



journal homepage: <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JAWARA/index>

## Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall pada Pembelajaran PKn SD untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa

Evi Nurlaila<sup>1</sup>, Elga Nur Fauziah<sup>2</sup>, Aisyatun Rosyidah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar/Universitas Muhammadiyah Pringsewu

e-mail: [evinurlaila@umpri.ac.id](mailto:evinurlaila@umpri.ac.id)

### ARTICLE INFO

#### Keywords:

*Wordwall, Media Pembelajaran, PKn*

**Received 28 Februari 2024;**

**Received in revised form 3 March**

**2024; Accepted 30 April 2024**

### ABSTRACT

Pembelajaran PKn cenderung tidak memanfaatkan media pembelajaran, sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang antusias dalam mengikutinya. Untuk itu, dibutuhkan media pembelajaran yang interaktif seperti *wordwall* pada pembelajaran PKn SD sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa. Kajian literatur ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media pembelajaran *wordwall* pada pembelajaran PKn SD untuk meningkatkan keaktifan siswa, dengan mempertimbangkan karakteristik siswa seperti motivasi, bakat, minat, kemampuan awal, gaya belajar, dan kepribadian. Kekhasan penelitian ini dibandingkan dengan penelitian lainnya membahas literatur yang lebih kompleks, diantaranya membahas hakikat media pembelajaran *wordwall*, pemanfaatan media pembelajaran *wordwall* secara mendalam, dan kelebihan-kelebihannya. Metode penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif dengan pendekatan analisis deskriptif, dengan mengkaji beberapa teori yang menjadi sumber utama

---

dalam penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada beberapa fungsi media pembelajaran *wordwall* pada pembelajaran PKn SD diantaranya: memperjelas penyajian pesan; mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra; meningkatkan kegairahan belajar; memberikan rangsangan yang sama. Adapun kesimpulannya media *wordwall* dapat meningkatkan minat dan keaktifan siswa SD.

---

## 1. Pendahuluan

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu materi ajar yang wajib diberikan pada jenjang dasar hingga perguruan tinggi. Pendidikan Kewarganegaraan diharapkan dapat memperhatikan perkembangan nilai, moral, dan perilaku siswa. Pada dasarnya, PKn adalah pembelajaran tentang kehidupan sehari-hari kita, mengajarkan bagaimana menjadi warga negara yang baik, dan mendukung nilai-nilai Pancasila, yang merupakan dasar negara Indonesia. Dalam kurikulum PKn SD harus memuat tiga komponen pengetahuan dan penilaian, yakni kognitif, afektif dan psikomotor. Karena untuk membelajarkan peserta didik dapat memahami sebuah konsep, diperlukan sikap yang mendukung terealisasinya di dalam kehidupan sehari-hari.

Sampai saat ini, PKn masih dianggap sebagai pelajaran yang membosankan dan kurang diminati oleh sebagian siswa. Hasil wawancara Zahro dkk (2023) menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menganggap mata pelajaran Pkn tidak menarik atau membosankan. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa guru sering menggunakan metode ceramah sebagai strategi utama dalam proses pembelajaran. Akibatnya, sebagian besar siswa menganggap mata pelajaran tersebut tidak menarik atau membosankan. Selain itu, pembelajaran yang dilakukan hanya dengan pendekatan lama, di mana guru hanya memberikan penjelasan dan tugas kepada siswa, tidak memiliki media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang bersifat klasikal akan berdampak pada kurang aktifnya peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam pembelajaran.

Siswa yang tidak aktif dan tidak terlibat dalam kegiatan pembelajaran merupakan salah satu masalah yang dihadapi guru. Kondisi tersebut dapat disebabkan oleh beberapa

hal diantaranya, 1) Siswa merasa bosan karena hanya mendengarkan penjelasan materi; 2) Tidak adanya media yang digunakan oleh guru; 3) Guru hanya terfokus kepada satu sumber belajar, atau buku bacaannya yang ada di sekolah.

Tentu saja, hal ini tidak dibenarkan karena guru memiliki sedikit variasi dalam penggunaan metode mengajar, dan referensi bahan ajar yang inovatif dan kreatif. Keaktifan siswa sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, bahkan menjadi kunci dalam keberhasilan belajar. Pada penelitian sebelumnya (Vista dkk: 2020) hanya membahas tentang peningkatan minat belajar siswa dengan penggunaan media pembelajaran *wordwall* tanpa menyertakan manfaat beserta kelebihanannya.

Dari masalah di atas, tak diherankan jika pembelajaran PKn dianggap sebagai pelajaran yang membosankan, yang pada akhirnya menyebabkan siswa tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, atau lebih parahnya siswa tidak memperhatikan proses transfer materi dari guru. Jika minat dan motivasi siswa rendah, prestasi belajar siswa akan sangat terpengaruh.

Lain halnya jika guru dapat berinovasi dengan media pembelajaran, salah satunya adalah *wordwall*. *Wordwall* adalah media pembelajaran interaktif yang mudah digunakan. Maghfiroh (2018) memaparkan bahwa *wordwall* memiliki kemampuan untuk memfasilitasi interaksi positif antara siswa. *Wordwall* adalah sebuah media *game* yang ada di website yang menarik ini yang dapat digunakan oleh siswa sebagai media pembelajaran atau sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan berpikir mereka. Ini memungkinkan siswa merasa senang dan tidak bosan sambil melatih kemampuan berpikir mereka, sehingga ada banyak ide untuk dikembangkan oleh siswa dan guru. Didukung pula oleh pendapat Aprinastuti (2023) bahwa ternyata media pembelajaran *wordwall* tak hanya sebagai alat untuk melatih pemahaman dan kemampuan siswa, namun juga sebagai alat permainan yang bisa sebagai alat hiburan maupun kesenangan bagi siswa, sehingga akan lebih mudah bagi seorang guru untuk meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran PKn.

Dari kedua pendapat tersebut diatas dapat disimpulkan, bahwa media pembelajaran *wordwall* adalah sebuah *game* yang menarik untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa, melatih pemahaman dan kemampuan siswa, serta sebagai alat hiburan untuk memudahkan guru mengaktifkan siswa dalam suatu proses pembelajaran.

Secara yuridis, pendidikan harus mampu mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang mencerminkan nilai Pancasila, hal tersebut terkandung dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3 yang berbunyi “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta

peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Begitu juga terdapat dalam PP No. 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan Bab IV pasal 19 berbunyi “Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik”.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat penulis simpulkan bahwa penelitian ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan terkait dengan bagaimana manfaat media pembelajaran *wordwall* dapat meningkatkan keaktifan siswa SD terhadap pembelajaran PKn.

## 2. Metode Penelitian

Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Menurut Siyoto dan Sodik (2015) metode penelitian kualitatif sering disebut juga metode penelitian naturalistik, karena penelitian ini dilakukan pada keadaan yang alamiah. Metode penelitian kualitatif juga merupakan suatu metode penelitian yang lebih menekankan pada perspektif pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah. Dalam penelitian kualitatif ini menggunakan sifat deskriptif. Dalam penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif peneliti harus mendeskripsikan suatu obyek, fenomena, atau rangkaian kejadian sosial yang dimasukkan dalam tulisan yang bersifat naratif (Anggito dan Setiawan, 2018).

Dalam penelitian kualitatif deskriptif ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data studi pustaka. Studi pustaka ialah metode pengumpulan data dengan membaca, mencatat, dan mengolah literatur atau buku-buku yang membahas terkait penelitian tersebut (Zed, 2004). Studi pustaka juga merupakan sebuah karangan ilmiah yang isinya berupa pendapat para ahli yang membahas suatu masalah, yang kemudian dianalisis, dibandingkan, dan diambil kesimpulan.

Penelitian ini seluruhnya menggunakan kajian pustaka atau studi literatur. Pengumpulan data pada penelitian ini dengan cara mencari sumber dari literatur buku, jurnal atau riset-riset yang masih relevan atau berhubungan dengan judul penelitian yang diambil peneliti. Bahan pustaka dari berbagai referensi tersebut harus dianalisis, dibandingkan, dan ditarik kesimpulan secara mendalam untuk mendukung penelitian yang sedang diteliti.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa masih banyak pembelajaran PKn yang menggunakan pembelajaran klasikal, sehingga peran aktif siswa kurang difasilitasi. Hal ini tidak sejalan dengan pendapat Suyanto dkk (2013) yang menyatakan bahwa guru harus terus mendalami bidang ilmu yang diajarkan, dan menyesuaikan metode dan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan bidang studinya sendiri.

Kondisi pendidikan di Indonesia masih belum ideal dan cocok untuk membangun masyarakat yang kreatif, inovatif, mandiri, dan patriotik. Hal ini disebabkan oleh ketidakseimbangan antara kemajuan teknologi dan perkembangan pendidikan. Perkembangan pendidikan, terutama pembelajaran, berkembang lebih lambat daripada kemajuan teknologi. Generasi milenial dilahirkan oleh pertumbuhan pesat teknologi dan globalisasi. Generasi ini selalu menggunakan peralatan teknologi informasi, karena berbagai peralatan tersebut menjadi bagian penting dari kehidupan mereka. Selain itu, pembuatan alat teknologi tinggi telah menjadi komponen penting dalam kehidupan Japar dkk (2019). Pendidik harus mampu mengembangkan media dan teknologi pembelajaran dengan baik untuk melayani siswa yang merupakan pemilik era milenial.

Dunia pendidikan menjadi lebih mudah berkat kemajuan teknologi, terutama dalam hal pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran harus mempertimbangkan karakteristik siswa seperti motivasi, bakat, minat, kemampuan awal, gaya belajar, dan kepribadian. Seperti yang diketahui, hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh ketersediaan sumber belajar. Metode pembelajaran yang inovatif adalah komponen penting dari proses pembelajaran. Semakin baik metode pembelajaran yang digunakan guru didukung oleh sumber daya pembelajaran yang menarik, semakin menarik suasana belajar.

Selain itu, pendidik harus menyadari bahwa penerapan teknologi pembelajaran dalam membuat rencana pembelajaran harus menjadi bagian dari model pembelajaran. Namun, faktor-faktor seperti subjek pembelajaran khusus, materi pembelajaran, dan model pengajaran yang sistematis harus dipertimbangkan saat memilih teknologi dan materi pembelajaran. Jadi, desain pembelajaran memberikan saran tentang cara menggunakan media pembelajaran dan memasukkan ke dalam kelas, baik sebelum atau sesudah proses pembelajaran (Chuntao, 2011 dalam Japar dkk, 2019).

Mata pelajaran Pendidikan dan Kewarganegaraan (PKn) sering kali menghadapi tantangan saat mengembangkan media dan teknologi pembelajaran. Siswa tidak tertarik untuk memahami pelajaran PKn karena beberapa pendidik terus menggunakan metode pembelajaran ceramah terhadap mereka. Pengembangan pembelajaran dalam penelitian

Japar (2019) proses sistematis adalah untuk mengidentifikasi, mengembangkan, dan menilai materi dan strategi yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Salah satu alternatif untuk menarik perhatian siswa adalah dengan pemanfaatan media pembelajaran.

Banyak pakar dan organisasi telah menetapkan batasan mengenai arti kata "media", yang berasal dari kata latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium", yang secara harfiah berarti "perantara" atau "pengantar." Pada awal proses pembelajaran, media hanyalah alat bantu yang digunakan oleh guru untuk memberikan penjelasan tentang materi. Alat bantu pertama yang digunakan adalah alat bantu visual. Alat bantu visual dapat membantu siswa mendorong keinginan untuk belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks, dan meningkatkan daya serap atau retensi belajar.

Dalam hal fungsi media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (1985) dalam Kammis (2022) , beberapa hal harus ditekankan:

- a) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.  
Pendidik mungkin mempunyai penafsiran yang beraneka ragam tentang sesuatu hal. Melalui media, penafsiran yang beragam ini dapat direduksi dan disampaikan kepada peserta didik secara seragam.
- b) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.  
Media dapat menyampaikan informasi yang dapat didengar (audio) dan dapat dilihat (visual), sehingga dapat mendeskripsikan prinsip, konsep, proses atau prosedur yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi lebih jelas dan lengkap.
- c) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif  
Jika dipilih dan dirancang dengan benar, media dapat membantu pendidik dan peserta didik melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa media, pendidik mungkin akan cenderung berbicara "satu arah" kepada peserta didik.
- d) Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi.  
Sering kali pendidik menghabiskan waktu banyak untuk menjelaskan materi pembelajaran. Jika mereka memanfaatkan media pembelajaran dengan baik maka pembelajaran akan membutuhkan waktu yang lebih sedikit.
- e) Kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan.  
Selain menciptakan pembelajaran yang lebih efisien, penggunaan media pun dapat membantu siswa dalam menyerap materi secara lebih mendalam dan utuh.
- f) Proses pembelajaran dapat terjadi dimana saja dan kapan saja.

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat belajar dimana saja dan kapan saja mereka mau, tanpa tergantung pada keberadaan pendidik.

- g) Sikap positif peserta didik terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.

Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Dan hal ini dapat meningkatkan kecintaan dan apresiasi peserta didik terhadap ilmu pengetahuan dan proses pencarian ilmu.

- h) Peran pendidik dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif.

Dengan media, pendidik tidak perlu mengulang-ulang penjelasan dan mengurangi penjelasan verbal (lisan), sehingga pendidik dapat memberikan perhatian lebih banyak kepada aspek pemberian motivasi, perhatian, bimbingan dan sebagainya.

Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar memiliki dampak yang signifikan terhadap alat-alat indera siswa. Penggunaan media akan memastikan bahwa siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Memahami Proses Pembelajaran merupakan komponen yang sangat penting dalam pendidikan, terutama dalam pendidikan kewarganegaraan. Menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006, tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah untuk membangun warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter seperti yang diinginkan. Diantara berbagai macam media pembelajaran, *wordwall* adalah salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Aplikasi berbasis web bernama Media *wordwall* memungkinkan untuk membuat berbagai media pembelajaran, termasuk kuis, menjodohkan, memasangkan, anagram, acak kata, mengelompokkan, pencarian kata, dan banyak lagi. Selain itu, menariknya adalah bahwa media *wordwall* dapat diakses secara online dan dicetak. Dengan berbagai template gratis yang tersedia di aplikasi, pengguna dapat dengan mudah mengubah template yang mereka anggap menarik. Menurut Cronsberry (2004:3) dalam Putri dkk (2021) "*wordwall*" adalah kumpulan kata yang ditampilkan di dinding atau papan tulis. Di sisi lain, Callella (2001:3) dalam Putri dkk (2021) mengatakan bahwa *wordwall* adalah media visual yang membantu siswa mengingat hubungan antara kata-kata. *Wordall* adalah aplikasi yang digunakan sebagai permainan yang memungkinkan siswa berpartisipasi dalam kuis.

Tujuan penggunaan media game *wordwall* adalah untuk meningkatkan kreativitas guru dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. Diharapkan siswa dapat menggunakan dan mengelola media ini sebagai bentuk implementasi dari kemajuan teknologi

pendidikan, dan mereka akan lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran di kelas, khususnya pembelajaran PKn.

Berdasarkan beberapa penelitian menyatakan bahwa metode yang digunakan guru dalam mengajar di kelas hanya sebatas ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi dan metode penugasan. Padahal hal tersebut membuat guru tidak melakukan penyaluran pengetahuan kepada siswa, tetapi lebih kepada pengulangan materi yang telah diberikan. Penggunaan metode pengajaran yang kurang tepat menyebabkan dampak yang kurang optimal terhadap pemahaman dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Adapun keuntungan penggunaan media pembelajaran *wordwall* sebagai berikut:

1. Interaktif dan dapat dicetak: *wordwall* adalah alat yang bagus untuk membuat aktivitas interaktif dan dapat dicetak. Sebagian besar *template* tersedia dalam versi interaktif dan dapat dicetak. Interaktif dapat diputar di perangkat apa pun yang mendukung web, seperti papan tulis interaktif, tablet, ponsel, atau komputer.
2. Meningkatkan minat dan motivasi belajar: *wordwall* memiliki berbagai jenis permainan yang dapat digunakan, seperti crossword, quiz, dan kartu random, yang dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.
3. Meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi secara efektif.

Membahas tentang keaktifan siswa, keaktifan siswa didefinisikan sebagai aktivitas fisik dan mental, yaitu berbuat dan berpikir dalam rangkaian yang konsisten (Sardiman, 2001: 98) dalam Wibowo (2016). Banyak aktivitas, baik fisik maupun psikis, diperlukan untuk belajar dengan baik. Siswa yang memiliki aktivitas fisik adalah siswa yang menggunakan anggota badannya/pancaindra secara aktif, seperti membuat sesuatu, bermain, atau bekerja, bukan hanya duduk dan mendengarkan, melihat, atau hanya pasip. Siswa yang memiliki aktivitas psikis (kejiwaan) adalah siswa yang daya jiwanya bekerja sebanyak atau sepenuhnya dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar berarti mereka membuat pengetahuan baru. Selama proses pembelajaran, mereka aktif meningkatkan pemahaman mereka tentang masalah. Keaktifan juga dapat didefinisikan sebagai situasi di mana siswa aktif. Berdasarkan hasil penelitian Sari (2021) setiap orang yang belajar harus aktif sendiri; jika tidak ada aktivitas, proses pembelajaran tidak akan terjadi. Maka segala pengetahuan harus diperoleh melalui pengamatan, pengalaman, penelitian, dan kerja sama dengan fasilitas yang dibuat sendiri secara rohani dan teknik.

Maka, tujuan utama media pembelajaran *wordwall* adalah untuk membangkitkan keaktifan siswa. Media pembelajaran *wordwall* menurut penelitian Puspitarini (2023) terbukti bahwa media ini sangat efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran PPKn, seluruh tahapan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik mulai dari pembukaan, inti, dan

penutup. Berdasarkan hasil penelitiannya, keaktifan tersebut dapat dilihat dari meningkatnya indikator keaktifan yaitu mulai dari aspek kegiatan visual, berbicara, menulis, dan kegiatan emosional.

Tak hanya itu, berdasarkan hasil penelitian Vista dkk (2020) pula, menyatakan bahwa *wordwall* dalam pelajaran PKn di SD Negeri dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar. Setelah situasi awal di mana minat belajar siswa rendah, minat belajar mereka meningkat setelah perlakuan menggunakan media *wordwall*, peningkatan minat belajar dapat diamati. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa yang berkategori sangat baik hanya 38,46 persen, sementara minat belajar siswa yang berkategori baik mencapai 61,53%. Hasil ini menunjukkan betapa pentingnya media *wordwall* untuk menarik minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PKn.

#### 4. Kesimpulan

Media pembelajaran harus mempertimbangkan karakteristik siswa seperti motivasi, bakat, minat, kemampuan awal, gaya belajar, dan kepribadian. Kemudian, metode pembelajaran yang inovatif merupakan komponen penting dari proses pembelajaran. Dalam media pembelajaran *wordwall* pada pembelajaran PKn SD diantaranya: memperjelas penyajian pesan; mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra; meningkatkan kegairahan belajar; memberikan rangsangan yang sama. Media *wordwall* memungkinkan untuk membuat berbagai media pembelajaran, termasuk kuis, menjodohkan, memasang, anagram, acak kata, mengelompokkan, pencarian kata, dan banyak lagi. Media *wordwall* mempunyai tujuan untuk meningkatkan kreativitas guru dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun keuntungan yang terdapat dalam media *wordwall* yaitu interaktif dan dapat dicetak, meningkatkan minat dan motivasi belajar, dan meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi secara efektif.

#### Referensi

- Anggito Albi & Setiawan Johan. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jawa Barat: Jejak Publisher.
- Aprinastuti, Cristiyanti. dkk. (2023). *Special Book for Media Tutorial ICT-Based Learning*. Yogyakarta: Stiletto Book.
- Jalinus Nizwardi & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Kammis, Hadi. 2022. *Manfaat Media Pembelajaran*. Kalabahi: STKIP Muhammadiyah Kalabahi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

- Maghfiroh, Khusnul. (2018). *Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda*. Jurnal Profesi Keguruan. 4 (1). 69.
- Puspitarini, Dyah. (2023). *Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar PPKn Melalui Discovery Learning Berbantuan Aplikasi Wordwall Games*. Jurnal Karya Ilmiah Guru. 8 (3). 389.
- Undang-Undang SISDIKNAS (Sistem pendidikan Nasional) 2003 (UU RI No. 20 TH. 2003). (Jakarta: Sinar Grafika, 2003 ), hlm. 6.
- Sari, Sri Utami Kenongo. (2021). *Penerapan Model PBL untuk Merangsang Keaktifan Siswa pada Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP*. Jurnal Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam. 1 (1). 685.
- Siyoto, Sandu & Sodik M. Ali. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Suyanto & Asep Jihad. (2013). *Menjadi Guru Profesional*. Indonesia: Erlangga.
- Vista, Erlynda Runtut Bela. dkk. (2020). *Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Melalui Media Game Online Wordwall Pada Mata Pelajaran PPKn*. Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar. 4 (2). 277.
- Wibowo, Nugroho. (2016). *Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMK Negeri 1 Saptosari*. Jurnal Electronics. 1 (2). 130
- Zahro, Nur Azizah Qodiriyah & Adi Rizky Pratama. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Pengabdian Mahasiswa. 2 (2). 6596.
- Zed, Mestika. (2004). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia. 4PP. No 19 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (Departemen agama RI 2006), hlm.115