



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset
IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah"



Desain dan Persepsi Guru Pada Permainan Media Wordwall untuk Menentukan Sinonim dan Antonim di Sekolah Dasar

Aji Krisna Bayu¹(✉), Cahyo Hasanudin²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indoensia, IKIP PGRI Bojonegoro Indonesia

ajikrisnabayu77@gmail.com

abstrak – Perkembangan teknologi digital dalam pendidikan telah merevolusi cara guru dan siswa mengakses serta membangun pengetahuan. Penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui desain dan persepsi guru tentang media wordwall. Penelitian ini memakai pendekatan kualitatif dengan fokus eksploratif. Partisipan penelitian ini terdiri dari empat orang guru. Untuk menjaga ketelitian data, penelitian ini menerapkan triangulasi sumber. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa desain media wordwall 1) tampilan dan desain, 2) kemudahan, 3) motivasi dan keterlibatan belajar, dan 4) manfaat terhadap pemahaman materi sedangkan persepsi siswa terhadap media rotatoon SiBaku. Simpulan dalam penelitian ini bahwa persepsi guru terhadap media wordwall dalam kategori setuju.

Kata kunci – Media Pembelajaran, *Wordwall*, Sinonim dan Antonim

Abstract – The development of digital technology in education has revolutionized the way teachers and students access and build knowledge. This research is important to determine the design and perception of teachers regarding wordwall media. This research uses a qualitative approach with an exploratory focus. The participants of this study consisted of four teachers. To maintain data accuracy, this study applied source triangulation. The results of this study indicate that the design of wordwall media includes 1) appearance and design, 2) ease of use, 3) motivation and learning engagement, and 4) benefits to material comprehension, while student perceptions focus on the rotatoon SiBaku media. The conclusion of this study is that teachers' perceptions of wordwall media fall into the "agree" category.

Keywords – Learning Media, *Wordwall*, Synonyms and Antonyms

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam pendidikan telah merevolusi cara guru dan siswa mengakses serta membangun pengetahuan. Menurut Adam (2024) proses belajar tidak lagi bergantung pada buku dan metode ceramah semata, tetapi beralih

menuju pemanfaatan media pembelajaran yang lebih variatif, interaktif, dan relevan dengan konteks kehidupan. Di tengah perubahan tersebut, kualitas desain media menjadi elemen kunci dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna. Purba (2023) mengatakan bahwa teknologi membawa transformasi besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Media yang dikembangkan secara tepat mampu mempermudah pemahaman siswa karena memadukan aspek visual, audio, dan gerak secara terpadu. Sejalan dengan itu, Sophian (2025) menunjukkan bahwa integrasi elemen visual dan auditori dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa secara signifikan.

Secara teoretis, perancangan media pembelajaran adalah rangkaian langkah terencana untuk membuat sarana belajar yang selaras dengan tujuan instruksional, materi ajar, serta karakteristik peserta didik (Magnalena, 2020). Kualitas desain terlihat dari bagaimana unsur visual, konten, dan tingkat interaktifnya diatur secara proporsional. Marhamah (2024) menekankan bahwa desain yang efektif harus berangkat dari kebutuhan belajar siswa. Menurut Setiawan (2025) ketika media dikembangkan dengan landasan pedagogis yang kuat, fungsinya tidak hanya sebagai penyampaian informasi, tetapi juga sebagai pemicu keterlibatan emosional dalam proses belajar. Dengan demikian, desain media bukanlah urusan tampilan semata, melainkan komponen strategis yang berpengaruh langsung terhadap capaian belajar.

Menurut Sayuti (2025) media pembelajaran yang efektif biasanya menunjukkan sejumlah karakteristik, seperti tampilan yang menarik, kemudahan penggunaan, kesesuaian dengan materi, serta kemampuan menstimulasi interaksi dan penalaran siswa. Ali dkk. (2024) menyatakan bahwa media yang dibangun dengan menekankan kesederhanaan dan keterkaitan materi dapat meningkatkan mutu pembelajaran pada jenjang sekolah dasar. Pada fase ini, media perlu tetap mudah dipahami namun tetap memberikan tantangan, kaya warna tetapi tidak kehilangan nilai didaktisnya. Menurut Cahyani (2024) ketika guru memahami prinsip-prinsip tersebut, mereka mampu menghadirkan proses belajar yang lebih dinamis dan bermakna. Jenis media demikian terbukti dapat menguatkan motivasi belajar internal siswa karena mereka merasa menjadi bagian aktif dalam proses pembelajaran, bukan sekadar penerima informasi.

Menurut Cahyani (2024) dari perspektif fungsional, media pembelajaran bekerja sebagai penghubung antara gagasan-gagasan yang bersifat abstrak dan pengalaman nyata yang dapat dipahami siswa. Yusnaldi (2025) berpendapat media tidak hanya mempermudah visualisasi konsep, tetapi juga menjadi sarana komunikasi yang memperjelas pesan sekaligus meningkatkan dorongan belajar melalui suasana kelas yang lebih hidup. Selain itu, media dapat dimanfaatkan sebagai instrumen evaluasi interaktif yang memberi kesempatan kepada guru untuk menilai pemahaman siswa secara lebih langsung. Fadhilah (2023) menegaskan bahwa esensi utama media adalah menyampaikan pesan pembelajaran dengan cara yang lebih efektif dan bermakna. Dengan kata lain, merancang media tidak sekadar bertujuan menyampaikan informasi, melainkan juga mendukung proses berpikir, kreativitas, dan eksplorasi siswa.

Salah satu bentuk inovasi yang banyak dimanfaatkan dalam pengembangan media digital saat ini adalah *wordwall*. Menurut Guntur (2025) *wordwall* merupakan layanan berbasis web yang memberi kemudahan bagi guru untuk merancang aktivitas belajar dalam format permainan. Muzaki (2025) berpendapat terdapat beragam template mulai dari kuis, pencocokan konsep, pencarian kata, hingga anagram dapat dipilih dan disesuaikan dengan konten pembelajaran. Fleksibilitasnya tinggi karena dapat dijalankan pada berbagai perangkat seperti komputer, tablet, maupun ponsel, serta efektif digunakan baik dalam pembelajaran daring maupun tatap muka. Ashari (2023) berpendapat bahwa model pembelajaran berbasis permainan mampu mendukung perkembangan kemampuan berpikir kritis siswa.

Menurut Mustari (2023) *wordwall* dikenal sebagai media belajar yang menggabungkan elemen visual, gerak, dan proses berpikir dalam satu wadah. Alih-alih hanya mendengar penjelasan, siswa diajak berinteraksi langsung melalui berbagai permainan yang menuntut keterlibatan aktif. Kegiatan seperti mencocokkan istilah, menjawab pertanyaan singkat, hingga menemukan pasangan makna membuat proses belajar berlangsung lebih hidup sekaligus menyenangkan (Anggraini, 2025). Rizqi (2024) berpendapat bahwa permainan edukatif mampu memperkaya pengalaman belajar melalui proses eksplorasi yang lebih bermakna. Dengan karakteristik seperti ini, tidak mengherankan bila *wordwall* juga memiliki

peran fungsional yang penting dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Riset mengenai pembelajaran berbasis permainan menunjukkan bahwa pendekatan ini dapat memperkuat konsentrasi, daya ingat, serta motivasi siswa terutama pada usia sekolah dasar yang cenderung sangat responsif terhadap aktivitas interaktif.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, penggunaan media *wordwall* dapat membantu siswa memperdalam pemahaman mereka tentang konsep sinonim dan antonim. Abidin (2024) menyatakan bahwa antonim merupakan kata yang bermakna saling berlawanan. Sementara itu, Fitri (2025) menjelaskan bahwa antonim menggambarkan hubungan yang menunjukkan pertentangan atau kebalikan antara satu kata dengan kata lainnya. Adapun Widodo (2023) menegaskan bahwa sinonim adalah relasi makna antara dua kata atau lebih yang memiliki arti serupa atau mendekati sama sesuai dengan konteks penggunaannya.

Pratami (2025) menyebutkan bahwa sinonim merupakan bentuk satuan bahasa yang maknanya serupa atau mendekati sama. Dalam pandangan Hariyadi (2025), sinonim dipahami sebagai kata-kata yang memiliki arti identik atau hampir sepadan. Abdullah (2020) menambahkan bahwa penggunaan sinonim dapat memperluas ragam pilihan kata sehingga penyampaian pesan menjadi lebih bervariasi. Keseluruhan konsep tersebut termasuk dalam ranah semantik yang berperan penting dalam memperkaya kosakata siswa.

Penelitian ini penting dilakukan karena proses pembelajaran sinonim dan antonim di sekolah dasar kerap berlangsung secara pasif dan kurang memancing minat belajar, padahal siswa membutuhkan pendekatan yang lebih interaktif. Wordwall menghadirkan model berbasis permainan yang dapat meningkatkan motivasi sekaligus memperjelas pemahaman konsep. Melalui pengkajian penggunaan media ini, penelitian berpeluang menghasilkan temuan serta rekomendasi yang dapat dimanfaatkan guru untuk merancang pembelajaran bahasa Indonesia yang lebih kreatif, kontekstual, dan selaras dengan perkembangan teknologi digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini memakai pendekatan kualitatif dengan fokus eksploratif karena diarahkan untuk menelusuri bagaimana desain media *Wordwall* dikembangkan serta bagaimana guru memandang penggunaannya dalam proses pembelajaran. Pendekatan eksploratif digunakan ketika peneliti berupaya menelusuri secara mendalam suatu fenomena yang masih minim kajian atau membutuhkan pemeriksaan lebih lanjut untuk dipahami secara lebih komprehensif (Nurrisa, 2025). Pendekatan eksploratif dipilih ketika topik yang dikaji masih minim penelitian sehingga diperlukan pemetaan awal tanpa menguji hipotesis ataupun membandingkan kelompok. Literatur menegaskan bahwa penelitian eksplorasi berfungsi memberikan landasan awal untuk memahami fenomena yang masih samar dan belum memiliki batasan konsep yang kuat.

Partisipan penelitian ini terdiri dari empat orang guru yang dipilih menggunakan teknik purposive. Pemilihan ini didasarkan pada pertimbangan bahwa guru tersebut merupakan pengguna langsung *Wordwall* dan memiliki pengalaman yang memadai untuk memberikan gambaran mengenai proses perancangan, penerapan, serta efektivitas media tersebut dalam kegiatan pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket. Adapun instrumen angket dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Instrumen Penilaian

Aspek	Butir Pertanyaan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Tampilan dan Desain Media	1. Tampilan <i>Wordwall</i> menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar					
	2. Ukuran huruf dan gambar pada <i>Wordwall</i> mudah dibaca.					
	3. Tata letak menu dan fitur <i>Wordwall</i> terlihat rapi dan jelas.					
	4. Desain permainan <i>Wordwall</i> mampu menarik perhatian siswa selama pembelajaran.					
	5. Tampilan antarmuka <i>Wordwall</i> mendukung kegiatan belajar yang interaktif.					

Kemudahan Penggunaan	6. Saya mudah memahami cara bermain Wordwall.				
	7. Petunjuk permainan dalam Wordwall jelas dan mudah diikuti.				
	8. Wordwall mudah digunakan oleh guru tanpa memerlukan pelatihan khusus.				
	9. Waktu bermain dan sistem skor Wordwall mudah dipahami.				
	10. Proses pembuatan dan pengaturan permainan di Wordwall cukup sederhana.				
Motivasi dan Keterlibatan Belajar	11. Media Wordwall mendorong siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran.				
	12. Media Wordwall membantu siswa memahami konsep sinonim dan antonim dengan lebih mudah				
	13. Permainan Wordwall membuat pelajaran terasa seperti bermain.				
	14. Wordwall mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif.				
	15. Wordwall membuat saya lebih termotivasi untuk belajar bahasa Indonesia				
Manfaat terhadap Pemahaman Materi	16. Wordwall membantu saya memahami makna sinonim dan antonim.				
	17. Saya lebih cepat mengingat kata setelah belajar dengan Wordwall.				
	18. Wordwall dapat menjadi variasi media yang menarik dalam pembelajaran bahasa.				
	19. Wordwall membantu meningkatkan hasil belajar siswa.				
	20. Media Wordwall dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri siswa.				

Keterangan (Sangat Setuju=5, Setuju=4, Netral=3, Tidak Setuju= 2, dan Sangat Tidak Setuju=1) (dikembangkan oleh peneliti)

Penelitian ini mengolah data menggunakan analisis tematik berdasarkan kerangka Braun dan Clarke dalam Heriyanto (2018) analisis tematik merupakan teknik yang digunakan untuk menemukan, mengkaji, dan menafsirkan pola atau tema yang muncul dalam data kualitatif. Pendekatan ini menuntut peneliti melalui tahapan berurutan mulai dari memahami data secara mendalam, menandai bagian-

bagian yang dianggap bermakna, menyusun kelompok kode menjadi tema, memeriksa kembali kesesuaian tema, hingga merumuskan penafsiran tematik. Dalam studi ini, alur tersebut diterapkan melalui proses penyederhanaan data, pemberian kode, pengorganisasian tema, dan penyusunan kesimpulan yang menggambarkan pola-pola utama dari temuan wawancara maupun dokumentasi.

Untuk menjaga ketelitian data, penelitian ini menerapkan triangulasi sumber. Menurut Husnulail (2024) triangulasi sumber yaitu cara memeriksa kredibilitas temuan dengan membandingkan informasi yang berasal dari beberapa sumber. Upaya triangulasi dilakukan dengan melihat kecocokan hasil wawancara antarguru, menautkannya dengan bukti dokumentasi terkait desain Wordwall, dan memverifikasinya melalui catatan observasi. Melalui prosedur tersebut, temuan yang dihasilkan menjadi lebih konsisten, mendalam, dan dapat dipertanggungjawabkan secara metodologis.

Media Wordwall merupakan sarana pembelajaran daring yang memanfaatkan permainan interaktif untuk menyajikan materi dan latihan kepada peserta didik (Fidya, 2021). Penggunaannya bertujuan mendorong keterlibatan, minat, serta keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Ma'arif dkk., 2025). Melalui Wordwall, pendidik dapat mengadaptasi isi dan bentuk aktivitas sesuai dengan capaian pembelajaran dan karakteristik peserta didik (Riskinasih, 2025). Meski demikian, keberhasilan pemanfaatannya sangat ditentukan oleh ketepatan perencanaan, kualitas perumusan soal, dan strategi pembelajaran yang diterapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain media *wordwall* untuk pembelajaran sinonim dan antonim di sekolah dasar dinilai mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa karena tampilannya yang sederhana, mudah dipahami, dan alur permainannya dapat disesuaikan. Guru melihat bahwa fitur seperti beragam template, pengaturan durasi, serta jenis permainan yang variatif membantu mereka menyusun tahapan latihan yang runtut. Fleksibilitas ini membuat materi bisa diatur dari yang paling mudah hingga yang lebih menantang, sehingga *wordwall* tidak hanya menjadi sarana berlatih, tetapi juga media yang memandu siswa mengenali pola hubungan makna kata secara perlahan.

Media ini juga dipandang lebih hidup karena setiap permainan memberikan umpan balik cepat yang tampil secara jelas, sehingga siswa dapat memperbaiki kesalahan mereka tanpa perlu penjelasan berulang dari guru. Unsur visual seperti ikon, warna yang tegas, dan animasi sederhana turut memudahkan siswa menemukan pasangan kata sinonim dan antonim. Dari sudut pandang guru, nilai utama *wordwall* terletak pada rancangan yang memungkinkan penyesuaian konten sekaligus menjaga konsistensi proses belajar, sehingga media ini dianggap efektif dalam membantu siswa memahami konsep melalui desain yang rapi dan mudah dioperasikan.

Pada tampilan awal terdapat fitur spin 1-50 pada *wordwall* ditampilkan melalui sebuah roda angka berwarna cerah yang disusun melingkar dari nomor terkecil hingga terbesar. Roda ini dibagi menjadi banyak segmen dengan warna berbeda agar tiap angka mudah dibedakan, sementara sebuah panah penunjuk di sisi kiri berfungsi menunjukkan hasil putaran. Bagian tengah roda dibuat sederhana dengan lingkaran putih sebagai pusat putaran, dan tombol *Spin It* ditempatkan tepat di bawahnya sebagai kontrol utama. Desainnya terlihat bersih, kontras, dan mudah dipahami, sehingga roda dapat digunakan sebagai pemilih nomor secara acak sekaligus menambah elemen permainan dalam aktivitas belajar. Ketika angka yang terpilih muncul, nomor tersebut kemudian dijadikan acuan untuk menentukan soal yang harus dikerjakan siswa. Cara ini membuat proses pemilihan soal lebih variatif dan menciptakan keterlibatan yang lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pada halaman pertama media *wordwall* seperti gambar dibawah ini.



Gambar 1. Fitur *spinner* pada *wordwall*

Tampilan halaman soal pada *wordwall* memperlihatkan deretan kotak bernomor 1 hingga 50 yang tersusun rapi dalam lima baris, masing-masing diberi bingkai warna berbeda agar mudah dibedakan dan menarik secara visual. Setiap kotak berfungsi sebagai pintu soal yang hanya akan terbuka ketika nomor tersebut terpilih melalui fitur spin. Jika roda putar menghasilkan angka 1, maka kotak bernomor 1 otomatis dipilih dan dapat dibuka untuk menampilkan soal yang harus dijawab siswa. Desain seperti ini membantu menciptakan alur pembelajaran yang terstruktur tetapi tetap mengandung unsur permainan, karena siswa menunggu hasil putaran lalu mengakses soal sesuai nomor yang muncul. Struktur tampilan yang teratur dan responsif ini memudahkan guru mengelola kegiatan pembelajaran sekaligus menjaga keterlibatan siswa dalam proses pemecahan soal. Berikut merupakan tampilan beberapa soal pada media *wordwall* seperti gambar 2 dibawah.



Gambar 2. Kumpulan beberapa soal

Tampilan ketika soal dibuka memperlihatkan kotak pertanyaan besar di sebelah kiri yang dirancang dengan warna mencolok agar isi soal terlihat jelas oleh siswa. Di bagian kanan, empat pilihan jawaban disajikan dalam kotak berwarna berbeda lengkap dengan tanda A sampai D sehingga setiap opsi mudah dibedakan. Latar belakang ruang kelas yang lembut tetap dipertahankan untuk menjaga suasana visual tetap nyaman, sementara indikator waktu di bagian atas memberi batas pengerojaan secara teratur. Susunan elemen yang teratur ini membuat siswa dapat langsung memahami pertanyaan dan memilih jawaban tanpa kebingungan. Berikut merupakan tampilan ketika soal muncul seperti pada gambar 3.

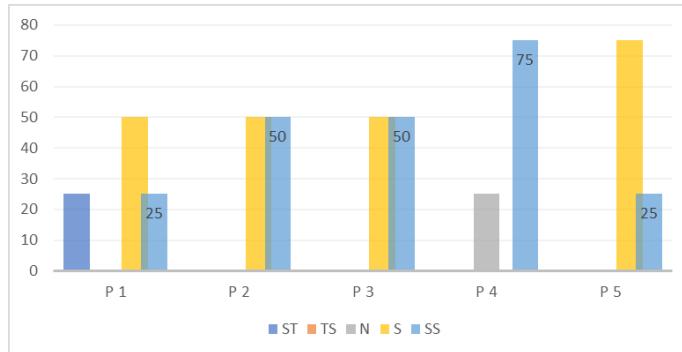


Gambar 3. Tampilan soal

Desain media *wordwall* disusun dengan mempertimbangkan kebutuhan pembelajaran siswa sekolah dasar melalui tampilan antarmuka yang terstruktur, jelas, dan mudah dioperasikan. Fitur-fitur seperti roda spin dan kotak soal bernomor diintegrasikan secara sistematis untuk membentuk alur aktivitas yang runtut, mulai dari pemilihan nomor secara acak hingga penyajian soal sinonim dan antonim yang harus dikerjakan siswa. Penggunaan warna kontras, ikon sederhana, dan teks yang ringkas mendukung keterbacaan serta meminimalkan beban kognitif, sehingga siswa dapat berfokus pada pemahaman materi. Struktur visual yang tidak padat namun komunikatif menjadikan *wordwall* tidak hanya sebagai media permainan edukatif, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang efektif dalam memfasilitasi penguasaan konsep kebahasaan secara lebih terarah dan bermakna.

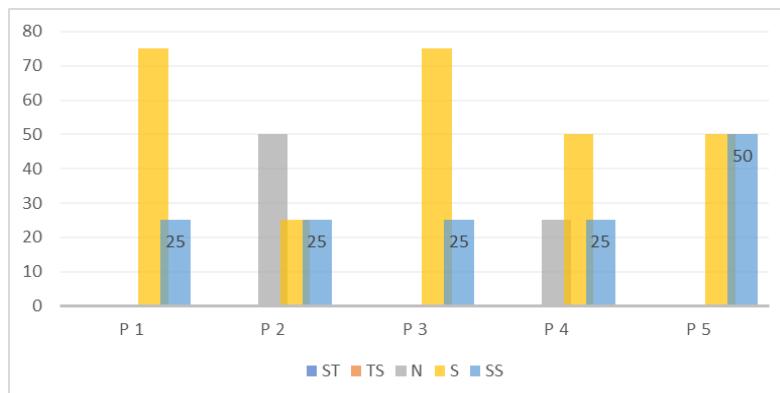
1. Persepsi guru pada tampilan dan desain media

Pada aspek tampilan dan desain media, persepsi siswa terhadap media *wordwall* diperoleh dari lima pernyataan. Hasil angket menunjukkan bahwa rata-rata siswa menjawab sangat tidak setuju sebesar 5%, tidak setuju 0%, netral 5%, setuju 45%, dan sangat setuju 45%. Dominasi jawaban setuju dan sangat setuju menunjukkan bahwa media dinilai mudah dioperasikan serta memiliki tampilan yang jelas bagi guru. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.

**Gambar 4.** Aspek tampilan dan desain media

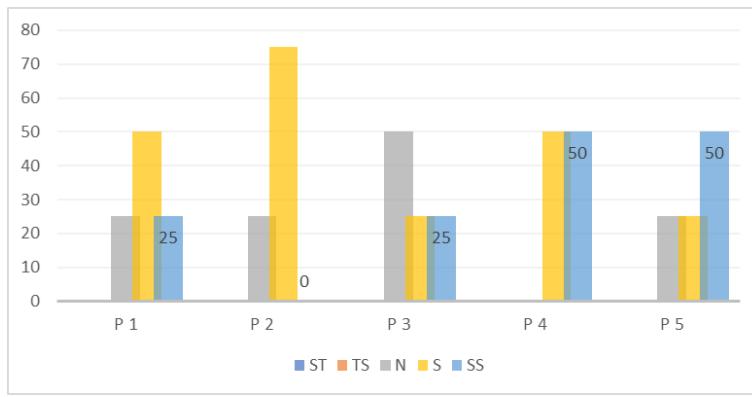
2. Persepsi guru pada kemudahan penggunaan

Pada aspek tampilan dan desain media, persepsi siswa terhadap media *wordwall* diperoleh dari lima pernyataan. Hasil angket menunjukkan bahwa rata-rata siswa menjawab sangat tidak setuju sebesar 0%, tidak setuju 0%, netral 15%, setuju 55%, dan sangat setuju 30%. Dominasi jawaban setuju menunjukkan bahwa media dinilai mudah dioperasikan serta memiliki kemudahan bagi guru. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.

**Gambar 5.** Aspek kemudahan penggunaan

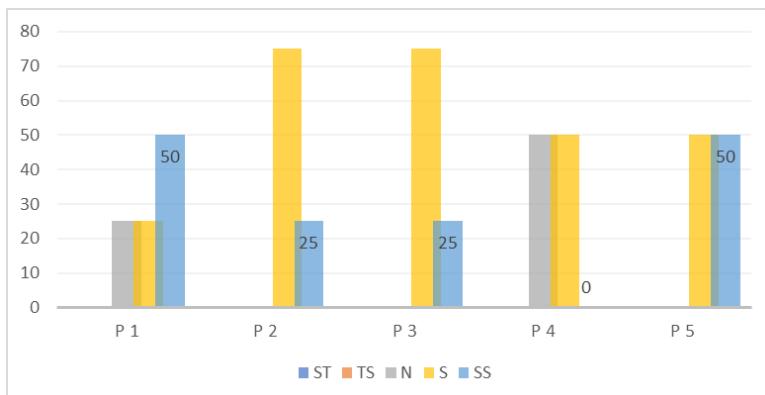
3. Persepsi guru pada motivasi dan keterlibatan

Pada aspek tampilan dan desain media, persepsi siswa terhadap media *wordwall* diperoleh dari lima pernyataan. Hasil angket menunjukkan bahwa rata-rata siswa menjawab sangat tidak setuju sebesar 0%, tidak setuju 0%, netral 25%, setuju 45%, dan sangat setuju 30%. Dominasi jawaban setuju menunjukkan bahwa media dinilai mudah dioperasikan. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.

**Gambar 6.** Aspek motivasi dan keterlibatan

4. Persepsi guru terhadap manfaat terhadap pemahaman materi

Pada aspek tampilan dan desain media, persepsi siswa terhadap media *wordwall* diperoleh dari lima pernyataan. Hasil angket menunjukkan bahwa rata-rata siswa menjawab sangat tidak setuju sebesar 0%, tidak setuju 0%, netral 15%, setuju 55%, dan sangat setuju 30%. Dominasi jawaban setuju menunjukkan bahwa media dinilai mudah dioperasikan serta memiliki manfaat terhadap pemahaman materi. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.

**Gambar 7.** Aspek manfaat terhadap pemahaman materi

Secara keseluruhan, data dari hasil angket menunjukkan bahwa guru memberikan pilihan sangat setuju terhadap komponen pada media *wordwall* sebanyak 100 sedangkan siswa memberikan pilihan sangat tidak setuju terhadap komponen pada media *wordwall* sebanyak 20. Hal ini dapat disimpulkan bahwa respons siswa terhadap media *worwall* dalam kategori setuju.

Media *wordwall* merupakan sarana pembelajaran daring yang memanfaatkan permainan interaktif untuk menyajikan materi dan latihan kepada peserta didik

(Asiani dkk., 2022). Penggunaannya bertujuan mendorong keterlibatan, minat, serta keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui *wordwall*, pendidik dapat mengadaptasi isi dan bentuk aktivitas sesuai dengan capaian pembelajaran dan karakteristik peserta didik (Prasipi dkk., 2025). Meski demikian, keberhasilan pemanfaatannya sangat ditentukan oleh ketepatan perencanaan, kualitas perumusan soal, dan strategi pembelajaran yang diterapkan.

SIMPULAN

Simpulan dalam penelitian ini adalah desain media *wordwall* memuat 1) tampilan dan desain, 2) kemudahan, 3) motivasi dan keterlibatan belajar, dan 4) manfaat terhadap pemahaman materi, sedangkan persepsi guru terhadap media *wordwall* dalam kategori setuju.

REFERENSI

- Abdullah, N. A., & Daud, M. Z. (2020). Pemaknaan Semula Sinonim Leksikal “Nepotisme” Berteraskan Data Korpus: Analisis Pragmatik/Synonym Meaning-making of Lexical “Nepotism” Based on Corpus Data: Pragmatic Analysis. *LSP International Journal*, 7(1). <https://doi.org/10.11113/lspi.v7n1.97>.
- Abidin, R., & Kurniasari, T. (2024). Pengembangan Kartu Kata Sebagai Media Pembelajaran Menentukan Kata Sinonim dan Antonim Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Proceeding Umsurabaya*, 1(2). <https://doi.org/10.30651/pc.v2i1.25393>.
- Adam, H. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di MTsN 3 Tidore. *JUANGA: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan*, 205-218. <http://ejurnal.staibabussalamsula.ac.id/index.php/JUANGA/article/view/186>.
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ashari, D. (2023). Analisis Pemanfaatan media pembelajaran Augmented Reality (AR) untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 176-185. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.16040>.
- Asiani, R. W., Syahputri, E. D., & Pradani, A. P. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Sarana Menciptakan Media Pembelajaran

- Interaktif. *Lokomotif Abdimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 23-31. <https://doi.org/10.30631/lokomotifabdimas.v1i1.1644>.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>.
- Fidya, I., Romdanh, R., & Oktaviana, E. (2021). Peningkatan hasil belajar IPS melalui media game interaktif Wordwall. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III* (pp. 219-227). <https://www.jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/1301>.
- Fitri, T. D., & Adikara, F. S. (2025). Pengembangan Media MONISA "Monopoli Bahasa Indonesia" Materi Sinonim dan Antonim di Kelas V SD Negeri 239 Palembang. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(3), 502-509. <https://doi.org/10.56916/ejip.v4i3.1293>.
- Heriyanto, H. (2018). Thematic analysis sebagai metode menganalisa data untuk penelitian kualitatif. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi*, 2(3), 317-324. <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/anuva/article/view/3679>.
- Husnullail, M., & Jailani, M. S. (2024). Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam riset ilmiah. *Jurnal Genta Mulia*, 15(2), 70-78. <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm/article/view/1148>.
- Liang, M., & Irawan, M. D. (2023). Analisis Aplikasi Sikar dengan Metode Triangulasi Pengelolaan Surat Masuk dan Keluar. *Blend Sains Jurnal Teknik*, 1(4), 267-276. <https://doi.org/10.56211/blendsains.v1i4.226>.
- Ma'arif, S., Soraya, I., & Kurjum, M. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran PAI. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1152-1158. <https://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/3323>.
- Magdalena, I., Umayyah, N., Rachma, S. N., & Umroh, S. (2020). Rancangan Implementasi Tujuan Instruksional Khusus di SDN 05 Cipondoh Tangerang di Era Pandemi Covid-19. *PANDAWA*, 2(3), 453-465. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa/article/view/1044>.
- Marhamah, M., & Zikriati, Z. (2024). Mengenal Kebutuhan Peserta Didik Diera Kurikulum Merdeka. *Wathan: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(1), 89-106. <https://doi.org/10.71153/wathan.v1i1.32>.
- Mutiani, M., Abbas, E. W., Syaharuddin, S., & Susanto, H. (2020). Membangun komunitas belajar melalui lesson study model transcript based learning analysis (TBLA) dalam pembelajaran sejarah. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 3(2), 113-122. <https://doi.org/10.17509/historia.v3i2.23440>.

- Nur Anggraini, T., Zulaiha, S., & Ningtyas, A. R. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Ipas Siswa Kelas V Mis 01 Kepahiang* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup). <http://e-theses.iaincurup.ac.id/id/eprint/8938>.
- Nurrisa, F., & Hermina, D. (2025). Pendekatan kualitatif dalam penelitian: Strategi, tahapan, dan analisis data. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* | E-ISSN: 3026-6629, 2(3), 793-800. <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/view/581>.
- Prasipi, J., Zuliana, E., Fauziah, A., & Sufian, M. (2025). Inovasi Pembelajaran Bahasa Arab: Implementasi Wordwall sebagai Media Game Edukasi Interaktif. *Lisan An Nathiq: Jurnal Bahasa dan Pendidikan Bahasa Arab*, 7(2), 337-353. <https://doi.org/10.53515/lan.v7i2.6883>.
- Pratami, F., Suryani, S., & Aryananda, A. P. (2025). Sinonim dan Antonim dalam Cerpen "Tidur" Karya Raditya Dika. *Seulas Pinang: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 7(1), 34-44. <https://doi.org/10.30599/nraw4f23>.
- Purba, A., & Saragih, A. (2023). Peran teknologi dalam transformasi pendidikan bahasa Indonesia di era digital. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Sosioty*, 3(3), 43-52. <https://doi.org/10.58939/afosj-las.v3i3.454>.
- Riskinasih, D. A., & Nurmala, D. (2025). Transformasi pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks deskripsi melalui media interaktif Wordwall berbasis digital. *Humantech: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 4(3). <http://journal.ikopin.ac.id/index.php/humantech/article/view/5340>.
- Rizqi, H., & Sumitro, E. A. (2024). Pengaruh Penggunaan Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Pra-Sekolah. *Sintaksis: Publikasi Para ahli Bahasa dan Sastra Inggris*, 2(4), 65-71. <https://doi.org/10.61132/sintaksis.v2i4.803>.
- Setiawan, Z., Sutarto, S., & Rizal, S. (2025). *Strategi Guru dalam Mengoptimalkan Penggunaan Media pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Smk N 2 Rejang Lebong* (Doctoral dissertation, INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP). <http://e-theses.iaincurup.ac.id/id/eprint/8871>.
- Sophian, S. K., Hidayah, R. R., Fia, A., Safitri, D., & Suryanda, A. (2025). Model Pembelajaran SAVI (Somatic, Auditory, Visualization, dan Intellectually) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 1-7. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i1.2751>.
- Widodo, J., Putra, S., Budiriyanto, A., Winanto, E., & Romadhon, F. N. (2023). Implementasi Metode Tadhadh (Antonim) dalam Pemerolehan Kosakata Bahasa Arab Melalui Hiwar Berbahasa Arab. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(2), 409-424. <https://doi.org/10.14421/njpi.2023.v3i2-10>.
- Yumnah, S., Iswanto, J., Pebriana, P. H., Fadhillah, F., & Fuad, M. I. (2023). Strategi Kepala Sekolah Dalam Mengelola Sumber Daya Guru Untuk Meningkatkan

Mutu Pendidikan. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(1), 92-104. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i1.350>.

Yusnaldi, E., Sihotang, A. S., Rizqi, I. H., Anggraini, N., Daulay, N. H., & Wulandari, Y. (2025). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. *PEMA*, 5(1), 80-89. <http://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/pema/article/view/721>.