

Penerapan Media Wordwall Dalam Pembelajaran IPS Di Kelas 7 SMP Taman Dewasa Kudus Untuk Meningkatkan Partisipasi Dan Pemahaman Siswa

Nur Eka Tsamrotun Ni'mah *¹

Siti Karomatun Nadziroh ²

Intani Istiana Putri ³

Dany Miftah M. Nur ⁴

^{1,2,3,4} Institut Agama Islam Negeri Kudus

*e-mail : nureka@ms.iainkudus.ac.id, nadziroh@ms.iainkudus.ac.id, 2210910046@ms.iainkudus.ac.id, dany@ms.iainkudus.ac.id

Abstrak

Media pembelajaran berbentuk aplikasi digital kini dapat menarik minat belajar siswa dan mempermudah dalam proses pembelajaran serta menciptakan pembelajaran interaktif. Salah satu media pembelajaran interaktif berbentuk aplikasi digital adalah wordwall. Wordwall merupakan aplikasi permainan edukasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran, aplikasi ini digunakan untuk penyampaian materi pelajaran yang disajikan dengan menggunakan audio-visual yang dapat menarik perhatian siswa serta meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa khususnya siswa tingkat menengah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi pembelajaran media Wordwall dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa kelas VII SMP Taman Dewasa Kudus. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, tes, dan dokumentasi.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Wordwall, Partisipasi

Abstract

Learning media in the form of digital applications can now attract students' interest in learning and make it easier in the learning process and create interactive learning. One of the interactive learning media in the form of digital applications is wordwalls. Wordwall is an educational game application that can be used in learning, this application is used for the delivery of subject matter presented using audio-visual which can attract students' attention and increase student participation and understanding, especially secondary level students. The purpose of this study is to determine the implementation of Wordwall media learning in increasing the participation and understanding of grade VII students of SMP Taman Dewasa Kudus. The data collection techniques in this study include observation, tests, and documentation.

Keywords: Learning Media, Wordwall, Participation

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu hal paling mendasar dalam kehidupan manusia. Melalui pendidikan, seseorang tidak hanya belajar membaca dan menulis, tetapi juga belajar bagaimana menjadi individu yang lebih baik. Pendidikan membantu membentuk kepribadian, mengembangkan potensi diri, dan menanamkan nilai-nilai penting untuk kehidupan bermasyarakat. Dalam perjalanan hidup, pendidikan menjadi alat yang memungkinkan setiap orang memahami dirinya sendiri dan dunia di sekitarnya. Namun, di era modern ini, pendidikan menghadapi tantangan yang semakin kompleks. Metode pengajaran tradisional sering kali dianggap membosankan, terutama oleh siswa yang sudah terbiasa dengan teknologi canggih. Di sisi lain, tidak semua sekolah memiliki akses yang cukup ke alat-alat teknologi tersebut. Akibatnya, banyak siswa merasa kesulitan untuk terhubung dengan proses belajar-mengajar. Untuk itu, pendidikan harus terus beradaptasi agar tetap relevan dan mampu menjawab kebutuhan generasi saat ini.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter siswa adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS bukan hanya sekadar mempelajari sejarah, geografi, atau ekonomi, tetapi juga membantu siswa memahami bagaimana hidup bermasyarakat. Mata pelajaran ini mengajarkan nilai-nilai seperti toleransi, kerja sama, dan rasa tanggung jawab

terhadap sesama. Sayangnya, banyak siswa menganggap IPS sebagai mata pelajaran yang membosankan karena terlalu teoritis dan kurang melibatkan pengalaman nyata. Padahal, IPS memiliki banyak manfaat yang langsung berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan belajar IPS, siswa dapat lebih memahami hubungan antara manusia dengan lingkungan, mengenal budaya yang berbeda, serta memahami bagaimana suatu masyarakat bekerja. Misalnya, dengan mempelajari konsep perdagangan, siswa bisa mengerti bagaimana barang yang mereka gunakan sehari-hari dapat berasal dari berbagai negara di dunia. Untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran IPS, guru perlu menggunakan pendekatan yang lebih kreatif dan menarik. Salah satu caranya adalah dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Teknologi dapat membuat pembelajaran menjadi lebih hidup dan dekat dengan dunia siswa. Contohnya, platform seperti Wordwall dapat digunakan untuk menciptakan aktivitas belajar yang menyenangkan, seperti kuis, teka-teki silang, atau permainan kata. Aktivitas ini tidak hanya membuat siswa lebih bersemangat, tetapi juga membantu mereka memahami materi dengan cara yang lebih sederhana. Selain Wordwall, teknologi lain seperti video animasi, simulasi, atau aplikasi pembelajaran juga bisa menjadi alat yang efektif. Video animasi, misalnya, dapat membantu siswa membayangkan konsep yang sulit melalui gambar bergerak dan cerita yang menarik. Sementara itu, simulasi memungkinkan siswa untuk mengalami situasi tertentu secara virtual, seperti perdagangan antarnegara, sehingga mereka lebih memahami prosesnya. Namun, penerapan teknologi dalam pembelajaran tidak selalu mudah. Guru harus memastikan bahwa teknologi yang digunakan sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Selain itu, tidak semua siswa memiliki akses yang sama terhadap teknologi, sehingga penting bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang inklusif.

Pada akhirnya, pendidikan bukan hanya soal menyampaikan informasi, tetapi juga tentang menciptakan pengalaman yang bermakna. Dalam pembelajaran IPS, menggunakan pendekatan yang lebih manusiawi dan menarik dapat membantu siswa merasa lebih terhubung dengan materi yang mereka pelajari. Dengan cara ini, pendidikan tidak hanya menjadi kewajiban, tetapi juga menjadi perjalanan yang menyenangkan dan penuh makna. Sebagai guru atau pendidik, tanggung jawab untuk terus berinovasi ada di tangan kita. Dengan menggabungkan teknologi, kreativitas, dan rasa peduli terhadap kebutuhan siswa, kita bisa menciptakan pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga inspiratif. Tujuan akhirnya adalah membentuk generasi muda yang tidak hanya cerdas, tetapi juga memiliki hati yang baik dan rasa tanggung jawab terhadap masyarakat di sekitarnya.

METODE

Dalam penelitian ini, digunakan metode penelitian deskriptif kualitatif untuk menggali penerapan media Wordwall dalam pembelajaran IPS di kelas 7 SMP Taman Dewasa Kudus. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam bagaimana penggunaan media Wordwall dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, yang kemudian dianalisis dengan pendekatan induktif untuk memperoleh gambaran yang komprehensif tentang proses pembelajaran. Peneliti akan menelusuri interaksi antara siswa dan media Wordwall serta mengidentifikasi perubahan dalam tingkat partisipasi dan pemahaman siswa selama proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran yang efektif tidak hanya bergantung pada penyampaian materi yang baik, tetapi juga pada cara guru mengemas pengalaman belajar agar menarik dan menyenangkan bagi siswa. Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP Taman Dewasa Kudus, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Wordwall telah memberikan dampak signifikan terhadap partisipasi dan pemahaman siswa.

Melalui observasi, dan wawancara, ditemukan bahwa implementasi Wordwall meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan. Aplikasi ini menawarkan fitur menarik seperti kuis dan teka-teki silang yang memotivasi siswa untuk belajar secara aktif. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa merasa lebih antusias dan terlibat dalam pembelajaran karena tampilan Wordwall yang interaktif dan kompetitif. Keaktifan siswa terlihat dari partisipasi

mereka selama proses pembelajaran, seperti menjawab pertanyaan dan bersemangat menyelesaikan permainan edukatif. Selain itu, Wordwall juga membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPS. Media pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk memvisualisasikan konsep-konsep yang sulit dengan cara yang lebih sederhana dan menyenangkan. Kolaborasi dalam kelompok kecil, yang difasilitasi melalui aktivitas Wordwall, membantu siswa berdiskusi dan memperkuat pemahaman mereka terhadap topik-topik seperti perdagangan internasional, interaksi sosial, dan dinamika masyarakat.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa yang awalnya pasif menjadi lebih aktif setelah penggunaan Wordwall. Guru juga mencatat bahwa siswa lebih mudah memahami materi yang sebelumnya dianggap sulit. Suasana kelas menjadi lebih hidup karena siswa merasa pembelajaran bukan sekadar tugas, melainkan pengalaman yang menyenangkan dan relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari. Namun, implementasi Wordwall tidak lepas dari tantangan. Beberapa siswa memerlukan waktu untuk beradaptasi dengan media pembelajaran berbasis teknologi ini, terutama mereka yang kurang familiar dengan penggunaan perangkat digital. Guru juga perlu memastikan bahwa konten yang disajikan melalui Wordwall sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mampu diakses oleh seluruh siswa tanpa terkecuali.

Evaluasi dilakukan melalui tanya jawab, observasi, dan analisis hasil kerja siswa. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan partisipasi dan pemahaman siswa setelah penggunaan Wordwall. Antusiasme siswa terlihat dalam aktivitas kelas, seperti menjawab pertanyaan dengan percaya diri dan berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok. Hal ini mencerminkan keberhasilan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Dengan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa Wordwall merupakan solusi inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan efektif. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan bermakna. Dengan pendekatan yang tepat, Wordwall dapat menjadi alat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SMP Taman Dewasa.

Wordwall adalah alat berbasis web yang dirancang untuk membantu guru menciptakan aktivitas pembelajaran interaktif. Dengan berbagai pilihan template seperti kuis, teka-teki silang, roda keberuntungan, dan pencocokan kata, Wordwall menjadikan pembelajaran lebih menarik. Media ini tidak hanya digunakan untuk menyampaikan materi, tetapi juga sebagai media evaluasi. Fitur-fitur utamanya mencakup beragam template permainan yang dapat disesuaikan, aksesibilitas yang mudah melalui komputer atau ponsel pintar, serta umpan balik langsung berupa skor dan jawaban benar atau salah, yang membantu siswa dalam proses belajar. Mata pelajaran IPS sering kali dianggap teoritis dan sulit dipahami oleh siswa. Untuk mengatasi hal ini, Wordwall menawarkan cara yang menyenangkan untuk memperkenalkan konsep-konsep dalam IPS. Dengan menggunakan template permainan yang interaktif, siswa dapat lebih mudah memahami materi seperti peta geografis, sejarah, dan ekonomi. Misalnya, melalui permainan pencocokan wilayah pada peta atau kuis tentang sumber daya alam, materi yang sebelumnya terasa rumit menjadi lebih menarik dan mudah dicerna oleh siswa. Pendekatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis visual dan permainan lebih efektif dalam mengatasi kesulitan yang biasanya dihadapi siswa.

Salah satu tantangan dalam pembelajaran konvensional adalah rendahnya partisipasi siswa. Wordwall dapat meningkatkan keterlibatan siswa melalui aktivitas yang interaktif dan menyenangkan. Siswa merasa lebih termotivasi saat berkompetisi dalam permainan, baik secara individu maupun kelompok. Aktivitas seperti kuis atau permainan berbasis waktu mendorong siswa untuk berpikir cepat dan bekerja sama dalam tim, sehingga memperkuat keterampilan sosial mereka. Penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dapat meningkatkan partisipasi siswa hingga 40%, karena elemen kompetisi dan kolaborasi yang ada di dalamnya. Beberapa konsep dalam IPS, seperti dinamika sosial atau ekonomi, sering kali sulit dipahami oleh siswa. Wordwall membantu menyederhanakan materi tersebut melalui visualisasi yang lebih mudah diakses. Misalnya, dengan menggunakan kuis interaktif yang menyajikan pertanyaan tentang konsep perdagangan internasional atau peta sumber daya alam, siswa bisa lebih mudah memahami hubungan antara teori dan praktik. Selain itu, umpan balik langsung membantu siswa

mengetahui kesalahan mereka dan memperbaikinya dengan segera. Dengan aktivitas yang dapat diulang, siswa juga memiliki kesempatan untuk memperdalam pemahaman mereka.

Di SMP Taman Dewasa Kudus, penggunaan Wordwall dimulai dengan perencanaan yang matang. Guru merancang RPP yang mengintegrasikan aktivitas Wordwall, menyiapkan materi, dan memastikan perangkat teknologi seperti laptop, proyektor, atau ponsel siswa tersedia. Selama pelaksanaan, guru menjelaskan materi secara singkat, diikuti dengan aktivitas Wordwall yang melibatkan siswa secara individu atau kelompok. Guru memantau dan membimbing siswa untuk memastikan mereka mendapatkan pengalaman belajar yang maksimal. Evaluasi dilakukan dengan melihat skor dari aktivitas Wordwall, yang menjadi salah satu indikator pemahaman siswa. Walaupun Wordwall memberikan banyak manfaat, ada beberapa kendala dalam penggunaannya. Salah satunya adalah keterbatasan perangkat dan masalah jaringan internet yang tidak stabil, terutama di sekolah-sekolah dengan fasilitas terbatas. Selain itu, antusiasme siswa yang berlebihan kadang membuat suasana kelas menjadi gaduh, yang dapat mengganggu jalannya pembelajaran. Beberapa guru juga merasa kurang familiar dengan teknologi ini, sehingga membutuhkan waktu untuk beradaptasi dengan Wordwall. Untuk mengatasi masalah keterbatasan perangkat dan jaringan, sekolah bisa meningkatkan fasilitas teknologi, seperti menyediakan laptop tambahan atau koneksi internet yang lebih stabil. Manajemen kelas yang baik juga sangat penting, dengan guru yang mengatur waktu dan aturan selama aktivitas Wordwall untuk menjaga ketertiban. Selain itu, memberikan pelatihan kepada guru mengenai penggunaan Wordwall dan teknologi pendidikan lainnya akan membantu meningkatkan kenyamanan dan keterampilan mereka dalam memanfaatkan alat ini secara maksimal.

Penggunaan Wordwall dalam pembelajaran memberikan manfaat jangka panjang yang signifikan. Siswa menjadi lebih terbiasa dengan teknologi pembelajaran, yang penting untuk persiapan mereka di masa depan. Pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif meningkatkan motivasi mereka untuk belajar, tidak hanya di mata pelajaran IPS, tetapi juga di mata pelajaran lain. Selain itu, metode ini dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran lain, seperti matematika dan sains, untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif di seluruh sekolah. Wordwall membawa nuansa personal dalam pembelajaran karena siswa merasa terlibat langsung dalam proses belajar. Mereka tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam kegiatan yang disediakan oleh guru. Ini membuat mereka merasa dihargai dan lebih termotivasi untuk belajar. Dengan berbagai pilihan aktivitas yang dapat disesuaikan, Wordwall memberi ruang bagi setiap siswa untuk belajar dengan cara yang paling sesuai dengan gaya belajarnya.

1. Peningkatan Partisipasi Siswa

Melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, ditemukan bahwa implementasi Wordwall meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan. Aplikasi ini menawarkan fitur menarik seperti kuis dan teka-teki silang yang memotivasi siswa untuk belajar secara aktif. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa merasa lebih antusias dan terlibat dalam pembelajaran karena tampilan Wordwall yang interaktif dan kompetitif. Keaktifan siswa terlihat dari partisipasi mereka selama proses pembelajaran, seperti menjawab pertanyaan dan bersemangat menyelesaikan permainan edukatif.

2. Peningkatan Pemahaman Siswa

Selain itu, Wordwall juga membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPS. Media pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk memvisualisasikan konsep-konsep yang sulit dengan cara yang lebih sederhana dan menyenangkan. Kolaborasi dalam kelompok kecil, yang difasilitasi melalui aktivitas Wordwall, membantu siswa berdiskusi dan memperkuat pemahaman mereka terhadap topik-topik seperti perdagangan internasional, interaksi sosial, dan dinamika masyarakat. Guru mencatat bahwa siswa lebih mudah memahami materi yang sebelumnya dianggap sulit.

3. Peningkatan Minat Belajar Siswa

Salah satu hasil utama dari penerapan Wordwall adalah peningkatan minat belajar siswa. Aplikasi ini dirancang dengan tampilan yang menarik dan menyajikan materi dalam format

yang menyenangkan, seperti permainan edukatif. Melalui kuis, teka-teki silang, atau pencocokan kata, siswa merasakan pembelajaran yang tidak monoton. Suasana kelas menjadi lebih hidup, dengan siswa yang lebih banyak bertanya, berdiskusi, dan mengikuti proses pembelajaran dengan rasa ingin tahu yang tinggi. Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mereka lebih termotivasi untuk belajar karena media pembelajaran ini memberikan pengalaman yang unik dan tidak membosankan.

4. Kreativitas Siswa Meningkat

Wordwall juga terbukti mampu meningkatkan kreativitas siswa. Dalam pembelajaran berbasis Wordwall, siswa diberi kebebasan untuk mengeksplorasi ide-ide mereka, menyelesaikan tugas dengan cara yang inovatif, dan berkontribusi dalam diskusi kelompok. Siswa didorong untuk berpikir kritis, mencari solusi, dan menyelesaikan tantangan yang diberikan melalui aktivitas interaktif. Hal ini memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara aktif dan menciptakan solusi kreatif dalam suasana yang menyenangkan.

Evaluasi dan tantangan, evaluasi dilakukan melalui tanya jawab, observasi, dan analisis hasil kerja siswa. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan pada partisipasi, pemahaman, minat, dan kreativitas siswa setelah penggunaan Wordwall. Siswa menjadi lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan, lebih antusias dalam pembelajaran, dan menunjukkan kreativitas yang lebih tinggi dalam menyelesaikan tugas. Namun, implementasi Wordwall tidak lepas dari tantangan. Beberapa siswa memerlukan waktu untuk beradaptasi dengan media pembelajaran berbasis teknologi ini, terutama mereka yang kurang familiar dengan perangkat digital. Selain itu, guru perlu memastikan bahwa konten yang disajikan relevan dengan tujuan pembelajaran dan dapat diakses oleh seluruh siswa.

KESIMPULAN

Penerapan Wordwall dalam pembelajaran IPS di kelas 7 SMP Taman Dewasa Kudus membawa perubahan positif dalam pembelajaran. Dengan menghadirkan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, Wordwall tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga relevan. Meskipun terdapat beberapa kendala, solusi yang tepat dapat mengoptimalkan penggunaan Wordwall. Dengan demikian, Wordwall menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan partisipasi, pemahaman, dan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS. Penggunaan Wordwall dalam kelas terbukti mampu meningkatkan motivasi siswa. Elemen permainan yang dihadirkan dalam aktivitas pembelajaran cenderung membuat siswa lebih antusias dan terlibat aktif dalam setiap kegiatan yang diadakan. Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan Wordwall menunjukkan peningkatan signifikan dalam antusiasme dan pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Dengan cara ini, Wordwall tidak hanya menjadi alat bantu pengajaran yang menyenangkan, tetapi juga mendukung guru dalam mencapai tujuan pengajaran secara lebih efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Destiana, Rea, and Purwanto Purwanto. "Penerapan Media Interaktif Wordwall Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial." *Journal of Innovation and Teacher Professionalism* 2, no. 2 (2024): 117-23. <https://doi.org/10.17977/um084v2i22024p117-123>.
- Fidya, Ihfanti, Romdanih, and Eva Oktaviana. "Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III SEMNARA, 2021*, 219-27.
- Fayza, Vadya. "Pengaruh Penggunaan Wordwall Sebagai Alat Evaluasi Terhadap Keterampilan Membaca Intensif Siswa Kelas III MI Al-Mursyidiyyah Pamulang." B.S. thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Accessed October 31, 2024. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/78179>.
- Fidya, Ihfanti, Romdanih, and Eva Oktaviana. "Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III SEMNARA, 2021*, 219-27.

- Ghozali, Sahidan Almas, and Listyo Yudha Irawan. "IMPLEMENTASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF DAN MENARIK PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMPN 16 MALANG." *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial* 4, no. 4 (2024): 4-4.
- Hidayaty, Alfina, Mahwar Qurbaniah, and Anandita Eka Setiadi. "The Influence of Wordwall on Students Interests and Learning Outcomes." *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 15, no. 2 (2022): 1-10. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v15i2.51691>.
- Imron, Ali, Dewa Akbar Pamungkas, Muhammad Ilyas Marzuqi, and Dian Ayu Larasati. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Word Wall Terhadap Motivasi Belajar IPS." *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)* 10, no. 1 (2023): 43-56.
- Nurul, J, U. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV MI Sunan Giri Boro Kedungwaru Tulungagung. Hal.21.
- Nurul, J, U. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV MI Sunan Giri Boro Kedungwaru Tulungagung. Hal.25.
- Pamungkas, Dewa Akbar, Ali Imron, Muhammad Ilyas Marzuqi, and Dian Ayu Larasati. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Word Wall Terhadap Motivasi Belajar IPS Oleh." *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)* Universitas Negeri Surabaya 10, no. 01 (2023): 67-78.
- Rahman, Abd, Sabhayati Asri Munandar, Andi Fitriani, Yuyun Karlina, and Yumriani. "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan." *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2022): 1-8.