

PENGARUH PENERAPAN MEDIA WORDWALL TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Dwinanda Wuri Harsanti¹, Ratna Maeta Lathifah²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Bahasa Indonesia

e-mail¹dwinanda729@gmail.com ²ratnamaeta@gmail.com

Abstrak

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sering kali terdapat beberapa kendala, salah satunya adalah keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Pada saat guru memberi pertanyaan, mayoritas peserta didik tidak merespons karena materi yang disampaikan belum dipahami dengan baik oleh peserta didik. Peserta didik masih pasif dalam berdiskusi dan belum merasa tertarik dengan pembelajaran yang dilaksanakan. Kondisi ini dapat memengaruhi keaktifan peserta didik selama pembelajaran dan hasil belajar peserta didik yang kurang optimal pada mata pelajaran tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Wordwall terhadap keefektifan belajar peserta didik pada pembelajaran bahasa Indonesia. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode penelitian kualitatif menggunakan lembar pengamatan dan refleksi diri. Teknik pengumpulan data menggunakan literatur review. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Wordwall dapat meningkatkan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung. Media Wordwall dapat membantu untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan penguasaan bahasa baku, dan meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia.

Kata Kunci: wordwall, media pembelajaran, keaktifan peserta didik.

Abstract

In Indonesian learning, there are often several obstacles, one of which is the activeness of students in participating in learning. When the teacher asked questions, the majority of students did not respond because the material presented was not well understood by students. They are still passive in discussions and do not feel interested in the learning being carried out. This condition can affect the activeness of students during learning and student learning outcomes was not optimal in these subjects. This study aims to determine the effect of using Wordwall media on the learning effectiveness of students in learning Indonesian. The method used in this study is a qualitative research method using observation sheets and self-reflection. Data collection techniques using literature review. The results of the study show that Wordwall media can increase student activity during the Indonesian language learning process. Wordwall media can help create fun learning, improve mastery of standard languages, and increase mastery of Indonesian vocabulary.

Keyword: wordwall, learning media, student activity.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses pemerolehan ilmu pengetahuan dan pembentukan sikap serta karakter peserta didik. Menurut Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016, pembelajaran di sekolah diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, serta dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Permendiknas, 2016). Hal ini menjelaskan bahwa peserta didik dituntut untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dapat menjadikannya lebih mandiri dalam menghadapi kehidupan sebenarnya. Dengan demikian, setiap satuan pendidikan seharusnya melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan penilaian proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan efisien dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan dengan demikian tujuan pembelajaran akan tercapai.

Mungzilina, Kristin, dan Anugraheni (2018) mengemukakan bahwa salah satu penilaian dalam proses pembelajaran adalah melihat antusiasme dan partisipasi aktif peserta didik yang terlibat dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sering kali ditemukan peserta didik yang tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran. Pada saat guru memberi pertanyaan, mayoritas peserta didik tidak merespons karena materi yang disampaikan belum dipahami dengan baik oleh peserta didik. Mereka masih pasif dalam berdiskusi dan belum merasa tertarik dengan pembelajaran yang dilaksanakan. Kondisi ini dapat memengaruhi keaktifan peserta didik selama pembelajaran dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran tersebut. Aktivitas peserta didik tersebut perlu diperhatikan oleh guru agar proses pembelajaran yang ditempuh mendapatkan hasil yang maksimal.

Keaktifan belajar merupakan suatu kondisi, perilaku, dan kegiatan yang terjadi pada peserta didik saat proses belajar yang ditandai dengan keterlibatan peserta didik seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas, menjawab pertanyaan guru, dan bisa bekerja sama dengan peserta didik lain. Hal ini sejalan dengan pendapat Pramudya, Kristin, dan Anugraheni (2019) yang mengemukakan bahwa pembelajaran dapat dikatakan aktif jika kegiatan mengajar melibatkan peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran atau selama pembelajaran berlangsung. Menurut Nurhayati (2020), keaktifan adalah situasi atau hal yang dipelajari peserta didik secara aktif. Dalam hal ini, keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran tentunya dapat dilihat melalui bentuk-bentuk aktivitas peserta didik di dalam pembelajaran. Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik dapat dikatakan aktif apabila peserta didik terlibat secara aktif ketika mengikuti segala bentuk aktivitas dalam pembelajaran atau selama pembelajaran berlangsung sehingga kegiatan tersebut dapat membawa perubahan untuk seluruh peserta didik yang mengikutinya ke arah yang lebih baik.

Keaktifan belajar peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah kurangnya kreativitas guru. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran yang sederhana dalam proses belajar mengajar sehingga proses pembelajaran terlihat sangat monoton dan kurang menarik. Selama pembelajaran berlangsung, guru cenderung membacakan materi dan melakukan tanya jawab terhadap peserta didik, sedangkan peserta didik hanya sibuk menulis materi yang dicatatkan di papan tulis oleh guru sebab sumber belajar memang sangat terbatas yang mengakibatkan peserta didik lebih fokus menulis daripada menyimak penjelasan dari guru. Dari proses pembelajaran yang demikian, ada beberapa peserta didik yang hanya diam dan terlihat

masih bingung terhadap materi yang telah di sampaikan guru saat peserta didik ditanya ulang materi yang di jelaskan.

Selain kreativitas guru, menentukan kondisi lingkungan belajar khususnya ruang kelas dapat memengaruhi keaktifan peserta didik dalam belajar. Lingkungan belajar serta fasilitas belajar yang kurang memadai menyebabkan peserta didik kurang tertarik saat mengikuti pembelajaran. Kondisi kelas yang sempit dan kurangnya fasilitas belajar serta sumber belajar yang hanya mengacu pada teks juga menyebabkan peserta didik kurang aktif dan menjadikan pembelajaran terasa sepi kurang bersemangat. Oleh karena itu, peran guru sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang positif agar peserta didik merasa nyaman dan ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi yang demikian membuat peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga peserta didik akan lebih terdorong untuk aktif mengikuti pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari sejauh mana keterlibatan dan keaktifan peserta didik selama proses belajar mengajar. Keaktifan peserta didik memiliki delapan indikator, di antaranya peserta didik berpartisipasi dalam pelaksanaan berbagai tugas, terlibat langsung pemecahan masalah, bertanya kepada peserta atau guru apakah mereka tidak memahami masalah yang dihadapi, berusaha mencari segala macam informasi yang dibutuhkan dalam menyelesaikan masalah, melakukan diskusi antarkelompok sesuai bimbingan guru, evaluasi kemampuan dan hasil yang diperolehnya, melatih diri dalam memecahkan masalah serupa, dan berkesempatan menerapkan apa yang telah didapat dalam menyelesaikan tugas atau masalah yang dihadapi.

Salah satu kunci keberhasilan sebuah pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Menurut Daryanto (2015), media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, maupun lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan. Hal tersebut sejalan dengan pengertian pembelajaran menurut Gagne & Briggs (2020), yakni media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk penyampaian materi lebih mudah dengan cara menarik perhatian peserta didik sesuai minat, pikiran, dan perasaan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Febrita & Ulfah (2019), pemilihan media pembelajaran yang menarik, benar, dan baik dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Game edukasi adalah salah satu model game yang digunakan untuk memberikan pengajaran serta menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media unik dan menarik (Wulandari 2012). Salah satu media yang dapat menarik peserta didik adalah media pembelajaran berbasis digital yang terdapat di internet, salah satunya media Wordwall yang merupakan media digital berbasis *website*. Media Wordwall merupakan *website* belajar sambil bermain dengan banyak fitur permainan ataupun kuis yang menarik dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Aplikasi ini cocok dimanfaatkan guru untuk mengkreasi metode penilaian pembelajaran. Wordwall dapat diakses berbagai platform media sosial dan *embed code* (Khairunisa, 2021).

Wordwall adalah sebuah aplikasi gamifikasi digital berbasis jaringan yang menyediakan berbagai fitur *game* dan kuis yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam penyampaian evaluasi materi (Khairunnisa, 2021). Menurut Lesatari (2021), Wordwall berguna sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi peserta didik. Di sisi lain, Sartika (2017) mengemukakan bahwa media pembelajaran Wordwall mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam penguasaan materi. *Game* ini dapat digunakan melalui laptop atau *smarthphone*. Dalam aplikasi Wordwall, terdapat gambar, audio, animasi dan permainan interaktif yang dapat membuat peserta didik tertarik.

Menurut Sari & Yarza (2021), kelebihan dari Wordwall adalah aplikasi ini tidak berbayar untuk pilihan *basic*. Ada banyak fitur *game* edukasi yang disediakan. Guru tidak perlu *download* aplikasi untuk mengaksesnya. Pada pembelajaran daring, peserta didik dapat mengaksesnya dengan tautan yang dibagikan oleh guru. Media Wordwall dapat dicetak dalam bentuk PDF sehingga memudahkan guru dan peserta didik yang terkendala jaringan. Media Wordwall bersifat fleksibel karena dapat digunakan pada proses pembelajaran tatap muka (PTM) dan pembelajaran daring. *Wordwall* memungkinkan peserta didik untuk bersaing sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Media Wordwall terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Bahasa Indonesia”.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan literatur review, yaitu memberikan luaran terhadap data yang telah tersedia dan memberikan penjelasan berdasarkan suatu penemuan atau hasil pemikiran yang dihasilkan oleh para peneliti dan praktisi. Pencarian artikel jurnal dilakukan dengan menerapkan kata kunci “Pemanfaatan Wordwall sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keaktifan peserta didik dapat dilihat dari tindakan dan sikap yang ditunjukkan peserta didik dalam pembelajaran. Peserta didik dapat dikatakan aktif apabila menunjukkan gairah belajar dan semangat belajar yang memicu rasa ingin tahu, upaya untuk menyelesaikan masalah, mencari, berpikir kritis, dan menyimpulkan pembelajaran (Evitasari & Aulia, 2022: 2). Pernyataan tersebut sejalan dengan Sutrisno (2023: 113) yang menyatakan bahwa keaktifan peserta didik dalam proses belajar merupakan segala hal yang dilakukan peserta didik bersifat fisik dan nonfisik sehingga dapat menciptakan suasana kelas menjadi kondusif. Upaya peningkatan peran aktif peserta didik dalam pembelajaran dapat dilakukan oleh guru dengan merencanakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik dan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan hasil analisis terhadap tiga artikel, penerapan media pembelajaran Wordwall secara efektif dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Media Wordwall dapat diterapkan menggunakan berbagai model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Setiap hasil yang ditemukan memaparkan bahwa media Wordwall memberikan pengaruh berupa: (1) menciptakan pembelajaran yang menyenangkan; (2) meningkatkan penguasaan bahasa baku; dan (3) meningkatkan penguasaan kosakata.

Temuan pada artikel pertama ditulis oleh Pramesti, dkk. (2023) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Menggunakan Media

Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SD pada Pelajaran Bahasa Indonesia”. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar peserta didik setelah menggunakan media Wordwall dalam pembelajaran di SD N Purwantoro 1 Kota Malang. Peningkatan tersebut dihasilkan dari pelaksanaan pembelajaran yang menyenangkan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat sehingga pembelajaran tidak terasa membosankan. Penelitian ini dilakukan pada 28 peserta didik menggunakan model pembelajaran *problem based learning* selama 2 siklus. Hasil yang diperoleh berupa prasiklus 50%, siklus 1 sebesar 62,85%, dan siklus 2 sebesar 82,85%.

Temuan pada artikel kedua adalah penelitian Mahyudi yang berjudul “Penggunaan Media Wordwall dalam Meningkatkan Penguasaan Bahasa Baku Siswa di Sekolah Menengah Pertama”. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rasio keberhasilan peserta didik dalam menguasai bahasa baku setelah menggunakan media Wordwall. Penelitian tersebut dilaksanakan di kelas VII SMP Negeri 2 Kandangan dengan melibatkan 30 peserta didik. Pada tahap prasiklus, guru memberikan 20 pertanyaan mengenai penggunaan bahasa baku. Pada siklus 1, guru menggunakan media Wordwall berbentuk kuis sebagai evaluasi. Berikutnya pada siklus 2, guru menggunakan media Wordwall dengan template *missing word* (kata yang hilang) dengan 20 pertanyaan sebagai instrumen asesmen. Hasil yang diperoleh pada prasiklus, yaitu 40% meningkat pada siklus 1 60%. Berikutnya, pada siklus 2 meningkat menjadi 83%.

Temuan pada artikel ketiga adalah penelitian yang dilakukan oleh Oktaviani & Yanti berjudul “Mengembangkan Media Pembelajaran Permainan Anagram (Wordwall) untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Peserta Didik”. Berdasarkan hasil penelitian ini, media Wordwall dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan penguasaan kosakata. Hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar peserta didik. Penguasaan kosakata sangat penting dimiliki peserta didik agar dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan ide keterampilan berbahasa, baik menulis maupun berbicara. Pada penelitian ini, guru menggunakan media Wordwall dengan template anagram. Melalui media anagram, peserta didik belajar untuk menyusun kata atau frasa baru yang dihasilkan dengan cara menyusun ulang huruf-huruf sehingga menghasilkan kata yang berbeda makna.

Ketiga artikel di atas menunjukkan bahwa pemanfaatan media Wordwall dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses belajar. Implementasi Wordwall akan efektif apabila diimbangi dengan pemilihan templat atau jenis permainan yang digunakan dan model pembelajaran yang diterapkan. Keaktifan peserta didik memberikan dampak positif dalam pembelajaran, antara lain:

1. Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan

Temuan pada artikel pertama menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran Bahasa Indonesia berbantuan media Wordwall membantu guru untuk melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan Isnaini, Firman, & Desyandri (2023: 43) yang menyatakan bahwa penerapan media pembelajaran yang tepat dapat mendorong keterikatan, semangat belajar, dan kemampuan kognitif peserta didik. Wordwall membantu guru untuk menyampaikan materi yang dikemas dalam bentuk atau kegiatan yang menarik bagi peserta didik. Kegiatan pembelajaran yang variatif dan dilaksanakan dengan berpusat pada peserta didik dapat memicu perhatian peserta didik. Respons positif yang ditunjukkan oleh peserta didik berupa rasa ingin tahu dan kesediaan

melibatkan diri dalam pembelajaran menunjukkan peserta didik merasa senang dan tidak merasa bosan selama pembelajaran berlangsung.

2. Meningkatkan penguasaan bahasa baku

Temuan pada artikel kedua menjelaskan bahwa penggunaan media Wordwall dapat membantu peserta didik jenjang SMP menguasai bahasa baku. Penguasaan bahasa baku sangat penting dimiliki oleh peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berbahasa yang dapat direalisasikan melalui kegiatan menulis. Merujuk pada Sumitro & Rizqi (2023: 107) menyatakan bahwa penguasaan kosakata yang baik dapat membantu menumbuhkan dan mengembangkan kemampuan menulis. Selain itu, penguasaan kosakata diperlukan untuk berkomunikasi dengan masyarakat. Melalui media pembelajaran Wordwall, guru berupaya menerapkan pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik dan mampu membantu peserta didik mencapai kompetensi yang ditentukan. Perbedaan penggunaan templat Wordwall pada siklus 1 dan siklus 2 menunjukkan bahwa guru melakukan refleksi dan rencana tindak lanjut untuk memperbaiki pembelajaran agar memperoleh hasil yang optimal.

3. Meningkatkan penguasaan kosakata

Temuan pada artikel ketiga menjelaskan bahwa Wordwall membantu peserta didik jenjang Sekolah Dasar (SD) menguasai kosakata lebih efektif. Kemampuan menguasai kosakata yang baik dapat menunjang keterampilan menyusun kalimat. Hal ini sejalan dengan pernyataan Rahim (2023: 416) bahwa penguasaan kosakata dapat memberikan pengaruh terhadap cara berpikir dan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia sehingga penguasaan kosakata dapat menentukan kualitas seseorang dalam berbahasa. Melalui metode kuis berbantuan media Wordwall, guru berupaya menerapkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, menarik, dan menciptakan suasana belajar yang seru. Peserta didik menunjukkan sikap antusias karena memahami alur bermain, tidak membosankan, dan memperoleh pengetahuan berupa kosakata baru.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Wordwall pada pembelajaran bahasa Indonesia memberikan pengaruh baik terhadap keaktifan peserta didik dalam proses belajar. Wordwall dapat membantu guru meningkatkan kreativitasnya dan menciptakan lingkungan belajar menarik dan menyenangkan karena sesuai dengan karakteristik peserta didik abad 21, berbasis teknologi, dan berpusat pada peserta didik sehingga peserta didik merasa nyaman dan antusias dalam proses pembelajaran. Media Wordwall juga memberikan dampak positif dalam pembelajaran, yakni menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan penguasaan bahasa baku, dan meningkatkan penguasaan kosakata. Namun, sebelum melaksanakan pembelajaran dengan media Wordwall, guru sebaiknya menyusun perencanaan secara matang dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik, kondisi lingkungan belajar, dan ketersediaan fasilitas. Hal tersebut bertujuan agar pembelajaran yang dilaksanakan dapat berjalan secara sistematis dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. (2015). *Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013*. In Yogyakarta: Gava Media.
- Evitasari, A. D., & Aulia, M. S. (2022). Media Diorama dan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 3(1), 1-9.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 181-187.
- Gagne, R. M., & Briggs, L. J. (2020). *Principles of Intructional Design (4th Edition)*. In Japan's High Schools.
- Isnaini, S. N., Firman, F., & Desyandri, D. (2023). Penggunaan Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 42-51.
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Wordwall sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas. *Mediasi*, 2(1), 41-47.
- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring melalui Media Game Edukasi Wordwall di Kelas IV SD N 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 1-6.
- Mahyudi, A. (2022). Penggunaan Media Wordwall dalam Meningkatkan Penguasaan Bahasa Baku Siswa di Sekolah Menengah Pertama. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(6), 1687-1694.
- Mungzilina, Khoirul, A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Tanggung Jawab dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 2 SS. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 2 (2), 184-95.
- Oktaviani, M., & Yanti, P. G. (2022). Mengembangkan Media Pembelajaran Permainan Anagram (Wordwall) untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Peserta Didik. *BELAJAR BAHASA: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(2), 275-284.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145.
- Permendiknas. (2016). Permendiknas No 22 tahun 2016. *Revista Brasileira de Geografia Física*, 11(9).
- Pramesti, A. A., Ekowati, D. W., & Febriyanti, F. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Menggunakan Media Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SD pada Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2), 489-499.
- Pramudya, Erviyanti, Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA pada Pembelajaran Tematik Menggunakan PBL. *Naturalistic : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2).
- Rahim, A. M. (2023). Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia pada Mahasiswa PIAUD STAI Darul Ulum Kandangan dalam Keterampilan Berbicara. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(2), 414-425.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (cetakan 24). In Jakarta: Rajawali Pers.

- Sari, P.M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Kuis dan Wordwall dalam Pembelajaran IPA bagi Guru SDIT Al-Kahfi. *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif*, 4 (2):195-199.
- Sartika, R. (2017). Implementing Word Wall Strategy In Teaching Writing Descriptive Text For Junior High School Students. *Journal Of English And Education*, 5(2), 179-186.
- Sumitro, E. A., & Rizqi, H. (2023). Pengaruh Penguasaan Kosakata dan Tata Bahasa Indonesia terhadap Kemampuan Menulis Eksposisi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Gapura Kabupaten Sumenep. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 12(1), 106-123.
- Susilawati. (2017). *Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik melalui Media Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran IPS Kelas III SD Negeri 111/1 Muara Bulian*. Jambi: Universitas Jambi.
- Sutrisno, L. T. (2023). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi sebagai Salah Satu Pemecahan Masalah Masih Kurangnya Keaktifan Peserta Didik saat Proses Pembelajaran Berlangsung. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(1), 111-121.
- Wulandari, T.J., Sahat, S., & Abdul, M. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi Makromedia Flash pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 5(2).