

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *WORDWALL*  
MELALUI PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA  
PELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS VIII  
SMPN 7 KOTA TEGAL**

**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)**



**Oleh:**

**IRFANTO EFFENDI**

**2621037**

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
TAHUN 2025**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *WORDWALL*  
MELALUI PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA  
PELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS VIII  
SMPN 7 KOTA TEGAL**

**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**



**Oleh:**

**IRFANTO EFFENDI**

**2621037**

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
TAHUN 2025**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya

Nama : Irfanto Effendi

Nim : 2621037

Program Studi : Tadris Matematika

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi yang berjudul “**Pengaruh Penggunaan Media *Wordwall* Melalui Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas VIII SMPN 7 Kota Tegal**” ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan yang melanggar etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan oranglain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan, maka saya secara pribadi bersedia menerima sanksi hukum yang dijatuhkan.

Demikian pernyataan ini, saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 27 Mei 2025

Yang membuat pernyataan,



**Irfanto Effendi**

**NIM. 2621037**

## NOTA PEMBIMBING

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

c/q. Ketua Program Studi Tadris Matematika

di Pekalongan

*Assalamu 'alaikum, Wr.Wb.*

Setelah melakukan penelitian, bimbingan, dan koreksi naskah skripsi saudara :

Nama : **IRFANTO EFFENDI**

NIM : **2621037**

Program Studi : **TADRIS MATEMATIKA**

Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *WORDWALL* MELALUI PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS VIII SMPN 7 KOTA TEGAL**

Saya menilai bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk diajukan dalam sidang munaqasyah.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, disampaikan terimakasih.

*Wassalamu 'alaikum, Wr.Wb.*

Pekalongan, 2 Juni 2025

Pembimbing,



**Dirasti Novianti, M.Pd.**

**NIP. 19871114 201903 2 009**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jalan Pahlawan KM. 5 Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan  
Website: [fik.uingsdur.ac.id](http://fik.uingsdur.ac.id) email: [fik@uingsdur.ac.id](mailto:fik@uingsdur.ac.id)

### PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan Skripsi saudara/i:

Nama : IRFANTO EFFENDI  
NIM : 2621037  
Judul Skripsi : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *WORDWALL*  
MELALUI PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED*  
*LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA  
MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS VIII  
SMPN 7 KOTA TEGAL

Telah diujikan pada hari Senin, 30 Juni 2025 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Dewan Penguji

Penguji I

Penguji II

  
Santika Lya Diah Pramesti, M.Pd.  
NIP. 19890224 201503 2 006

  
Heni Lilia Dewi, M.Pd.  
NIP. 19930622 201903 2 020

Pekalongan, 10 Juli 2025

Disahkan Oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,

  
Prof. Dr. H. Atahlisin, M.Ag.  
NIP. 19700706-199803 1 001

## MOTO DAN PERSEMBAHAN

### Moto

“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”  
(Q.S Al-Baqarah:258)

### Persembahan

Puji syukur kepada Allah SWT, dengan mengucapkan kalimat hamdalah atas petunjuk dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Tidak lupa pula shalawat dan salam penulis curahkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW, semoga kita dijadikan umat yang kelak mendapatkan syafaat baik di dunia maupun di akhirat, amin.

Dengan dukungan dan doa kepada penulis, maka dengan segala kerendahan dan ketulusan hati penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua yang sungguh saya cintai mereka adalah orang yang telah menyayangi dan membesarkan saya dengan penuh cinta dan tanggung jawabnya. Terimakasih kepada kedua orang tua saya atas segala nasihat, baik dukungan materi dan dukungan moral dan tidak lupa atas doa yang selalu menyertai jalan hidup saya.
2. Dirasti Novianti, M.Pd., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing, mengarahkan, serta memberikan motivasi bagi saya dalam menyelesaikan penulisan karya ini.
3. Teman-teman saya yang senantiasa memberikan dukungan kepada saya dan semangat sampai selesainya tugas akhir ini.
4. Teman-teman program studi tadaris matematika angkatan 2021 yang telah berjuang bersama-sama serta terhadap pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu

## ABSTRAK

Effendi, Irfanto. 2025. **Pengaruh Penggunaan Media *Wordwall* Melalui Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas VIII SMPN 7 Kota Tegal.** *Skripsi*. Program Studi Tadris Matematika. FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing Dirasti Novianti, M.Pd.

Kata Kunci: Media Pembelajaran *Wordwall*, Hasil Belajar Siswa, Matematika.

SMPN 7 Kota Tegal merupakan SMP di Kota Tegal sudah memiliki fasilitas berupa proyektor di setiap kelas dan laptop pegangan guru yang memadai untuk memulai penerapan pengajaran dengan menggunakan media *Wordwall*. Aplikasi *Wordwall* ini menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik mampu bagi pendidik karena aplikasi *Wordwall* menekankan gaya belajar lebih rileks terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya. Penggunaan media pembelajaran sebagai alat, bantuan atau penghubung yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi pembelajaran yang sulit dipahami. Hasil belajar memegang peranan yang sangat penting yang harus dimiliki siswa, karena hasil belajar merupakan acuan keberhasilan pembelajaran. Ketika hasil belajar tinggi, otomatis keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan guru dapat dikatakan sukses. Pembelajaran melalui media *Wordwall* sebagai media pembelajaran bisa juga mempersingkat proses pembelajaran bagi siswa, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan relatif mudah dipahami siswa. Hal ini membuat peneliti tertarik untuk meneliti dan membuktikan apakah memang terdapat pengaruh Media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa khususnya pada Kelas VIII SMPN 7 Kota Tegal. Skripsi ini membahas tentang Pengaruh Penggunaan Media *Wordwall* Melalui Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas VIII SMPN 7 Kota Tegal. Penelitian ini dilatar belakangi tentang Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* yang sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di kelas. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah Apakah terdapat Pengaruh Penggunaan Media *Wordwall* Melalui Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas VIII SMPN 7 Kota Tegal?. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara *pretest* dan *posttest* pada media *wordwall* melalui pembelajaran *problem based learning* pada mata pelajaran matematika di kelas VIII SMPN 7 Kota Tegal?.

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu kuantitatif, kemudian sampel yang digunakan berjumlah 30 siswa, Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah mencari data menggunakan tes dan observasi. Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan uji normalitas, reliabilitas, uji-t (*independent t test*), untuk membuktikan hipotesis penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Penggunaan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) pada kelas eksperimen yang dipadukan dengan media *Wordwall* menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi persamaan garis lurus. Hal ini terlihat dari proses pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar, di mana mereka aktif terlibat dalam menyelesaikan masalah kontekstual melalui diskusi kelompok dan kuis interaktif. Berdasarkan hasil analisis data penggunaan media pembelajaran *Wordwall* melalui pembelajaran *problem based learning* memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata matematika di kelas VIII SMPN 7 Kota Tegal Hal ini ditunjukkan dengan hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,013 yang dimana lebih kecil dari 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh Penggunaan Media *Wordwall* Melalui Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran

Matematika Di Kelas VIII SMPN 7 Kota Tegal. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* Melalui Pembelajaran *Problem Based Learning* meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis data secara kuantitatif, hasil belajar *pretest* dan pada pembelajaran matematika siswa pada mata matematika di kelas VIII SMPN 7 Kota Tegal mempunyai hasil yang sama. Hal ini ditunjukkan dengan hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa hasil Sig (2-tailed) sebesar 1,000. Nilai Sig (2-tailed) ini  $> \alpha$  (0,05). Artinya tidak terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dapat disimpulkan kemampuan awal siswa pada kedua kelas ialah sama. Sedangkan hasil belajar *posttest* dan pada pembelajaran matematika siswa pada mata matematika di kelas VIII SMPN 7 Kota Tegal mempunyai hasil yang berbeda. Hal ini ditunjukkan dengan hasil pengujian hipotesis menunjukkan hasil Sig (2-tailed) sebesar 0,013 Nilai Sig (2-tailed) ini  $< \alpha$  (0,05). Hal ini berarti menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai *Posttest* yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peneliti memiliki banyak kekurangan dan keterbatasan dalam menyelesaikan penelitian ini, maka sebab itu bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperhatikan kekurangan dan keterbatasan peneliti sehingga mendapatkan hasil yang lebih baik lagi.



## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadiran Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat-Nya. Berkat karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Wordwall Melalui Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas VIII SMPN 7 Kota Tegal”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Agama Islam FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Shalawat dan salam disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, semoga kita semua mendapatkan syafaatnya di yaumul akhir nanti, Amin.

Penelitian ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag. selaku rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag. selaku Dekan FTIK K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Santika Lya Diah Pramesti, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Tadris Matematika yang telah membimbing, mengarahkan, serta memberikan motivasi dalam menyelesaikan penelitian ini.
4. Heni Lilia Dewi, M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Tadris Matematika yang telah membimbing, mengarahkan, serta memberikan motivasi dalam menyelesaikan penelitian ini.
5. Segenap dosen UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
6. Bapak, Ibu, dan kakak dimana mereka merupakan keluarga tercinta yang selalu memberikan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. Sahabat, teman, semua pihak baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

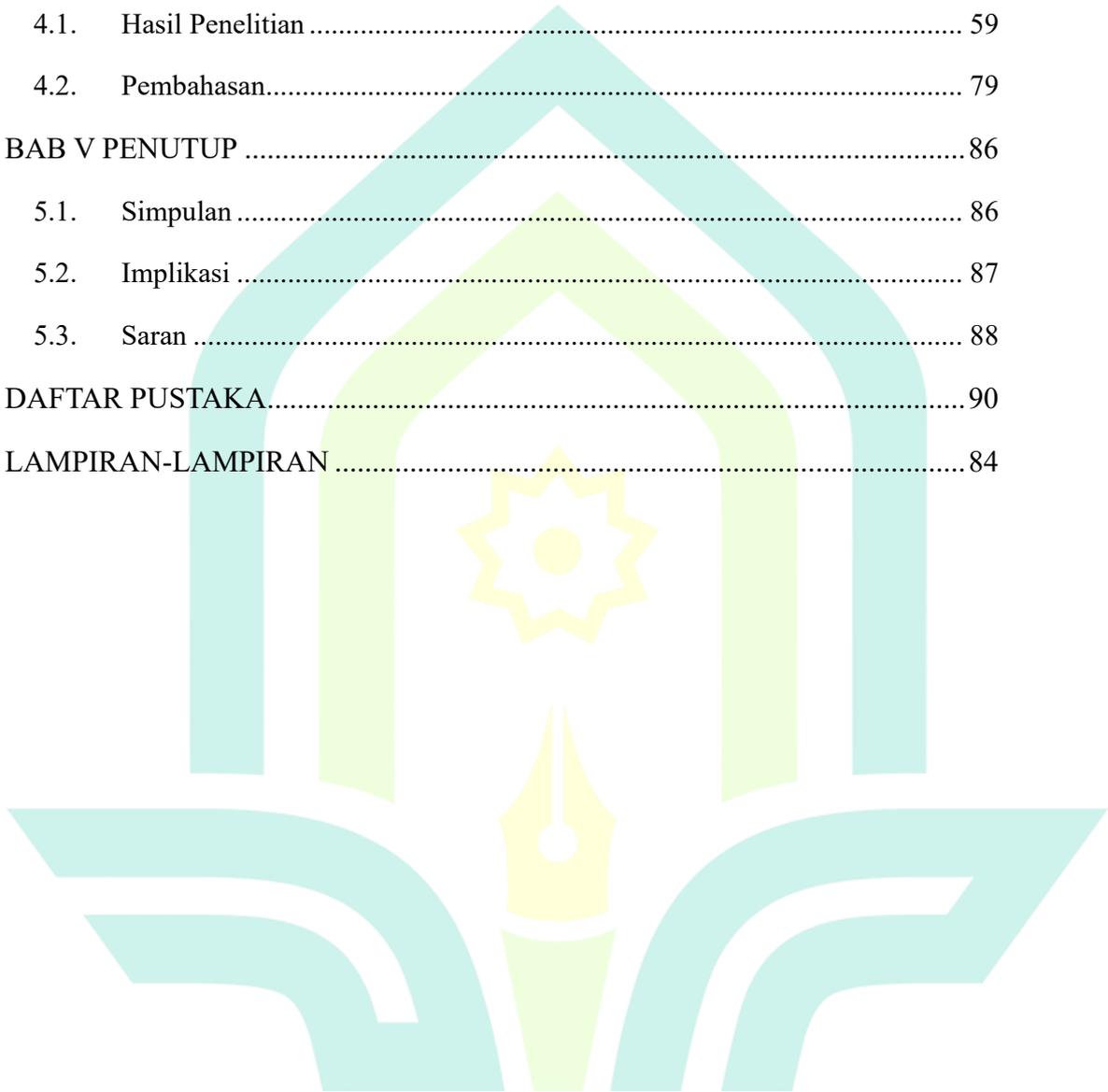
Peneliti menyadari akan segala keterbatasan dan kekurangan dari isi maupun tulisan skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak masih dapat diterima dengan senang hati. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran di masa depan.



## DAFTAR ISI

HALAMAN COVER .....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	ii
NOTA PEMBIMBING .....	iii
PENGESAHAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	5
1.3. Pembatasan Masalah.....	5
1.4. Rumusan Masalah.....	5
1.5. Tujuan Penelitian .....	6
1.6. Manfaat Penelitian .....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1. Deskripsi Teori.....	8
2.2. Kajian Penelitian yang Relevan .....	33
2.3. Kerangka Berpikir.....	41
2.4. Hipotesis Penelitian.....	43
BAB III METODE PENELITIAN .....	44
3.1. Desain Penelitian.....	44

3.2.	Populasi dan Sampel .....	45
3.3.	Variabel Penelitian .....	46
3.4.	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	50
3.5.	Teknik Analisis Data .....	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		59
4.1.	Hasil Penelitian .....	59
4.2.	Pembahasan.....	79
BAB V PENUTUP .....		86
5.1.	Simpulan .....	86
5.2.	Implikasi .....	87
5.3.	Saran .....	88
DAFTAR PUSTAKA.....		90
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....		84



## DAFTAR TABEL

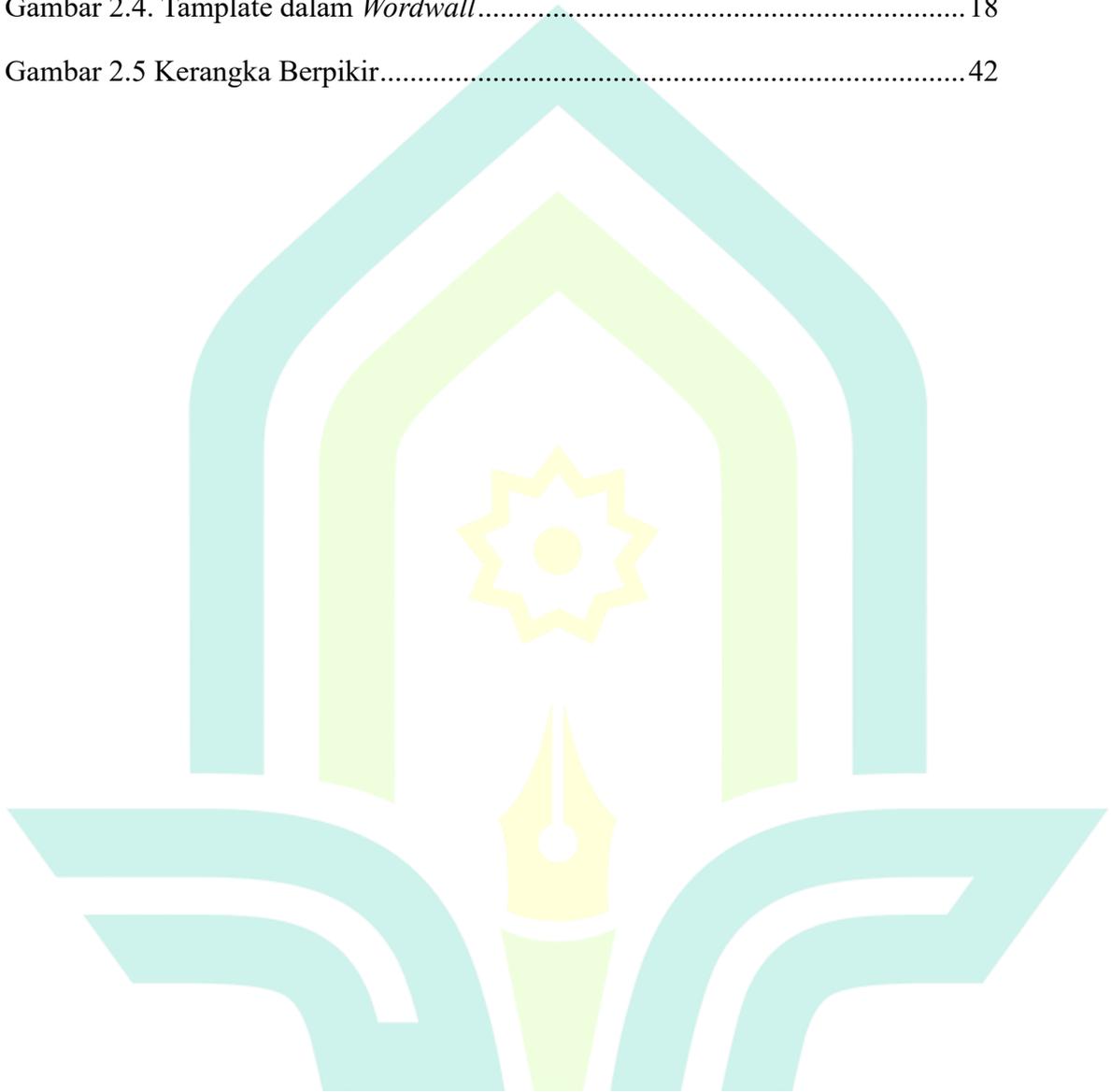
Tabel 2.1. Manfaat media bagi pendidik dan siswa .....	9
Tabel 2.2. Posisi Penelitian .....	39
Tabel 3.1 model desain quasi eksperimen ( <i>non-equivalent control group design</i> )	44
Tabel 3.2 indikator hasil belajar .....	48
Tabel 4.1 interval data hasil belajar <i>Pretest</i> .....	62
Tabel 4.2 frekuensi hasil belajar <i>Pretest</i> kelas kontrol .....	62
Tabel 4.3 Deskriptif Statistik data <i>Pretest</i> kontrol .....	63
Tabel 4.4 frekuensi hasil belajar <i>Pretest</i> kelas eksperimen .....	64
Tabel 4.5 Deskriptif Statistik data <i>Pretest</i> .....	64
Tabel 4.6 frekuensi hasil belajar <i>Posttest</i> kelas kontrol .....	65
Tabel 4.7 Deskriptif Statistik data <i>Posttest</i> kontrol .....	66
Tabel 4.8 frekuensi hasil belajar <i>Posttest</i> kelas eksperimen .....	67
Tabel 4.9 Deskriptif Statistik data <i>Posttest</i> eksperimen .....	68
Tabel 4.10 Hasil Uji Validitas Instrumen soal <i>pretest</i> .....	69
Tabel 4.11 Hasil Uji Validitas Instrumen soal <i>post test</i> .....	69
Tabel 4.12 Kriteria Indeks Reliabilitas .....	70
Tabel 4.13 Uji Reliabilitas Instrumen Soal <i>Pretest</i> .....	70
Tabel 4.14 Uji Reliabilitas Instrumen Soal <i>Posttest</i> .....	71
Tabel 4.15 Kriteria Tingkat Kesukaran Soal .....	71
Tabel 4.16 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal <i>Pretest</i> .....	72
Tabel 4.17 Kriteria Tingkat Kesukaran Soal <i>Posttest</i> .....	72
Tabel 4.18 Kriteria Daya pembeda Soal .....	73
Tabel 4.19 Hasil Uji Daya Pembeda Soal <i>Pretest</i> .....	74
Tabel 4.20 Hasil Uji Daya Pembeda Soal <i>Posttest</i> .....	74
Tabel 4.21 Uji Normalitas Data .....	75

Tabel 4.22 Uji Homogenitas ..... 76  
Tabel 4.23 Uji Hipotesis *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol..... 78  
Tabel 4.24 Uji Hipotesis *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ..... 79



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Tampilan awal <i>Web Wordwall</i> .....	12
Gambar 2.2. Fitur Atau Tamplate <i>Wordwall Standar</i> .....	13
Gambar 2.3. Create Activity dalam <i>Wordwall</i> .....	18
Gambar 2.4. Tamplate dalam <i>Wordwall</i> .....	18
Gambar 2.5 Kerangka Berpikir.....	42



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian .....	85
Lampiran 2 Surat Telah Melaksanakan Penelitian.....	86
Lampiran 3 Lembar Validasi.....	87
Lampiran 4 Lembar observasi .....	102
Lampiran 5 Lembar Kisi – Kisi Instrumen Soal.....	106
Lampiran 6 Modul Pembelajaran kelas eksperimen.....	114
Lampiran 7 Modul Pembelajaran Kelas Kontrol.....	125
Lampiran 8 Soal Tes .....	136
Lampiran 9 Hasil <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> .....	146
Lampiran 10 Dokumen Hasil <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Tes.....	150
Lampiran 11 Uji Validitas .....	154
Lampiran 12 uji descriptive statistik.....	157
Lampiran 13 Uji Reliabilitas.....	158
Lampiran 14 Hasil Tingkat Kesukaran Soal.....	159
Lampiran 15 Hasil Uji Pembeda Soal.....	160
Lampiran 16 Uji Normalitas Data .....	161
Lampiran 17 Uji Homogenitas .....	162
Lampiran 18 Uji Hipotesis.....	163
Lampiran 19 Dokumentasi.....	164
Lampiran 20 Daftar Riwayat Hidup .....	167

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai pengaruh yang besar terhadap kualitas hidup seseorang dan kompetensinya dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi saat ini. Oleh karena itu, pendidikan harus dilaksanakan sebaik-baiknya mungkin agar bisa memberikan ilmu pengetahuan yang maksimal. Matematika merupakan ilmu yang berdisiplin tinggi serta mempunyai ciri khas karena melibatkan ilmu berpikir logis dan ilmu logika. Maka dari itu matematika merupakan mata pelajaran yang tidak mudah dipahami dan dipelajari di sekolah, serta tak seluruh siswa menguasai materi matematika (Jayantika & Namur, 2022).

Peranan media dalam proses belajar mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan hasil belajar peserta didik untuk belajar. Dengan adanya pendidikan yang berkualitas akan menumbuhkan sumber daya manusia yang unggul yang akan berperan sebagai motor penggerak pembangunan dan kemajuan suatu negara sehingga cita-cita Indonesia emas 2045 akan terwujud. Seiring dengan berjalannya waktu Indonesia menuju tahun 2045, dunia pendidikan akan sangat merasakan dampak dari pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Era digital zaman ini, disebut juga sebagai Revolusi Industri 4.0 secara keseluruhan masyarakat didorong untuk berpartisipasi dalam proses digitalisasi begitu pula di dunia pendidikan, mulai dari siswa, pengajar dan semua elemen lain yang terlibat harus acuh dalam digitalisasi ini. Akibat pesatnya kemajuan teknologi, proses pendidikan di sekolah juga mengalami perubahan-perubahan yang tidak terduga sehingga berdampak pada hasil

belajar siswa di sekolah, terutama dalam mata pelajaran matematika yang memang menjadi tantangan tersendiri bagi siswa. Matematika merupakan sebuah ilmu yang selalu digunakan dalam interaksi sehari-hari (Nur Rasyid et al., 2024).

Penggunaan media telah membantu siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Ishak Abdulhak, 2017). Senada dengan apa yang dikatakan oleh Ruth Lautfer bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran (Tafonao, 2018). Salah satu upaya yang dapat dilakukan pendidik untuk menumbuhkan semangat belajar siswa yaitu dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran (Tiara Salsabila, 2023). Untuk guru, penguasaan teknologi merupakan kompetensi yang harus dikuasai untuk mendukung peningkatan proses pembelajaran sehingga dapat menghasilkan inovasi-inovasi baru.

Salah satu inovasi yang dapat diciptakan oleh pendidik adalah dengan media pembelajaran interaktif berbasis game. Salah satu media interaktif yang dapat digunakan pendidik yaitu media *Wordwall*. *Wordwall* merupakan aplikasi berbasis *website* atau media pembelajaran interaktif yang memungkinkan guru untuk membuat berbagai jenis aktivitas edukatif yang menyediakan 31 fitur- fitur permainan dan kuis. Aplikasi *Wordwall* ini menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik mampu bagi pendidik karena aplikasi *Wordwall* menekankan gaya belajar lebih rileks terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya. Aplikasi ini digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis game edukatif berupa seperti kuis, mencocokkan, membuka kotak, kuis game show, menemukan tikus, pecah balon dan sebagainya. Serta pengguna dapat menyajikan akses media yang telah yang telah dibuat melalui daring, juga dapat diunduh dan dicetak pada

kertas (Jannah et al., 2024). Salah satu faktor penentu dalam kegiatan penunjang pembelajaran yaitu hasil belajar peserta didik. Semakin menarik media pembelajaran yang digunakan, maka hasil belajar terhadap pelajaran matematika semakin tinggi. Oleh karena itu, dalam konteks belajar di kelas, seorang pendidik harus bisa menumbuhkan ketertarikan peserta didik agar hasil belajar terhadap pelajaran matematika semakin tinggi (Pratiwi, 2015).

Berdasarkan observasi yang dilakukan bersama guru matematika di SMPN 7 Kota Tegal, diketahui bahwa sekolah ini telah memiliki fasilitas penunjang pembelajaran yang cukup memadai. Setiap kelas dilengkapi dengan proyektor, dan setiap guru memiliki laptop pribadi. Kondisi ini sangat mendukung penerapan media pembelajaran interaktif seperti *Wordwall*. Aplikasi *Wordwall* merupakan platform berbasis web yang menyediakan berbagai aktivitas edukatif seperti kuis, *game show*, dan latihan mencocokkan. Media ini menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa. Bagi guru, *Wordwall* juga mempermudah dalam menyampaikan materi karena mendukung gaya belajar yang lebih rileks dan interaktif. Penggunaan media pembelajaran seperti *Wordwall* dapat berfungsi sebagai alat bantu yang meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dianggap sulit. Dalam konteks pembelajaran, hasil belajar siswa menjadi tolak ukur utama keberhasilan. Ketika hasil belajar tinggi, hal tersebut menandakan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan guru berhasil dengan baik (Noer Zilla Ayu Widiyadari, S. Pd., wawancara pribadi, 20 November 2024).

Media interaktif seperti *Wordwall* juga berperan dalam mempersingkat waktu pembelajaran, menjadikan proses belajar lebih menarik dan materi lebih mudah dipahami. Salah satu tantangan utama dalam dunia pendidikan saat ini adalah pembelajaran matematika, yang sering kali dianggap sulit dan membosankan oleh siswa. Untuk

menjawab tantangan tersebut, pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) menjadi salah satu solusi efektif. PBL adalah metode pembelajaran yang berpusat pada siswa melalui penyelesaian masalah yang bersifat kontekstual. Pendekatan ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan secara aktif membangun pengetahuannya sendiri. Penerapan PBL berjalan optimal, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. *Wordwall* menjadi salah satu media yang sangat mendukung pendekatan ini karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta memperkuat keterlibatan siswa dalam proses pemecahan masalah. Dengan mengintegrasikan metode *Problem Based Learning* dan media interaktif seperti *Wordwall*, pembelajaran matematika diharapkan menjadi lebih menarik, relevan, dan bermakna. Integrasi ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan abad ke-21 yang sangat dibutuhkan di masa depan (Noer Zilla Ayu Widiyasari, S. Pd., wawancara pribadi, 20 November 2024).

Berdasarkan hal tersebut, peneliti melakukan obeservasi terhadap kegiatan pembelajaran yang medianya digunakan untuk pembelajaran. Dalam hal ini media yang digunakan adalah media *Wordwall*. Melalui media *Wordwall* sebagai bahan kegiatan belajar mengajar, siswa didorong untuk mempelajari matematika, mengingat materi mata pelajaran matematika mempunyai materi yang sangat detail dan jelas. siswa bisa lebih antusias dengan mata pelajaran matematika. Selain itu, Media *Wordwall* ini bertujuan agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik. Hal ini membuat peneliti tertarik untuk meneliti dan membuktikan apakah memang terdapat pengaruh Media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa khususnya pada Kelas VIII SMPN 7 Kota Tegal.

Berdasarkan deskripsi tersebut, peneliti memiliki ketertarikan dengan melakukan pengamatan yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Wordwall* Melalui

Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas VIII SMPN 7 Kota Tegal”.

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat mengidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Hasil belajar yang dimiliki siswa kelas VIII SMPN 7 Kota Tegal yang belum optimal.
2. Pengaruh Penggunaan Media *Wordwall* melalui pembelajaran *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas VIII SMPN 7 Kota Tegal

### **1.3. Pembatasan Masalah**

Dari identifikasi masalah yang ditetapkan dalam penelitian ini, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar dalam pengkajian yang dilakukan lebih terfokus kepada masalah-masalah yang ingin dipecahkan. Penelitian difokuskan pada Pengaruh Media *Wordwall* melalui pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas VIII SMPN 7 Kota Tegal.

### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan Media *Wordwall* melalui pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata matematika di kelas VIII SMPN 7 Kota Tegal?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara *pretest* dan *posttest* pada Media *Wordwall* Melalui Pembelajaran *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran Matematika di kelas VIII SMPN 7 Kota Tegal?

## 1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini sesuai dengan rumusan masalah yang sudah dicantumkan diantaranya sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis pengaruh penggunaan Media *Wordwall* melalui pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata matematika di kelas VIII SMPN 7 Kota Tegal.
2. Untuk menganalisis perbedaan hasil belajar antara *pretest* dan *posttest* pada Media *Wordwall* Melalui Pembelajaran *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran Matematika di kelas VIII SMPN 7 Kota Tegal.

## 1.6. Manfaat Penelitian

### 1.6.1. Secara Teoritis

Memberi kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan bidang matematika di SMPN 7 Kota Tegal berupa pengembangan media pembelajaran berbasis *Wordwall* yang efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa. juga akan menjadi referensi untuk penelitian dan pengembangan selanjutnya.

### 1.6.2. Secara Praktis

#### 1. Bagi Penulis

Penelitian ini dapat digunakan sebagai sarana penambah ilmu dan wawasan yang sudah didapatkan di jenjang perkuliahan sebagai syarat mendapatkan gelar sarjana Tadris Matematika.

#### 2. Bagi Lembaga/ Sekolah

Bagi instansi, di SMPN 7 Kota Tegal, diharapkan dapat berkontribusi bagi tenaga pengajar (guru) masukan berupa media inovatif dan kreatif yang digunakan dalam evaluasi pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### 3. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengembangan serta pembaharuan media pembelajaran dengan daya Tarik unik yang memaksimalkan kualitas proses pembelajaran meningkatkan hasil belajar siswa, dan memudahkan evaluasi guru setelah memberikan bahan ajar.

### 4. Bagi Peserta Didik

Penelitian skripsi ini untuk meningkatkan hasil belajar untuk menemukan pengetahuan dan mengembangkan wawasan dan siswa terbantu untuk mengembangkan hasil belajar matematika.



## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Simpulan

1. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *wordwall* melalui pembelajaran *problem based learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di kelas VIII SMPN 7 Kota Tegal. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,013 < 0,05$ , yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan media *Wordwall* dan yang tidak menggunakan media *Wordwall*. Penggunaan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) pada kelas eksperimen yang dipadukan dengan media *Wordwall* menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi persamaan garis lurus. Hal ini terlihat dari proses pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar, di mana mereka aktif terlibat dalam menyelesaikan masalah kontekstual melalui diskusi kelompok dan kuis interaktif.

Media *Wordwall* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media ini menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga membantu siswa lebih mudah memahami materi. Selain itu, *Wordwall* dapat diakses dengan mudah melalui perangkat digital tanpa memerlukan aplikasi tambahan, serta dapat disesuaikan dengan gaya belajar siswa. Dengan demikian, *Wordwall* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran

inovatif yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Matematika. Namun, efektivitas media ini juga dipengaruhi oleh kestabilan jaringan internet yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan antara nilai *pretest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang menunjukkan bahwa kemampuan awal mereka relatif sama. Namun, setelah proses pembelajaran, terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai *posttest* antara kedua kelas. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Media *Wordwall* melalui pembelajaran *Problem Based Learning* memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika. Media ini menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses, serta mampu memotivasi siswa untuk belajar secara aktif dan kompetitif.

## 5.2. Implikasi

Dari hasil penelitian maka implikasi yang diambil dari penelitian adalah berikut:

### 1. Implikasi Teoritis

Dari penelitian menjelaskan bahwa Pengaruh Penggunaan Media *Wordwall* Melalui Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas VIII SMPN 7 Kota Tegal. Hasil penelitian ini mendukung teori pembelajaran konstruktivistik dan behavioristik, yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dan pemberian umpan balik dalam proses belajar. Media *Wordwall* terbukti efektif meningkatkan hasil belajar matematika dengan cara yang interaktif dan menyenangkan, sehingga

memperluas pemanfaatannya tidak hanya pada pelajaran Bahasa dan IPA, tetapi juga pada Matematika. Penelitian ini memperkuat pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran sebagai bagian dari pendekatan pendidikan abad 21.

## 2. Implikasi Praktis

Penelitian ini memberikan gambaran bahwa guru dapat memanfaatkan media *Wordwall* sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika. Dengan fitur yang interaktif dan mudah diakses, *Wordwall* dapat digunakan sebagai variasi metode pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sekolah juga dapat mendorong penggunaan media digital seperti *Wordwall* sebagai bagian dari inovasi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan

### 5.3. Saran

Dari hasil penelitian maka implikasi yang diambil dari penelitian adalah berikut:

#### 1. Pihak sekolah

Pihak sekolah dalam meningkatkan hasil belajar siswa harus lebih memperhatikan program yang bisa menunjang hasil belajar siswa terutama dalam penggunaan media pembelajaran agar dapat lebih meningkatkan hasil belajar siswa.

#### 2. Bagi guru

Guru disarankan agar memperhatikan hasil belajar siswa selama pembelajaran di sekolah terutama dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih variatif agar dapat lebih meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi siswa

Siswa disarankan agar lebih memperhatikan media pembelajaran yang diberikan oleh guru selama pembelajaran dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajarnya.

4. Bagi peneliti lain

Peneliti memiliki banyak kekurangan dan keterbatasan dalam menyelesaikan penelitian ini, maka sebab itu bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperhatikan kekurangan dan keterbatasan peneliti sehingga mendapatkan hasil yang lebih baik lagi.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulahak, Ishak & Deni Darmawan. (2017). *Teknologi Pendidikan*. (Bandung: Remaja Rosdakarya).
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1).  
<https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Ainishifa, H. (2023). *PENGARUH MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL Pendahuluan Pembelajaran sejarah merupakan salah satu unsur utama dalam pendidikan*. 8(September), 321–331.
- Amsul, K. M., Irmayanti, I., Fitriani, F., & P, S. (2022). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Sinjai. *JTMT: Journal Tadris Matematika*, 3(1), 10–17.  
<https://doi.org/10.47435/jtmt.v3i1.973>
- Anisa Auliya. (2021). Skripsi: Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis *Wordwall* untuk Mata Pelajaran IPA SMP Kelas VII. (Bengkulu:Institut Agama Islam Negeri Bengkulu)
- Basam, F. (2022). Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VII Dalam Pembelajaran Model Kooperatif Numbered Heads Together. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, Vol. 5(No. 1), h. 101.
- Damayanti, F., & Rufiana, I. S. (2021). Analisis Pemahaman Konsep Matematika pada Materi Bangun Ruang Kubus dan Balok Ditinjau dari Motivasi Belajar. *Edupedia*, 4(2), 172–180.  
<http://studentjournal.umpo.ac.id/index.php/edupedia/article/view/555/415>
- Dewi, S. R., & Wijayanti, P. (2023). *Penerapan model problem based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SMP melalui lesson study*. *Jurnal Pendidikan Masyarakat*, 5(2), 112–121.  
<https://ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpm/article/view/1242>
- Dodi Sukma R.A, Hardianto, R, & Heleni Filtri. (2021). Analisa Tingkat Kepuasan Mahasiswa Terhadap Perkuliahan Daring Pada Era Pandemi COVID-19. *ZONasi: Jurnal Sistem Informasi*, 3(2), 130–142. <https://doi.org/10.31849/zn.v3i2.8353>
- Fitriah, N., & Syamsuddin, H. (2022). Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah. *Jurnal Pendidikan*, 4(1), 50–59. <https://ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/1459>
- Friantini, R. N. & Winata R. (2019). Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*. 1(4). 7.

<https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JPMI/article/view/870>

Harahap, R. (2021). *Pemanfaatan Media Interaktif Wordwall dalam Pembelajaran Matematika*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 12(2), 135-144.

**Hena Dian Ayu et al. (2024)** – *Systematic Literature Review* menunjukkan bahwa PBL merupakan solusi efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik, berdasarkan kajian jurnal tahun 2010–2022

Hidayati, T., dkk. (2019). *Statistika Dasar Panduan Bagi Dosen dan Mahasiswa*, (Jawa Tengah: CV. Pena Persada)

Jannah, M., Isnaniah, & Effendi, R. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap minat belajar matematika kelas XI di MAN. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(1), 86–92.

Jayantika, I. G. A. T., & Namur, G. (2022). Peran Teknologi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Literasi Digital Matematika. *Indonesian Journal of Educational Development*, 3(2), 284–291.  
<https://doi.org/10.5281/zenodo.7033331>

Jusmawati. (2018). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Keaktifan Belajar Matematika Siswa SD Inpres Perumnas Atang Kota Makasar. *Jurnal riset Pendidikan Dasar*. 1(2). 160.

Kholidah, Hidayat, Jamaludin, Leksono, 4Universitas Sultan Ageng Tirtayasa 2023.KAJIAN ETNOSAINS DALAM PEMBELAJARAN IPA UNTUK MENUMBUHKAN NILAI KEARIFAN LOKAL DAN KARAKTER SISWA SD CHANOS CHANOS).MELALUI SATE BANDENG. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, & ISSN. (2023). *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 43(4), 342–346.

Komariyah, S., Afifah, D. S. N., & Resbiantoro, G. (2018). Analisis pemahaman konsep dalam memecahkan masalah matematika ditinjau dari minat belajar siswa. *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(1).

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Prenada media.

Minarta, S. M., & Pamungkas, H. P. (2022). Efektivitas Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa MAN 1 Lamongan. *Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi Universitas Negeri Surabaya*, VI

Mohammad Fikriansyah, & Idzi' Layyinnati. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (*Wordwall*) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07

- Paciran. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, 4(2), 1–34.  
<https://doi.org/10.37286/jmp.v4i2.248>
- Nirmala, M., Mega, A., & Timoteus, T. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada Materi Peluang Siswa Kelas VIII SMPK St. Theresia Kupang. *Journal on Education*, 06(02), 12296–12301.
- Nur Rasyid, M., Lidya Maheswari, L., & El Faizah, H. (2024). *Wordwall*: Media Pembelajaran Inovatif Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa SMP Negeri 06 Bandung Pada Materi SPLDV. *Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 114–122.  
<https://doi.org/10.61132/nakula.v2i2.572>
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online *Wordwall*. Abdi Laksana: *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), Art. 1. <https://doi.org/10.32493/al-jpkm.v3i1.1705>
- Purwanto, N. (2019). Variabel Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Teknodik*, 6115, 196–215. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.554>
- Putri, M. F. (2020). Skripsi: Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan, (Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta)
- Ranggi, N. L. et al. (2021). *Meta-Analysis of The Effectiveness of Problem-Based Learning Towards Critical Thinking Skills in Science Learning* [link.springer.com+14iopscience.iop.org+14frontiersin.org+14](https://link.springer.com+14iopscience.iop.org+14frontiersin.org+14).
- Riskun, R. R. R., & Uce, L. U. L. (2024). STUDI ANALISIS PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 9(1), 46–60.
- Rohmatin, R. (2023). Penggunaan Game Edukasi Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(1), 79–88.  
<https://doi.org/10.51878/edutech.v3i1.2039>
- Saleh, Siradjudin. (2021). *Analisis Data Kualitatif*. (Bandung: Pustaka Ramadhan).
- Saputri, H. A., Zuhijrah, Larasati, N. J., & Shaleh. (2023). Analisis Instrumen Assesmen : Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran, dan Daya Beda Butir Soal. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(05), 2986–2995.
- Sari, A. P., Hasanah, S., & Nursalman, M. (2024). Uji Normalitas dan Homogenitas dalam Analisis Statistik. 8(2012), 51329–51337.

- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. (Sleman: CV. Budi Utama).
- Septiani, R. A. D., & Wardana, D. (2022). Implementasi Program Literasi Membaca 15 Menit Sebelum Belajar Sebagai Upaya Dalam Meningkatkan Minat Membaca. *Jurnal Perseda*, *V*(2), 130–137. <https://doi.org/10.37150/perseda.v5i2.1708>
- Setyorini, I. D., Wulandari, S. S. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran, Fasilitas dan Lingkungan belajar Terhadap Hasil Belajar Selama Pandemi Covid19. *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, *8*(1), 19-29.
- Sholihah, Fauzan Zumrotus. (2022) Skripsi: Pengaruh Media Pembelajaran Word wall terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di Kelas VIII MTsN 1 Kota Malang. (Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang)
- Sihombing, J. S., Purnawan, P. E., Sababalat, K. Z., & Tafonao, T. (2024). Analisis Faktor Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, *1*(2), 106–118. <https://doi.org/10.62282/juilmu.v1i2.106-118>
- Siregar, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan manual dan SPSS*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup.
- Solikin, B., Sugiaryo, S., & Widyaningrum, R. (2023). Pengaruh model PBL disertai game Wordwall terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SDN Jeruk 1 Sragen. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *7*(1), 4075–4084. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.7987>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung : Alfabeta).
- Sumargo, B. (2020). *Teknik Sampling*, (UNJ Press: Jakarta)
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, *2*(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tiara Salsabila, MA. (2023). Penggunaan Media *Wordwall* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas Vii Di Mtsn. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran Daring*, 17.
- 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. <https://doi.org/10.15408/elementar.v1i1.20375>
- Waruwu, R. O., Xai, K. S., Bate, M. M., Gea, J. B. I. J., Sistem, P., Dalam, A. E., Waruwu, R. O., Xai, K. S., Bate, M. M., & Gea, J. B. I. J. (2024). Digital Di Dinas Komunikasi Dan Informatika Kabupaten Nias Utara Operation of the E-Archive Application System in Maximizing the Operation Management of Digital-Based Incoming and

Outgoing Mail Services At the Communication and Information Office of North. *Jurnal Emba*, 12(1), 1044–1051.

Wawancara dengan Ibu Noer Zilla Ayu Widiyasari, S. Pd. Guru matematika Kelas VIII di SMPN 7 Kota Tegal di Sekolah pada 20 November 2024.

Wiranda, A. (2023). *Skripsi: Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas VII Di MTS Al- Ittihadiyah NW Golong Narmada Kabupaten Lombok Barat Tahun Ajaran 2022/2023*. (Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram).

*Wordwall* – Create better lessons quicker. (t.t.). Diambil 20 November 2024, dari <https://Wordwall.net/>

Yusuf et al., (2023). Pengaruh Kompetensi Sumber Daya Manusia Dan Sistem Informasi Akuntansi Terhadap Kualitas Laporan Keuangan. *JURNAL MANEKSI*. 12(1), 176–185.

