SJEE (Scientific Journals of Economic Education)
Volume 9 Nomor 2, September 2025: 203-209
Online ISSN: 2597-8853(Online), https://www.doi.org/10.33087/sjee

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game pada Website Wordwall Terhadap Minat Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Medan T.A 2024/2025

Lola Vitaloka.S*[1], Mica Siar Meiriza[2]
[1,2] Faculty of Economics, Medan State University, Medan
*Correspondence email: lolasimanjuntak03@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Metode penelitian ini menggunakan *quasi eksperimental design* tipe *Post-test only control group design*. Subyek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS SMAN 3 Medan dengan jumlah 40 orang. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah sampling jenuh dengan jumlah sampel 20 orang siswa sebagai kelas eksperimen dan 20 orang siswa sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data berupa *Post-test* menggunakan soal tes dalam bentuk pilihan ganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *wordwall* lebih unggul dibandingkan dengan pembelajaran konvensional atau tanpa melibatkan media pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS SMAN 3 Medan.

Kata Kunci: Media Wordwall; Minat Belajar; Ekonomi.

Abstract. *This study aims to determine the effect of Wordwall learning media on elementary school students' learning outcomes. This research method uses a quasi-experimental design type Post-test only control group design. The subjects of this study were all 40 students of class XI IPS SMAN 3 Medan. The sampling technique in this study was saturated sampling with a sample size of 20 students as the experimental class and 20 students as the control class. The data collection technique was in the form of a Post-test using multiple-choice test questions. The results showed that the use of wordwall learning media was superior to conventional learning or without involving learning media. Thus, it can be concluded that the use of wordwall learning media has an effect on the learning outcomes of class XI IPS students of SMAN 3 Medan.*

Keywords: *Worlwall Media, Interest in Learning, Economy.*

PENDAHULUAN

Dalam era *Society* 5.0, kemajuan teknologi informasi mendorong transformasi di berbagai bidang, termasuk pendidikan. Pendidikan dituntut untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi guna meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran. Salah satu indikator penting dalam peningkatan mutu pendidikan adalah ketersediaan sumber daya manusia, khususnya guru, yang memiliki peran vital dalam proses belajar mengajar. Namun, tidak semua guru mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, sehingga diperlukan peningkatan keterampilan mengajar yang sesuai dengan tuntutan abad 21. Dalam konteks ini, pengembangan media pembelajaran berbasis *game* edukasi menjadi solusi inovatif. *Game* edukasi, seperti yang dikembangkan melalui platform *Wordwall*, menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang interaktif dan menyenangkan, memadukan teks, gambar, dan suara untuk meningkatkan pemahaman siswa. Penggunaan *smartphone* yang meluas di kalangan siswa juga mendukung efektivitas media pembelajaran digital ini.

Penelitian ini dilakukan di SMAN 3 Medan, yang memiliki fasilitas pembelajaran lengkap dan mengizinkan siswa membawa *smartphone* ke sekolah. Hasil observasi terhadap 72 siswa menunjukkan bahwa mayoritas memiliki minat tinggi terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Sebanyak 85% siswa merasa pembelajaran lebih menarik dengan media selain buku teks, dan 90% siswa memilih pembelajaran yang melibatkan media digital. Selain itu, 86% siswa menyatakan bahwa media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar, dan 81% merasa bahwa visualisasi melalui video dan gambar memperjelas materi. Materi "Badan Usaha" dipilih sebagai fokus penelitian karena relevan dengan kurikulum kelas XI IPS dan latar belakang peneliti sebagai mahasiswi jurusan pendidikan ekonomi. Observasi menunjukkan bahwa

hasil belajar siswa pada materi ini belum optimal, disebabkan oleh kurangnya interaktivitas dalam pembelajaran dan penggunaan metode pengajaran yang monoton. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dikembangkan media pembelajaran berbasis game edukasi melalui platform Wordwall, yang dirancang untuk menciptakan komunikasi dua arah dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penelitian sebelumnya yang sejenis dan berkaitan dengan penelitian ini yakni penelitian oleh (Indra Sukma et al., 2022) dimana hasilnya menunjukkan penggunaan media interaktif berbasis *wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA sekolah dasar. Selanjutnya penelitian oleh (Launin et al., 2022) dengan hasil terdapat pengaruh media *game online wordwall* untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Minat belajar siswa merupakan aspek psikologis yang penting karena memengaruhi motivasi dan keberhasilan proses belajar mereka. Menurut Slameto (2010), minat belajar adalah rasa suka terhadap suatu mata pelajaran yang ditandai dengan perhatian dan ketertarikan tinggi terhadap materi pelajaran serta keinginan untuk belajar secara mandiri tanpa dipaksa. Suprijono (2018) menegaskan bahwa minat belajar adalah keinginan dalam diri siswa untuk melakukan aktivitas belajar secara sukarela dan penuh rasa ingin tahu, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Selain itu, Deci dan Ryan (1985) menjelaskan bahwa motivasi intrinsik, yang berkaitan dengan minat belajar tinggi, muncul dari rasa ingin tahu, kepuasan pribadi, dan tantangan dalam menyelesaikan tugas. Mereka berpendapat bahwa semakin besar minat belajar siswa, semakin aktif dan mandiri mereka dalam proses belajar serta cenderung memperoleh hasil yang lebih baik. Menurut Gordin (2005), pengembangan minat belajar harus didukung pengalaman belajar yang menyenangkan dan keberhasilan dalam belajar, serta lingkungan yang mendukung. Suryawati (2017) juga menyatakan bahwa faktor lingkungan dan media pembelajaran yang menarik dapat memperkuat minat belajar siswa. Dengan demikian, para ahli sepakat bahwa minat belajar adalah faktor vital yang harus dikembangkan secara berkesinambungan melalui inovasi dalam metode dan media pembelajaran agar siswa lebih antusias dan hasil belajar mereka optimal.

Penggunaan media dapat mendukung proses belajar mengajar yang dilakukan. Variasi pembelajaran dapat ditampilkan dengan mudah dengan adanya bantuan dari media pembelajaran ini. Media pembelajaran dapat merangsang siswa untuk aktif dan kreatif dalam proses belajar mengajar, sehingga kemampuan siswa akan mudah tercapai dengan pembelajaran yang optimal. Penguasaan materi lebih mudah dan kematangan akademik peserta didik meningkat. Penggunaan media pembelajaran dalam penyampaian materi pelajaran dapat memberikan motivasi terhadap peserta didik untuk lebih tertarik terhadap pelajaran yang akan disampaikan, penggunaan media pembelajaran akan menimbulkan kegairahan peserta didik selama penggunaannya tepat dan sesuai dengan topik yang disampaikan. Selain itu, kemampuan peserta didik untuk menginterpretasikan ide-ide abstrak dan membandingkan pandangan dapat terbantu dengan penggunaan media selama proses pembelajaran.

Media merupakan alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para peserta didik dan pendidik dalam proses belajar dan mengajar. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau mengirim pesan dari satu sumber ke sumber lainnya secara terencana yang digunakan guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, dimana penerimanya (peserta didik) dapat melaksanakan proses pembelajaran secara efisien dan efektif serta dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran (Yaumi, 2019). Media merupakan sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga mampu memberikan rangsangan pada pemikiran, perasaan serta perhatian.

Wordwall merupakan software yang berorientasi sebagai media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kelas peserta didik dan gaya mengajar guru. *Wordwall* ini dapat menciptakan kegiatan pembelajaran secara interaktif dan edukatif berbantuan teknologi yang terhubung dengan jaringan internet. Menurut Harlina (2021) *Wordwall* merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai jenis media pembelajaran yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan bagi peserta didik maupun pengajar. Hal ini dikarenakan *wordwall* lebih menekankan gaya belajar yang melibatkan aktivitas belajar peserta didik melalui partisipasi dengan teman-teman secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang ataupun telah dipelajarinya. Lebih lanjut, *Wordwall* merupakan website menarik yang berkaitan dengan Konsep belajar dan bermain pada *wordwall* sangat cocok digunakan guru saat pembelajaran agar peserta didik tidak merasa jenuh (Rizkia, 2020). Selaras dengan (Fakhruddin dkk., 2021) yang mengemukakan bahwa media *wordwall* ini dapat meningkatkan kesenangan, ketertarikan serta semangat dan motivasi. Maka, *Wordwall* dapat

digunakan sebagai media pembelajaran luring maupun daring untuk semua jenjang pendidikan mulai dari tingkat dasar sampai tingkat perguruan tinggi. *Wordwall* dapat dikatakan sangat istimewa dibandingkan dengan aplikasi web lainnya, karena *wordwall* memiliki beberapa kelebihan sebagaimana yang disebutkan oleh Shiddiq (2021) bahwa *Wordwall* mudah dipahami oleh user pemula karena memiliki desain yang sederhana serta memiliki fitur dan template yang beragam mulai dari kuis, pencarian kata, hingga anagram.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen dengan *quasi experimental design* tipe *Post-test only control group design*. Pada penelitian ini terdapat 2 kelompok kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran wordwall sedangkan kelas kontrol melalui pembelajaran konvensional atau tanpa media pembelajaran.

Tabel 1. Desain Penelitian

Pretest-Posttest Design

Kelompok	Perlakuan	Post-Test
Kelas Eksperimen	X	Q1
Kelas Kontrol	-	Q2

Keterangan:
Q1 : *Post-test* pada kelas eksperimen
Q2 : *Post-test* pada kelas kontrol
X : Perlakuan yang diberikan yaitu penggunaan media *wordwall*
- : Tidak diberikan perlakukan menggunakan media *wordwall*

Penelitian ini dilakukan di kelas XI IPS SMAN 3 Medan. Subyek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS SMAN 3 Medan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *sampling* jenuh, artinya seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian (Wiji Hastuti et al., 2019; Jusuf et al., 2022). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 3 yang berjumlah 20 orang sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas XI IPS 4 yang berjumlah 20 orang sebagai kelas kontrol.

Intrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal tes dalam bentuk pilihan ganda dengan teknik pengumpulan data berupa soal *post-test* yang diberikan di akhir pembelajaran. *Posttest* ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini terdiri dari tiga tahap, yaitu 1) tahap persiapan, di tahap ini peneliti melakukan studi pendahuluan dengan melakukan observasi, menyusun perangkat pembelajaran berupa RPP, LKPD dan media pembelajaran, menyusun instrumen penelitian dan melakukan uji validitas instrumen; 2) Tahap pelaksanaan, terdiri dari memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran *wordwall* sedangkan kelas kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran, dilanjutkan dengan memberikan soal *post-test* untuk mengetahui hasil belajar siswa; 3) Tahap akhir, di tahap ini peneliti melakukan analisis data hasil penelitian yakni uji normalitas (*Liliefors*) dan uji homogenitas (*Fisher*), dilanjut dengan menguji hipotesis, dan menarik kesimpulan.

Hipotesis merupakan jawaban atau dugaan sementara yang perlu diuji kebenarannya (Zaki & Saiman, 2021). Hipotesis dalam penelitian ini yaitu $H0$ = Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran wordwall terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan $H1$ = Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran wordwall terhadap hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian diperoleh dari nilai *Post-test* hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Deskripsi Data

	Hasil Belajar Kelas Eksperimen	Hasil Belajar Kelas Kontrol
N	20	20
Mean	86,00	68,45
Median	86,00	70,00
Std. Deviation	7,623	8,351
Minimum	70	56
Maximum	100	82
Maximum	100	82

Dari tabel 2 di atas terlihat perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Terlihat nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Sebelum dilakukan uji hipotesis, maka terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan homogenitas. Uji yang dilakukan menggunakan *software SPSS 26 for windows*. Berikut hasil uji normalitas yang telah dilakukan menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk*:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Kelas	N	α	Sig.
Kelas Eksperimen	20	0,05	0,804
Kelas Kontrol	20	0,05	0,202

Dari uji tersebut diperoleh sig untuk kelas eksperimen sebesar 0,804 dan sig untuk kelas kontrol sebesar 0,202 yang mana hasilnya lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa kedua data berasal dari populasi berdistribusi normal. Kemudian dilanjutkan dengan uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Pengujian dilakukan menggunakan uji *Fisher.* Hasil perhitungan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 4 berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Kelas	N	α	Sig.
Kelas Eksperimen	20	0,05	0,594
Kelas Kontrol	20		

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai sig sebesar 0,594 yang mana hasilnya besar dari taraf signifikansi 0,05. Artinya kedua kelompok data adalah homogen. Berdasarkan uji prasyarat yang telah dilakukan, maka hasilnya menunjukkan bahwa populasi kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan homogen. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan uji *Independent Sample T-test*, dengan kriteria pengujian H0 diterima jika nilai sig > 0,05 dan H1 diterima jika nilai sig < 0,05. Hasil uji sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

Kelas	N	α	Sig.
Kelas Eksperimen	20	0,05	0,000
Kelas Kontrol	20		

Berdasarkan hasil uji hipotesis tersebut diperoleh sig sebesar 0,000 yang mana lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05. Maka H0 ditolak, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS SMAN 3 Medan. Hasil pengujian membuktikan perbedaan hasil belajar siswa yang terjadi bukan suatu kebetulan, tetapi karena perbedaan perlakuan yang diterapkan pada masing-masing kelas, yaitu kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran *wordwall* dan kelas kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran *wordwall*. Dalam penerapan penggunaan media pembelajaran *wordwall* pada kelas eksperimen, terlihat adanya perbedaan dari pada kelas kontrol. Di kelas eksperimen, siswa terlihat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, meningkatnya interaksi antar siswa dan guru, guru dan siswa, serta siswa dan siswa. Sehingga dengan meningkatnya interaksi positif antar sesama pembelajar maka tingkat pemahaman pun akan meningkat dan motivasi belajar pun baik, yang pada akhirnya akan berdampak pada hasil belajar yang meningkat.

Dalam hal ini, penggunaan media pembelajaran *wordwall* dinilai berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih hidup. Hal ini dapat terlihat dari sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran, minat dan antusias siswa yang lebih baik dari biasanya serta keaktifan siswa dalam diskusi pada proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi positif berupa penerapan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *wordwall* yang sebelumnya belum pernah diterapkan. Adapun keterbatasan dari penelitian ini yaitu penelitian ini hanya dilakukan pada siswa kelas XI IPS SMAN3 Meda, sehingga belum dapat dilakukan generalisasi pada tingkatan kelas lainya.

Pembahasan

Hasil penelitian mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis game menggunakan platform *Wordwall* memiliki dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar dan minat belajar siswa kelas XI IPS di SMAN 3 Medan. Media ini terbukti lebih efektif daripada metode pembelajaran tradisional, sebagaimana terlihat dari nilai *post-test* siswa dalam kelas yang menggunakan *Wordwall.* Selain dari aspek akademik, penggunaan media digital interaktif ini juga mampu memotivasi dan meningkatkan ketertarikan siswa terhadap proses belajar mengajar. Mayoritas siswa menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan memudahkan mereka memahami materi, khususnya tentang Badan Usaha, berkat visualisasi gambar, suara, dan interaktivitas yang disediakan. Keberhasilan ini didukung oleh kemudahan akses melalui perangkat yang umum dimiliki siswa, seperti ponsel pintar. Oleh karena itu, media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan. Penggunaan media berbasis permainan ini merupakan inovasi penting dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di era *Society 5.0* yang didukung oleh teknologi. Kendati demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya dilakukan di satu sekolah dan pada mata pelajaran tertentu, sehingga hasilnya perlu dikembangkan dalam studi lebih luas untuk mendapatkan gambaran yang lebih umum. Secara keseluruhan, media *Wordwall* sebagai media belajar interaktif terbukti mampu meningkatkan hasil dan minat belajar siswa dan dapat menjadi alternatif efektif untuk mendukung proses pembelajaran di era digital saat ini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terbukti memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari hasil post-test, di mana siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media *Wordwall* menunjukkan pencapaian yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa di kelas kontrol yang tidak menggunakan media tersebut. Siswa di kelas eksperimen juga lebih aktif dalam menyampaikan pendapat, baik saat presentasi di depan kelas maupun saat berdiskusi dalam kelompok, serta mampu membangun kerja sama yang baik antar individu. Hal ini turut mendorong pemahaman materi yang lebih mendalam dan berdampak pada peningkatan hasil belajar mereka. Sebaliknya, siswa di kelas kontrol terlihat lebih pasif dan kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas XI IPS di SMAN 3 Medan.

Saran

Media pembelajaran berbasis *game wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas XI SMA Negeri 3 Medan. Analisis data menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada motivasi belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *game wordwall*. Media ini berhasil menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menarik, sehingga mendukung keterlibatan aktif siswa dan memperkuat efektivitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, D., & Maryati, T. (2019). Pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 4*(2). https://doi.org/10.23969/jp.v4i2.2166

Batubara, H. H. (2022). *Media pembelajaran praktis*. Graha Edu. https://books.google.co.id/books?id=Fu9ZEAAAQBAJ

Indra Sukma, K., Handayani, T., & Muhammadiyah Hamka, U. (2022). Pengaruh penggunaan media interaktif berbasis Wordwall quiz terhadap hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas, 8*(4), 1020–1028. http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2767

Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Pembelajaran yang nyata dan jelas. *Jurnal Studi Tindakan, 1*(5), 148–156. https://doi.org/10.46799/jst.v1i5.69

Isrokatun, I., Yulianti, U., & Nurfitriyana, Y. (2021). Analisis profesionalisme guru dalam pelaksanaan pembelajaran daring di masa pandemi COVID-19. *Jurnal Basicedu, 6*(1), 454–462. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1961

Jusuf, I., Rivai, S., & Pioke, I. (2022). Pengaruh metode discovery learning terhadap pemahaman konsep luas trapesium dan layang-layang di kelas V SDN 1 Sumawa. *Student Journal of Elementary Education (SJEE)*, 27–35. https://ejournal-fip.ung.ac.id/ojs/index.php/SJEE/article/view/1314

Kurniawati, F. N. A. (2022). Meninjau permasalahan rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia dan solusi. *Academy of Education Journal, 13*(1), 1–13. https://doi.org/10.47200/aoej.v13i1.765

Launin, S., Nugroho, W., & Setiawan, A. (2022). Pengaruh media game online Wordwall untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, 1*(3), 216–223. https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.176

Nurfadhillah, S., Barokah, S. F., Nur'alfiah, S., Umayyah, N., & Yanti, A. A. (2021). Pengembangan media audio visual pada pembelajaran matematika di kelas 1 MI Al Hikmah 1 Sepatan. *PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, 3*(1), 149–165. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa

Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah, 3*(1), 171. https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171

Olivia, F. M. H. (2022). *Media pembelajaran: Teori dan perspektif penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Inggris*. CV. Azka Pustaka.

Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap motivasi belajar IPS kelas IV. *Jurnal Basicedu, 6*(5), 7831–7839. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616

Rahma, F. I. (2019). Media pembelajaran. *Jurnal Studi Islam, 14*(2), 87–99. http://ejournal.kopertais4.or.id

Sawitri, E., Astiti, M. S., & Fitriani. (2019). Hambatan dan tantangan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 202–213.

Tiwow, D., Wongkar, V., Mangelep, N. O., & Lomban, E. A. (2022). Pengaruh media pembelajaran animasi Powtoon terhadap hasil belajar ditinjau dari minat belajar peserta didik. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M), 4*(2), 107–122. https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i2.4219

Tobamba, E. K., Siswono, E., & Khaerudin. (2019). Pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar IPS ditinjau dari minat belajar siswa sekolah dasar. *Transformasi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 3*(2). https://doi.org/10.30738/tc.v3i2.5210

Umarella, S., Saimima, M. S., & Husein, S. (2018). Urgensi media dalam proses pembelajaran. *Al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 3*(2), 237. https://doi.org/10.33477/alt.v3i2.605