

PENGGUNAAN WORDWALL SEBAGAI MEDIA BERBASIS GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV SDN POLEHAN 1

Osa Putra Awal Sabiila

PPG, Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author, email: osa.putra.2331137@students.um.ac.id

doi: 10.17977/um065.v4.i5.2024.12

Kata kunci

Media game
Wordwall
Minat

Abstrak

Minat belajar siswa merupakan hal yang sangat penting dalam keberhasilan proses belajar mengajar. Untuk dapat membangun minat belajar siswa guru harus mampu meningkatkan antusias siswa, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Namun pada kenyataannya minat belajar siswa kelas IV di SDN Polehan 1 masih perlu untuk ditingkatkan. Peneliti menggunakan media game pembelajaran edukatif Wordwall dalam upaya menumbuhkan lingkungan belajar yang inovatif, kreatif, dan aktif yang akan menarik minat siswa untuk belajar khususnya kelas IV SDN Polehan 1 dalam mata pelajaran IPAS. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan metode observasi dan wawancara. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung penggunaan media game edukatif Wordwall, sementara wawancara tertulis menggunakan angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang penggunaan media game edukatif Wordwall. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media game edukatif Wordwall dapat memberikan perubahan minat belajar siswa kelas IV terhadap mata pelajaran IPAS. Hal ini terlihat dari siswa lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dan lebih senang dalam pembelajaran, dibuktikan dengan hasil angket yang diberikan di akhir pembelajaran. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa penggunaan media game edukatif Wordwall mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN Polehan 1 mata pelajaran IPAS.

1. Pendahuluan

Dasar utama dari pertumbuhan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa adalah proses pembelajaran. Salah satu elemen penting yang mempengaruhi seberapa baik siswa belajar adalah guru mereka. Agar siswa lebih terlibat dalam pendidikan mereka, berpartisipasi aktif dalam semua kegiatan kelas, dan menikmati pembelajaran, guru harus inovatif dan kreatif dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan eksploratif. Namun, dalam praktiknya, pendidik seringkali masih terbiasa dengan memberikan pekerjaan rumah dan melakukan ceramah serta kegiatan pembelajaran yang membosankan tanpa menggunakan sumber belajar atau memanfaatkan teknologi tertentu. Siswa dengan cepat menjadi tidak tertarik untuk belajar ketika teknik pengajaran, model, dan media yang digunakan diulang-ulang, yang memiliki pengaruh besar terhadap minat belajar mereka. Selaras dengan pendapat (Saelan Malewa et al., 2023) bahwa pembelajaran yang kurang menyenangkan menyebabkan siswa kurang semangat dan merasa malas.

Salah satu komponen utama dimana siswa perlu melakukan perbaikan untuk menghasilkan kinerja pembelajaran dan hasil belajar yang berkualitas tinggi adalah minat belajar. Minat belajar yang tinggi di kalangan siswa cenderung akan menghasilkan hasil belajar yang tinggi. Selaras dengan pendapat (Nurlia et al., 2017) yang menyatakan bahwa minat memiliki hubungan kuat dengan hasil belajar. Media belajar sangat penting untuk meningkatkan antusias siswa dalam belajar. Hamalik dalam (Anggraeni et al., 2021) menyatakan bahwa keinginan dan minat siswa dapat dipicu dengan penggunaan media dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran dapat digunakan untuk

meningkatkan minat siswa dalam belajar dan membuat proses pembelajaran lebih menarik dan produktif. Secara umum, tujuan dari media pembelajaran adalah untuk membuat ide yang abstrak atau menantang menjadi lebih jelas dan mudah dipahami dengan memberikan contoh.

Di abad ke-21 ini guru harus mahir dalam menggunakan sumber daya pembelajaran berbasis teknologi untuk menarik minat siswa terhadap apa yang mereka pelajari. Dalam upaya membantu siswa mencapai potensi penuh mereka, Indonesia memiliki sejumlah besar sekolah yang menawarkan berbagai fasilitas bagi mereka untuk menggunakan teknologi saat ini. Sesuai dengan yang diungkapkan (Nurkholis, 2013) bahwa memperkenalkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi di kelas pada usia muda adalah salah satu cara terbaik untuk mengajar di era globalisasi pendidikan ini karena siswa kita akan menjadi sumber daya manusia di masa depan. Salah satu jenis media edukasi yang mampu membuat minat siswa naik adalah permainan edukatif menggunakan Wordwall. Wordwall mempunyai kemampuan untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa. Wordwall merupakan platform permainan edukasi yang berorientasi pada kata, bisa menjadi alat ganti yang menarik untuk melakukan pembelajaran siswa di sekolah dasar namun tetap memungkinkan mereka untuk bersenang-senang dan menikmati materi pembelajaran.

Dari obserbasi pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh peneliti di kelas IV SDN Polehan 1 ditemukannya permasalahan yaitu dalam pembelajaran minat siswa dalam belajar tidak terlalu tinggi, melainkan hanya bersifat sporadis dan telah menurun dari waktu ke waktu. Penurunan ini ditandai dengan kurangnya rasa senang siswa dalam belajar, kurangnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, dan kegagalan siswa dalam memperhatikan apa yang didemonstrasikan atau dijelaskan oleh guru. Hal ini terjadi karena penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Selama kegiatan pembelajaran, media cetak ataupun PowerPoint tanpa modifikasi sering digunakan, hal ini membuat siswa menunjukkan sikap mengantuk, malas, tidak kondusif, dan tidak memperhatikan guru saat memaparkan materi. Ketika menggunakan materi pembelajaran berbasis IT, guru lebih nyaman menggunakan materi cetak karena pada praktiknya mereka tidak mahir menggunakannya, sehingga materi tersebut menjadi kurang efektif.

Masalah-masalah ini menunjukkan bahwa pendidik tidak menggunakan sumber daya pembelajaran yang berbasis teknologi. (Supriyono, 2018: 45) berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk menarik minat belajar siswa sekolah dasar. Berbagai perubahan telah terjadi dalam profesi guru dalam mengembangkan pembelajaran khususnya di masyarakat (W Nugroho, 2021). Penggunaan media tidak diragukan lagi memainkan peran penting dalam proses belajar mengajar, karena materi pembelajaran yang disampaikan guru terkadang kurang jelas (Nur Haqiqi & Benny Angga Permadi, 2022: 165). Menggunakan media yang sedikit berbeda dari yang biasa digunakan diharapkan dapat meningkatkan minat dan kegiatan belajar. Sejalan dengan beberapa pendapat tersebut, seorang guru tentunya harus terus berkreasi dan berinovasi dalam mengajar melalui penggunaan media pembelajaran untuk mempermudah penyampaian materi dan membuat inovasi-inovasi baru.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memutuskan untuk menggunakan media game edukasi berbasis platform, khususnya Wordwall, yang bisa diterapkan pendidik dengan permainan. Hal ini dikarenakan, Wordwall dapat digunakan sebagai salah satu pendekatan dalam proses kegiatan pembelajaran untuk dapat membentuk minat baru dalam diri siswa dalam belajar. (Lestari, 2021: 2) mendeskripsikan game edukasi Wordwall sebagai aplikasi web yang menarik yang berfungsi sebagai sumber belajar, media, dan sarana penilaian siswa yang menyenangkan. Untuk memperlihatkan perbedaan antar anak yang mengikuti permainan edukasi Wordwall sebagai reka baru dalam penerapan media pembelajaran, dengan anak yang tanpa menggunakan media dapat mempengaruhi minat belajar para siswa kelas IV SDN Polehan 1. (Mujahidin et al., 2012) menyebutkan bahwa Wordwall adalah alat pembelajaran berbasis teknologi yang memiliki beberapa manfaat. Manfaat tersebut antara lain fleksibel dan bervariasi, mudah diterapkan dan diselaraskan, gratis, dan atraktif secara visual. Pendidik dapat merancang berbagai latihan materi belajar yang dapat diselaraskan agar sesuai dengan materi pelajaran tertentu. Untuk meningkatkan pemahaman siswa, ada berbagai aktivitas yang tersedia, termasuk permainan kata, kartu flash, kartu berbicara, teka-teki silang dan masih banyak yang lain. Selain itu, karena media Wordwall ini dapat diakses melalui tablet, laptop, dan ponsel, siswa memiliki lebih banyak fleksibilitas dalam menggunakannya. Dengan Wordwall, para guru dapat membuat materi pembelajaran dengan lebih cepat dan mudah

karena Wordwall menawarkan template dan contoh proyek yang dibuat oleh pengguna. Selain itu, Wordwall memberikan kemampuan kepada para pengajar untuk merubah template yang sudah ada sebelumnya agar sesuai dengan kebutuhan mereka dengan menambahkan gambar, audio, atau video ke dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan uraian diatas, tujuan penelitian ini adalah untuk melihat apakah penggunaan game edukatif Wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa SDN Polehan 1 di kelas IV, serta bagaimana cara penggunaan media game edukatif Wordwall untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN Polehan 1.

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan metode observasi dan wawancara. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan sebagai panduan untuk menggali bermacam jenis keterangan dari sebuah fenomena yang ada. Untuk memecahkan masalah yang terkait dengan setiap fenomena yang akan dipelajari, penelitian kualitatif menggunakan teknik wawancara dan observasi sebagai sumber data. Wawancara juga mengumpulkan informasi melalui teks dan kata (Dr. J.R. Raco, M.E., 2010). Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung kegiatan belajar mengajar tentang penerapan game edukatif Wordwall sebagai media pembelajaran dalam pelajaran IPAS kelas IV. Sementara itu, wawancara tertulis menggunakan angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang penggunaan game edukatif Wordwall sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran IPAS kelas IV.

Penelitian ini dilakukan di SDN Polehan 1 Kota Malang pada tanggal 21 Maret 2024. Informasi yang dikumpulkan dari wawancar dan observasi berdasarkan subjek penelitian siswa kelas IV kemudian dirangkum untuk memberikan pemahaman umum tentang bagaimana media permainan edukatif Wordwall digunakan dalam pengajaran IPAS di kelas IV.

3. Hasil dan Pembahasan

Dari observasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap pembelajaran kelas IV SDN Polehan 1, terlihat bahwa minat belajar siswa tidak terlalu tinggi dan cenderung menurun. Hal ini terlihat dari kurangnya rasa senang siswa dalam belajar, kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran dan kurangnya antusias siswa dalam diskusi bersama rekannya.

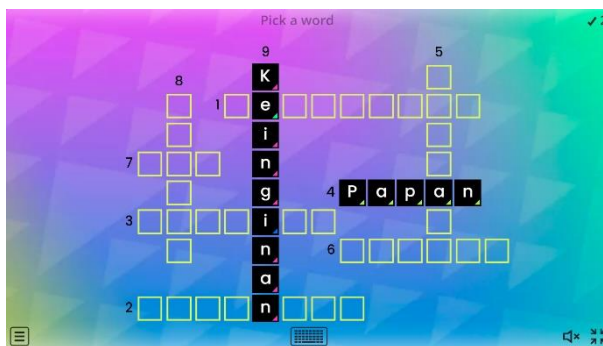
Menurunnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran merupakan hal yang seringkali terjadi dalam praktik pembelajaran. Oleh karena itu, untuk dapat menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran, diperlukan kreativitas dan inovasi. Adalah tanggung jawab guru untuk menghidupkan kembali minat dan motivasi siswa dalam belajar ketika mereka mulai kehilangan hal itu. Menggunakan berbagai media pembelajaran yang bervariasi dan terintegrasikan dengan teknologi adalah salah satu tindakan yang dapat dilakukan.

Untuk meningkatkan minat belajar siswa, peneliti menggunakan media game edukasi Wordwall. Menurut (Nurafni & Ninawati, 2021) Wordwall adalah aplikasi online yang biasanya diaplikasikan sebagai bahan untuk evaluasi pembelajaran. Terdiri dari template yang dapat disesuaikan dengan konten. Wordwall digunakan sebagai alat untuk mengevaluasi pembelajaran yang mencakup template untuk membuat pertanyaan pembelajaran dan mengisinya dengan konten. Selain membuat pertanyaan pembelajaran, ada banyak metode untuk menyampaikan pertanyaan dan konten, seperti mencocokkan, mengelompokkan, atau format esai. Aplikasi ini dapat digunakan oleh guru sebagai media penyampaian materi pelajaran serta sebagai alat untuk menguji ketercapaian tujuan pembelajaran siswa.

Untuk menggunakan Wordwall, kita harus memulai dengan membuat akun atau mendaftar di <https://wordwall.net> dan memasukkan data yang dibutuhkan. Kemudian, kita harus memilih aktivitas dan memilih salah satu template yang tersedia. Kemudian kita harus menulis judul dan deskripsi permainan. Terakhir, kita harus menulis konfirmasi tentang apa yang akan kita lakukan.

Penggunaan media game edukasi Wordwall pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN Polehan 1 topik Kebutuhan dan Keinginan adalah yang pertama peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran seperti yang tercantum dalam modul ajar mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan

penutup. Pada kegiatan inti setelah guru memberikan materi dengan metode ceramah, tanya jawab, diskusi melalui powerpoint dan guru memberikan LKPD kelompok untuk dikerjakan secara klasikal. Setelah semua LKPD selesai dan guru memandu siswa untuk presentasi baru kemudian guru memberikan media game edukatif Wordwall dengan konten teka-teki silang. Terdapat 4 kelompok dan 9 soal teka-teki silang. Setiap kelompok diberikan kesempatan menjawab 2 soal teka-teki silang secara klasikal. Guru secara acak menentukan giliran setiap kelompok untuk menjawab. Setiap kelompok di berikan waktu 1 menit untuk menjawab 1 soal. Setiap jawaban yang benar maka akan diberikan 1 poin. Di akhir game akan ada satu kelompok pemenang yaitu kelompok yang memiliki poin tinggi. Berikut ini adalah gambar tampilan media game edukasi Wordwall



Gambar 1. Tampilan media game edukasi Wordwall

Hasil dari penggunaan media game edukasi Wordwall dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Hal ini dapat dilihat dari tingkat keaktifan siswa. Beberapa indikator digunakan untuk menilai keaktifan, seperti (1) antusiasme siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami, (2) keaktifan siswa saat menyelesaikan tugas dengan tepat waktu, dan (3) keterlibatan siswa saat mengikuti kegiatan belajar mengajar. Jika guru hanya memberikan penjelasan tanpa media dan meminta siswa membaca dan mengerjakan, keadaan tersebut jelas berbeda dengan proses kegiatan belajar dengan menggunakan media game edukasi Wordwall. Atau, guru hanya meminta para siswa untuk mencatat kembali pelajaran yang telah dibahas dalam buku. Dengan demikian, dapat dilihat bahwa minat dan keinginan siswa meningkat setelah menggunakan media game edukasi Wordwall. Ini terbukti oleh sikap siswa yang ingin bertanya jika mereka menghadapi kesulitan menjawab pertanyaan, aktif dalam berdiskusi dengan kelompok untuk menentukan jawaban game yang benar, dan aktif dalam mengumpulkan tugas. Selaras dengan (Azizah, 2020) pada penelitiannya menemukan bahwa menggunakan media Wordwall dapat membantu anak menguasai perbendaharaan kata dalam bidang tertentu. (Bachry et al., 2018) dalam penelitiannya menemukan bahwa menggunakan media Wordwall dapat membantu siswa lebih mudah berinteraksi satu sama lain. Peneliti menggunakan instrumen angket untuk melihat perkembangan terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN Polehan 1. Hasil dari angket yang diberikan kepada 26 siswa kelas IV SDN Polehan 1 setelah pembelajaran selesai dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Hasil angket terhadap minat belajar

No	Aspek	Jumlah Siswa
1	Merasa terhibur	26
2	Membantu memahami materi	22
3	Ingin terus menggunakan Wordwall	26
4	Mudah diikuti	24
5	Sangat menyenangkan	26
6	Ikut aktif	26
7	Materi mudah dipahami	22

Dari hasil angket diatas dapat diperoleh bahwa 100% siswa kelas IV merasa terhibur dan senang dengan media pembelajaran game edukatif menggunakan Wordwall. Selain itu seluruh siswa juga merasa dirinya terbantu untuk memahami materi pembelajaran dengan menggunakan Wordwall. Seluruh siswa juga menunjukkan aktif ikut serta dalam proses game pembelajaran edukatif tersebut. Hal ini sangat berbeda jauh dengan pembelajaran yang tanpa menggunakan media apapun. Siswa merasa senang, aktif, dan lebih paham materi pembelajaran jika menggunakan Wordwall. Pada akhir kegiatan pembelajaran pun mereka berantusias meminta kepada peneliti

selaku guru untuk menggunakan media Wordwall lagi pada pertemuan berikutnya. Hal ini terjadi dikarenakan mereka belum pernah mendapatkan pembelajaran menggunakan media Wordwall sebelumnya. Ini selaras dengan (Nurmala et al., 2021) bahwa memanfaatkan platform pada kegiatan pembelajaran yang belum dilakukan di tempat yang sama mampu membantu siswa belajar sebab penggunaan platform dan media memungkinkan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan efektif.

Di dalam pembelajaran, penggunaan media interaktif dan platform aplikasi sangat penting, tujuan dari penggunaan ini adalah untuk menciptakan hubungan timbal balik yang mudah dan efisien serta mampu memupuk kemandirian terhadap siswa, yang bisa diamati oleh guru saat menggunakannya untuk membantu siswa mereka belajar (Fitra & Maksun, 2021). Ketika mengajarkan pelajaran IPAS kelas IV, guru lain dapat menggunakan penelitian ini sebagai referensi dan sumber pengetahuan media. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi para peneliti di waktu yang akan datang.

4. Simpulan

Berdasarkan pemaparan hasil dan pembahasan diatas, salah satu alat interaktif sederhana yang dapat membantu siswa kelas IV SDN Polehan 1 menjadi lebih terlibat dan minatnya dalam belajar menjadi naik di kelas adalah Wordwall. Media game edukasi Wordwall dapat menjadi opsi para pendidik sebagai salah satu media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Terbukti dengan penggunaan Wordwall peneliti mampu membuat minat siswa kelas IV SDN Polehan 1 meningkat yang awalnya menurun dan kurang aktif berpartisipasi, kurangnya rasa senang dalam belajar dan kurangnya memperhatikan apa yang didemonstrasikan oleh guru. Selain itu media game edukasi menggunakan Wordwall juga mudah dan murah, Wordwall menyediakan banyak bentuk template game pembelajaran untuk menyajikan materi ataupun soal. Agar para pendidik dapat mengemas materi pelajaran lain dengan cara yang berbeda dengan menggunakan alternatif pilihan template yang lain. Siswa juga akan lebih terlibat dan meningkat minat belajarnya untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran jika mereka dihadapkan pada media yang menghibur dan beragam.

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih yang sebesar-besarnya dan rasa syukur yang sedalam-dalamnya telah diberikan bantuan, semangat, dan dukungan oleh para dosen pembimbing, dosen PPG PGSD UM, kedua orang tua serta teman-teman. Terimakasih pula saya ucapkan kepada Kepala SDN Polehan 1 dan Guru Pamong yang telah mengizinkan saya melakukan penelitian di SDN Polehan 1. Tidak lupa juga saya ucapkan terimakasih kepada wali kelas dan siswa-siswi kelas IV SDN Polehan 1 yang telah memberikan bantuan dalam kelancaran proses penelitian, sampai penelitian ini bisa berjalan dengan baik hingga artikel ini selesai dengan tepat waktu.

Daftar Rujukan

- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihmdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313-5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Azizah, H. N. (2020). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall. *Alsuniyat*, 1(1), 1-16. <https://doi.org/10.17509/alsuniyat.v1i1.24212>
- Bachry, H., Yuwono, J., & Utami, Y. T. (2018). Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Tegak Bersambung. *Jurnal UNIK Pendidikan Luar Biasa*, 3(1), 1-7. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/UNIK/article/view/5301>
- Dr. J.R. Raco, M.E., M. S. (2010). METODE PENELITIAN KUALITATIF JENIS, KARAKTERISTIK, DAN KEUNGGULANNYA. *PT Grasindo*, 146. <https://osf.io/mfzuj/>
- Fitra, J., & Maksun, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powntoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.31524>
- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 111-116. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309>
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2012). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552-560. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>

- Nur Haqiqi, & Benny Angga Permadi. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Tema 1 Subtema 1 Di Mi The Noor. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 164–172. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.274>
- Nurafni, & Ninawati, M. (2021). Efektivitas Penerapan Aplikasi Linktree dan Wordwall Terhadap Motivasi Intrinsik Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 9(2), 217–225. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd/article/view/17317>
- Nurkholis. (2013). *PENDIDIKAN DALAM UPAYA MEMAJUKAN TEKNOLOGI Oleh: Nurkholis Doktor Ilmu Pendidikan, Alumnus Universitas Negeri Jakarta Dosen Luar Biasa Jurusan Tarbiyah STAIN Purwokerto*. 1(1), 24–44.
- Nurlia, N., Hala, Y., Muchtar, R., Jumadi, O., & Taiyeb, M. (2017). Hubungan Antara Gaya Belajar, Kemandirian Belajar, dan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Biologi Siswa. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2). <https://doi.org/10.24114/jpb.v6i2.6552>
- Nurmala, M. D., Wibowo, T. U. S. H., & Fatah, T. F. (2021). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI GOOGLE MEET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE PADA MAHASISWA SAAT PANDEMI COVID-19. *National Conference on Applied Business, Education, & Technology (NCABET)*, 1, 388–394.
- Saelan Malewa, E., Al Amin, M., Negeri, U. S., Lita kec Tanete Rilau Kab Barru, B., Teknologi dan Bisnis Bina Adinata Jl Sukun, I, & Kec Gantarang Kab Bulukumba, J. (2023). Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Zakat Di Uptd Sd Negeri 65 Barru the Use of Wordwall Application in Increasing Students' Interest in Learning Zakat Material At Uptd Sd Negeri 65 Barru. *Jurnal Educandum*, 9(1), 22-30pemilihan datapenyajian data.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pendidikan Dasar, II*, 43–48.
- W Nugroho. (2021). *Strategi Guru Dalam Memanfaatkan Pembelajaran Berbasis Digital Pada Kurikulum Darurat. Tulungagung. February*, 238.