

## **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA DAN WORDWALL TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA**

**Wan Nurul Atikah Nasution<sup>1</sup>, Rafika Muspita Sari<sup>2</sup>**

Universitas Asahan, Indonesia<sup>12</sup>

Corresponding Author: [wannurulatikhnasution@gmail.com](mailto:wannurulatikhnasution@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan: (1) Untuk mengetahui minat dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media canva dan wordwall. (2) Untuk mengetahui minat dan hasil belajar siswa dengan menggunakan buku tekspada pembelajaran. (3) Untuk mengetahui pengaruh media canva dan wordwall terhadap minat dan hasil belajar bahasa Indonesia. Jenis penelitian ini adalah quasi experiment design. Penelitian ini terdiri dari dua kelompok siswa, di mana kedua kelompok tersebut dipilih secara multi stage random sampling, yang bertujuan untuk mengungkapkan pengaruh media canva dan wordwall terhadap minat dan hasil belajar Bahasa Indonesia dan pengaruh penggunaan buku teksterhadap minat dan hasil belajar Bahasa Indonesia. Lokasi penelitian adalah di SMA Negeri 1 Kisaran. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 360 orang serta sampel yang didapatkan adalah siswa kelas XI-IPA 8 yang berjumlah 38 orang dan XI-IPA 1 yang berjumlah 40 orang. Hasil penelitian ini adalah diperoleh: (1) Hasil belajar siswa kelas XI-IPA 8 yang diajar dengan menggunakan media canva dan media wordwall tergolong sangat tinggi dengan persentase sebesar 53% dari 38 siswa dan nilai rata-rata sebesar 85,26; (2) Hasil belajar siswa kelas XI-IPA 1 yang diajar dengan menggunakan buku tekstergolong tinggi dengan persentase sebesar 62,5% dari 40 siswa dan nilai rata-rata sebesar 68,12; (3) Hasil perhitungan menggunakan SPSS diperoleh uji t yaitu H0 ditolak dan H1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media canva dan media wordwall terhadap minat dan hasil belajar siswa pada siswa kelas XI-IPA 8.

**Kata kunci: Media Canva, Media Wordwall, Pembelajaran Bahasa Indonesia**

### **Abstract**

*This research aims: (1) To determine students' interests and learning outcomes using Canva and Wordwall media. (2) To determine students' interests and learning outcomes by using textbooks in learning. (3) To determine the influence of Canva and Wordwall media on interest and learning outcomes in Indonesian. This type of research is a quasi experimental design. This research consisted of two groups of students, where the two groups were selected using multi-stage random sampling, which aimed to reveal the influence of Canva and Wordwall media on interest and learning outcomes in Indonesian and the influence of using textbooks on interests and learning outcomes in Indonesian. The research location is at SMA Negeri 1 Kisaran. The population in this study was 360 people and the samples obtained were students from class XI-IPA 8, totaling 38 people and XI-IPA 1, totaling 40 people. The results of this research were obtained: (1) The learning outcomes of class (2) The learning outcomes of class (3) The results of calculations using SPSS obtained a t test, namely H0 was rejected and H1 was accepted, so it can be concluded that there is an influence of Canva media and Wordwall media on student interest and learning outcomes in class XI-IPA 8 students.*

**Keywords: Canva Media, Wordwall Media, Indonesian Language Learning**

#### **History:**

Received : 25 Februari 2024

Revised : 10 Maret 2024

Accepted : 23 Maret 2024

Published: 28 April 2024

**Publisher:** LPPM Universitas Darma Agung

**Licensed:** This work is licensed under

[Attribution-NonCommercial-No](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

[Derivatives 4.0 International \(CC BY-NC-ND 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



## PENDAHULUAN

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Hapsari & Zulherman, 2021). Corey (Ahda & Khayroiyah, 2022) mengatakan bahwa pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan. Dari tahun ke tahun pembelajaran terus dilaksanakan tanpa ada halangan yang berarti.

Dalam proses pembelajarannya, guru dan siswa menjadi pelaku utama. Dimana guru menjadi fasilitator dalam membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Namun dalam proses pembimbingan tersebut, guru harus menggunakan media pembelajaran dan metode pembelajaran. Apalagi di zaman serba digital, guru harus mampu menyesuaikan hal tersebut.

Namun berdasarkan hasil survei peneliti, bahwa guru hanya menggunakan buku teksdi dalam prosesnya bahkan hanya menggunakan metode ceramah. Untuk itu peneliti akan menggunakan media pembelajaran digital di dalam prosesnya.

Menurut Arsyad (Amrina, Mudinillah, Nur Isnain, et al., 2021), bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian serta minat peserta didik dalam belajar.

Maka dalam penelitian ini media digital yang digunakan adalah media pembelajaran berbasis aplikasi canva dan wordwall (Kartiwi & Rostikawati, 2022). Menurut Yuniastuti, dkk (2021), canva merupakan sebuah platform yang bisa dipergunakan oleh pendidik dalam pembuatan media pembelajaran berupa slide presentasi, video, ataupun infografis interaktif. Walaupun media canva bukanlah media khusus untuk pembelajaran, tetapi media canva memiliki kelebihan yang bagus untuk pendidik. Menurut Mulyani, dkk (Widyatnyana, 2021), canva memiliki kelebihan antara lain; 1) bisa memudahkan seorang pendidik dalam mendesain pembelajaran yang menarik seperti poster pembelajaran, template video pembelajaran, powerpoint untuk presentasi diskusi serta lain-lain yang telah tersedia di dalam aplikasi canva. 2) canva juga menyediakan aneka macam template sehingga pendidik mudah untuk menghasilkan desain yang menarik. Hanya menyesuaikan saja seperti tulisan, warna atau pun ukuran dan gambar sehingga media pembelajaran yang akan digunakan lebih menarik. 3) aplikasi canva juga mudah dijangkau oleh semua kalangan bahkan bisa diakses melalui smartphone juga. Hanya tinggal mendownload atau membuka website canva, pendidik atau pun siswa sudah bisa memakai aplikasi ini (Safrianti, 2022).

Selanjutnya, media yang digunakan secara sekaligus juga adalah wordwall. Wordwall merupakan sebuah aplikasi gamifikasi digital berbasis jaringan yang menyediakan berbagai fitur game dan kuis yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam penyampaian evaluasi materi (Amrina, Mudinillah, & Hafiz, 2021). Menurut Lestari wordwall berguna sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Game ini dapat digunakan melalui laptop atau smartpone. Dalam aplikasi wordwall terdapat gambar, audio, animasi dan permainan interaktif yang dapat membuat siswa tertarik.

Dengan penggunaan media tersebut diharapkan mampu meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa. Minat belajar adalah sikap ketaatan pada kegiatan belajar, baik menyangkut perencanaan belajar, maupun inisiatif melakukan usaha tersebut dengan sungguh-sungguh (Penelitian & Maulia, 2023). Menurut Nursyam, (Istiqomah et al., 2023), minat belajar adalah keinginan untuk melakukan sesuatu karena ketertarikan dan kesenangan akan pekerjaan termasuk belajar. Minat belajar memiliki kontribusi untuk meningkatkan hasil belajar sebab seseorang beraktivitas tergantung minatnya. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Hala (2017), jika minat belajar yang dimiliki oleh siswa tinggi maka kecenderungan hasil belajar yang diperoleh pun akan tinggi. Minat belajar siswa memberikan efek positif dan signifikan pada hasil belajar. Rusmiati menyatakan bahwa minat dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu faktor yang besar pengaruhnya terhadap prestasi belajar. Siswa yang minat belajarnya tinggi akan memperoleh prestasi belajar baik (Nuraeni et al., 2022).

Pada penelitian ini, materi bahasa Indonesia yang digunakan adalah pembelajaran drama, yakni menganalisis unsur intrinsik dan ekstrinsik dalam drama (Fauziah et al., 2022). Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana minat dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media canva dan wordwall? (2) Bagaimana minat dan hasil belajar siswa dengan menggunakan buku tekspada pembelajaran? (3) Adakah pengaruh media canva dan wordwall terhadap minat dan hasil belajar Bahasa Indonesia?

Tujuan dalam penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui minat dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media canva dan wordwall. (2) Untuk mengetahui minat dan hasil belajar siswa dengan menggunakan buku teks pada pembelajaran. (3) Untuk mengetahui pengaruh media canva dan wordwall terhadap minat dan hasil belajar Bahasa Indonesia.

## **METODE**

Jenis penelitian ini adalah quasi experiment design (eksperimen semu). Penelitian ini terdiri dari dua kelompok peserta didik, di mana kedua kelompok tersebut dipilih secara

multi stage random sampling, yang bertujuan untuk mengungkapkan pengaruh media canva dan wordwall terhadap minat dan hasil belajar Bahasa Indonesia dan pengaruh penggunaan buku teks terhadap minat dan hasil belajar Bahasa Indonesia (Thesalonika & Arent, 2023).

Lokasi penelitian adalah di SMA Negeri 1 Kisaran. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 360 orang. Kemudian ditarik sampling yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi. Maka sampel yang didapatkan adalah siswa kelas XI-IPA 8 yang berjumlah 38 orang DAN XI-IPA 1 yang berjumlah 40 orang. Variabel Penelitian Variabel merupakan gejala yang menjadi fokus dalam penelitian. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media canva dan media wordwall, sedangkan variabel terikatnya adalah minat dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia (Alif, 2020).

Desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah posttest only control group design, dalam desain ini terdapat dua kelompok yang diberi perlakuan yang berbeda dalam materi yang sama, yakni materi pembelajaran drama. Terdapat dua kelompok eksperimen dalam penelitian ini yaitu kelompok pertama adalah kelompok eksperimen yang belajar dengan media canva dan media wordwall yaitu siswa kelas XI-IPA 8 dan kelompok kedua adalah kelompok eksperimen yang belajar dengan buku tekssaja yaitu siswa kelas XI-IPA 1 (Anugrah et al., 2022). Instrumen yang digunakan adalah angetket minat belajar dan tes hasil belajar siswa dalam menganalisis unsur instrinsik dan ekstrinsik dalam drama.

**Tabel 1. Desain Penelitian**

<b>Kelompok</b>	<b>Perlakuan</b>	<b>Posttest</b>
A	X <sub>1</sub>	O <sub>1</sub>
B	X <sub>2</sub>	O <sub>2</sub>

Keterangan:

A = kelas ekperimen XI-IPA 8

B = kelas eksperimen XI-IPA 1

X<sub>1</sub> = diajarkan menggunakan media *canva* dan media *wordwall*

X<sub>2</sub> = diajarkan menggunakan *buku teks*

O<sub>1</sub> = minat dan hasil belajar setelah menggunakan media *canva* dan media *wordwall*

O<sub>2</sub> = minat dan hasil belajar setelah menggunakan *buku teks*

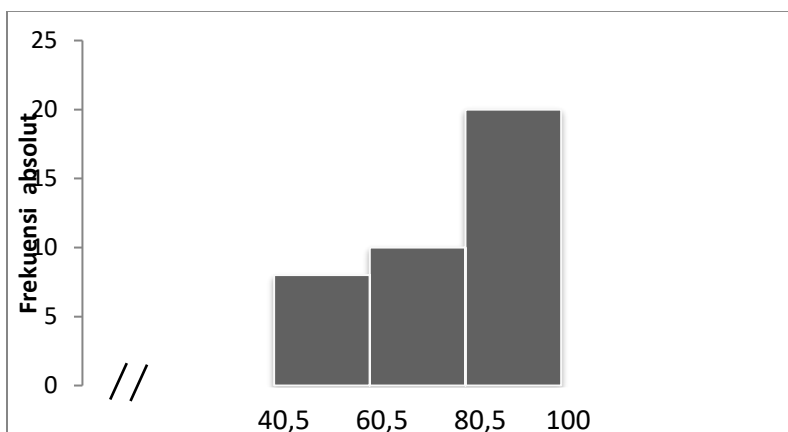
Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis inferensial. Data deskriptif dengan menyusun tabel distribusi frekuensi dengan langkah-langkah: (1) menghitung rentang nilai (R); (2) menghitung panjang kelas interval (P); (3) menghitung jumlah kelas interval; (4) Rata-rata (Mean); (5) Standar Devisiasi; (6) Persentase (%) nilai rata-rata. Sedangkan analisis inferensial dilakukan untuk pengujian hipotesis yakni uji-t

(Permana & Kasriman, 2022). Sebelum dilakukan uji-t independen, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat statistik parametrik, yang meliputi: uji normalitas data, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Seperti yang sudah dijelaskan pada bagian terdahulu, bahwa instrumen yang digunakan adalah hasil belajar siswa dalam menganalisis unsur instrinsik dan ekstrinsik dalam drama (Jauhar & Nur, 2022).

Berdasarkan hasil perhitungan analisis stastistik, berikut diagram distribusi frekuensi hasil belajar dengan menggunakan media *canva* dan media *wordwall* (A).

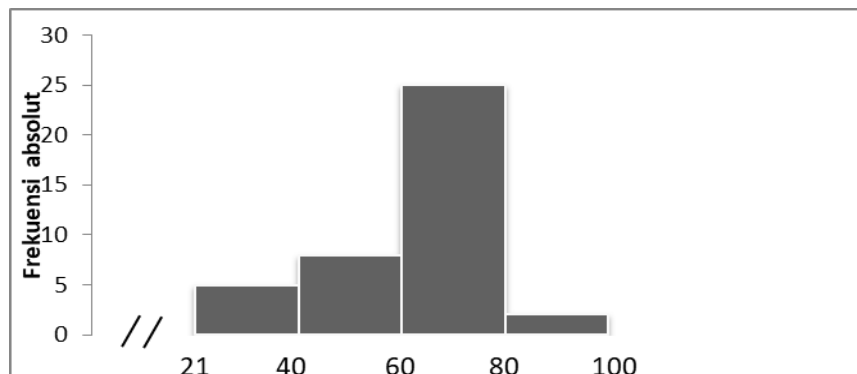


**Gambar 1. Diagram Distribusi Frekuensi Hasil Belajar dengan Menggunakan media *canva* dan media *wordwall* (Kelompok A)**

Berikut klasifikasi kategori hasil belajar kelompok A (kelas XI-IPA 8) yang diajarkan dengan media *canva* dan media *wordwall* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (*posttest*) dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel. 2 Kategori Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media *Canva* dan Media *Wordwall* (Kelompok A)**

Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
0-20	0	0	
21-40	0	0	Rendah
41-60	8	21	Sedang
61-80	10	26	Tinggi
81-100	20	53	Sangat tinggi
<b>Jumlah</b>	<b>38</b>	<b>100</b>	



**Gambar 2. Diagram Distribusi Frekuensi Hasil Belajar dengan Menggunakan Buku teks (Kelompok B)**

Berikut klasifikasi kategori hasil belajar kelompok B (kelas XI-IPA 1) yang diajarkan dengan buku teks dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (*posttest*) dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel. 3. Kategori Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Buku Teks (Kelompok B)**

Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
0-20	0	0	
21-40	5	12,5	ggRendah
41-60	8	20	Sedang
61-80	25	62,5	Tinggi
81-100	2	5	Sangat tinggi
<b>Jumlah</b>	<b>40</b>	<b>100</b>	

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen A berbeda secara signifikan dengan hasil belajar siswa pada kelompok kontrol B. Sehingga dapat dikatakan bahwa dengan memanfaatkan media canva dan media wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas XI SMA, hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang berarti antara kelas eksperimen A (XI-IPA 8) dengan penggunaan media canva dan media wordwall dan kelas kontrol B (XI-IPA 1) dengan penggunaan buku teks (Rahayu et al., 2022). Oleh karena itu, ada perbedaan yang signifikan dengan digunakannya media canva dan media wordwall dan buku teks terhadap hasil belajar siswa.

Hasil analisis data menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas XI-IPA 8 yang diajar dengan menggunakan media canva dan media wordwall dengan nilai rata-rata 85,26 pada nilai post-test (Sari & Yarza, 2021). Nilai siswa setelah pemberian post-test masuk ke dalam kategori sangat tinggi dengan persentase sebesar 53%. Hal ini karena proses pembelajaran menggunakan media canva dan media wordwall lebih menekankan pada partisipasi siswa secara aktif dalam berbagi materi antar satu sama lain dan berinteraksi dalam kelas (Hermiyanto & Wahyudi, 2022). Penggunaan media canva dan media wordwall ini dapat meningkatkan aktivitas dan partisipasi siswa untuk mencari sendiri materi (informasi) di dalam proses pembelajaran (Oktariyanti et al., 2021). Dengan penggunaan media ini siswa menjadi aktif, dapat dikatakan secara tidak langsung minat belajar siswa menjadi lebih tinggi (Yuniar et al., 2021).

Hasil analisis data menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas XI-IPA 1 yang diajar dengan menggunakan buku teks adalah 68,12 pada nilai posttest. Nilai siswa setelah pemberian posttest masuk ke dalam kategori sangat tinggi dengan persentase sebesar 62,5% (Aidah & Nurafni, 2022). Hasil belajar siswa yang diajar dengan penggunaan buku teks yang mendapatkan nilai pada kategori tinggi cukup banyak. Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan buku teks membuat minat belajar dan hasil belajar siswa rendah karena siswa merasa bosan dan tidak tertarik.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut: (1) Hasil belajar siswa kelas XI-IPA 8 yang diajar dengan menggunakan media canva dan media wordwall tergolong sangat tinggi dengan persentase sebesar 53% dari 38 siswa dan nilai rata-rata sebesar 85,26; (2) Hasil belajar siswa kelas XI-IPA 1 yang diajar dengan menggunakan buku teks tergolong tinggi dengan persentase sebesar 62,5% dari 40 siswa dan nilai rata-rata sebesar 68,12; (3) Hasil perhitungan menggunakan SPSS diperoleh uji t yaitu  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media canva dan media wordwall terhadap minat dan hasil belajar siswa pada siswa kelas XI-IPA 8. Pencapaian hasil belajar siswa kelompok eksperimen A (XI-IPA 8) yang diajar dengan menggunakan media canva dan media wordwall lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok eksperimen B (XI-IPA 1) yang diajar dengan menggunakan buku teks.

Selanjutnya penulis memberikan saran: (1) diharapkan pendidik khususnya guru dapat menggunakan dan memaksimalkan kualitas pembelajaran dengan menciptakan proses pembelajaran yang inovatif dengan penggunaan metode pembelajaran dan media

pembelajaran yang inovatif; (2) diharapkan pendidik dapat menguasai teknologi agar dapat mengikuti perkembangan zaman revolusi 5.0.

## REFERENCES

- Ahda, H., & Khayroiyah, S. (2022). *Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru Sd Swasta It Darussalam. 1*, 57–65.
- Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Di Sdn Ciracas 05 Pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2). <https://doi.org/10.22373/pjp.v11i2.14133>
- Alif, A. I. (2020). Penerapan Metode Analytical Hierarchy Process Terhadap Keputusan Pemilihan Supplier Dalam Pengadaan Material Canvas Menggunakan Software Expert Choice. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 1(02), 73–81. <https://doi.org/10.59141/jist.v1i02.18>
- Amrina, Mudinillah, A., & Hafiz, A. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Kitabah Di Smpit Brilliant Batusangkar Kelas 7. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2), 90–105.
- Amrina, Mudinillah, A., Nur Isnain, D., Bahasa Arab, P., Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Batusangkar, F., Agama Islam, P., Tinggi Agama Islam Al-Hikmah Pariangan Batusangkar, S., & Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, F. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradat Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas Iii Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 1(2), 55–65.
- Anugrah, A., Istiningsih, S., & Zain, M. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Vi Sdn 48 Cakranegara. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 208–216. <https://jurnal.educ3.org/index.php/pedagogia/article/view/81>
- Fauziyah, N. L., Widodo, J. P., & Yappi, S. N. (2022). The Use Of ‘Canva For Education’ and The Students’ Perceptions Of Its Effectiveness In The Writing Procedure Text. *Budapest International Research And Critics Institute-Journal (Birci-Journal)*, 5(1). <https://doi.org/10.33258/birci.v5i1.4359>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Hermiyanto, D. L., & Wahyudi, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pomewall (Media Pop Up Dan Game Wordwall) Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V



- Di Sekolah Dasar. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(11), 4644–4648. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i11.1104>
- Istiqomah, A., Sugiharti, R. E., & Rikmasari, R. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Ict Berbasis Video Animasi Melalui Aplikasi Canva. *An-Nizam*, 2(2), 49–59. <https://doi.org/10.33558/an-nizam.v2i2.6140>
- Jauhar, S., & Nur, N. (2022). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Tpack Pada Pembelajaran Ips Siswa Kelas V Sds It Rabbani Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. *Global Journal Teaching Professional*, 1(3), 371–378.
- Kartiwi, Y. M., & Rostikawati, Y. (2022). Pemanfaatan Media Canva Dan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Teks Fabel Peserta Didik Smp. *Semantik*, 11(1), 61. <https://doi.org/10.22460/semantik.v11i1.p61-70>
- Nuraeni, L., Jumiadin, D., & Westhisi, S. M. (2022). Penyuluhan Model Pembelajaran Inovatif Paud Holistik Integratif Melalui Aplikasi Canva Untuk Guru Paud. *Abdimas Siliwangi*, 5(2), 338–348. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22460/as.v5i2.10339>
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093–4100. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1490>
- Penelitian, H., & Maulia, S. (2023). *Prosiding Seminar Nasional Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital*. 83–87.
- Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Ips Kelas Iv. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831–7839.
- Rahayu, P., Pangestika, R. R., & Anjarini, T. (2022). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Talkingstick Berbantuan Media Wordwall Pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Journal On Teacher Education*, 4(1), 385–394. <https://doi.org/10.31004/jote.v4i1.5901>
- Safrianti, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2, 467–474.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>

- Thesalonika, E., & Arent, E. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Konsep Dasar Ips. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(1), 215–222. <https://doi.org/10.29407/jsp.v6i1.240>
- Widyatnyana, K. N. (2021). Penerapan Model Discovery Learning Pada Materi Teks Cerpen Dengan Menggunakan Media Canva For Education. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 10(2), 229–236. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_bahasa.v10i2.695](https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.v10i2.695)
- Yuniar, A. I. S., Putra, G. A., Purwati, N. E., Hayatunnufus, U., & Nafi'ah, U. (2021). Hitari (Historical-Archaeology Heritage Riddle): Pemanfaatan Wordwall Sebagai Media Ajar Indonesia Zaman Prasejarah Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (Jihi3s)*, 1(11), 1182–1190. <https://doi.org/10.17977/Um063v1i11p1182-1190>