



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN WORDWALL PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SD NEGERI 61 LUBUKLINGGAU

Rinaldi^{1*}, Donni Pestalozi², Elya Rosalina³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
 Univesitas PGRI Silampari

*Email: : llgrenaldi@gmail.com, pestalozi81@gmail.com, elyarosalina25@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i4.3554>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Menggunakan *Wordwall* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 61 Lubuklinggau yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian ini yaitu Research and Development dengan model pengembangan Addie. Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas IV SD Negeri 61 Lubuklinggau. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, tes dan dokumentasi. Berdasarkan hasil validasi Media Pembelajaran Menggunakan *Wordwall* berdasarkan penilaian ahli bahasa, materi dan media menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Menggunakan *Wordwall* memenuhi kriteria valid dengan skor rata-rata 0,87. Sedangkan dari analisis penilaian lembar kepraktisan guru dan siswa diperoleh bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Wordwall* memenuhi kriteria praktis dengan skor rata-rata 82%. Pada uji lapangan diperoleh N-gain (g) sebesar 0,74 dengan klasifikasi tinggi yang artinya Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Wordwall* memiliki efektifitas tinggi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Wordwall* terbukti valid, praktis dan memiliki keefektifan dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 61 Lubuklinggai.

Kata Kunci : IPS, Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Wordwall*, SD Negeri 61 Lubuklinggau

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada peserta didik untuk mencapai kedewasaannya serta mencapai tujuan agar peserta didik mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri (Hidayat.,dkk, 2019:24). Pendidikan yang dilakukan di sekolah ini merupakan salah satu upaya mengembangkan pengetahuan secara terarah dan terencana, dimana kegiatan itu ialah kegiatan pembelajaran dengan peserta didik diharapkan dapat mengikuti kegiatan tersebut sehingga dapat memahami sebuah materi yang disampaikan.

Pembelajaran ialah interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar dengan proses pembelajaran yang baik dapat membangkitkan kegiatan belajar yang efektif, bermakna dan menyenangkan (Djamaluddin.,dkk, 2019:13). Pembelajaran juga merupakan usaha yang diberikan oleh pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan ilmu pengetahuan, penguasaan serta pembentukan sikap kepercayaan pada peserta didik dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Kurikulum dalam SD (Sekolah Dasar) di Indonesia merujuk pada seperangkat program pendidikan yang disusun untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran siswa selama masa pendidikan dasar. Kurikulum ini dirancang untuk mengembangkan potensi siswa secara menyeluruh, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Dalam Kurikulum mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta



interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya dengan harapan dapat memicu anak untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan.

Pada proses pembelajaran juga diperlukan media pembelajaran untuk mempermudah menyampaikan materi pada saat proses belajar mengajar. Menurut Utami, dkk(2021:15) Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala bentuk alat maupun peralatan fisik yang dibuat dengan perencanaan tertentu untuk membantu mempermudah penyampaian suatu pesan atau informasi dan dapat membangun suatu interaksi antara pendidik dan peserta didik. Hendaknya media pembelajaran dibuat dengan tampilan maupun konten atau isinya semenarik mungkin dan pembelajaran tetap mengacu pada kebutuhan dan memuat materi pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 14 Oktober 2024 dengan wali kelas IV yaitu ibu Ika Indri Priyana, S.Pd dan siswa didapatkan bahwa proses belajar mengajar terdapat 28 peserta didik dalam satu kelas dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 70. Hal ini dapat dibuktikan bahwa sebagian besar hasil belajar IPS siswa kelas IV yang belum tuntas sebanyak 75% dari 28 siswa (21 siswa) dan yang telah tuntas sebanyak 25% dari 28 siswa (7 siswa). Adapun permasalahan yang ada di SDN 61 Lubuklinggau yaitu kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Guru jarang menggunakan media pembelajaran, karena masih proses memilih menyesuaikan materi pembelajaran maupun membuat media sederhana yang membutuhkan waktu yang sedikit lama.

Media pembelajaran yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran hanya menggunakan buku guru dan buku siswa sehingga kurang menarik perhatian peserta didik sehingga pembelajaran hanya fokus pada teks dan pembelajaran bersifat monoton menyebabkan peserta didik mengantuk dan tidak fokus dan kekurangan media pembelajaran juga menyebabkan proses pembelajaran kurang menarik minat dan semangat sehingga peserta didik merasa bosan.

Hal ini merujuk pada analisis kebutuhan sekolah, guru dan siswa yang mana dalam proses belajar dan pembelajaran sekolah, guru, dan siswa memerlukan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa. Media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan kebutuhan agar pada saat proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik,.

Pembelajaran yang lebih menarik dan efektif sangat bergantung pada ketersediaan media yang relevan, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Upaya untuk meningkatkan akses dan pemanfaatan media pembelajaran akan berdampak positif pada kualitas pendidikan, salah satu media pembelajaran yang bisa diterapkan dalam proses pembelajaran yaitu Media Pembelajaran Menggunakan *Wordwall*.

Menurut Sukmawati, I. (2020:78) *Wordwall* adalah sebuah platform digital yang digunakan untuk membuat berbagai macam permainan edukatif dan aktivitas interaktif yang dapat membantu proses belajar mengajar. Platform ini memungkinkan guru dan siswa untuk membuat dan berbagi kuis, teka-teki, permainan, serta latihan-latihan berbasis konten yang mendukung berbagai bidang studi. Dengan berbagai template yang tersedia, *Wordwall* memberikan kesempatan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran secara menyenangkan dan interaktif.

Hal ini juga sesuai dengan penelitian terdahulu oleh Arhaman Syahputera, Misdalina Misdalina, dan BZ. Septeyawan tahun 2024 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Materi Bangun Datar SD. Berdasarkan hasil penelitian angket untuk validator diperoleh nilai keseluruhan sebesar 88,22% dengan kategori sangat valid. Hasil angket respon siswa dari tahap pengujian one to one dan small group diperoleh nilai keseluruhan dengan rata – rata nilai 96,17% dengan kategori sangat praktis. Serta pengujian yang lapangan field test yang dimana dilakukan uji post-test didapat nilai dengan persentase rata – rata dari nilai keseluruhan yaitu 95% dengan kategori tinggi (sangat efektif). Dengan demikian berdasarkan hasil penelitian didapat bahwa media pembelajaran berupa media interaktif permainan edukasi berbasis *Wordwall* materi bangun datar kelas III Sekolah Dasar yang dikembangkan sudah tergolong media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul



“Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Wordwall* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 61 Lubuklinggau”.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Model pengembangan ADDIE merupakan pendekatan sistematis yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan produk pembelajaran. Menurut Rusdi (2018:121), ADDIE terdiri dari lima tahap utama, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Tahapan-tahapan ini memberikan kerangka kerja yang jelas bagi peneliti untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi produk pembelajaran secara efektif. Sejalan dengan itu, Rusmaya (2021:14–15) menjelaskan bahwa ADDIE dirancang secara sistematis untuk mencapai hasil yang optimal dan efisien dalam mengembangkan suatu produk. Sementara itu, Achmad dan Djoko (2022:8) menyatakan bahwa penelitian pengembangan bertujuan menghasilkan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada agar lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan demikian, model ADDIE dapat menjadi pedoman yang tepat dalam merancang media pembelajaran berbasis kebutuhan siswa dan konteks pembelajaran di sekolah.

Dalam pelaksanaannya, prosedur pengembangan ADDIE diawali dengan tahap analisis, yang mencakup analisis kinerja untuk mengidentifikasi permasalahan dan analisis kebutuhan untuk menentukan bahan ajar yang relevan. Tahap berikutnya adalah desain, yaitu merancang media pembelajaran dari aspek tampilan visual, isi materi, dan bahasa. Setelah desain selesai, dilanjutkan pada tahap pengembangan, di mana produk dibuat dan divalidasi oleh ahli materi, media, dan bahasa, lalu direvisi berdasarkan masukan. Selanjutnya adalah tahap implementasi, yakni mengujicobakan media kepada siswa melalui uji coba perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar. Terakhir, tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas media pembelajaran berdasarkan hasil tes siswa dan umpan balik dari pengguna. Seluruh proses ini melibatkan penggunaan berbagai instrumen seperti angket validasi, angket kepraktisan guru dan siswa, serta tes pretest dan posttest untuk mengukur efektivitas produk. Analisis data dilakukan melalui uji validitas (Aiken's V), uji kepraktisan (skala Likert dan Guttman), serta uji efektivitas menggunakan N-Gain. Hasil akhir dari proses ini adalah media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk yaitu Media Pembelajaran Menggunakan *Wordwall* yang dikembangkan menggunakan pengembangan model ADDIE. Adapun tahapan-tahapan pengembangan model ADDIE ini yaitu analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementation (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*).

Berikut rekapitulasi penilaian oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1 Hasil Rekapitulasi Seluruh Validator

No	Nama Validator	Skor Maksimal	Skor Yang Diperoleh	Rata-Rata	Kategori
1	Dr. Y. Satinem, M.Pd.	60	58	0,94	Tinggi
2	Ika Indri Priyana, S.Pd	60	53	0,86	Tinggi
3	Dr. Leo Charli, M.Pd.	60	52	0,81	Tinggi
Jumlah		180	168	2,61	
Rata-Rata V				0,87	Tinggi

Berdasarkan keseluruhan penilaian kevalidan Media Pembelajaran Menggunakan *Wordwall* yang diberikan oleh 3 ahli yaitu ahli bahasa, materi dan media terhadap Media Pembelajaran Menggunakan *Wordwall* menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Menggunakan *Wordwall* yang telah disusun dan dikembangkan sehingga memperoleh skor rata-rata 0,87 dengan tabel interpretasi



validasi Aiken's V termasuk kedalam > 0.8 dengan kriteria tinggi.

Berdasarkan penilaian kepraktisan media yang telah diuji coba oleh guru 88% dan siswa uji perorangan 82% lalu kelompok kecil 90% terhadap pengembangan media yang telah dijelaskan di atas menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Menggunakan *Wordwall* yang telah dibuat dan dikembangkan sehingga memperoleh kriteria sangat praktis dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2 Hasil Seluruh Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan *Wordwall*

No	Penilai	Jumlah Skor Maksimal	Jumlah Skor yang Diperoleh	Persentase	Klasifikasi
1.	Ika Indri Priyana, S.Pd	50	42	84%	Sangat Praktis
2.	3 Siswa Kelas IV SD Negeri 61 Lubuklinggau	30	24	80%	Praktis
3.	6 Siswa Kelas IV SD Negeri 61 Lubuklinggau	60	50	83%	Sangat Praktis
Rata-rata				82%	Sangat Praktis

Hasil nilai pre-test dan post-test kemudian dihitung menggunakan rumus N-Gain untuk mengetahui tingkat efektifitas Media Pembelajaran Menggunakan *Wordwall*. Berikut ini hasil pre-test dan post-test yang telah dilihat pada tabel 3 di bawah ini:

Tabel 3 Rekapitulasi Nilai *Pre Test* dan *Post Test*

Subjek Penelitian	Jumlah <i>Pre Test</i>	Jumlah <i>Post Test</i>
28 Siswa Kelas IV SD Negeri 61 Lubuklinggau	1.201	2.385
Rata-Rata	42	85
<i>N-Gain</i>	0,74	
Klasifikasi	Tinggi	

Berdasarkan keterangan di atas, maka N-Gain dari setiap rata-rata pre test dan post test sebesar 0,74 termasuk dalam kategori gain $> 0,7$ dengan klasifikasi tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Menggunakan *Wordwall* dapat dinyatakan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

Berdasarkan keseluruhan penilaian validasi Media Pembelajaran Menggunakan *Wordwall* yang diberikan oleh 3 ahli yaitu ahli bahasa, materi dan media terhadap Media Pembelajaran Menggunakan *Wordwall* dijelaskan di atas menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Menggunakan *Wordwall* kelas IV SD yang telah disusun dan dikembangkan serta dihasilkan memperoleh skor rata-rata 0,87 dan disesuaikan dengan tabel interpretasi validitas Aiken's V termasuk ke dalam $> 0,80$ dengan klasifikasi tinggi atau dapat dikatakan sangat valid.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Menggunakan *Wordwall* dapat dinyatakan valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penilaian kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan *Wordwall* yang telah diuji coba oleh guru dan siswa terhadap Media Pembelajaran Menggunakan *Wordwall* yang telah dijelaskan di atas menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Menggunakan *Wordwall* yang telah disusun dan dikembangkan sehingga memperoleh skor rata-rata 82% dengan kriteria sangat praktis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Menggunakan *Wordwall* dapat dinyatakan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Pengujian efektifitas dilakukan dengan subjek 28 orang siswa kelas IV SD Negeri 61



Lubuklinggau. Untuk mengetahui efektifitas dari penggunaan Media Pembelajaran Menggunakan Wordwall dilakukannya pemberian soal pre-test sebelum menggunakan Media Pembelajaran Menggunakan Wordwall dan pemberian soal post-test setelah menggunakan Media Pembelajaran Menggunakan Wordwall.

Pretest dilaksanakan pada hari Kamis Tanggal 17 April 2025. Berdasarkan analisis data dapat dijelaskan bahwa sebelum melakukan pembelajaran dengan menggunakan Media Pembelajaran Menggunakan Wordwall diperoleh skor rata-rata pre-test 42 dalam hal ini banyak siswa tidak mengalami ketuntasan dalam menjawab 15 butir pertanyaan dengan perolehan skor/nilai yang berbeda-beda. Setelah melakukan pre-test, siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan Media Pembelajaran Menggunakan Wordwall menjadi semangat dan aktif.

Post-test dilaksanakan hari tanggal Sabtu 19 April 2025. Kemudian setelah belajar menggunakan dengan Media Pembelajaran Menggunakan Wordwall tersebut, siswa kembali mengerjakan soal post-test dengan soal yang sama dengan soal pre-test dan memperoleh nilai rata-rata post-test yaitu 85 dan diketahui bahwa N-gain (g) dari rata-rata pre-test dan post-test yaitu sebesar 0,74 dengan klasifikasi tinggi sehingga Media Pembelajaran Menggunakan Wordwall kelas IV SD Negeri 61 Lubuklinggau dinyatakan memiliki keefektifitas atau efek potensial tinggi dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dapat diambil kesimpulan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 61 Lubuklinggau yaitu sebagai berikut:

- Kevalidan Media Pembelajaran Menggunakan Wordwall yang dikembangkan didapat berdasarkan hasil penilaian lembar angket yang telah diisi oleh ahli bahasa diperoleh skor rata-rata 0,94 dengan kategori “Tinggi”, ahli materi diperoleh skor rata-rata 0,86 dengan kategori “Tinggi” dan ahli media diperoleh skor rata-rata 0,81 dengan kategori “Tinggi”, produk berada dalam kategori “Tinggi”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Menggunakan Wordwall valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
- Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Wordwall yang dikembangkan didapat berdasarkan hasil pengisian lembar angket dari hasil uji coba perorangan (One To One) diperoleh skor rata-rata 80% dengan kategori “Praktis”, uji coba kelompok kecil diperoleh skor rata-rata 83% dengan kategori “Sangat Praktis” dan uji kepraktisan guru diperoleh skor rata-rata 84%, diperoleh tingkat kepraktisan dengan kriteria sangat praktis sehingga dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Menggunakan Wordwall yang dikembangkan dinyatakan praktis dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
- Media Pembelajaran Menggunakan Wordwall memiliki efektifitas tinggi berdasarkan hasil pre-test diperoleh skor rata-rata 42 dan post-test diperoleh skor rata-rata 85, sehingga Media Pembelajaran Menggunakan Wordwall layak digunakan dalam pembelajaran IPS di SD Negeri 61 Lubuklinggau.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Achmad & Joko. 2022. *Metode penelitian dan pengembangan bidang pembelajaran*. Pascal books.
- Agustina, R. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 19(2), 45-59.
- Aliyyah, R. R. & dkk. (2021). *Perkembangan dan Karakteristik Pendidikan Siswa Sekolah Dasar*. Bogor: Universitas Djuanda.
- Amril, A., Darniyanti, Y., & Sapitri, D. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Wordwall Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 9593-9607.
- Djamaluddin, Ahdar. & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Sulawesi Selatan: CV. Kaaffah Learning Center.
- Febriandi, R., Susanta, A., Wasidi. (2019). Validitas LKS Matematika dengan Pendekatan Saintifik



- Berbasis Outdoor Pada Materi Bangun Datar. *JP3DJurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 2(2), 152.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudera Biru.
- Hamza, A. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan Reasert & Developmet*. Malang: Literasi Sains Nusantara.
- Hartati, Risa. (2016). Peningkatan Aspek Literasi Sains Siswa SMP Melalui Penerapan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran Terpadu. *Jurnal Pendidikan*, 8(01).
- Hidayat. (2019). *Ilmu Pendidikan Konsep Teori dan Aplikasinya*.
- Huda, M., 2015, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Irsalina, A., Dwiningsih, K. (2018). Analisis Kepraktisan Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berorientasi Blended Learning Pada Materi Asam Basa. *Jurnal Kimia dan Pendidikan Kimia*, 3(3), 173-174.
- Kosasih, E. 2021. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Mardiana, S. (2016). Penggunaan aplikasi Wordwall dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 120-130.
- Mawartingsih, L., Sholikhah, U. (2018). Model Pembelajaran Kooperatif Think Talk Write (TTW) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII A SMP Nurul Anwar Desa Pakel Kecamatan Montong Kabupaten Tuban Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Edusains*, 10(1), 2.
- Nurdyansyah, N. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press
- Pramesti, P. W., Prasasti, P. A. T., & Retno, R. S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Wordwall Berbasis Pbl Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Sdn Darmorejo 01. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(03), 584-591.
- Rarastika. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Retnawati, Heri. (2016). *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Rima. (2022). *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena: Jogjakarta.
- Rockyane, Irania, Suci dan Sukartiningsih, Wahyu. (2018). “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash dalam Pembelajaran Menulis Cerita Siswa Kelas IV SD”. *PGSD*, 6(5), 769.
- Rozak, A., Darmadi., Murtafi’ah, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Sasa-Aura untuk Meningkatkan Prestasi Peserta Didik SMK Cendekia Madiun Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 18(1), 37.
- Rusdi. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Depok: Rajawaliipers.
- Rusmayana. Taufik. (2021). *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid-19*. Bandung : Widina Bhakti Persada Bandung.
- Utami, R. L., Niam, F., & Rofi'ah, S. (2021). Pengembangan Mosbee (Monopoli Sumber dan Bentuk Energi) Materi Sumber dan Bentuk Energi Untuk Meningkatkan Motivasi dan Keaktifan Belajar Siswa Kelas III UPT SDN Banggle 02 Kabupaten Blitar. *Patria Educational Journal (PEJ)*, 1(2), 32-44.
- Setyosari, P. (2015). *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Grup.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sukmawati, I. (2020). Wordwall: Pembelajaran interaktif berbasis teknologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 15(2), 45-58.
- Syahputera, A. A., Misdalina, M., & Septeyawan, B. Z. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Materi Bangun Datar SD. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 10(2), 331-339.