

PEMANFAATAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAME MELALUI *QUIZ WORDWALL* DALAM MENINGKATKAN RASA KEPERCAYAAN DIRI SISWA KELAS V SDN 007 SAMARINDA ULU

Ahmar^{1*}, Syamidianita², Zakiyatul Kubra³

¹Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman

²Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Mulawarman

³Sekolah Dasar Negeri 007 Samarinda Ulu

*Email Penulis Korespondensi: ahmar23250ppg@gmail.com

Info Artikel	Abstrak
<p>Kata kunci: Media Interaktif <i>Quiz Wordwall</i> Kepercayaan Diri</p>	<p>Kepercayaan diri termasuk hal penting yang perlu dibangun dalam diri siswa guna mencapai keberhasilan pembelajaran. Pada kenyataannya kepercayaan diri siswa kelas V SDN 007 Samarinda Ulu masih perlu ditingkatkan. Peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai upaya untuk membuat suatu pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan aktif yang dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa melalui pemanfaatan media interaktif <i>quiz wordwall</i> dalam pembelajaran. PTK dilakukan dalam tiga siklus. Tiap siklus terdiri dari kegiatan perencanaan, tindakan, pegamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan pemanfaatan media game edukasi <i>quiz wordwall</i> dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas V SDN 007 Samarinda Ulu ditunjukkan dengan peningkatan persentase pemenuhan indikator kepercayaan diri siswa. Peningkatan kepercayaan diri siswa berdasarkan pada hasil analisis lembar observasi kepercayaan diri siswa yang memperoleh persentase 78.8% termasuk dalam kategori baik pada siklus I, 85.9% pada siklus II termasuk kategori sangat baik, dan 93% pada siklus III termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis game seperti <i>quiz wordwall</i> dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran untuk mendukung peningkatan kepercayaan diri bagi siswa.</p>

Copyright (c) 2025 The Author
This is an open access article under the CC-BY-SA
license



A. PENDAHULUAN

Alinea keempat Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 menegaskan bahwa pendidikan merupakan salah satu tujuan utama pembentukan pemerintahan Indonesia. Selanjutnya, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah hak setiap warga negara dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh karena itu, pendidikan menjadi tanggung jawab bersama untuk memastikan bahwa setiap peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif, mencakup kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Dalam konteks tersebut, proses pembelajaran menjadi fondasi utama dalam membentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik. Guru memiliki peran strategis dalam menentukan keberhasilan proses tersebut. Oleh sebab itu, guru dituntut untuk terus berinovasi

dan kreatif dalam merancang strategi pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan eksploratif. Strategi pembelajaran yang menarik akan meningkatkan semangat belajar, mendorong partisipasi aktif, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Namun pada kenyataannya, banyak guru masih terbiasa menggunakan metode yang monoton seperti ceramah, diskusi pasif, atau pemberian tugas mencatat, tanpa dukungan media pembelajaran yang variatif atau pendekatan yang sesuai. Pemilihan metode dan media pembelajaran yang tidak bervariasi dapat menimbulkan kejemuhan dan berdampak negatif terhadap motivasi serta kepercayaan diri peserta didik. Pembelajaran yang tidak menyenangkan cenderung membuat siswa enggan untuk terlibat aktif, bahkan memunculkan rasa malas (Malewa & Muh, 2023). Padahal, kepercayaan diri merupakan faktor penting yang mendorong seseorang untuk berusaha mencapai tujuan hidupnya. Tanpa kepercayaan diri yang cukup, keberhasilan dalam berbagai bidang akan sulit dicapai (Pritama, 2015).

Kurangnya kepercayaan diri siswa tercermin dalam beberapa permasalahan di kelas, antara lain: (1) masih banyak siswa yang belum berani mengungkapkan pendapat terhadap topik yang disampaikan guru; (2) siswa cenderung kurang menunjukkan keyakinan dalam diskusi kelompok; dan (3) sebagian besar siswa hanya bergantung pada teman-teman yang lebih unggul di kelas (Ambarawati, 2021).

Kepercayaan diri merupakan salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan dalam diri siswa agar mereka dapat menunjukkan performa dan hasil belajar yang optimal. Nurlia et al. (2017) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan alat bagi guru untuk menyampaikan materi pendidikan sekaligus menjadi sarana dalam membangkitkan kepercayaan diri peserta didik. Dalam proses tersebut, media pembelajaran berperan besar, baik bagi guru maupun siswa, karena dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan.

Seiring dengan perkembangan teknologi di era abad ke-21, guru dituntut untuk mampu memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital secara optimal. Anggraeni et al. (2021) menekankan pentingnya guru profesional dalam menyelidiki dan memahami minat serta karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran seharusnya tidak hanya mempertimbangkan tujuan pembelajaran, tetapi juga mempertimbangkan preferensi siswa. Salah satu bentuk media interaktif yang mampu menarik perhatian siswa dan sejalan dengan karakteristik mereka yang menyukai permainan adalah game edukatif Wordwall. Platform ini menyediakan berbagai jenis kuis interaktif yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menstimulasi keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Pada tanggal 09-23 Mei 2025, peneliti melaksanakan observasi dan praktik mengajar di kelas V SDN 007 Samarinda Ulu. Berdasarkan hasil pengamatan, terlihat bahwa sebagian besar siswa belum menunjukkan kepercayaan diri yang optimal dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini tercermin dari kurangnya partisipasi dalam diskusi, sikap pasif, serta minimnya ekspresi positif seperti optimisme dan antusiasme selama proses belajar berlangsung. Untuk mengetahui lebih lanjut, peneliti melakukan wawancara klasikal kepada siswa, dan hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menyukai pembelajaran yang melibatkan permainan atau game.

Menanggapi temuan tersebut, peneliti tertarik untuk mencoba media game edukatif *Quiz Wordwall* sebagai alternatif solusi. *Wordwall* merupakan platform berbasis web yang memungkinkan guru menciptakan permainan edukatif yang interaktif dan menarik. Sherianto (2020) menyatakan bahwa *Wordwall* dapat berfungsi sebagai media pembelajaran, referensi belajar, sekaligus alat asesmen. Halik (2021) menambahkan bahwa *Wordwall* merupakan aplikasi kuis berbasis permainan yang menghibur dan menyenangkan bagi siswa.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan efektivitas *Wordwall* dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa. Penelitian oleh Malewa dan Muh (2023) menyatakan bahwa *Wordwall* mampu meningkatkan antusiasme dan kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran materi zakat. Begitu pula penelitian Shofiya Launin et al. (2022) menunjukkan adanya peningkatan kepercayaan diri siswa sebesar 6,5% setelah menggunakan *Wordwall*. Hasil serupa juga

ditemukan oleh Zulfah (2023), Marlita et al. (2024), serta penelitian lain (Nissa & Renoningtyas, 2021; Purnama, 2023; Purnamasari et al., 2022; Pradani, 2022; Setyorini et al., 2023; Fitriana, 2024; Novita et al., 2024), yang semuanya menunjukkan adanya korelasi positif antara penggunaan *Wordwall* dengan meningkatnya kepercayaan diri siswa.

Selain efektivitasnya, *Wordwall* juga memiliki sejumlah keunggulan. Menurut Mujahidin et al. (2021) dan Khotimah (2024), *Wordwall* merupakan media berbasis teknologi yang fleksibel, bervariasi, mudah diakses, serta memiliki tampilan yang menarik. Platform ini memungkinkan guru membuat berbagai jenis aktivitas seperti *flashcard*, kuis, permainan kata, papan permainan, dan lainnya, yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran. *Wordwall* juga mendukung penggunaan berbagai perangkat seperti *smartphone*, laptop, dan tablet, serta menyediakan template yang dapat diedit sesuai kebutuhan guru. Meskipun berbayar, *Wordwall* tetap menyediakan fitur gratis hingga lima permainan dalam satu akun, sehingga dapat digunakan tanpa biaya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul: “Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Game melalui *Quiz Wordwall* dalam Meningkatkan Rasa Kepercayaan Diri Siswa Kelas V SDN 007 Samarinda Ulu.” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Apakah pemanfaatan media *Quiz Wordwall* dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas V SDN 007 Samarinda Ulu.
2. Bagaimana pemanfaatan media tersebut dapat berkontribusi terhadap peningkatan rasa percaya diri siswa.

Penelitian ini berfokus pada pemanfaatan teknologi pembelajaran yang menyenangkan dan relevan dengan minat siswa sebagai strategi untuk membangun kepercayaan diri dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar.

B. METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yang dilaksanakan dalam tiga siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari satu pertemuan tatap muka. PTK merupakan jenis penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru/peneliti di dalam kelas melalui penerapan tindakan tertentu untuk memperbaiki praktik pembelajaran yang sedang berlangsung. Seperti dijelaskan oleh Susilowati (2018), PTK merupakan penelitian tindakan yang implementasinya dapat dilihat, dirasakan, dan dihayati, serta menjadi sarana evaluasi untuk mengetahui seberapa efektif praktik pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Rancangan desain PTK yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model Kemmis dan Mc. Taggart, yang terdiri atas empat tahap dalam setiap siklus, yaitu:

1. Perencanaan (*Plan*)
2. Pelaksanaan Tindakan (*Act*)
3. Pengamatan (*Observe*)
4. Refleksi (*Reflection*)
(Arikunto, 2010)

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 007 Samarinda Ulu. Penelitian dilaksanakan di SDN 007 Samarinda Ulu yang beralamat di Jl. Piano, Dadi Mulya, Kec. Samarinda Ulu, Kota Samarinda Prov. Kalimantan Timur. Waktu pelaksanaan penelitian adalah pada bulan Mei, semester genap tahun ajaran 2024/2025.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dua metode, yaitu:

1. Observasi, yaitu pengamatan langsung terhadap perilaku siswa dan aktivitas guru selama proses pembelajaran. Metode ini dilengkapi dengan pencatatan sistematis terhadap hal-hal yang diamati, sesuai pendapat Sidiq dan Choiri (2019)

2. Dokumentasi, digunakan untuk melengkapi data dari observasi. Dokumentasi dapat berupa foto kegiatan, hasil karya siswa, atau catatan lain yang relevan. Studi dokumentasi ini digunakan sebagai pelengkap metode lain dalam pengumpulan data (Sugiyono, 2021).

Instrumen Penelitian

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah

- Lembar observasi kepercayaan diri siswa, yang mencakup indikator:
 - Menunjukkan perasaan senang dan antusias selama pembelajaran.
 - Memberikan perhatian penuh (fokus) terhadap kegiatan belajar.
 - Berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.
 (Rukiyah, 2018; Tanjung, 2017)
- Lembar observasi aktivitas guru, yang mencakup kegiatan guru pada tahapan:
 - Pendahuluan.
 - Kegiatan inti.
 - Penutup

Format instrumen observasi berupa lembar ceklis dengan skala penilaian sebagai berikut:

- Skor 1 = Kurang / Belum Berkembang
- Skor 2 = Cukup / Mulai Berkembang
- Skor 3 = Baik / Berkembang Sesuai Harapan
- Skor 4 = Sangat Baik / Berkembang Sangat Baik

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari observasi dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif:

- Analisis Kuantitatif dilakukan dengan menghitung skor observasi ke dalam bentuk persentase, menggunakan rumus:

$$\text{Presentase Keberhasilan} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil analisis tersebut diinterpretasikan dalam bentuk persen dan dipetakan berdasarkan tabel klasifikasi tingkat keberhasilan berikut:

Tabel 1. Klasifikasi Tingkat Keberhasilan

Skala Interval	Kategori
80% - 100%	Sangat Baik
70% - 79%	Baik
60% - 69%	Cukup Baik
50% - 59%	Kurang Baik
<50%	Sangat Kurang Baik

- Analisis Kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan perilaku siswa dan guru secara naratif berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi. Analisis ini berfungsi untuk memberikan interpretasi yang lebih dalam terhadap data kuantitatif.

C. PEMBAHASAN

Sebelum pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal untuk mengidentifikasi kondisi kelas yang menjadi sasaran tindakan, yaitu kelas V SDN 007 Samarinda Ulu. Langkah ini dilakukan untuk memperoleh gambaran objektif mengenai situasi pembelajaran dan perilaku siswa sebagai dasar dalam merancang tindakan yang tepat. Observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum menunjukkan antusiasme dan kegembiraan dalam belajar, kurang percaya diri, tidak fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, serta pasif dalam diskusi dan sering kali teralihkan perhatiannya pada hal di luar pembelajaran. Selain itu, pada tahap ini pembelajaran belum memanfaatkan media

interaktif seperti *Quiz Wordwall*. Temuan ini menegaskan perlunya upaya pengembangan kepercayaan diri siswa melalui media pembelajaran yang lebih menarik.

Siklus I

Pelaksanaan siklus I dilakukan pada hari Jum'at 09 Mei 2025 dengan materi PPKn yang mencakup:

1. Pancasila sebagai nilai kehidupan.
2. Konstitusi dan norma di masyarakat.
3. Membangun jati diri dalam kebhinekaan.

Langkah-langkah pada siklus ini mencakup perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun RPP, bahan ajar, LKPD, media pembelajaran, serta instrumen evaluasi. Media yang digunakan berupa presentasi PowerPoint yang berisi teks, gambar, dan video, serta media interaktif *Quiz Wordwall*. Strategi pembelajaran yang dipilih adalah model *Problem Based Learning* (PBL) yang terdiri atas beberapa tahapan: orientasi masalah, pengorganisasian siswa, bimbingan penyelidikan, penyajian hasil, dan evaluasi proses pemecahan masalah.

Peneliti juga menyiapkan soal-soal untuk dimasukkan ke dalam game *Wordwall* serta lembar observasi untuk mengukur kepercayaan diri siswa dan aktivitas guru. Indikator kepercayaan diri yang digunakan mengacu pada Rukiyah (2018) dan Tanjung (2019), yaitu: antusiasme, keberanian mengekspresikan diri, fokus, dan partisipasi aktif dalam diskusi.

Selama pelaksanaan tindakan, observer mencatat aktivitas siswa dan guru. Secara kuantitatif, kepercayaan diri siswa berada pada angka 78,8%, termasuk dalam kategori baik. Secara kualitatif, siswa tampak lebih antusias, fokus, dan terlibat aktif saat guru menggunakan *Quiz Wordwall*. Observasi terhadap guru menunjukkan bahwa pembelajaran sudah dilaksanakan secara lengkap dan sesuai tahapan, dengan skor 94%, masuk kategori sangat baik. Namun, masih terdapat kendala dalam pengaturan waktu dan gangguan teknis terkait koneksi internet.

Refleksi siklus I menunjukkan perlunya perbaikan dalam aspek teknis, seperti memastikan koneksi internet stabil dan game telah siap sebelum pembelajaran. Selain itu, penataan tempat duduk akan diperbaiki agar mendukung keterlibatan siswa yang lebih aktif.

Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada hari Jumat, 16 Mei 2025 dengan materi dan model pembelajaran yang sama, namun dengan variasi jenis game *Wordwall* dan pelibatan siswa dalam memilih permainan. Hasil observasi menunjukkan peningkatan kepercayaan diri siswa menjadi 85,9%, termasuk dalam kategori sangat baik. Secara kualitatif, siswa lebih antusias dan aktif daripada siklus sebelumnya, bahkan tampak menikmati proses belajar hingga melupakan waktu pulang.

Aktivitas Guru juga dinilai sangat baik dengan skor 94%, namun masih ditemukan kendala dalam pengelolaan waktu. Oleh karena itu, refleksi siklus II merekomendasikan pembatasan waktu presentasi dan pengajaran LKPD agar proses pembelajaran berjalan lebih efektif.

Siklus III

Siklus III dilaksanakan pada hari Jumat, 23 Mei 2025. Perencanaan disusun berdasarkan hasil refleksi sebelumnya dengan memperkuat aspek teknis, pengelolaan waktu, dan variasi dalam penggunaan media. Media yang digunakan tetap berupa *PowerPoint* dan *Quiz wordwall*.

Hasil observasi menunjukkan peningkatan kepercayaan diri siswa mencapai 93%, termasuk dalam kategori sangat baik. Jika dibandingkan dengan dua siklus sebelumnya, kepercayaan diri siswa tampak lebih menonjol. Aktivitas guru pada siklus ini juga meningkat, dengan skor 96%, menunjukkan pelaksanaan pembelajaran yang semakin optimal, termasuk dalam hal pengelolaan waktu.

Refleksi akhir menyimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran telah memenuhi langkah-langkah secara sistematis, dengan peningkatan signifikan pada kepercayaan diri siswa. Meski demikian, efektivitas waktu masih menjadi catatan untuk penyempurnaan ke depan.

Kepercayaan diri siswa pada siklus ke III terus meningkat jika dibandingkan dengan siklus I dan II.

Tabel 2. Hasil Kepercayaan Diri Setiap Siklus

Siklus	Hasil Kepercayaan Diri
I	78,8%
II	85,9%
III	93%

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa kepercayaan diri siswa kelas V SDN 007 Samarinda Ulu meningkat setelah diberi tindakan dengan memanfaatkan media *quiz wordwall* dalam pembelajaran. Melalui perbaikan demi perbaikan yang dilakukan dalam setiap siklus indikator kepercayaan diri siswa dapat muncul secara maksimal di siklus ke III, dimana pada siklus I persentase kepercayaan diri siswa sebesar 78,8%, pada siklus II 85,9%, dan pada siklus ke III 93%.

D. KESIMPULAN

Setelah melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, serta analisis data, diperoleh hasil bahwa penggunaan media game edukatif *Wordwall* mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas V SDN 007 Samarinda Ulu. Peningkatan ini tercermin dari hasil observasi kepercayaan diri yang menunjukkan persentase sebesar 78,8% pada siklus I (kategori *baik*), 85,9% pada siklus II, dan 93% pada siklus III (keduanya masuk kategori *sangat baik*).

Secara kualitatif, setelah tindakan dilakukan, siswa mulai menunjukkan perilaku yang mencerminkan indikator kepercayaan diri. Mereka tampak lebih gembira dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung, memberikan perhatian penuh terhadap materi yang disampaikan (fokus), serta terlibat aktif dalam diskusi dan kegiatan pembelajaran. Antusiasme ini terlihat terutama ketika guru menggunakan media *Quiz Wordwall*, yang membuat siswa merasa lebih tertarik dan terlibat.

Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran berbasis teknologi dipengaruhi oleh kenyataan bahwa penggunaan media digital seperti *Wordwall* masih tergolong baru bagi mereka. Selama ini, metode pembelajaran yang digunakan oleh guru sebelumnya terbatas pada media konvensional seperti papan tulis, spidol, dan buku pelajaran.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif *Quiz Wordwall* efektif dalam membangun kepercayaan diri siswa. Oleh karena itu, peneliti merekomendasikan agar penelitian selanjutnya dapat mengembangkan studi ini dengan menelusuri pengaruh *Wordwall* terhadap variable lain, seperti prestasi akademik, motivasi belajar, maupun hasil belajar. Selain itu, penelitian lanjutan juga dapat mengeksplorasi penggunaan media teknologi lainnya sebagai alternatif untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta didik di jenjang sekolah dasar.

REFERENSI

- Ambarwati, S., Suhartono, & Nurhasanah. (2021). Pengaruh Kepercayaan Diri dan Motivasi Belajar terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1974–1984. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1047>
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Kepercayaan diri Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Arikunto, S. (2010). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Rineka Cipta.
- Halik, I. (2021). Membuat Games Edukasi dengan Wordwall. Irhamhalik.Com.
- Malewa, E. S., &

- Muh, A. A. (2023). Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Kepercayaan diri Peserta Didik Pada Materi Zakat di UPTD SD Negeri 65 Barru. *EDUCANDUM*, 9(1), 22-30.
- Fitriana, E., & Wibawa, S. (2024). Penerapan Model PJBL Berbasis Media Wordwall dalam Pembentukan Karakter Kerjasama pada Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 957–969.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 552, 552–560.
- Nissa, S. F., & Renoninctyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854–2860.
- Novita Sari, A., Nurul Atikah Nasution, W., & Kurniati, S. (2024). Mengoptimalkan Pembelajaran Interaktif Dengan Media Wordwall Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 9(1), 11–18.
- Nurlia, Hala, Y., Muchtar, R., Jumadi, O., & Taiyeb, A. M. (2017). Hubungan Antara Gaya Belajar, Kemandirian Belajar, dan Kepercayaan diri dengan Hasil Belajar Biologi Siswa. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 321–328. <https://doi.org/10.24114/jpb.v6i2.6552>
- Nurul Marlita, I., Patonah, S., Arestanti, E., & Miyono, N. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Game dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(2), 725–735. Retrieved from <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4229>
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter*, 1(5), 452–457.
- Pritama, D. (2015). Studi Tentang Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa SD Negeri 1 Pengasih. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 1–10.
- Purnama, R. P., Sumani, & Pranoto, D. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipas Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Tahunan Baru. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 1737–1746.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Abdi Laksana: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 70–77.
- Republik Indonesia. UU Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Rukiyah. (2018). Meningkatkan Kepercayaan diri Anak dengan Menggunakan Media Audio Visual di RA An-Najah Kecamatan Sei Bamban. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Setyorini, D., Suneki, S., Prayito, M., & Prasetyawati, C. (2023). Meningkatkan Kepercayaan diri Dengan Menggunakan Media Quiz Wordwall Kelas 4 di Sekolah Dasar. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 25–31.
- Sherianto, S. (2020). Wordwall Aplikasi Bermain Sambil Belajar. [Www.Cocokpedia.Net](http://www.cocokpedia.net).
- Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, & Angga Setiawan. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Kepercayaan diri Siswa Kelas IV. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216–223. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.176>

- Sidiq, U., & Choiri, M. M. (2019). Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan (1st ed.). Nata Karya.
- Susilowati, D. (2018). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) solusi alternatif problematika pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 2(1).
- Tanjung, Z., & Amelia, S. (2017). Menumbuhkan Kepercayaan Diri Siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 2(2), 2–6. <https://doi.org/10.29210/3003205000>
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>