Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 02, Juni 2016

ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL* TERHADAP MINAT BELAJAR MURID KELAS RENDAH PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Asratul Hasanah[1], Cindy Alrizki[2] , Elsa Nurul Fauziah[3], Hilmia Hidjriani[4],
Mai Regina[5], Tari Suherman[6] , Riri Marfilinda[7]
[1]Universitas Adzkia, [2]Universitas Adzkia, [3]Universitas Adzkia, [4]Universitas Adzkia
[5]Universitas Adzkia, [6]Universitas Adzkia, [7]Universitas Adzkia

[1]asrahasanah18@gmail.com, [2]cindyalrizki49@gmail.com,
[3]elsanurulfauziah09@gmail.com, [4]hilmiahidjriani@gmail.com,
[5]maireginaaa@gmail.com, [6]tarisuherman09@gmail.com, [7]riri.m@adzkia.ac.id

ABSTRACT

Students' learning interest is one of the important aspects that can create meaningful, conscious, and enjoyable learning experiences. However, in practice, students' interest in learning is still relatively low, especially in Mathematics learning. Mathematics is often considered difficult and boring by students because it involves many formulas, concepts, and calculations that must be understood. In addition to the complexity of the material, the use of learning models, methods, and media also influences students' learning interest. Learning activities that are less varied tend to make students less active and result in teacher-centered learning. This study aims to analyze the use of Wordwall learning media on the learning interest of lower-grade students in Mathematics learning. This study employed a qualitative method using a literature study and interview approach. Data were obtained through a review of several relevant previous studies and interviews conducted during the learning process. Based on the results of the literature review and interviews, it was found that the use of Wordwall learning media was able to increase students' interest in learning Mathematics. Wordwall media helps create an interactive, engaging, and enjoyable learning atmosphere, making students more active, enthusiastic, and motivated in participating in the learning process.
Keywords: Learning Media, Wordwall, Learning Interest, Mathematics

ABSTRAK

Minat belajar murid merupakan salah satu aspek penting yang dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna, berkesadaran dan menggembirakan bagi murid. Namun dalam pembelajaran minat belajar murid masih tergolong rendah khususnya pada pembelajaran Matematika. Mata Pelajaran Matematika sering dianggap sulit dan membosankan oleh murid karena banyaknya rumus, konsep serta perhitungan yang harus dipahami. Selain faktor banyangnya yang harus di pahami murid, penggunaan model, metode, dan media pembelajaran juga berpengaruh terhadap minat belajar murid dimana pembelajaran yang kurang bervariatif akan menyebabkan murid menjadi kurang aktif dan pembelajaran tidak berpusat pada

murid. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap minat belajar murid kelas rendah pada pembelajaran Matematika. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi literatur dan wawancara. Data diperoleh melalui kajian terhadap beberapa penelitian terdahulu yang relevan serta hasil wawancara selama proses pembelajaran berlangsug. Berdasarkan hasil literatur dan wawancara, ditemukan data bahwa penggunaan media pembejaran *Wordwall* mampu meningkatkan minat belajar murid dalam pembelajaran matematika. Media *Wordwall* dapat membantu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menarik dan menyenangkan sehingga murid menjadi lebih aktif, antuasias, dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Wordwall,* Minat Belajar, Matematika

A. Pendahuluan

Pembelajaran matematika memegang peranan yang sangat penting dalam kurikulum sekolah. Matematika tidak hanya dipandang sebagai mata pelajaran, tetapi juga sebagai dasar dalam membentuk murid yang produktif, kreatif, inovatif, dan memiliki wawasan luas sesuai dengan tujuan pendidikan nasional Indonesia (Widyati, 2022).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari di semua jenjang pendidikan. Mata pelajaran ini menjadi bagian penting dalam sistem pendidikan nasional dan memiliki peran yang sama pentingnya dengan bidang ilmu lainnya. Selain itu, matematika termasuk ilmu dasar yang menjadi landasan bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga banyak digunakan dalam berbagai bidang kehidupan. Namun, kenyataannya matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan kurang diminati oleh siswa. Rendahnya minat belajar murid terhadap matematika menyebabkan kemampuan mereka dalam memahami dan menguasai materi matematika juga masih kurang. Permasalahan ini tidak hanya terjadi di Indonesia, tetapi juga dialami oleh banyak negara lain. Hal tersebut dibuktikan oleh hasil survei yang dilakukan oleh *Education Testing Service* di Princeton University, Amerika Serikat, yang dikutip dalam Maghfiroh (2018), bahwa matematika termasuk salah satu mata pelajaran yang masih sulit dikuasai oleh murid.

Dalam pembelajaran matematika, khususnya di kelas rendah, terdapat banyak faktor yang memengaruhi keberhasilan belajar murid. Setiap anak memiliki cara belajar yang berbeda-beda, termasuk dalam memahami konsep-konsep

matematika yang bersifat abstrak. Karena kemampuan belajar murid tidak sama, guru perlu memiliki kemampuan mengajar yang baik, terutama saat memperkenalkan konsep baru kepada murid. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk membantu meningkatkan hasil belajar murid adalah dengan menggunakan media pembelajaran, terutama dalam pembelajaran matematika.

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu membuat murid lebih aktif dan lebih tertarik dalam mengikuti pelajaran matematika. Media pembelajaran mencakup berbagai alat, bahan, atau cara yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada murid sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga dapat meningkatkan minat dan motivasi murid untuk belajar secara sadar, terencana, dan terarah (Patriamurti & Irawati, 2024). Oleh karena itu, media pembelajaran yang digunakan sebaiknya memiliki tampilan yang menarik agar murid lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar. Semakin menarik media yang digunakan, semakin besar pula minat murid untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran memiliki pengaruh yang penting terhadap minat belajar murid.

Untuk membantu murid yang mengalami kesulitan dalam belajar matematika, guru perlu memilih media pembelajaran yang sesuai. Media yang tepat dapat membantu murid memahami konsep-konsep matematika dengan lebih mudah sehingga hasil belajar mereka dapat meningkat. Media pembelajaran juga berperan sebagai sarana yang mendukung terciptanya proses belajar yang lebih efektif. Melalui media, murid dapat belajar dari hal-hal yang konkret dan dekat dengan pengalaman mereka, kemudian berlanjut ke bentuk yang lebih sederhana seperti gambar, hingga akhirnya memahami konsep yang lebih abstrak berupa simbol atau kata-kata.

Dalam kajian literatur ini, penulis menggunakan media pembelajaran berbasis website, yaitu *Wordwall*. *Wordwall* merupakan sebuah platform atau aplikasi yang menyediakan berbagai jenis permainan edukatif, gambar, dan diagram yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran yang

akan diajarkan. Selain itu, *Wordwall* juga dapat digunakan untuk membuat soal-soal latihan atau evaluasi yang dapat dikerjakan oleh murid. Penggunaan media *word wall* bertujuan untuk memudahkan murid dalam mengakses sumber belajar dan meningkatkan interaksi mereka dengan materi pembelajaran. Dengan sering melihat dan berinteraksi dengan *wordwall*, murid diharapkan dapat memahami materi secara alami tanpa merasa sedang belajar secara formal. Proses ini dikenal sebagai pembelajaran tidak langsung (*unconscious learning*). Pendapat tersebut didukung oleh Lightbown dan Spada dalam (Maghfiroh, 2018) yang menyatakan bahwa semakin sering murid terpapar pada sumber belajar, semakin besar peluang mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Beberapa penelitian terdahulu tentang penggunaan media *word wall* dalam pembelajaran matematika menunjukkan bahwa media ini dapat membantu murid memahami konsep-konsep matematika dengan lebih baik. Salah satu contohnya adalah penelitian yang dipaparkan oleh Covino dan Mazzolini dalam (Maghfiroh, 2018) , yang menyatakan bahwa penggunaan kegiatan literasi, termasuk *wordwall*, dalam pembelajaran matematika dan IPA dapat membantu murid mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Friedland dan rekan-rekannya dalam (Maghfiroh, 2018) juga menunjukkan bahwa media *wordwall* dapat membantu muridmemahami materi matematika secara lebih mendalam dan efektif.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dalam meningkatkan minat belajar murid kelas rendah pada mata pelajaran matematika. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan *Wordwall* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga mampu mendorong keterlibatan aktif murid selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian yang berjudul **"Analisis Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Minat Belajar Murid Kelas Rendah pada Pembelajaran Matematika"** diharapkan dapat memberikan

informasi dan wawasan yang bermanfaat bagi para pembaca, khususnya pendidik, calon pendidik, serta pihak-pihak yang berkecimpung dalam dunia pendidikan. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif sesuai dengan karakteristik murid di kelas rendah. Dengan demikian, penggunaan *Wordwall* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar murid, membantu mereka memahami materi matematika dengan lebih mudah, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Menurut (Ilhami et al., 2024) pendekatan studi kasus merupakan pendekatan kegiatan yang dilakukan secara intensif tentang suatu program. Pertanyaan penelitian studi kasus berfokus pada kejadian yang sedang diteliti dan mencari hubungannya. Hal ini sejalan dengan pendapat (Poltak & Widjaja, 2024) bahwasannya studi kasus merupakan penelitian tentang objek, situasi, atau kondisi sekelompok orang yang dapat merujuk pada sebuah keadaan aktual yang membuat peneliti dapat melakukan serangkaian pengamatan.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti berupaya mengkaji lebih mendalam mengenai permasalahan yang menjadi fokus penelitian ini melalui studi literatur sebagai metode pengumpulan data. Selain itu untuk memperoleh informasi secara langsung dari sekolah peneliti juga melakukan kegiatan wawancara.

Kajian literatur merupakan langkah dasar yang harus dilakukan dalam penelitian, sejalan dengan itu dalam penelitian ini data yang diperoleh bersumber dari data sekunder dari peneliti terdahulu yang sesuai dengan permasalahan yang sedang diteliti. Menurut (Juliangkary & Pujilestari, 2022) kajian literatur merupakan serangkaian kegiatan yang memuat kegiatan pengumpulan data pustaka, membaca, mencatat dan menganalisa data dan bahan penelitian yang ditemukan. Hasil dari kajian literatur ini nantinya akan diperkuat dengan wawancara dengan guru di sekolah dasar untuk melihat fakta yang terjadi di lapangan dan

menyesuaikan dengan hasil penelitian peneliti terdahulu. Hasil penelitian ini nantinya akan melihat penggunaan media wordwall terhadap minat belajar matematika murid kelas rendah.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebagai bahan kajian literatur, penelitian ini menggunakan 5 artikel terdahulu dengan topik dan permasalahan yang relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan. Hasil kajian yang sudah dilakukan mengenai penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap minat belajar murid disusun kedalam tabel yang memuat judul dan hasil penelitian.

Tabel 1 Review Artikel

No	Judul	Hasil Penelitian
1	Penggunaan media wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD: Literatur Review (Hartati et al, 2024)	Penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran di sekolah dasar terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar murid. Melalui platform interaktif ini, murid dapat belajar dengan cara yang lebih menarik, yang secara langsung meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Wordwall juga mendukung pengembangan keterampilan sosial dan kognitif murid, seperti kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi, terutama saat dikombinasikan dengan metode seperti *Project-Based Learning.*
2	Meningkatkan Minat Belajar dengan Menggunakan Media Wordwall Kelas 4 di Sekolah Dasar. (Diyah Setyorini, Sri Suneki, Muhammad Prayitno, 2024)	Hasil menunjukkan peningkatan minat belajar murid. hal ini terlihat dari hasil observasi minat belajar awal murid memperoleh rata-rata 50% dengan kategori cukup. Setelah menerapkan media *wordwall,* hasil observasi menunjukkan bahwa berdasarkan aspek penilaian, aspek umum mendapatkan skor 98%, aspek materi 97%, dan aspek pembelajaran 99%, dengan rata-rata keseluruhan aspek adalah 98% dengan kategori layak diuju cobakan tanpa revisi.
3	Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* di Era Merdeka Belajar untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. (Andriany & Warsiman, 2023)	Minat belajar murid pada tahap prasiklus sampai tahap pascasiklus di siklus 1 dan 2 menunjukkan perubahan yang signifikan. peningkatan ini dilihat dari persentase murid yang Berkembang Cukup Baik (BCB) dan murid yang Berkembang Sangat Baik (BSB) dari

		kesembilan indikator minat belajar yang diobservasi. Pada siklus 1 meningkat menjadi 77% dengan kategori baik dari persentase prasiklus 59% (kurang), sedangkan pada siklus 2 meningkat menjadi 90% dengan kategori sangat baik.
4	Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Peningkatan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. (Kholik & Muthi, 2024)	Penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dapat meningkatkan minat belajar dan menciptakan lingkungan belajar yang menyengkan untuk peserta didik, hal ini terlihat dari perubahan sikap dan antusias murid dalam pembelajaran matematika yang dilakukan.
5	Penerapan Media Pembelajaran *Game* Edukasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Matematika di Kelas 1. (Wati et al., 2025)	Penggunaan media *Wordwall* dapat meningkatkan keaktifan murid saat pembelajaran matematika di kelas 1 SDN Silih Asih 2. Peningkatan ini terlihat pada beberapa indikator seperti bertanya, menjawab pertanyaan, berpartisipasi dalam diskusi, dan mengerjakan tugas.Dari hasil penelitian diperoleh peningkatan rata-rata keaktifan murid dari siklus 1 sebesar 35% menjadi 90% pada siklus 2. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* efektif dan dapat meningkatkan keaktifan murid.

Berdasarkan hasil kajian literatur yang sudah dilakukan, peneliti mewawancarai guru dengan inisial D yang berasal dari sekolah “SD IT Adzkia” di daerah Padang, Sumatera Barat untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap minat belajar murid kelas rendah pada pembelajaran Matematika.

Dalam rangka meningkatkan efektivitas pembelajaran Matematika pada jenjang sekolah dasar, guru dituntut untuk mampu memilih, mengembangkan, dan memanfaatkan media pembelajaran secara tepat guna mendukung tercapainya tujuan pendidikan. Hal ini terlihat dari wawancara dengan guru, yakni Bapak D, wali kelas II. Guru tersebut memiliki pendapat yang serupa tentang betapa pentingnya menggunakan teknologi pendukung pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar murid, terutama pada mata pelajaran yang sering dianggap sulit dan menantang bagi sebagian murid, seperti Matematika.

Guru D berpendapat bahwa saat ini tersedia beragam media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Perkembangan teknologi dan inovasi di bidang pendidikan telah menghadirkan berbagai jenis media yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan murid. Pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif tersebut diyakini mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, membantu murid memahami materi dengan lebih mudah, serta menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan menyenangkan.

Pada proses pembelajaran, guru D menyampaikan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* pada pembelajaran Matematika sangat berperan dalam meningkatkan minat belajar murid. Pada *Wordwall* sudah tersedia berbagai macam *Template* yang menarik, interaktif, dan mudah digunakan oleh guru. Beragam *Template* tersebut dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik murid, sehingga membantu guru dalam menciptakan kegiatan belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Ketika guru menampilkan media pembelajaran *Wordwall,* murid menunjukkan ketertarikan dan antusiasme yang sangat tinggi. Mereka menganggap media tersebut sebagai permainan edukatif yang menyenangkan, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan interaktif. Antusiasme ini terlihat jelas karena murid kelas II pada umumnya sangat menyukai aktivitas yang bernuansa permainan. Selama kegiatan berlangsung, mereka tampak bersemangat untuk menjawab setiap soal yang tersedia pada *Wordwall.* Bahkan, beberapa murid menyampaikan bahwa jumlah soal yang diberikan masih terlalu sedikit dan berharap dapat lebih banyak soal yang dapat mereka jawab.

Dalam pelaksanaannya, guru menerapkan strategi pembelajaran secara berkelompok. Kesempatan untuk menjawab soal diberikan kepada kelompok yang menunjukkan sikap paling rapi, tertib, dan disiplin. Selain itu, guru memberikan skor kepada kelompok yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar.

Pemberian skor tersebut bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar murid sekaligus mendorong mereka agar lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Melalui penggunaan *Wordwall*, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mampu meningkatkan keterlibatan murid dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, berdasarkan kajian 5 penelitian terdahulu dan hasil wawancara dengan guru, menandakan bahwa penggunaan media pembelajaran, terutama *Wordwall,* memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap proses pembelajaran. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, meningkatkan ketertarikan murid terhadap materi yang dipelajari, serta berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Matematika. Hal ini selaras dengan penelitian oleh (Ferlina & Fratiwi, 2024) yang menyatakan bahwa penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran dapat mendorong minat belajar murid dalam pembelajaran Matematika di jenjang Sekolah Dasar. Kemudian, pada penelitian oleh (Kamswara et al., 2024) yang menyatakan bahwa media *Wordwall* merupakan media yang efektif dalam membantu murid memahami materi pembelajaran. Berdasarkan penelitian tersebut turut menguatkan bahwasannya media pembelajaran *Wordwall* dapat meningkatkan minat belajar murid kelas rendah, khususnya pada pembelajaran Matematika.

D. Kesimpulan

Penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran memiliki dampak positif terhadap minat belajar murid, karena mampu mengubah materi matematika yang abstrak menjadi permainan interaktif yang menyenangkan sehingga membuat murid tertarik untuk belajar serta dapat meningkatkan hasil belajar murid pada pembelajaran matematika.

Selain itu, disarankan agar peneliti selanjutnya untuk menggabungkan media Wordwall dengan media konkret di kehidupan sehari-hari, hal ini penting agar murid tidak hanya aktif secara digital, tetapi juga memahami materi matematika melalui pengalaman langsung.

DAFTAR PUSTAKA

Andriany, R., & Warsiman, W. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall di Era Merdeka Belajar untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 406–422. https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.8209

Diyah Setyorini, Sri Suneki, Muhammad Prayitno, C. P. (2024). *Addicted To Online Games and Make Interest in Learning Better. the Basic*. *7*(1), 25–31.

Ferlina, L., & Fratiwi, N. J. (2024). Edugame Wordwall: Sebuah Media Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Walada: Journal of Primary Education*, *3*(2), 73–88. https://doi.org/10.61798/wjpe.v3i2.126

Ilhami, M. W., Nurfajriani, W. V., Mahendra, A., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). *Penerapan Metode Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif*. *2*(9), 306–312.

Juliangkary, E., & Pujilestari, P. (2022). Kajian Literatur Metode Tanya Jawab Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, *8*(3), 2571–2575. https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3839

Kamswara, C. V., Chasanatun, F., & Sumeni, M. (2024). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Wordwall pada Pelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas II SDN 02 Tawangrejo Madiun Tahun Ajaran 2023/2024. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, *2*(3), 1495–1502. https://doi.org/10.60126/maras.v2i3.425

Kholik, C. F., & Muthi, I. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Peningkatan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar Chintia Febrina Kholik [1] , Ibnu Muthi [2]. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, *2*(7), 1–6. https://ejournal.lumbungpare.org/index.php/jim/index

Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan media Word Wall untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, *4*(1), 64-70.

Patriamurti, Y. D., Isrok'atun, I. A., & Irawati, R. (2024). Peningkatan hasil belajar pecahan pada siswa kelas IV melalui pendekatan kontekstual dengan bantuan aplikasi wordwall. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *10*(1), 274-281.

Poltak, H., & Rianto Widjaja, R. (2024). *Pendekatan Metode Studi Kasus dalam Riset Kualitatif Hendrik*. *2*(1), 1–4. https://doi.org/10.59810/localengineering

Wati, M., Hindarwati, M., Zulfa, M., Badry, A., Iman, B. N., Ariyanti, N., & Lestari, R. E. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa

dalam Pembelajaran Matematika di Kelas 1. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, *2*(2), 323–334. https://journal.lpkd.or.id/index.php/Dilan

Widayati, E. W. (2022). P Pembelajaran matematika di era “merdeka belajar”, suatu tantangan bagi guru matematika. *Sepren*, *4*(01), 01-10.