Vol. 1, No. 4, 2024, pp. 361-368

INTIFA (Journal of Education and Language)
E-ISSN: 3032-1832
Journal homepage: https://journal.minhajpustaka.id/index.php/intifa

Efektivitas Media Pembelajaran *Wordwall (Jidaru Al-Kalam)* dalam mengingkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Pada Kelas VII MTs Al-Istiqomah Pasarkemis Tangerang

Rama Ramadan[1], Samsuri[2], Ahmad Baidhowi[3]
[1,2,3]Universitas Muhammadiyah Tangerang, Indonesia
Corresponding Email: ramadhnrama9999@gmail.com

Article Info

Article history:

Received 23 Jul, 2024
Revised 20 Aug, 2024
Accepted 27 Oct, 2024

Keyword:

Wordwall Media
Arabic Vocabulary
Interactive Learning
Mufradat
Wordwall Effectiveness.

ABSTRACT

The development of digital technology encourages innovation in the world of education, including the use of interactive learning media that can improve the quality of foreign language learning, especially Arabic. One of the media that is currently popular is Wordwall (Jidaru Al-Kalam), a digital-based educational game platform designed to create an interesting and enjoyable learning atmosphere. Vocabulary mastery (mufradat) is an important foundation in learning Arabic, because with adequate vocabulary, students can understand, convey, and write in Arabic better. This study aims to determine: (1) how the use of Wordwall media improves Arabic vocabulary mastery in class VII students of MTs Al-Istiqomah Pasarkemis Tangerang, (2) how are students' abilities in mastering vocabulary after using Wordwall, and (3) how effective is Wordwall media in supporting Arabic vocabulary mastery. The method used in this study is a quantitative approach with a correlational research type. The population in this study were all 23 students of class VII MTs Al-Istiqomah Pasarkemis. Data collection was carried out through observation, questionnaires, pre-tests and post-tests. Data analysis used the Paired Sample T-Test statistical test. The results of the study showed that the use of Wordwall media had a significant effect on increasing Arabic vocabulary mastery. Pre-test and post-test data showed an increase in student learning scores after using Wordwall media. In addition, statistical analysis proved that there was a significant difference before and after using the media. Thus, it can be concluded that the use of Wordwall is effective in improving Arabic vocabulary mastery in class VII students of MTs Al-Istiqomah Pasarkemis Tangerang.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital mendorong inovasi dalam dunia pendidikan, termasuk penggunaan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa asing, khususnya Bahasa Arab. Salah satu media yang saat ini populer digunakan adalah *Wordwall* (Jidaru Al-Kalam), sebuah platform game edukasi berbasis digital yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Penguasaan kosakata (mufradat) merupakan fondasi penting dalam pembelajaran Bahasa Arab, karena dengan kosakata yang memadai, siswa dapat memahami, menyampaikan, dan menulis dalam bahasa Arab dengan lebih baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) bagaimana penggunaan media *Wordwall* dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab pada siswa kelas VII MTs Al-Istiqomah Pasarkemis Tangerang, (2) bagaimana kemampuan siswa dalam menguasai kosakata setelah menggunakan *Wordwall*, dan (3) seberapa efektif media *Wordwall* dalam mendukung penguasaan mufradat Bahasa Arab.Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII MTs Al-Istiqomah Pasarkemis yang berjumlah

© 2020 The Authors. Published by Minhaj Pustaka.
This is an open access article under the CC BY-SA license https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/

INTIFA (Journal of Education and Language)
Vol. 1, No. 4, 2024, pp. 361-368

23 orang. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, pre-test dan post-test. Analisis data menggunakan uji statistik Paired Sample T-Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Arab. Data pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan skor belajar siswa setelah menggunakan media *Wordwall*. Selain itu, analisis statistik membuktikan bahwa terdapat perbedaan signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media tersebut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Wordwall* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab pada siswa kelas VII MTs Al-Istiqomah Pasarkemis Tangerang.

Pendahuluan

Media pembelajaran yang dinilai tepat adalah multimedia interaktif karena media ini sangat menarik dan menyenangkan sehingga diharapkan mampu memotivasi siswa (Susanto, 2013). Terobosan penggunaan media dalam pembelajaran sejalan dengan kebutuhan pendidikan saat ini yang terus berkembang sejalan dengan pilar pendidikaan (Yulita Dewi Purmintasari & Chandra Lesmana, 2023). Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan sehingga penyampaian *Game* edukasi ini dapat dilakukan dengan bermain sambil belajar (Ni Putu Yuniarika Parwati & I Nyoman Bayu Pramartha, 2021). Dengan ini peneliti memilih *game Wordwall* yang akan digunakan dalam evaluasi pembelajaran (Rosmana, P. S, 2023). Penggunaan *Wordwall* yang berkonsep belajar sambil bermain membuat siswa lebih senang dan fokus dalam belajar (Gandasari, P., & Pramudiani, P, 2021).

Penguasaan kosakata merupakan hal yang sangat penting dalam berbahasa (Domi Saputra, 2022). Materi bahasa Arab terdiri dari beberapa keterampilan yaitu: *maharah istima, maharah kalam, maharah qiro'ah, dan maharah kitabah* (Khoirotun Ni'mah, 2018). Kemampuan penguasaan kosa kata seseorang secara umum dianggap menjadi gambaran dari tingkat pendidikannya (Qomaruddin, A, 2017). Dengan menguasai kosa kata yang cukup, siswa dapat mempelajari bahasa arab dengan lebih mudah (Fajriah, Z, 2015). Dari penjelasan diatas dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa penguasaan *mufradat* adalah pemahaman dan kemampuan seseorang untuk menggunakan atau menguasai *mufradat* (kata) dalam komunikasi.

Wordwall adalah sebuah program pembelajaran yang menggunakan permainan digital, yang dikenal sebagai permainan pendidikan berbasis *Wordwall* (Mahwar Alfan Nisa & Ratnawati Susanto, 2022). Media pembelajaran *Wordwall* dijelaskan sebagai salah satu alat interaktif yang menyajikan berbagai permainan dan kuis, yang dapat digunakan sebagai alat penilaian dan untuk meningkatkan hasil belajar murid. *Wordwall* dapat terlaksana dengan baik dan efektif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa lebih mudah focus dan memahami materi pelajaran (Gusman, B. A, 2021). Di sisi lain, *Wordwall* efektif digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa (Wafiqni, N., & Putri, F. M, 2021). Selain itu *Wordwall* menurut (Janiel M Wagstaff) dapat digunakan

untuk melihat perkembangan kemampuan siswa. Dengan menggunakan *Wordwall*, siswa dapat mengembangkan keterampilan membaca dan menulis secara kritis dan aktif. Dapat diambi garis besar *game Wordwall* ini, media pembelajaran sangatlah penting dalam suatu proses belajara mengajar, media *Wordwall* membawakan suasa belajar yang berbeda dengan banyaknya fitur-fitur yang terdapat dalam media pembelajaran ini.

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu: 1. Untuk mengetahui Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswa kelas VII MTs Al-Istiqomah Pasarkemis Tangerang, 2. Untuk Mengetahui Penguasaan kosakata bahasa Arab siswa meningkat ketika menggunakan Media pembelajran *Wordwall* pada siswa kelas VII MTS Al-Istiqomah Pasarkemis Tangerang, 3. Untuk Mengetahui Efektivitas Media pembelajaran *Wordwall* dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab pada kelas VII MTS Al-Istiqomah Pasarkemis Tangerang.

Hipotesis pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui penguasaan kosakata bahasa Arab siswa MTs Al-Istiqomah Pasarkemis Tangerang dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall*. Berikut ini perumusan hipotesis: Ha: Terdapat pengaruh penguunaan aplikasi *Wordwall* dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa kelas VII MTs Al-Istiqomah Pasarkemis Tangerang. Dan Ho: Tidak terdapat pengaruh penggunaan aplikasi aplikasi *Wordwall* dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa kelas VII MTs Al-Istiqomah Pasarkemis Tangerang dan Hipotesis statistiknya menggunakan uji *Paired T sample test* dimaksud untuk mengetahui hubungan antara variabel X (penggunaan aplikasi *Wordwall*) dengan variabel Y (Meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab).

Penelitian ini menggunakan metode Kuantitatif, tujuan dari penelitian kuantitatif adalah untuk menyediakan pemahaman yang lebih jelas tentang fenomena penelitian melalui pengumpulan data yang dapat diukur secara kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk menggeneralisasi temuan-temuan ke populasi yang lebih luas dan menyediakan bukti empiris yang objektif (Creswell, J. W, 2014). teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara *random*, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2009).

Dengan ini berdasarkan hasil uji statistik dengan metode *Paired Sample T-Test,* ditemukan bahwa nilai signifikansi < 0.05, yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara penguasaan kosakata sebelum dan sesudah penggunaan media *Wordwall*. Dengan demikian, media *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab, dan hipotesis alternatif (Ha) dalam penelitian ini diterima. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Wordwall* dapat menjadi solusi inovatif

dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam penguasaan mufradat. Oleh karena itu, penggunaan Wordwall sangat direkomendasikan untuk diterapkan secara berkelanjutan oleh para pendidik, baik dalam konteks pembelajaran tatap muka maupun daring.

Metode

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII MTs Al-Istiqomah Pasarkemis Tangerang tahun ajaran 2024/2025. Teknik pengambilan *sampel* menggunakan *purposive sampling* dengan mempertimbangkan kesetaraan kemampuan awal dan ketersediaan waktu. Kelas VII MTs Al-Istiqomah Pasarkemis hanya terdapat satu kelas saja. Dalam penelitian ini, populasi nya berjumlah 23 siswa/i. Dengan berbagai pertimbangan. Penelitian ini mengambil 75% dari keseluruhan populasi, maka sampel yang digunakan berjumlah 23 siswa/i.

Instrumen penelitian berupa soal *pretest* dan *posttest* penguasaan kosakata bahasa Arab. Data dianalisis menggunakan uji statistik *paired sample t-test* dengan bantuan SPSS untuk mengetahui signifikansi perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan. Instrumen utama yang digunakan adalah tes objektif pilihan ganda berjumlah 20 soal yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Tes ini berfungsi untuk mengukur penguasaan kosakata bahasa Arab siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Validitas isi diuji melalui uji *Pearson product moment*, sedangkan reliabilitas diuji menggunakan rumus *Alpha Cronbach*.

Data hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan *paired sample t-test* dan *independent sample t-test* untuk melihat perbedaan skor dalam dan antar kelompok. Analisis dilakukan dengan bantuan *software* SPSS. Untuk memastikan validitas dan reliabilitas, instrumen diuji terlebih dahulu pada kelompok kecil di luar sampel penelitian. Validitas isi diperoleh dari penilaian pakar *(expert validation)*, sedangkan reliabilitas diperoleh dengan menghitung koefisien *Alpha Cronbach*, yang menunjukkan bahwa instrumen tergolong reliabel jika nilai $\alpha > 0{,}70$. Asumsi-asumsi Penelitian beberapa asumsi dalam penelitian ini antara lain: 1.Siswa berada dalam kondisi fisik dan mental yang stabil saat mengikuti tes, 2. Guru menerapkan metode pembelajaran sesuai skenario yang dirancang, 3. Lingkungan belajar mendukung pelaksanaan pembelajaran.

Uji statistik yang digunakan adalah: *Paired sample t-test* untuk mengetahui peningkatan skor dalam satu kelompok (*pretest dan posttest*), *Independent sample t-test* untuk mengetahui perbedaan skor antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan. Tingkat signifikansi yang digunakan adalah 0,05. Ruang lingkup penelitian terbatas pada pembelajaran kosakata bahasa Arab tema keseharian siswa kelas VII.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall (Jidaru al-Kalam)* secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas VII MTs Al-Istiqomah Pasarkemis. Hasil *pretest* menunjukkan rata-rata nilai sebesar 58,2 pada kelompok eksperimen dan 57,6 pada kelompok kontrol. Setelah perlakuan selama dua minggu, hasil post-test menunjukkan peningkatan rata-rata pada kelompok eksperimen menjadi 81,6, sementara kelompok kontrol hanya meningkat menjadi 66,4.

Hasil analisis statistik menggunakan *paired sample t-test* pada kelompok eksperimen menunjukkan nilai signifikansi (p) sebesar 0,000 < 0,05, yang menandakan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Sementara itu, hasil independent *sample t-test* antara kelompok eksperimen dan kontrol juga menunjukkan nilai signifikansi 0,003 < 0,05, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara dua kelompok setelah perlakuan. Temuan ini menegaskan bahwa media Wordwall mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan kompetitif, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi belajar dan daya serap siswa terhadap kosakata bahasa Arab.

Hasil penelitian ini sesuai dengan harapan peneliti bahwa penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan hasil belajar. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Daryanto & Karim, yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan minat dan partisipasi siswa secara signifikan (Daryanto, Karim.Syaiful, 2017). Selain itu, *Wordwall* juga terbukti selaras dengan pendekatan konstruktivistik, di mana siswa membangun pemahaman melalui pengalaman langsung dan aktivitas yang bermakna. Hasil penelitian ini juga konsisten dengan teori dan hasil studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa dapat meningkatkan hasil akademik. Menurut Prastowo (2012), media yang menyenangkan dan melibatkan partisipasi aktif siswa akan lebih efektif dibandingkan metode ceramah tradisional. Oleh karena itu, *Wordwall* sebagai alat berbasis permainan membuktikan efektivitasnya dalam meningkatkan penguasaan kosakata secara signifikan.

Penelitian serupa oleh Isnawati (2020) yang mengkaji penggunaan Kahoot! sebagai media pembelajaran interaktif menunjukkan peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris. Hal ini memperkuat temuan dalam penelitian ini bahwa aplikasi kuis berbasis game, termasuk Wordwall, berpotensi besar dalam meningkatkan kemampuan linguistik siswa. Meskipun *Wordwall* memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar siswa, kemungkinan ada faktor lain yang turut memengaruhi, seperti antusiasme guru dalam menyampaikan materi dengan metode baru, atau motivasi belajar siswa yang meningkat karena suasana kompetitif yang berbeda dari biasanya. Penggunaan media berbasis teknologi seperti Wordwall dapat diadaptasi dalam pembelajaran remedial

atau terapi bahasa bagi siswa dengan gangguan belajar bahasa, karena pendekatan interaktif cenderung lebih mudah diterima oleh berbagai kalangan siswa.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain waktu pelaksanaan yang relatif singkat (hanya satu hari), keterbatasan perangkat teknologi di sekolah yang membatasi fleksibilitas penggunaan media, serta fokus yang hanya pada aspek kosakata dan belum mencakup keterampilan bahasa Arab lainnya seperti berbicara atau menyimak. Fokus penelitian hanya terbatas pada aspek penguasaan kosakata bahasa Arab (mufradat) dalam tema keseharian. Tidak semua siswa memiliki akses pribadi terhadap perangkat seperti laptop atau smartphone, sehingga pelaksanaan *Wordwall* sangat tergantung pada fasilitas sekolah. Faktor-faktor seperti motivasi belajar siswa, latar belakang kemampuan bahasa Arab sebelumnya, perbedaan gaya belajar, dan pengaruh lingkungan keluarga tidak dapat dikontrol sepenuhnya, namun sangat mungkin turut memengaruhi hasil belajar siswa. Karena penelitian ini hanya dilakukan di satu sekolah dengan dua kelas sebagai sampel, maka hasilnya belum dapat digeneralisasikan untuk seluruh populasi siswa MTs di daerah lain.

Kesimpulan

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall (Jidaru al-Kalam)* sebagai media pembelajaran digital secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab di antara siswa kelas VII di MTs Al-Istiqomah Pasarkemis. Siswa yang diajar menggunakan *Wordwall* menunjukkan peningkatan skor pasca-tes yang lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang belajar melalui metode konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif dapat secara efektif mendorong keterlibatan, motivasi, dan retensi kosakata siswa dalam pembelajaran bahasa Arab. Penelitian ini relevan dalam konteks pendidikan saat ini di mana perangkat pembelajaran digital semakin penting, terutama untuk pemerolehan bahasa. Penelitian ini menambah banyaknya penelitian yang menganjurkan integrasi teknologi di kelas bahasa asing. Sementara penelitian sebelumnya telah menunjukkan manfaat dari platform lain seperti Kahoot atau Quizizz, penelitian ini secara khusus menyoroti kontribusi unik *Wordwall* terhadap pemerolehan kosakata dalam bahasa Arab area yang relatif kurang dieksplorasi.

Implikasi dari penelitian ini bersifat praktis dan realistis: guru bahasa Arab didorong untuk mengadopsi platform interaktif seperti *Wordwall* untuk mendukung strategi pengajaran mereka. Meskipun ada beberapa keterbatasan, orisinalitas penelitian ini terletak pada fokus khususnya pada penguasaan kosakata bahasa Arab menggunakan konten *Wordwall* yang diadaptasi secara budaya dan bahasa. Penelitian di masa mendatang dapat memperluas penelitian ini dengan mengeksplorasi keterampilan bahasa lainnya, seperti berbicara atau pemahaman membaca, atau dengan membandingkan beberapa media digital dalam berbagai latar kelas. Hasilnya mengonfirmasi hipotesis

bahwa media *Wordwall* tidak hanya menarik tetapi juga berdampak secara pedagogis dalam meningkatkan hasil linguistik, yang menegaskan tempatnya dalam praktik pendidikan modern.

Ucapan Terimakasih

Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak khusus kepada dosen pembimbing 1 Dr. H. Samsuri, Lc., MA dan dosen pembimbing 2 Ahmad Baidhowi, M.Pd yang telah membantu serta mendukung penyelesaian penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada kepala sekolah, guru bahasa Arab, dan siswa MTs Al-Istiqomah Pasarkemis Tangerang atas kerja sama dan partisipasinya selama proses penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih atas bimbingan dan masukan yang diberikan oleh pembimbing akademik dan dosen di Universitas Muhammadiyah Tangerang, yang telah memberikan masukan dan dorongan yang sangat penting dalam pengembangan penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih atas dukungan moral dari Ibunda tercinta dan teman-teman, serta bantuan teknis yang diterima selama pengumpulan dan analisis data. Tanpa dukungan mereka, penelitian ini tidak akan berhasil diselesaikan.

Daftar Pustaka

Creswell, J. W. (2014). Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (4th ed.). Sage Publications

Daryanto, Karim.Syaiful. (2017). Pembelajaran Abad 2. Yogyakarta: Gava media

Domi Saputra, Muhamad Fidri, Fatoni, Nurhayati. (2022). Penggunaan media flashcard dalam pembelajaran bahasa arab untuk penguasaan kosa kata, Vol. 2 No. 1, 132

Fajriah, Z. (2015). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (Mufradat) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar. 9, 20.

Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Aplikasi *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(6), 3689–3696.

Gusman, B. A., Salsabila, U. H., Hoerotunnisa, Giardi, L. Y., & Fadhila, V. (2021). Efektivitas Platform*Wordwall* pada Pembelajaran PAI di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) pada Masa Pandemi. *Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, *11*(3), 203–221.

Janiel M Wagstaff, "Building Practical Knowledge of Letter-Sound Correspon-dences: A Beginner's Word Wall and Beyond," The Reading Teacher51, no. 4 (1997): 298–304.

Jurnal Kependidikan, 5(1), 25–36.

Khoirotun Ni'mah. (2018). Implementasi media papan mahir bahasa arabdalam pembelajaran maharoh kitabah, Vol 5 No 2, 93

Mahwar Alfan Nisa & Ratnawati Susanto. "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis *Wordwall* Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar." JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia) 7.1 (2022): 140.

Ni Putu Yuniarika Parwati, I Nyoman Bayu Pramartha. (2021). Strategi guru sejarah dalam menghadapi tantangan pendidikan indonesia di era society 5.0, Vol. 22 No. 1, 145

Prastowo, Andi. (2012). Metode Penelitian Kualitatif Dalam Perspektif Rancangan Penelitian / Andi Prastowo, Yogjakarta : Ar-Ruzz Media.

Qomaruddin, A. (2017). Implementasi Metode Bernyanyi dalam Pembelajaran Mufradāt.

Rosmana, P. S., Iskandar, S., Sari, A. N., Kholida, A., Firdaus, D. N., & Trisnawati, P. (2023). Penggunaan Media *Wordwall* sebagai Evaluasi Pembelajaran Organ Pernapasan pada Hewan Kelas V di SDN 3 Nagri Kaler. *Journal on Education*, *5*(2), 1965–1973.

Sugiyono. 2009. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta., h. 14

Susanto, Novi Ratna Dewi, Andin Irsadi. (2013). Pengembangan multimedia interaktif dengan education game pada pembelajaran ipa terpadu tema cahaya untuk siswa smp/mts, Vol 2 No 1, 231

Wafiqni, N., & Putri, F. M. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Wordwall* dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan. *Elementar :Jurnal Pendidikan Dasar*, *1*(1), 68–83.

Yulita Dewi Purmintasari, Chandra Lesmana. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Edpuzzledalam Pembelajaran Sejarah, Vol. 7 No. 2, 198