

IMPLEMENTASI MEDIA GAME EDUKASI WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS VI UPTD SD NEGERI 39 BARRU

Syarifah Aeni Rahman¹, Nurul Muzdalifah Arif², Sahra Nabila³, Andi Alfiah Haerina
Ahkam⁴

PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

syarifah.aeni@unismuh.ac.id, nurulmuzdalifaharif@gmail.com, sahranbila13@gmail.com,

andialifahaerina@gmail.com

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik melalui media Game Eukasi Wordwall ddalam pelajaran Matematika di kelas VI UPTD SDN 39 Barru. Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research dengan penggunaak media games Word Wall mata pelajaran matematika yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI UPTD SD Negeri 39 Barru. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025, yaitu pada bulan agustus sampai September. Subjek peneltitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri 39 Barru yang terdiri dari 6 siswa. Objek peneltitian adalah hasil belajar. Data dianalisis secara deskriptif dan disajikan dalam bentuk table. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat rata-rata hasil belajar siswa. Selama penggunaan media games Word Wall pada mata pelajaran matematika, hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan presentase aktivitas belajar siswa dari siklus pertama ke siklus kedua.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Hasil Belajar, Matematika

Abstrack : The aim of this research is to determine the improvement in student learning outcomes through the Eukasi Wordwall Game media in Mathematics lessons in class VI UPTD SDN 39 Barru. The type of research used is classroom action research (Classroom Action Research using the Word Wall media game in mathematics which can improve the learning outcomes of class VI students at UPTD SD Negeri 39 Barru. This research was carried out in the odd semester of the 2024/2025 academic year, namely in the month August to September. The subjects of this research were class VI students at SD Negeri 39 Barru, consisting of 6 students. The research object was the learning outcomes analyzed descriptively and presented in table form Students can see the average student learning outcomes. During the use of the Word Wall games media in mathematics subjects, this is proven by an increase in the percentage of student learning activities from the first cycle to the second cycle.

Keywords: *Intructional Media, Learning Result, Mathematics*

Pendahuluan

Matematika merupakan disiplin ilmu yang mempunyai sifat khas bila

dibandingkand engan dengan bidang ilmu lainnya. Secara singkat dikatakan bahwa matematika berkenaandengan ide-

ide/konsep-konsep abstrak yang tersusun secara hirarkis dan penalaran deduktif. Menurut Dienes (dalam Sukayi, 2018:1) dikatakan bahwa setiap konsep atau prinsip matematika dapat dimengerti secara sempurna hanya jika pertama-tama disajikan kepada siswa dalam bentuk konkret.

Zahwa., dkk (2022:63) Media pembelajaran merupakan seperangkat alat atau sebagai wadah dalam menyampaikan pesan atau informasi yang dapat berupa materi dalam belajar sehingga dapat menumbuhkan minat seseorang untuk belajar untuk tercapainya tujuan dari adanya pembelajaran. Atau media pembelajaran adalah suatu alat atau suatu sarana dalam menyalurkan dan menyampaikan materi atau isi yang dapat merangsang pikiran dari audiens sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan secara efektif dan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan sempurna. Ambarini et al., dalam Hasan (2021:44) menyatakan beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran yaitu kemauan belajar lebih menarik sehingga menimbulkan motivasi belajar pada siswa, materi pembelajaran akan mudah dipahami dan memungkinkan siswa untuk mengontrol dan mencapai tujuan pembelajaran, dan Metode pengajaran akan lebih variatif melalui komunikasi verbal dari guru penjelasan.

Penggunaan media dalam pembelajaran memang sangatlah penting untuk menciptakan suasana yang

menyenangkan dan mengasyikkan dalam proses pembelajaran. Karena media memiliki kemampuan untuk menyatukan kata-kata, tulisan gambar serta simbol-simbol saat penyampaian materi dalam proses pembelajaran. Hal itulah yang membuat pembelajaran menggunakan media lebih mampu menciptakan aktivitas belajar yang menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini tidak lepas dari kreativitas guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran, dengan cara penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di kelas VI SD Negeri 39 Barru, dimana saat pembelajaran matematika berlangsung tidak semua siswa memiliki kemampuan memahami materi matematika khususnya pada pembelajaran pecahan dan desimal sehingga membuat rendahnya hasil belajar siswa. Masalah rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh metode guru dalam mengajar yang kurang menarik. Sehingga minat siswa untuk belajar matematika hilang.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana yang memuat informasi dimana dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran sehingga pembelajaran berjalan efektif. Salah satu

media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu Media Game Edukasi Wordwall.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah suatu jenis penelitian yang menggambarkan hubungan sebab-akibat dari suatu tindakan, sekaligus mencatat semua peristiwa yang terjadi ketika tindakan tersebut dilakukan, serta mengeksplorasi seluruh proses dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, hingga refleksi.

Penelitian ini dilakukan di kelas VI SD Negeri 39 Barru tahun ajaran 2024/2025 yang beralamatkan di Desa Baramase kecamatan Tanete Rilau Kabupaten Barru. Penelitian ini dilakukan tiga kali pertemuan di mana 2 kali pertemuan digunakan untuk penyajian materi dan satu kali pertemuan digunakan untuk tes siklus (evaluasi). Tahapan penelitian digunakan pada tanggal 27 Agustus sampai 20 September 2024.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri 39 Barru tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 6 siswa. Sedangkan objek penelitian ini adalah hasil belajar matematika siswa kelas VI SD Negeri 39 Barru Tahun ajaran 2024/2025 pada pembelajaran matematika melalui Media Game Edukasi Wordwall.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Lewin dengan dua

siklus. Masing-masing siklus memiliki empat tahap dalam pelaksanaannya yakni: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi

Siklus 1

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyusun rencana yang akan dilaksanakan dalam penelitian yaitu Menyusun modul pembelajaran melalui materi yang akan diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran berupa Media wordwall, Membuat media pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar, Membuat soal tes untuk mengetahui keberhasilan penggunaan media pembelajaran, dan Membuat lembar observasi murid dan guru untuk mengamati jalannya proses pembelajaran dalam penelitian tindakan kelas

b. Tindakan

Pada tahap ini, pelaksanaan pembelajaran dilakukan sesuai langkah-langkah yang telah disusun. Langkah-langkah tindakan pada siklus 1 antara lain : 1) Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari yaitu mengenai pecahan dan desimal. 2) Peserta didik dijelaskan tentang perkalian pecahan biasa, pembagian pecahan biasa. 3) Guru memberikan apersepsi serta pertanyaan kepada peserta didik tentang materi pecahan dan desimal. Pertanyaan-pertanyaan tersebut diberikan guna menearitahu sampai mana peserta didik memahami materi yang sedang dipelajari.

4) Guru membuat soal pada aplikasi wordwall. 5) Tahapan yang dilakukan untuk membuat soal yaitu :

- a Membuat atau mendaftarkan akun di <https://wordwall.net> kemudian lengkapilah data yang tertera didalamnya.
- b Pilihlah create activity lalu pilihlah salah satu template yang ada,
- c Tuliskanlah judul dan deskripsi permainan.
- d Kemudian isi soal dan jawaban, dan definiton di isi sesuai dengan tema pembelajaran.
- e Setelah selesai menulis soal dan jawaban. Pilih done sebagai langkah akhir.

5) Guru juga membuat roda acak yang bersih nama peserta didik.

6) Setelah membuat soal dan roda acak guru menampilkan di depan kelas menggunakan LCD,

7) Sebelum memulai mengaplikasikan media wordwall guru memberikan penjelasan kepada peserta didik mengenai aturan-aturan yang harus di ikuti.

8) Guru memulai media wordwall tetapi sebelum dimuali guru memutar terlebih dahulu roda acak untuk mengetahui siapa yang akan naik pertama ke depan untuk menjawab pertanyaan yang tertelah dibuat pada media wordwall.

Setelah memutar roda acak dan telah keluar nama, guru mengklik tombol start.

Guru meminta kepada peserta didik untuk memilih satu dari 6 nomor untuk

menjawab pertanyaan yang tersedia. Setiap nomor memiliki waktu 1 menit untuk menjawab.

Setelah semua peserta didik mendapatkan giliran untuk menjawab pertanyaan perkalian pecahan biasa, pembagian pecahan biasa dan mengubah dan mengurutkan decimal

Guru menentukan siapa yang memiliki poin paling banyak.

Guru menjelaskan kembali materi yang belum dipahami siswa. Dimana misalkam mulai dari perkalian dan pembagian pecahan biasa atau campuran.

Guru membuat kesimpulan pembelajaran bersama dengan siswa. Dimana setelah guru menerapkan media pembelajaran wordwall di kelas maka langkah selanjutnya yang dilakukan guru adalah menyimpulkan materi pembelajaran bersama dengan siswa.

c. Observasi

Pada dasarnya observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat untuk mengamati aktivitas murid. Evaluasi dilaksanakan pada akhir siklus, untuk mengetahui hasil belajar murid yang diperoleh pada siklus I melalui media pembelajaran berupa kartu kata.

d. Refleksi

Pada akhir siklus diadakan refleksi ini sebagai pengajar bersama guru dan partner yang bertindak sebagai observer

mengkaji kekurangan dari tindakan yang telah diberikan. Hal ini dilakukan dengan cara melihat hasil observasi pada siklus I. Jika refleksi menunjukkan bahwa tindakan siklus I memperoleh hasil yang belum optimal yaitu tidak tercapai ketuntasan secara individu maka dilakukan siklus berikutnya.

Siklus 2

Langkah - langkah yang akan dilaksanakan pada siklus II ini merupakan hasil refleksi dari siklus I. Oleh karena itu, langkah - langkah yang dilakukan relatif sama dengan siklus I.

a. Tahap Perencanaan

1) Merancang tindakan berdasarkan hasil refleksi siklus I 2) Menyusun modul pembelajaran.

Membuat lembar observasi untuk mengamati kondisi pembelajaran di kelas ketika pelaksanaan tindakan berlangsung.

Perbaikan pengajaran sehingga indikator hasil belajar yang akan dicapai pada setiap pertemuan dapat tuntas pada pertemuan itu.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan yang dilakukan pada siklus II adalah mengulangi kembali tahap-tahap pada siklus I sambil mengadakan perbaikan atau penyempurnaan sesuai hasil yang diperoleh pada siklus I.

c. Observasi

Proses observasi yang dilaksanakan pada putaran kedua mengikuti teknik observasi pada putaran pertama.

d. Refleksi

Data yang diperoleh dari hasil observasi dikumpulkan dan dianalisis. Dari hasil tersebut peneliti merefleksikan diri dengan melihat kegiatan - kegiatan yang dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media kartu truth or dare dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari perhitungan pada lembar observasi. Data yang diperoleh dari lembar observasi dihitung persentase per indikator aktivitas belajar siswa dan dihitung skor rata-rata aktivitas belajar siswa yang dapat dicapai. Perolehan skor rata-rata pada pra penelitian dan tiap siklus yaitu pada siklus 1 rata-rata siswa mendapatkan skor 78,33 atau kategori sedang dan pada siklus 2 aktivitas belajar siswa meningkat dimana skor rata-rata siswa mendapatkan skor 89,16 atau kategori baik.

Hasil yang diperoleh pada tiap siklus dibandingkan untuk melihat persentase peningkatan aktivitas belajar siswa. Persentase peningkatan aktivitas belajar siswa dari siklus 1 dan siklus 2 yaitu pada indikator 1 siswa mengalami peningkatan aktivitas belajar sebesar 6,91% pada indikator 2 siswa mengalami peningkatan

aktivitas belajar sebesar 7,16% pada indikator 3 siswa mengalami peningkatan aktivitas belajar sebesar 7,33% pada indikator 4 siswa mengalami peningkatan aktivitas belajar sebesar 7,83% pada indikator 5 siswa mengalami peningkatan aktivitas belajar sebesar 8,05% pada indikator 6 siswa mengalami peningkatan aktivitas belajar sebesar 8,41%

Aktivitas belajar dari siklus 1 ke siklus 2 meningkat sebesar 21,29 %. Peningkatan tertinggi terjadi pada indikator ke 6 yaitu pada materi membandingkan bilangan desimal dengan menggunakan media games Word Wall 4,03%. Hal ini disebabkan karena siswa lebih terpacu dan lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Peningkatan terendah terjadi pada indikator 1 ketika siswa menjawab pernyataan pertanyaan yang terdapat pada media Word Wall dengan cepat dan tepat dengan materi perkalian pecahan biasa dengan bilangan asli.

Peningkatan hasil belajar diukur dengan menggunakan instrumen berupa soal tes hasil belajar. Soal tes berbentuk essay yang digunakan dalam penelitian pada siklus 1 maupun siklus 2 sesuai dengan materi pembelajaran pada setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan penerapan media games Word Wall dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa dilihat dengan membandingkan rata-rata hasil belajar dan presentasi persentase

belajar siswa pada penelitian dan setiap siklus. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat sebagai berikut

1. Siklus I

Hasil penelitian ini didapatkan peneliti setelah melakukan proses kegiatan mengajar yang dilakukan dari 6 peserta didik, hasil tes pada siklus I merupakan penilaian proses pembelajaran dari data observasi aktivitas peserta didik pada mata pelajaran Matematika yang dilakukan peneliti dimana diperoleh hasil bahwa masih banyak peserta didik yang belum memperoleh nilai dengan kategori sangat baik dengan rentang nilai 85-100 dicapai sebesar 0% Kategori baik dengan rentang nilai 65-84 dicapai oleh 6 peserta didik atau sebesar 100 % Kategori cukup baik dengan rentang nilai 55-64 dicapai oleh 0 peserta didik atau sebesar 0%. Kategori kurang dengan rentang nilai 35-54 dicapai oleh 0 peserta didik atau sebesar 0%. Kategori sangat kurang dengan rentang nilai 0-34 dicapai oleh 0 peserta didik atau sebesar 0%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas VI UPTD SD Negeri 39 Barru, pada siklus 1 sudah mencapai KKM tetapi masih rendah atau sama dengan nilai KKM yang ditetapkan oleh sekolah. Kekurangan pada proses pembelajaran disiklus ini akan diperbaiki pada pelaksanaan siklus ke 2 dengan bimbingan yang lebih baik lagi dari pendidik.

2. Siklus II

Hasil penelitian ini didapatkan peneliti setelah melakukan perbaikan kegiatan proses kegiatan mengajar yang dilakukan dari 6 peserta didik, hasil tes pada siklus II merupakan penilaian proses pembelajaran dari data observasi aktivitas peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dimana menunjukkan bahwa telah terdapat perubahan nilai hasil belajar peserta didik yang memperoleh nilai dengan kategori sangat baik dengan rentang nilai 85-100 dicapai oleh 6 peserta didik atau sebesar 100 % dimana 1 siswa yang mendapat nilai 80, nilai 85 didapatkan oleh 2 siswa, nilai 90 didapatkan oleh 2 siswa dan nilai 95 didapatkan oleh 1 siswa. Kategori baik dengan rentang nilai 65-84 dicapai oleh 0 peserta didik atau sebesar 0%.

Kategori cukup baik dengan rentang nilai 55-64 dicapai oleh 0 peserta didik atau sebesar 0%. Kategori kurang dengan rentang nilai 35-54 dicapai oleh 0 peserta didik atau sebesar 0%. Kategori sangat kurang dengan rentang nilai 0-34 dicapai oleh 0 peserta didik atau sebesar 0%.

Berdasarkan hasil penilaian pada siklus 2 dari 70 tandar KKM yang ditetapkan di UPTD SD Negeri 39 Baruu dapat dikategorikan sudah berhasil atau tercapai sesuai dengan ketuntasan yang diinginkan yaitu $\geq 70\%$. Maka peneliti berpendapat bahwa penelitian ini cukup dengan siklus 2.

Berdasarkan uraian diatas hasil observasi dan evaluasi memberikan petunjuk bahwa penelian tindakan kelas melalui penggunaan media games Word Wall dalam mata pmbelajaran Matematika khususnya pada peserta didik kelas VI UPTD SD Negeri 39 Barru menunjukkan adanya perkembangan dan perubahan dari siklus I ke siklus II. Perkembangan dan perubahan ini mengarah pada hasil belajar yang lebih baik, dimana peserta didik semakin giat dan sungguh-sungguh dalam belajar tanpa terbebani dan tidak ada tekanan, dan suasana belajar pun menjadi aktif dan lebih hidup.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan media kartu Word Wall dalam pembelajaran mata pelajaran Matematika peserta didik kelas VI UPTD SD Negeri 39 Barru sangat menarik, karena dapat membantu peserta didik untuk melatih keterampilan dalam hal berpikir kritis dan mandiri. Peserta didik lebih termotivasi, aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan dalam memahami pelajaran.

Adapun rekapitulasi persentase ketuntasan peserta didik pada siklus 1 dan siklus 2 pada siswa kelas VI UPTD SD Negeri 39 Barru dimana persentase ketuntasan peserta didik pada siklus 1 yaitu 83,33% dan persentase ketuntasan peserta didik pada siklus 2 yaitu semua siswa tuntas dengan tertinggi 95 maka dapat disimpulkan bahwa kemajuan

persentase ketuntasan peserta didik dari siklus 1 ke siklus 2 yaitu 16,67%

Berdasarkan pada hasil pembahasan di atas maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran Matematika dengan menggunakan media games Word Wall dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI UPTD SD Negeri 39 Barru.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa Pengaplikasian media game edukasi Word wall yang berisikan pertanyaan mengenai materi pembelajaran, dengan menggunakan media tersebut dapat meningkatkan semangat belajar siswa, melatih konsentrasi, dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa kelas VI UPTD SD Negeri 39 Barru. Hal ini dibuktikan dalam hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil pembelajaran siswa apabila menggunakan media games Word Wall

Selama penggunaan media games Word Wall pada mata pelajaran Matematika.

implementasi media pembelajaran Word Wall dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas 6 UPTD SD Negeri 39 Barru tahun ajaran 2024/2025. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase aktivitas belajar siswa pada siklus pertama yaitu sebesar 7,58%, sedangkan persentase aktivitas belajar

siswa pada siklus kedua sebesar 8,75%. Berdasarkan persentase aktivitas belajar siswa yang telah dipaparkan maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa meningkat sebesar 21,29%. Sedangkan implementasi media games Word Wall meningkatkan hasil belajar siswa kelas 6 UPTD SD Negeri 39 Barru tahun ajaran 2024 peningkatan ini dilihat dari perbandingan persentase nilai rata-rata pada masing-masing siklus, hasil belajar siswa pada nilai rata-rata post test siklus pertama sebesar 7,58 sedangkan hasil belajar siswa pada nilai rata-rata posttest siklus kedua sebesar 8,75. Persentase ketuntasan belajar pada siklus pertama sebesar 83,33% sedangkan persentase ketuntasan belajar pada siklus kedua sebesar semua siswa tuntas dengan nilai tertinggi 95 berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan media mengalami peningkatan sebesar 21,29% dan ketuntasan hasil belajar siswa dengan menggunakan media games Word Wall meningkat sebesar 16,67%

DAFTAR RUJUKAN

Jurnal

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Faizin, N., Handayani, S., Maharani Umayu, N., PGRI Semarang, U., & Author, C. (2024).

PENERAPAN MEDIA WORDWALL DALAM PEMBELAJARAN TEKS BIOGRAFI.

14(2).

<https://doi.org/10.31851/pembahsi.v14i2>

Khasanah, U., Prima Artharina, F., & Sulianto, J. (n.d.). IMPLEMENTASI GAME WORDWALL DALAM PEMBELAJARAN PKN TERHADAP KEDISIPLINAN BELAJAR SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR.

Nurul Ihsan, A. (2024). PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKATIF BERBASIS WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA KELAS VII G MTs NEGERI 1 BONE. *Jurnal Teknologi Pendidikan JTekpend*, 4(1).

Penelitian, J., Pendidikan, D., Islam, A., Anggrainy, S., Id, S. A., Raden, U., & Lampung, I. (n.d.). AT-TARBIYAH 105 PENGGUNAAN MEDIA WORDWALL DALAM PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MAHASISWA UIN RADEN INTAN LAMPUNG.

Rahmawati, L., & Rulviana, V. (2024). Penerapan Media Wordwall untuk Meningkatkan

Minat Belajar Matematika pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Journal Innovation in Education*, 2(4), 14–25. <https://doi.org/10.59841/inoved.v2i4.1778>

Safitri, M., Nazliati, & Rasyid, M. N. (2022). Penerapan Media Web Wordwall untuk

Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa di SMP Negeri 2 Langsa. *Al-Ikhtibar*:

Jurnal Ilmu Pendidikan, 9(1), 47–56.

<https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v9i1.636>

Sawaludin Ridwan Wahid, Wahyu Hidayat, dan Resti Okta Sari. Uji Kelayaka Media Permainan Kartu Truth Or Dare untuk Meningkatkan Perilaku Asertif Siswa Kelas XI SMK Bina Prestasi Bangsa. *Fokus* (Online). Vol. 06, No 5,

<https://journal.ikipsiliwangi.ac.id>).

Sudjana. 2020. *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipasif*. Bandung: Falah Production.

Zahwa Feriska Achikul, dan Imam Syafi'i. Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi* (Online).

Vol. 19, No. 01,

<https://journal.uniku.ac.id>