalam materi PAI di MAN 4 Kebumen sudah mencapai keterangan “sangat efektif,” yang dibuktikan dengan nilai rata-rata yang didapatkan yaitu 32,3 yang berada dalam kelompok sangat efektif. Persentase hasil penggerjaan ulangan dengan Wordwall dapat dilihat pada tabel 9:

Pertemuan	Percentase Nilai Perolehan					Kriteria
	$\geq 80$	$\geq 70$	$\geq 60$	$\geq 50$	$\geq 40$	
1	53,6 %	75%	89,3%	94,6%	100%	Tinggi
2	60,7%	69,6%	82,1%	92,8%	100%	Cukup
3	64,2%	71,1%	87,5%	94,6%	100%	Cukup

Tabel 9. Kriteria hasil penggerjaan ulangan menggunakan platform *Wordwall*

Resume data hasil penggerjaan kuis siswa pada mata pelajaran PAI dapat dilihat pada tabel 10 berikut:

Pertemuan	Rata-rata	Nilai Minimal	Nilai Maksimal
1	76,4	40	100
2	76,2	40	100
3	78,2	40	100

Tabel 10. Data statistik hasil penggerjaan ulangan dengan *Wordwall*

Selanjutnya data hasil pengujian menunjukkan rata-rata perolehan nilai siswa yakni nilai tertinggi dan terendah sebagaimana tabel 11:

Rata-rata	Nilai Minimal	Nilai Maksimal	Presentase Ketentuan
88,04	60	100	80,35%

Tabel 11. Data statistik hasil penggerjaan ulangan

Analisis pembelajaran menggunakan *Wordwall* yang telah dilaksanakan di MAN 4 Kebumen pada materi PAI menunjukkan penggunaan *Wordwall* efektif. Keefektifan belajar dengan memanfaatkan *Wordwall* dalam pembelajaran PAI sangat membantu siswa dalam membantu mengerjakan soal-soal evaluasi di akhir pembelajaran. Hasilnya adalah *Wordwall* mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari aspek keaktifan siswa, kriteria penilaian observasi diukur melalui beberapa

indikator, antara lain yaitu: (a) Keaktifan siswa saat mengikuti kegiatan belajar mengajar secara daring (*online*) dibuktikan dengan pengisian absen, (b) Keaktifan siswa saat mengumpulkan tugas dengan tepat waktu, (c) Bertanya terhadap materi yang belum dipahami. Keadaan tersebut jelas berbeda dengan proses pembelajaran daring jika guru hanya memberikan perintah kepada anak untuk membaca atau meresum atau jika guru hanya menyuruh anak untuk mencatat ulang materi yang ada pada buku tema. Berdasarkan hal tersebut, dapat terlihat bahwa setelah menggunakan media *Wordwall* minat dan motivasi anak meningkat, terlihat dari sikap anak yang mau bertanya di grup *Whatsapp* jika mengalami kesulitan dalam menjawab soal, aktifnya anak dalam mengisi presensi harian dan juga terlihat keaktifan siswa saat mengumpulkan tugas.

Seperti hanya pada penelitian pertemuan pertama, nilai siswa yang mendapat nilai lebih dari 70 sebesar 75% yang menunjukkan terletak pada kriteria keefektifannya tinggi dengan nilai rata- rata siswa yaitu 76, 4. Pada pertemuan kedua persentase nilai perolehan siswa yang mendapat nilai lebih dari sama dengan 60 sebesar 82,1% yang berarti terletak pada kriteria keefektifan cukup dengan nilai rata- rata siswa 76, 2. Pada pertemuan ketiga nilai perolehan siswa yang mendapat nilai lebih dari sama dengan 60 sebesar 87,5% yang berarti terletak pada kriteria keefektifan cukup dengan nilai rata- rata siswa 78,2.

Motivasi intrinsik merupakan perkembangan dalam diri siswa terhadap suatu motivasi yang positif yang tidak membutuhkan rangsangan dari luar yang menjadikan seseorang menjadi lebih baik. Sehingga jika siswa mempunyai motivasi intrinsik yang tinggi, maka mereka akan mampu melakukan aktivitas yang tidak membutuhkan motivasi dari luar diri siswa sendiri. Pengaturan pembelajaran lebih berperan dibandingkan motivasi intrinsik, namun motivasi intrinsik lebih berperan dalam merangsang pemahaman siswa terhadap konsep materi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa lebih 40 % siswa pengguna internet dan aplikasi untuk memperoleh informasi ataupun pengetahuan sosial. Penggunaan media online berbasis aplikasi mampu meningkatkan kemampuan siswa untuk menyelesaikan tugas serta mampu meningkatkan hasil tes siswa sebesar 68 %. Media atau aplikasi online sebagai penentu dalam pembelajaran daring yang melibatkan kemampuan emosional dan meningkatkan pemahaman konsep. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Wordwall mempunyai hubungan terhadap motivasi belajar yang menimbulkan prestasi akademik siswa.

Berdasarkan hasil perolehan nilai dari pertemuan I sampai III telah menunjukan hasil yang sangat efektif dan cukup, namun beberapa faktor yang mempengaruhi hal tersebut yaitu sulitnya akses internet dan kurang teliti dalam mengerjakan soal PAI dengan media *Wordwall*. Pada media Wordwall siswa akan mengetahui kemampuan dirinya Ketika mengerjakan soal, sehingga dari hal tersebut muncullah motivasi giat belajar supaya bisa menjadi yang lebih baik dari sebelumnya. Dengan demikian nilai ulangan yang dihasilkan oleh siswa MAN 4 Kebumen rata-rata nilainya yaitu 88,04 dengan persentase ketuntasan sebesar 80,35% yang termasuk kategori sangat baik.

Berdasarkan penelitian terdapat 55 siswa dari 56 yang merasa senang Ketika pembelajaran PAI menggunakan aplikasi *Wordwall*. Dengan demikian ketika siswa merasa senang dalam pembelajaran akan mempermudah siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru sehingga menunjukan efektivitas aplikasi tersebut. Terdapat 48 siswa yang sepakat bahwa tidak mengalami kendala Ketika menggunakan aplikasi *Wordwall*, dengan ini siswa menjadi lebih mudah mengakses aplikasi tersebut yang mana tidak terdapat kesulitan-kesulitan saat mengakses dan memperlancar pembelajaran yang mana aplikasi ini dapat diakses oleh siapapun dan di manapun. Selain itu terdapat 49 siswa yang merasa dipermudah dalam mengerjakan soal dengan aplikasi *Wordwall*, hal demikian siswa diuntungkan karena siswa berpeluang memperolah nilai yang bagus. Terdapat 55 siswa yang menyukai tampilan *template* aplikasi *Wordwall*, dengan inilah yang membuat siswa tertarik terhadap aplikasi tersebut, sehingga menumbuhkan motivasi belajar tinggi yang akibatkan hasil belajar siswa meningkat dengan sangat pesat.

Guru MAN 4 Kebumen telah menggunakan media atau platform pembelajaran salah satunya yaitu *Whatsapp*, *Telegram*, *Zoom*, *Google Meet*, *Google Classroom* dan *Youtube*. Namun guru MAN 4 Kebumen telah menemukan aplikasi pembelajaran yang lebih menarik dibandingkan yang telah digunakan sebelumnya yaitu *Wordwall* merupakan aplikasi website yang dipergunakan untuk media evaluasi pembelajaran, misalnya evaluasi dalam bentuk kuis, mengelompokkan, menjodohkan, serta essay pendek hal tersebut dapat digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran yang di dalamnya meliputi berbagai fitur-fitur menarik. *Wordwall* mempunyai delapan *template* yang dapat digunakan untuk merancang dan menyusun soal evaluasi berbentuk kuis,

menjodohkan kata, mengelompokan kuis yang mana templatnya dapat diubah sesuai keinginan sehingga dapat menjadi daya tarik siswa.<sup>22</sup>

Guru MAN 4 Kebumen dalam memperoleh hasil belajar siswa dengan tujuan supaya maksimal, guru MAN 4 Kebumen menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan daya aktif siswa dalam pembelajaran sehingga memudahkan terkait pemahaman siswa dalam materi pelajaran yang disampaikan guru. Optimalisasi hasil belajar membutuhkan media pembelajaran yang mampu merangsang siswa untuk aktif di dalam pembelajaran dan memudahkan siswa dalam menyerap materi pembelajaran.<sup>23</sup>

Fitur permainan yang tersedia sebagai media pembelajaran antara lain berupa kuis pencocokan kata, pencarian kata yang hilang, kuis benar atau salah. Website dapat digunakan dalam pembelajaran *online* sebagai media baru untuk menarik minat siswa pada pembelajaran PAI. Selain itu, guru MAN 4 Kebumen menggunakan *Wordwall* salah satunya yaitu untuk mempermudah proses pembelajaran PAI khususnya materi waris. Website ini juga dipandang sebagai media pembelajaran yang menyenangkan tanpa menghilangkan esensi pendidikan itu sendiri. *Wordwall* dapat diakses oleh siswa dan guru. Kelebihan Aplikasi *Wordwall* yaitu menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan lebih mudah dipahami oleh siswa MAN 4 Kebumen, serta topik yang dapat disesuaikan dengan gaya belajar siswa. Terdapat sedikit Kelemahan dalam aplikasi ini yaitu guru dan siswa tidak dapat mengubah ukuran font di aplikasinya. Sehingga kemudahan yang ditawarkan aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran PAI tentunya memiliki banyak manfaat. Apalagi di masa pandemi di mana guru tidak bisa menjelaskan materi secara langsung kepada siswa. Aplikasi ini tidak hanya menarik, namun juga dirancang untuk meningkatkan minat belajar siswa, menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

## **Kesimpulan**

Penggunaan *Wordwall* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam berjalan dengan baik dan efektif sehingga siswa dapat memahami pelajaran dengan mudah. Selain *Wordwall*, guru MAN 4 Kebumen memanfaatkan aplikasi lain untuk menunjang pembelajaran seperti *Google Meet*, *Zoom*, *Telegram*, dan *Whatsapp*. Namun aplikasi

---

<sup>22</sup> dan Mimin Minawati Ninawati, “Efektivitas Penerapan Aplikasi Linktree Dan Wordwall Terhadap Motivasi Intrinsik Siswa Kelas V Sekolah Dasar” 9, no. 2 (2021): 217–25.

<sup>23</sup> Ninawati.

yang paling sering digunakan adalah *Wordwall* karena aplikasi ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa MAN 4 Kebumen. Hasil statistik dalam pengajaran soal, ulangan, maupun latihan-latihan berjalan dengan baik dan memudahkan dalam pengeraannya. Sehingga proses penilaian menghasilkan nilai dan pemahaman yang baik. Efektivitas *Wordwall* terlihat dari pencapaian nilai ketuntasan minimal siswa pada mata pelajaran PAI dengan presentasi sebesar 80,35% dan terdapat 55 siswa dari 56 yang merasa senang mengikuti pembelajaran PAI menggunakan aplikasi *Wordwall*.

## Referensi

- Afiatin, Nisa. "Pengaruh Perhatian Orang Tua Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial." *Faktor Jurnal Ilmiah KePendidikan* II, no. 1 (2015): 1–9.
- Barlian, Ikbal. "Begitu Pentingkah Strategi Belajar Mengajar Bagi Guru." *Jurnal Forum Sosial* VI, no. 1 (2013).
- Elyas Putri, Egidya, Nurming Saleh, and Universitas Negeri Makassar. "Media Pembelajaran Word Wall Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman." *PHONOLOGIE: Journal of Language and Literature* 2, no. 1 (2021): 53–61. [www.Dw.com](http://www.Dw.com).
- Fakhrurrazi, Fakhrurrazi. "Hakikat Pembelajaran Yang Efektif." *At-Tafkir* 11, no. 1 (2018): 85. <https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>.
- Gandasari, Prisma, and Puri Pramudiani. "Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengaruh Motivasi Belajar IPA Siswa Terhadap Hasil Belajar Di Sekolah Dasar Negeri 01" 1, no. 6 (2019): 280–86.
- Hakim, Lukman. "Pemerataan Akses Pendidikan Bagi Rakyat Sesuai Dengan Amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional." *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2, no. 1 (2016): 53–64.
- Herliandry, Luh Devi, Nurhasanah, Maria Enjelina Suban, and Kuswanto Heru. "Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 22, no. 1 (2020): 65–70. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp>.
- Hutagaol, Anita Sri Rejeki, and J. N Anita Sri Rejeki Hutagaol. "Analisis Kesulitan Guru Matematika Kelas VII Dalam Menerapkan Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19 Di SMP Nusantara Indah." *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta* 3, no. 2 (2021): 16–22. <https://doi.org/10.21009/jrpmj.v3i2.22121>.
- Khairunisa, Yuyun. "Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase–Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas." *Mediasi* 2, no. 1 (2021): 41–47. <https://doi.org/10.46961/mediasi.v2i1.254>.
- Muhson, Ali. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Pendidikan Akuntansi Indonesia* VIII, no. 2 (2010): 1–10.
- Ninawati, dan Mimin Minawati. "Efektivitas Penerapan Aplikasi Linktree Dan

- Wordwall Terhadap Motivasi Intrinsik Siswa Kelas V Sekolah Dasar” 9, no. 2 (2021): 217–25.
- Oktariyanti, Ditania, Aren Frima, and Riduan Febriandi. “Jurnal Basicedu.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 4093–4100.
- Putri, Mestyana. “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah.” *UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 2020, 145–65.
- . “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah.” *UIN Syarif Hidayatullah Jakarta* 1, no. 1 (2020): 145–65.
- Putu, Gusti, and Agung Arimbawa. “Classroom Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Biologi.” *Indonesian Journal of Educational Development* 2, no. 2 (2021): 324–32. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>.
- Riinawati. “Hubungan Konsentrasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Sekolah Dasar.” *EDUKATIF : Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 4 (2021): 2305–12.
- Rohmawati, Afifatu. “Efektivitas Pembelajaran.” *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 9, no. 1 (2015): 15–32.
- Sari, Windayani ika yunita. “Wordwall Sebagai Media Belajar Interaktif Daring Dalam Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Mahasiswa,” n.d.
- Trisnawati, Dewa Ayu Oka, Ni Ketut Suarni, and A.A.I.N Marhaeni. “Pengaruh Metode Pembelajaran Visual Word Wall Dan Asesmen Projek Terhadap Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sd Kelas V Gugus I Kecamatan Gianyar.” *Jurnal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan* 3 (2013): 1–6.
- Yunita, Winda Varohma Laili. “Penerapan Media FlashCard Dan Wordwall Untuk Menambah Vocabulart Siswa Kelas VIII Di Smp Negeri 1 Tempursari Kabupaten Lumajang.” *Khazanah: Jurnal Edukasi* 2, no. 1 (2020): 71–89.