

**PENGARUH *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN *WORDWALL*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA BROADCASTING
DAN PERFILMAN**

Ayu Sarwendah

SMK Negeri 2 Kota Kediri

Email: ayusarwendah@gmail.com

Submit	Received	Edited	Published
06 Maret	08 Mei	10 Juni	15 Juni
DOI	10.47625/fitrah.v14i1.424		

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of the wordwall-assisted discovery learning towards student's learning outcomes in the Broadcasting and Film major at SMK Negeri 2 Kota Kediri. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental research type, that had an experimental class taught using a wordwall-assisted discovery learning and a control class taught using a conventional learning. The design of this study was a posttest only with non-equivalent control group design. The results showed that there were differences in student learning outcomes between the experimental class and the control class with a significance value of $0.000 < 0.005$. The average value of the experimental class was 84.53 with a minimum value of 80 and a maximum of 92. Meanwhile, the average value of the control class was 77.65 with a minimum value of 60 and a maximum of 84. Therefore it can be concluded that there is an effect of the wordwall-assisted discovery learning toward student's learning outcomes in the Broadcasting and Film major at SMK Negeri 2 Kota Kediri. It is hoped that the results of this study can improve and train teacher skills and mastery in managing learning with the wordwall-assisted discovery learning so that it can be developed in other materials.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *discovery learning* berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar siswa program keahlian Broadcasting dan Perfilman di SMK Negeri 2 Kota Kediri. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen kuasi, yaitu memiliki kelas eksperimen yang diajar menggunakan *discovery learning* berbantuan *wordwall* dan kelas kontrol yang diajar menggunakan pembelajaran konvensional. Rancangan penelitian ini adalah posttest only with non-equivalent control group design. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,005$. Nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 84,53 dengan nilai minimum 80 dan maksimum 92. Sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 77,65 dengan nilai minimum 60 dan maksimum 84. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh *discovery learning* berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar siswa program keahlian Broadcasting dan Perfilman di SMK Negeri 2 Kota Kediri. Diharapkan hasil penelitian ini dapat meningkatkan dan melatih keterampilan guru serta penguasaan dalam mengelola pembelajaran *discovery learning* berbantuan *wordwall* sehingga dapat dikembangkan pada materi yang lain.

Kata Kunci: *Discovery learning, Wordwall, Hasil Belajar*

PENDAHULUAN

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada seseorang setelah ia mengikuti proses belajar. Hasil belajar dapat diukur dengan menggunakan berbagai indikator seperti tes, observasi, atau laporan yang menunjukkan sejauh mana seseorang telah menguasai suatu materi atau konsep (Ikhsan, 2022)¹. Keberhasilan seseorang di dalam mengikuti proses pembelajaran pada satu jenjang pendidikan tertentu dapat dilihat dari hasil belajar itu sendiri. Hasil belajar dapat berupa penambahan pengetahuan, perubahan sikap, atau peningkatan keterampilan. Menurut Rizal et al., (2022)², hasil belajar juga dapat digunakan untuk mengevaluasi efektivitas suatu program atau model pembelajaran. Marlina & Solehun (2021)³ menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar di antaranya faktor internal siswa yaitu motivasi belajar, kemampuan belajar, minat dan bakat, kondisi kesehatan, serta faktor emosional dan psikologis siswa.

Selanjutnya, Nur Aini et al., (2018)⁴ menjelaskan bahwa kualitas guru dalam menyampaikan materi, kompetensi guru, dan kualitas interaksi dengan siswa. Selain itu, kondisi sosial ekonomi keluarga, tingkat pendidikan orang tua, aksesibilitas sumber belajar juga dapat mempengaruhi hasil belajar (Ahmad Zaki, 2020)⁵. Tasya Nabillah & Abadi (2019)⁶ mengungkapkan faktor model pembelajaran yang digunakan, kualitas instruksi, serta faktor-faktor yang berhubungan dengan lingkungan belajar, seperti peralatan dan fasilitas belajar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Model pembelajaran adalah suatu metode atau cara yang digunakan dalam proses belajar untuk membantu siswa dalam memahami suatu materi atau konsep (Tayeb, 2017)⁷.

Menurut Asyafah (2019)⁸, setiap model memiliki kelebihan dan kekurangan dan harus dipilih sesuai dengan kondisi dan karakteristik siswa, serta materi yang akan diajarkan.

¹ IKHSAN, K. N. (2022). Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 2(3), 119–127. <https://doi.org/10.51878/academia.v2i3.1447>

² Rizal, F., Ambiyar, A., Verawardina, U., & Lubis, A. L. (2022). Efektivitas Penerapan Model Flipped Class Room Pada Mata Kuliah Evaluasi Program. *Cived*, 9(2), 143. <https://doi.org/10.24036/cived.v9i2.117970>

³ Marlina, L., & Solehun. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(1), 66–74. <https://unimuda.e-journal.id/jurnalbahasaindonesia/article/download/952/582>

⁴ Nur Aini, Wahyuni, S., & Totalia, S. A. (2018). Pengaruh Kualitas Pengajaran Guru dan Kebiasaan Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi pada Siswa di SMA Negeri 6 Surakarta Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Ekonomi*, 4(2), 8.

⁵ Ahmad Zaki, D. Y. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>

⁶ Tasya Nabillah, & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Sesiomedika*, 659–663.

⁷ Tayeb, T. (2017). Analisis dan Manfaat Model Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(02), 48–55.

⁸ Asyafah, A. (2019). MENIMBANG MODEL PEMBELAJARAN (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY : Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19–32. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>

Junaidi (2019)⁹ berpendapat bahwa model pembelajaran dapat menggunakan berbagai macam media sebagai alat bantu dalam proses belajar. Hal senada diungkapkan oleh Nasution (2017)¹⁰, hubungan antara model pembelajaran dengan hasil belajar adalah sangat erat, karena model pembelajaran yang baik dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang diterima. Media yang digunakan dapat berupa gambar, video, audio, atau teknologi informasi seperti komputer, internet, atau aplikasi pembelajaran (Riyan, 2021)¹¹.

Program keahlian *Broadcasting* dan Perfilman mempelajari berbagai aspek dalam produksi acara televisi dan film, termasuk teknik produksi, penulisan skenario, pengambilan gambar, penyuntingan, pembuatan efek visual dan Peralatan Audio Video (PAV). Beberapa peralatan yang digunakan meliputi: (1) kamera video untuk merekam gambar dan suara (2) mikrofon untuk merekam suara (3) mixer audio untuk mengatur volume dan mencampur suara dari berbagai sumber (4) amplifier untuk meningkatkan volume suara (5) monitor untuk melihat gambar dan suara yang direkam (6) *lighting* untuk mencahaya ruangan atau objek yang direkam (7) tripod untuk menopang kamera agar stabil saat direkam (8) *dolly* dan crane untuk membuat gerakan kamera yang lebih dinamis (9) *editing software* untuk mengedit dan menambah efek pada video yang direkam (10) *audio recording software* untuk merekam suara dan editing suara.

Hasil wawancara dengan guru kelas, observasi dan pembagian kuesioner kepada siswa kelas X program keahlian *Broadcasting* dan Perfilman di SMK Negeri 2 Kota Kediri, menunjukkan bahwa cara guru menyampaikan pelajaran hanya terpusat pada guru. Guru tidak melihat kebutuhan siswa dan mengabaikan tahap perkembangan maupun pengetahuan yang dimiliki siswa sebelumnya, sehingga langsung menerapkan modul ajar. Guru juga menyamaratakan model pembelajaran sehingga siswa merasa bahwa pembelajaran ini tidak menantang dan membosankan. Penggunaan model konvensional pada pembelajaran Dasar-dasar *Broadcasting* dan Perfilman mengakibatkan hasil belajar siswa kurang optimal.

Hasil belajar siswa menunjukkan menunjukkan bahwa masih banyak siswa kelas X yang belum mencapai ketuntasan belajar yaitu terdapat 70,6% siswa mendapat nilai di bawah 75, dan 29,4% yang mencapai nilai di atas 75. Data tersebut menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang harus mengikuti kegiatan remedial agar mencapai ketuntasan belajarnya.

⁹ Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>

¹⁰ Nasution, M. K. (2017). *Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Tinggi Agama Islam Swasta Lantaboer Jakarta*. Correspondence: Mardiah Kalsum Nasution, Sekolah Tinggi Agama Islam Swasta Lantaboer Jakarta. E-Mail. *Studia Didaktika: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(1), 9–16.

¹¹ Riyan, M. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pembelajaran Teks Eksposisi*. *Diksi*, 29(2), 205–216. <https://doi.org/10.21831/diksi.v29i2.36614>

Selain itu, dari 34 siswa, hanya 10 siswa yang mengumpulkan tugas. Sisanya, mereka beralasan lupa tidak mengerjakan tugas. Hal ini sangat ironis karena pada saat kegiatan belajar mengajar, tidak ada siswa yang bertanya atau mengaku belum mengerti dengan materi yang diajarkan.

Salah satu cara untuk mengatasi masalah di atas adalah menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan *wordwall*. *Discovery learning* adalah salah satu model pembelajaran yang menitikberatkan pada proses belajar siswa melalui aktivitas eksplorasi, penemuan, dan penyelidikan mandiri. *Discovery learning* mengutamakan proses berpikir kritis siswa dalam mencari informasi dan menyelesaikan masalah. Dalam proses ini, guru hanya berperan sebagai fasilitator dan membantu siswa dalam proses belajar dengan memberikan petunjuk atau pertanyaan-pertanyaan yang membantu siswa dalam mencari jawaban sendiri. Sementara *wordwall* adalah aplikasi berbasis *website* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan sebagainya (Aidah & Nurafni, 2022)¹².

Langkah-langkah dalam pembelajaran *discovery learning* antara lain: (1) identifikasi masalah atau topik yang ingin dipelajari (2) penyediaan sumber belajar yang relevan dan menarik bagi siswa (3) memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi dan mengeksplorasi sumber belajar yang disediakan (4) memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkoordinasi dan berkooperasi dengan siswa lain dalam menyelesaikan masalah atau topik yang diteliti (5) memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengevaluasi hasil (6) memberikan umpan balik yang konstruktif bagi siswa dan membantu mereka untuk mengevaluasi hasil dan memperbaiki kesalahan yang mungkin terjadi. Model *discovery learning* berbantuan *wordwall* diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami suatu materi dengan lebih baik dan meningkatkan hasil belajar siswa. Media yang digunakan dapat membuat materi yang diajarkan lebih menarik dan interaktif sehingga dapat membuat siswa lebih terlibat dalam proses belajar.

Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Fauzziyah et al., (2021)¹³, model *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III Tema 7 di SD Negeri Pesaren 02 Tahun Pelajaran 2020/2021. Senada dengan hasil penelitian Maulida

¹² Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Di Sdn Ciracas 05 Pagi. Pionir: Jurnal Pendidikan, 11(2), 161–174. <https://doi.org/10.22373/pjp.v11i2.14133>

¹³ Fauzziyah, N., Fita, M., Untari, A., & Nafiah, U. (2021). UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL DISCOVERY LEARNING MATERI MATEMATIKA TEMA 7 KELAS III SDN PESAREN 02 TAHUN PELAJARAN 2020 / 2021 PENDAHULUAN Pembelajaran full daring (dalam jaringan) merupakan hal baru bagi dunia pendidikan terutama . 5(3), 147–157.

(2020)¹⁴ yang menyatakan bahwa penggunaan media *wordwall* dengan penerapan model *discovery learning* efektif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VIII di MTs. K.R.M. Marzuki Cepogo tahun pelajaran 2020/2021 pada materi sistem ekskresi manusia. Demikian pula temuan lainnya mengungkapkan bahwa penggunaan media belajar aplikasi *wordwall* berbasis *website* dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar mahasiswa program studi Pendidikan Geografi Universitas Negeri Gorontalo (W. Ika Yunita Sari, 2021)¹⁵. Hasil penelitian ini juga menegaskan penelitian Fidya et al., (2021)¹⁶ yang menyimpulkan bahwa menggunakan media *game* interaktif *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar IPS.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis bermaksud ingin melakukan penelitian tentang pengaruh model *discovery learning* berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar siswa program keahlian *Broadcasting* dan Perfilman di SMK Negeri 2 Kota Kediri. Diharapkan hasil penelitian ini dapat meningkatkan dan melatih keterampilan guru serta penguasaan dalam mengelola pembelajaran dengan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan *wordwall* sehingga dapat dikembangkan pada materi yang lain. Di samping itu, judul penelitian ini belum pernah dilakukan penelitian oleh orang lain, serta permasalahan hanya ada di SMK Negeri 2 Kota Kediri.

Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain penelitian ini yaitu *quasi experimental*, merupakan jenis desain penelitian yang memiliki kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak dipilih secara random. Penelitian ini menggunakan model *posttest only with non-equivalent control group design* seperti terlihat pada tabel di bawah ini. Adapun variabel dalam penelitian ini adalah variabel bebas, yaitu model *discovery learning* bebantuan *wordwall* dan model pembelajaran konvensional. Sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa program keahlian *Broadcasting* dan Perfilman (BPF) kelas X BPF 1 dan X BPF 2 di SMK Negeri 2 Kota Kediri. Populasi ini sekaligus menjadi sampel dengan jumlah responden sebanyak 68 siswa.

¹⁴ Maulida, I. (2020). EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA WORDWALL DENGAN PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII MATERI SISTEM EKSRESI MTs. K.R.M. MARZUKI CEPOGO TAHUN PELAJARAN 2020/2021 SKRIPSI. [Skripsi]. Salatiga : UIN Salatiga, 259.

¹⁵ SARI, Windayani Ika Yunita. WORDWALL SEBAGAI MEDIA BELAJAR INTERAKTIF DARING DALAM MENINGKATKAN AKTIFITAS DAN HASIL BELAJAR MAHASISWA GEOGRAFI PADA MATA KULIAH GEOGRAFI DESA KOTA DI MASA PANDEMI. *Akademika*, [S.l.], v. 10, n. 1, p. 1-15, nov. 2021. ISSN 2597-7865.

¹⁶ Fidya, I., Romdanih, & Oktaviana, E. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III SEMNARA*, 219–227.

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Eksperimen	X_1 Model <i>discovery learning</i> berbantuan <i>wordwall</i>	O_1 <i>Posttest</i>
Kontrol	X_2 Model konvensional	O_2 <i>Posttest</i>

Data penelitian diperoleh dari tes pengetahuan mata pelajaran Dasar-dasar *Broadcasting* dan Perfilman pada elemen pembelajaran Peralatan Audio Video (PAV). Sebelum instrumen penelitian digunakan, dilakukan uji coba tes terlebih dahulu. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen yang telah disusun benar-benar valid, memiliki derajat kesukaran, memiliki daya beda dan reliabel atau tidak. Validitas isi tes pengetahuan disusun berdasarkan indikator penilaian. Selanjutnya, tes pengetahuan berupa kuis pembelajaran dilakukan dengan bantuan *wordwall*. Uji coba tes pengetahuan dilakukan pada 39 responden, sehingga didapatkan nilai r_{tabel} sebesar 0,316 dengan signifikansi level 5%. Butir soal dikatakan valid jika $r_{hit} > r_{tabel}$ dan tidak valid jika $r_{hit} < r_{tabel}$. Berdasarkan uji validitas butir terhadap 15 soal pilihan ganda menggunakan SPSS 21, sebanyak 4 butir soal signifikan dan 7 butir soal sangat signifikan. Oleh karena itu, sebanyak 11 butir soal dinyatakan valid karena telah memenuhi signifikansi pengujian korelasi butir soal.

Tingkat kesukaran soal dibagi menjadi tiga kriteria yaitu sukar, sedang dan mudah seperti pada tabel berikut ini. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar, sehingga semua siswa di dalam kelas tersebut dapat mengerjakannya. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk memecahkannya, sedangkan soal yang terlalu sukar mengakibatkan siswa malas mengerjakannya. Tingkat kesukaran soal menunjukkan 1 soal tergolong sukar, sedangkan soal lainnya tergolong sedang. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar, sehingga semua siswa di dalam kelas tersebut dapat mengerjakannya. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk memecahkannya, sedangkan soal yang terlalu sukar mengakibatkan siswa malas mengerjakannya.

Tabel 2. Kriteria Tingkat Kesukaran

Kriteria Tingkat Kesukaran	Kategori
TK<0,30	Sukar
0,30<TK≤0,70	Sedang
TK>0.70	Mudah

Sumber: Hidayati (2019)¹⁷

¹⁷ Hidayati, A. Z., Basuki, I., & Buditjahjanto, I. A. 2019. The Effect of PDEODE Learning Model on Competency of Electronic and Electronic Basics Lessons Reviewed From The Ability of Formal Reaching

Menurut Hidayati (2019), daya beda merupakan indeks yang menunjukkan tingkat kemampuan butir soal untuk membedakan kelompok berprestasi tinggi (kelompok atas) dan kelompok berprestasi rendah (kelompok bawah). Semakin tinggi nilai daya beda, maka butir soal tersebut semakin mampu membedakan siswa yang berprestasi tinggi dan rendah. Berdasarkan daya beda terhadap 11 butir soal pilihan ganda, diperoleh hasil butir soal dengan daya beda baik sebanyak 3 butir, sementara 8 soal lain sangat baik. Reabilitas dalam instrumen tes pengetahuan ini menggunakan koefisien *Alpha Cronbach*. Tingkat reliabilitas diukur berdasarkan skala alpha 0 sampai 1. Hasil analisis reabilitas tes pengetahuan mata pelajaran Dasar-dasar *Broadcasting* dan Perfilman sebesar 0,679 sehingga instrumen ini reliabel.

Tabel 3. Hasil Reabilitas Instrumen

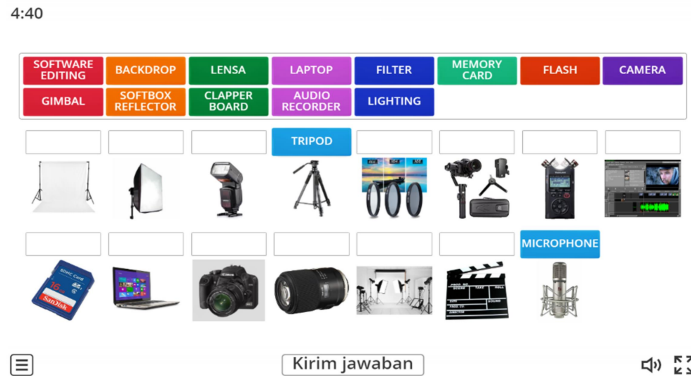
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Cronbach's Alpha Based on Standardized Items</i>	<i>N of Items</i>
.679	.679	11

Analisis data dalam penelitian ini terdiri dari statistik deskriptif dan komparatif. Analisis komparatif bertujuan untuk menguji hipotesis dengan membandingkan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum menganalisis sebuah data dengan teknik statistik deskriptif, maka dilakukan uji normalitas distribusi frekuensi. Uji normalitas dihitung dengan menggunakan *Kolmogorof Smirnov* memanfaatkan program SPSS 21. Jika diperoleh tingkat signifikansi $>0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal dan jika $<0,05$ maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Uji hipotesis pada penelitian ini adalah uji *T two independent sample*. Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh model *discovery learning* berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar siswa program keahlian *Broadcasting* dan Perfilman di SMK Negeri 2 Kota Kediri. Dasar pengambilan keputusannya adalah jika nilai *sig. (2-tailed)* $> 0,05$, maka tidak ada pengaruh model *discovery learning* berbantuan *wordwall* terhadap hasil *posttest* siswa kelas eksperimen dan kontrol. Sebaliknya, jika nilai *sig. (2-tailed)* $< 0,05$, maka terdapat pengaruh model *discovery learning* berbantuan *wordwall* terhadap hasil *posttest* siswa kelas eksperimen dan kontrol.

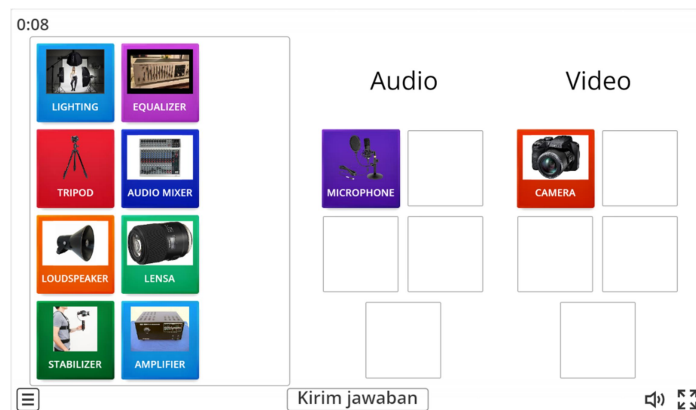
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data yang terkumpul diperoleh dari tes pengetahuan model *discovery learning* berbantuan *wordwall* pada Lembar Kerja Siswa. Adapun langkah-langkah dalam mengakses tes pengetahuan tersebut sebagai berikut: (1) Siswa membuka <https://wordwall.net/id> atau memindai kode yang diberikan oleh guru (2) Siswa mencocokkan Peralatan Audio Video (PAV) dengan cara menggeser dan meletakkan nama peralatan yang sesuai dengan gambarnya

(3) Siswa mengidentifikasi Peralatan Audio Video (PAV) yang termasuk ke dalam peralatan audio dan peralatan video pada kolom yang tersedia (4) Siswa menemukan pasangan Peralatan Audio Video (PAV) yang sesuai dengan gambarnya.



Gambar 1. Permainan Pencocokan *Wordwall*



Gambar 2. Pengurutan Grup *Wordwall*



Gambar 3. Pasangan yang Cocok *Wordwall*

Tampilan *wordwall* tampak pada gambar di bawah ini. Hasil belajar siswa program keahlian *Broadcasting* dan Perfilman di SMK Negeri 2 Kota Kediri pada kelas eksperimen yang diajar menggunakan model *discovery learning* berbantuan *wordwall* dan kelas kontrol yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional dapat terlihat pada Tabel 3.

Kedua kelas memiliki jumlah siswa masing-masing sebanyak 34 siswa. Hasil belajar siswa kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata sebesar 84,53 dengan nilai maksimum sebesar 92 dan nilai minimum sebesar 80. Sedangkan kelas kontrol memiliki nilai rata-rata sebesar 77,65 dengan nilai maksimum sebesar 84 dan nilai minimum sebesar 60. Selanjutnya, hasil belajar *posttest* siswa dilakukan uji normalitas distribusi frekuensi dengan nilai signifikansi sebesar $0,278 > 0,05$ seperti tampak pada Tabel 4. Hal tersebut menunjukkan bahwa data hasil belajar *posttest* siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terdistribusi normal

Tabel 4. Rata-Rata Hasil Belajar Siswa

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Siswa	Kelas Eksperimen	34	84.53	4.653	.798
	Kelas Kontrol	34	77.65	6.218	1.066

Tabel 5. Uji Normalitas Distribusi Frekuensi

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		34
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.46358221
	Most Extreme Differences	
Absolute		.170
Positive		.170
Negative		-.145
Kolmogorov-Smirnov Z		.992
Asymp. Sig. (2-tailed)		.278

Hasil uji hipotesis untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model *discovery learning* berbantuan *wordwall* dapat dilihat pada Tabel 3. Berdasarkan hasil uji hipotesis tersebut, nilai *sig. (2-tailed)* sebesar $0,00 < 0,05$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *discovery learning* berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar siswa *Broadcasting* dan Perfilman. Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang diajar menggunakan model *discovery learning* berbantuan *wordwall* lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional.

Tabel 6. Uji Hipotesis T-Test

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper	
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	.981	.325	5.168	66	.000	6.882	1.332	4.223	9.541
	Equal variances not assumed			5.168	61.137	.000	6.882	1.332	4.219	9.545

Model *discovery learning* berbantuan *wordwall* diterapkan pada siswa kelas eksperimen X BPF 1 program keahlian *Broadcasting* dan Perfilman di SMK Negeri 2 Kota Kediri dengan elemen pembelajaran Peralatan Audio Video (PAV). Melalui pembelajaran ini, siswa belajar dengan karakter rasa ingin tahu dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsif (berpikir kritis) dan pro-aktif (kreatif), serta mampu berkomunikasi dan bekerja sama dengan baik. Kegiatan pembelajaran diawali dengan pendahuluan, yaitu berdoa dan menanyakan kesiapan belajar, memberikan motivasi, apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan garis besar cakupan materi, serta kegiatan yang akan dilakukan. Setelah mempelajari materi Peralatan Audio Video (PAV), siswa diharapkan mampu memahami, mengoperasikan, dan mengidentifikasi jenis-jenis Peralatan Audio Video (PAV).

Selanjutnya kegiatan inti yang pertama yaitu pemberian rangsangan (*stimulation*). Kegiatan ini berisi tentang guru memberikan ulasan atau *review* awal tentang Peralatan Audio Video (PAV) di bidang *broadcasting* dan perfilman. Kemudian siswa diminta untuk membaca materi tentang Peralatan Audio Video (PAV) di bidang *broadcasting* dan perfilman pada *handout* atau sumber lain (literasi). Kegiatan inti kedua adalah *problem statement* atau identifikasi masalah dengan cara guru memberi kesempatan kepada siswa bertanya dan memberikan instruksi untuk mengidentifikasi Peralatan Audio Video (PAV) di bidang *broadcasting* dan perfilman pada Lembar Kerja Siswa berbantuan *wordwall*. Siswa secara bekerja sama diberikan kesempatan untuk menemukan permasalahan dari materi Peralatan Audio Video (PAV) di bidang *broadcasting* dan perfilman pada Lembar Kerja Siswa (*critical thinking*).

Kegiatan inti ketiga adalah pengumpulan data (*data collection*) dengan cara guru membentuk kelompok diskusi dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk

mengumpulkan informasi yang relevan dari berbagai sumber sebagai bahan referensi untuk menjawab permasalahan yang ditemukan pada Lembar Kerja Siswa. Dilanjutkan dengan siswa bekerja sama untuk mencari informasi dalam mengidentifikasi Peralatan Audio Video (PAV) di bidang *broadcasting* dan perfilman sesuai Lembar Kerja Siswa (*collaboration*). Keempat adalah kegiatan pengolahan data (*data processing*). Guru melakukan bimbingan dan pendampingan kepada siswa selama melakukan proses diskusi. Dilanjutkan dengan siswa berdiskusi tentang Peralatan Audio Video (PAV) di bidang *broadcasting* dan perfilman (*creativity*).

Kegiatan inti selanjutnya adalah pembuktian (*verification*). Guru melakukan bimbingan dan pendampingan kepada siswa selama melakukan proses verifikasi/presentasi siswa. Siswa secara bekerja sama melakukan pembuktian informasi Peralatan Audio Video (PAV) di bidang *broadcasting* dan perfilman yang benar dengan membandingkan data dari berbagai sumber di internet melalui presentasi di depan kelas (*communication*). Kemudian, menarik kesimpulan atau generalisasi (*generalization*). Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan sendiri materi yang telah dipelajari pada pertemuan ini dan memberikan *feedback* dari hasil kesimpulan materi yang telah ditulis oleh siswa. Siswa diberikan kesempatan untuk menemukan suatu konsep atau makna dari kegiatan pembelajaran Peralatan Audio Video (PAV) di bidang *broadcasting* dan perfilman.

Kegiatan penutup dalam pembelajaran model *discovery learning* berbantuan *wordwall*, antara lain melakukan refleksi materi pembelajaran yang telah dipelajari, membuat kesimpulan mengenai informasi yang didapat untuk dijadikan pengetahuan baru, menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya dan menutup pembelajaran dengan ucapan salam, serta berdoa. Adapun penilaian yang dilakukan meliputi penilaian: (1) sikap, yaitu observasi selama proses pembelajaran dan hasilnya akan dicatat pada jurnal sikap (2) pengetahuan, yaitu penugasan menggunakan aplikasi *wordwall.net* (3) keterampilan, terdiri dari kinerja dan presentasi.

Langkah-langkah dalam membuat media *wordwall*, sebagai berikut: (1) buka *website* *wordwall.net* dan daftar untuk mendapatkan akun (2) setelah *login*, klik tombol "*Create*" untuk membuat sebuah *wordwall* baru (3) pilih jenis *wordwall* yang ingin dibuat, misalnya *Word Match*, *Wordsearch*, atau *Word Cloud* (4) masukkan kata-kata atau frasa yang ingin disertakan dalam *wordwall* (5) unggah file *.txt* atau *.csv* untuk menambahkan kata-kata secara masal (6) atur desain *wordwall* dengan mengubah warna, *font*, dan ukuran kata (7) tambahkan gambar atau video untuk menambah kesan visual (8) *preview wordwall* sebelum menyimpan atau membagikannya (9) simpan *wordwall* di akun Google atau membagikannya melalui link atau QR code (10) atur akses dan berikan tugas pada *wordwall* yang sudah dibuat (11) selesai, *wordwall* dapat digunakan untuk keperluan belajar mengajar sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

Sementara pada kelas kontrol yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional, kegiatan pembelajaran terpusat pada guru. Guru menginformasikan kepada siswa tentang metode pelaksanaan dan penilaian model pembelajaran konvensional. Siswa ditekankan untuk jujur dan berkomunikasi dengan baik serta bertanya bila terdapat kesulitan. Kemudian guru mempresentasikan materi Peralatan Audio Video (PAV). Guru memberi latihan awal kepada siswa yakni dengan meminta siswa mengerjakan latihan soal yang ada di LKS. Guru mengecek untuk mencari tahu apakah siswa melakukan tugas dengan benar dengan berkeliling ke masing-masing siswa. Selanjutnya guru memberi umpan balik kepada siswa seperti menjawab pertanyaan siswa apabila merasa kesulitan. Guru mengarahkan siswa bagaimana cara mengerjakan yang benar.

Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang diajar menggunakan model *discovery learning* berbantuan *wordwall* lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional. Kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata sebesar 84,53 dengan nilai maksimum sebesar 92 dan nilai minimum sebesar 80. Sedangkan kelas kontrol memiliki nilai rata-rata sebesar 77,65 dengan nilai maksimum sebesar 84 dan nilai minimum sebesar 60. Hasil belajar ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Irdam Idrus, & Sri Irawati (2019)¹⁸ menunjukkan hasil analisis ternyata model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari terendah 4,57% menjadi tertinggi 39,23% dengan rata-rata 20,58%.

Didukung pula oleh hasil penelitian Prasasti et al. (2019)¹⁹ yang menyatakan bahwa penerapan langkah-langkah model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa melalui pemberian stimulasi, merumuskan masalah, pengumpulan data, pemrosesan data, pembuktian data, dan menarik kesimpulan. Senada dengan hasil penelitian Puspitasari & Nurhayati (2019)²⁰ bahwa model pembelajaran *discovery learning* dengan media video berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Gemah. Fithriyah et al. (2021)²¹ menyimpulkan bahwa *model discovery learning* dan kemandirian belajar mempunyai pengaruh pada hasil belajar siswa.

Selanjutnya penelitian Agusti & Aslam (2022)²² menunjukkan bahwa penggunaan

¹⁸ Irdam Idrus, & Sri Irawati. (2019). Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa-Biologi. Talenta Conference Series: Science and Technology (ST), 2(2). <https://doi.org/10.32734/st.v2i2.532>

¹⁹ Prasasti, D. E., Koeswanti, H. D., & Giarti, S. (2019). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Discovery Learning Di Kelas Iv Sd. Jurnal Basicedu, 3(1), 174–179. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i1.98>

²⁰ Puspitasari, Y., & Nurhayati, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan, 7(1), 93–108. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v7i1.20>

²¹ Fithriyah, R., Wibowo, S., & Octavia, R. U. (2021). Pengaruh Model Discovery Learning dan Kemandirian Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(4), 1907–1914. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/894>

²² Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>

media pembelajaran aplikasi *wordwall* secara statistik berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Hal serupa diungkapkan oleh Savira & Gunawan (2022)²³ yang menyimpulkan penelitian menggunakan uji-T. Hasil yang diperoleh yaitu $0,05 > 0,093$ artinya terdapat pengaruh media aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar IPA kelas IV. Didukung oleh hasil penelitian R. N. Sari et al. (2021)²⁴ yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media game kuis berbasis android (*wordwall*) terhadap hasil belajar peserta didik kelas X MIPA di SMA N 2 Lubuk Basung. Indra Sukma et al. (2022)²⁵ mengungkapkan hasil penelitiannya bahwa hasil belajar IPA peserta didik yang menggunakan media interaktif berbasis *wordwall* quiz lebih unggul dibandingkan dengan pembelajaran konvensional atau tanpa melibatkan media di dalamnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *wordwall* quiz berpengaruh terhadap hasil belajar IPA kelas IV SDN Pasir Putih 03.

Selama proses pembelajaran model *discovery learning* berbantuan *wordwall* ditemukan beberapa kelemahan, di antaranya: (1) waktu yang diperlukan untuk proses pembelajaran yang cenderung lebih lama dibandingkan metode pembelajaran lain (2) kemungkinan untuk gagal dalam proses pembelajaran karena siswa tidak memiliki dasar pengetahuan yang cukup (3) siswa mungkin kesulitan dalam menemukan informasi yang relevan dan mengevaluasinya, serta mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah dimilikinya (4) model ini mungkin tidak sesuai untuk semua jenis siswa atau topik yang diajarkan. Sedangkan kelebihanannya antara lain siswa dapat belajar dengan cara yang aktif, kreatif, inovatif, menantang dan menyenangkan, menemukan dan mengembangkan minat mereka sendiri, mengaplikasikan pengetahuan yang didapatkan dalam situasi yang sesungguhnya, mengaktifkan daya kritis dan analitis siswa, memiliki kepercayaan diri yang lebih tinggi dalam pembelajaran.

Kendala yang dialami dalam pemanfaatan *wordwall* antara lain: (1) keterbatasan dalam koneksi internet yang cepat dan stabil (2) keterbatasan dalam kapasitas penyimpanan perangkat yang digunakan (3) kurangnya pemahaman atau ketrampilan dalam menggunakan teknologi (4) sulitnya dalam mengintegrasikan *Wordwall* ke dalam sistem pembelajaran yang sudah ada (5) kurangnya dukungan dari pihak sekolah atau pemerintah dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran.

²³ Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5453–5460. <https://doi.org/10.31031/edukatif.v4i4.3332>

²⁴ Sari, R. N., Nazmi, R., & Zulfa, Z. (2021). Pengaruh Game *Word Wall* Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X Mipa Sma 2 Lubuk Basung. *Puteri Hijau: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(2), 76. <https://doi.org/10.24114/ph.v6i2.2882804/edukatif.v4i4.3332>

²⁵ Indra Sukma, K., Handayani, T., & Muhammadiyah Hamka, U. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Wordwall* Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028. <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2767>

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *discovery learning* berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar siswa *Broadcasting* dan Perfilman. Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang diajar menggunakan model *discovery learning* berbantuan *wordwall* lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional. Diharapkan hasil penelitian ini dapat meningkatkan dan melatih keterampilan guru serta penguasaan dalam mengelola pembelajaran dengan model *discovery learning* berbantuan *wordwall* sehingga dapat dikembangkan pada materi yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Ahmad Zaki, D. Y. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>
- Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Di Sdn Ciracas 05 Pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 161–174. <https://doi.org/10.22373/pjp.v11i2.14133>
- Asyafah, A. (2019). MENIMBANG MODEL PEMBELAJARAN (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19–32. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>
- Fauzziyah, N., Fita, M., Untari, A., & Nafiah, U. (2021). UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL DISCOVERY LEARNING MATERI MATEMATIKA TEMA 7 KELAS III SDN PESAREN 02 TAHUN PELAJARAN 2020 / 2021 PENDAHULUAN Pembelajaran full daring (dalam jaringan) merupakan hal baru bagi dunia pendidikan terutama . 5(3), 147–157.
- Fidya, I., Romdanih, & Oktaviana, E. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III SEMNARA*, 219–227.
- Fithriyah, R., Wibowo, S., & Octavia, R. U. (2021). Pengaruh Model Discovery Learning dan Kemandirian Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1907–1914. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/894>
- Hidayati, A. Z., Basuki, I., & Buditjahjanto, I. A. 2019. The Effect of PDEODE Learning Model on Competency of Electronic and Electronic Basics Lessons Reviewed From The Ability of Formal Reaching Students of Class X TITL A In Raden Rahmat Mojosari Vocational School. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 1(6), 604–608. <https://doi.org/10.29103/ijevs.v1i6.1667>
- IKHSAN, K. N. (2022). Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 2(3), 119–127. <https://doi.org/10.51878/academia.v2i3.1447>
- Indra Sukma, K., Handayani, T., & Muhammadiyah Hamka, U. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028. <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2767>
- Irdam Idrus, & Sri Irawati. (2019). Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa-Biologi. *Talenta Conference Series: Science and Technology (ST)*, 2(2). <https://doi.org/10.32734/st.v2i2.532>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Marlina, L., & Solehun. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(1), 66–74. <https://unimuda.e-journal.id/jurnalbahasaindonesia/article/download/952/582>
- Maulida, I. (2020). EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA WORDWALL DENGAN

- PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII MATERI SISTEM EKSRESI MTs. K.R.M. MARZUKI CEPOGO TAHUN PELAJARAN 2020/2021 SKRIPSI. [Skripsi]. Salatiga : UIN Salatiga, 259.
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Tinggi Agama Islam Swasta Lantaboer Jakarta. *Corresspondence: Mardiah Kalsum Nasution, Sekolah Tinggi Agama Islam Swasta Lantaboer Jakarta. E-Mail. Studia Didaktika: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan, 11(1)*, 9–16.
- Nur Aini, Wahyuni, S., & Totalia, S. A. (2018). Pengaruh Kualitas Pengajaran Guru dan Kebiasaan Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi pada Siswa di SMA Negeri 6 Surakarta Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Ekonomi, 4(2)*, 8.
- Prasasti, D. E., Koeswanti, H. D., & Giarti, S. (2019). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Discovery Learning Di Kelas Iv Sd. *Jurnal Basicedu, 3(1)*, 174–179. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i1.98>
- Puspitasari, Y., & Nurhayati, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan, 7(1)*, 93–108. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v7i1.20>
- Riyan, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pembelajaran Teks Eksposisi. *Diksi, 29(2)*, 205–216. <https://doi.org/10.21831/diksi.v29i2.36614>
- Rizal, F., Ambiyar, A., Verawardina, U., & Lubis, A. L. (2022). Efektivitas Penerapan Model Flipped Class Room Pada Mata Kuliah Evaluasi Program. *Cived, 9(2)*, 143. <https://doi.org/10.24036/cived.v9i2.117970>
- Sari, R. N., Nazmi, R., & Zulfa, Z. (2021). Pengaruh Game Word Wall Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X Mipa Sma 2 Lubuk Basung. *Puteri Hijau : Jurnal Pendidikan Sejarah, 6(2)*, 76. <https://doi.org/10.24114/ph.v6i2.28828>
- Sari, W. ika yunita. (2021). Wordwall sebagai Media Belajar Interaktif daring Dalam Pendahuluan Pendidikan Kegiatan Yang Berbagai Dalam Meningkatkan Aktivitas Ddan Hasil Belajar Mahasiswa Geografi Pada Mata Kuliah Geografi Desa Kota di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Media Publikasi Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi, 10(1)*, 1–15.
- Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 4(4)*, 5453–5460. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3332>
- Tasya Nabillah, & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Sesiomedika, 659–663*.
- Tayeb, T. (2017). Analisis dan Manfaat Model Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam, 4(02)*, 48–55.