



## **Dari Bosan Jadi Semangat: Wordwall Tingkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Sosiologi Siswa**

**Ella Jayahuda Prasety**✉

MAN 1 Kota Malang

---

### **Info Artikel**

*Sejarah Artikel:*

Disubmit: Juli 2025

Direvisi: September 2025

Diterima: November 2025

---

*Keywords:*

*Wordwall, learning interest, learning outcomes, sociology, Classroom Action Research*

---

### **Abstrak**

Proses penilaian merupakan bagian integral dari pembelajaran yang berfungsi untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran serta mengidentifikasi kekurangan yang ada. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan aplikasi Wordwall dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi. Wordwall, sebagai aplikasi berbasis web, memungkinkan pembuatan berbagai jenis permainan berbasis tes yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus. Data diperoleh melalui metode tes, panduan observasi, dan catatan lapangan. Analisis hasil tes menunjukkan adanya peningkatan konsisten dalam hasil belajar siswa pada setiap siklus, dibandingkan dengan studi pendahuluan. Selain itu, observasi mengungkapkan bahwa penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan semangat belajar siswa. Kriteria keberhasilan penelitian tercapai berdasarkan hasil implementasi tindakan di kedua siklus. Dengan demikian, Wordwall terbukti efektif sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar Sosiologi siswa.

*Abstract*

*The assessment process is an integral part of learning, serving to measure the success of the learning process and identify existing deficiencies. This study aims to analyze the effectiveness of using the Wordwall application in improving students' interest and learning outcomes in Sociology. Wordwall, a web-based application, facilitates the creation of various interactive and engaging test-based games. This research employs a Classroom Action Research (CAR) approach conducted in two cycles. Data were collected through tests, observation guidelines, and field notes. Test result analysis revealed a consistent improvement in students' learning outcomes across each cycle compared to the preliminary study. Additionally, observations indicated that the use of Wordwall as a learning medium successfully increased students' enthusiasm for learning. The criteria for success were achieved based on the implementation outcomes in both cycles. Thus, Wordwall is proven effective as a learning medium to enhance students' interest and learning outcomes in Sociology.*

© 2025 Universitas Negeri Semarang

---

✉ Alamat korespondensi:  
MAN 1 Kota Malang  
E-mail: ellajaya80@gmail.com

ISSN 2252-7133  
E-ISSN 2548-4648

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar utama dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas. Secara etimologis, kata "pendidikan" berasal dari bahasa Yunani, yaitu "pais" yang berarti seseorang, dan "again" yang bermakna membimbing (Jumarnis et al., 2023). Dalam konteks pendidikan di Indonesia, mata pelajaran seperti Sosiologi memiliki peran strategis, tidak hanya untuk membangun wawasan sosial siswa tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai karakter yang sesuai dengan Pancasila. Pembelajaran Sosiologi memerlukan metode yang interaktif dan inovatif untuk menumbuhkan minat belajar siswa, yang secara langsung memengaruhi hasil belajar mereka.

Minat belajar merupakan salah satu aspek penting yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Siswa dengan minat belajar yang tinggi cenderung lebih antusias dalam memahami materi yang diajarkan dan aktif dalam kegiatan belajar. Dalam pembelajaran Sosiologi, minat belajar sangat penting karena mata pelajaran ini berkaitan dengan pembentukan wawasan dan sikap sosial siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Nu'man (Hikmah, 2020), yang menyatakan bahwa tujuan pendidikan Kewarganegaraan dan Sosiologi adalah membentuk warga negara yang baik, patriotik, demokratis, dan toleran.

Namun, hasil monitoring dan evaluasi (Sumarmi, 2023) menunjukkan bahwa banyak guru menghadapi kendala dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Sekitar 60% guru menyatakan kesulitan dalam merumuskan indikator, menyusun instrumen penilaian, dan melaksanakan evaluasi. Hal ini berdampak pada rendahnya minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran yang memerlukan pemahaman konseptual seperti Sosiologi.

Salah satu solusi untuk mengatasi tantangan tersebut adalah dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah membawa berbagai inovasi yang dapat mendukung

pembelajaran, mulai dari perencanaan hingga evaluasi. Salah satu media pembelajaran yang efektif adalah Wordwall, aplikasi berbasis web yang memungkinkan guru untuk membuat berbagai permainan berbasis tes secara interaktif. Menurut (Imanulhaq & Pratowo, 2022), Wordwall dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui fitur-fitur seperti kuis, menjodohkan, pencarian kata, dan lainnya.

Wordwall terbukti efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kondusif. (Nenohai et al., 2022) menyatakan bahwa media berbasis game seperti Wordwall memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, siswa yang terlibat aktif dalam pembelajaran cenderung lebih mudah mengingat informasi dan memahami konsep yang diajarkan.

Penelitian (Mazelin et al., 2022) menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa. Hal ini relevan dengan pembelajaran Sosiologi, di mana siswa perlu memahami istilah-istilah sosial yang kompleks. Dengan metode yang interaktif, Wordwall dapat membantu siswa memahami konsep-konsep tersebut dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan.

Selain meningkatkan minat belajar, penggunaan Wordwall juga berdampak pada hasil belajar siswa. Dalam penelitian (Susanto & Eka Sari, 2023) Wordwall menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran bahasa dan matematika di negara-negara maju seperti Inggris dan Amerika Serikat. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa Wordwall dapat diadaptasi dalam berbagai mata pelajaran, termasuk Sosiologi, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penggunaan Wordwall juga mendukung prinsip pembelajaran berkelanjutan yang diamanatkan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Evaluasi yang dilakukan secara interaktif dan berkelanjutan memungkinkan

guru untuk memantau perkembangan siswa dan melakukan perbaikan terhadap proses pembelajaran. Dengan demikian, Wordwall tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran tetapi juga sebagai alat evaluasi yang mendukung pengembangan kompetensi siswa secara menyeluruh.

Namun, implementasi Wordwall sebagai media pembelajaran memerlukan perencanaan yang matang. Guru perlu memahami cara mengintegrasikan Wordwall dalam proses pembelajaran agar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. (Amri & Sukmaningrum, 2023) menekankan pentingnya melibatkan siswa dalam proses pembuatan materi pembelajaran, seperti ringkasan atau kata-kata kunci yang digunakan dalam permainan Wordwall. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan interaksi siswa tetapi juga memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Dengan berbagai keunggulannya, Wordwall menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas Wordwall dalam pembelajaran Sosiologi melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan di era digital.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas X MAN 1 Kota Malang pada mata pelajaran Sosiologi, dengan fokus pada materi **Institusi dan Organisasi Sosial**. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Model ini mengikuti konsep penelitian tindakan oleh Kemmis & McTaggart (1988) serta Kurt Lewin (2013) dalam (Susilowati, 2018). Setiap siklus dirancang untuk mengidentifikasi kendala

pembelajaran, mengimplementasikan solusi berupa penggunaan aplikasi Wordwall, serta mengevaluasi dampaknya terhadap minat dan hasil belajar siswa.

Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan media pembelajaran berbasis Wordwall dengan berbagai permainan interaktif, seperti kuis dan pencocokan istilah, untuk mendukung pemahaman siswa terhadap konsep institusi dan organisasi sosial. Selain itu, instrumen penelitian seperti soal pre-test, post-test, dan lembar observasi dirancang untuk memantau aktivitas siswa dan mengevaluasi keberhasilan pembelajaran. Tahap pelaksanaan melibatkan dua pertemuan, yang mencakup pemberian materi, pengenalan aplikasi Wordwall, pelatihan siswa menggunakan aplikasi, diskusi kelompok, dan evaluasi pembelajaran.

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran untuk mencatat aktivitas siswa, tingkat partisipasi, serta antusiasme mereka terhadap pembelajaran menggunakan Wordwall. Hasil pengamatan ini menjadi dasar untuk analisis dan refleksi pada setiap siklus. Refleksi bertujuan untuk mengevaluasi keberhasilan pembelajaran, mengidentifikasi kendala, dan merancang perbaikan untuk siklus berikutnya. Data penelitian dikumpulkan melalui tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi, yang kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian diharapkan mampu menunjukkan bahwa aplikasi Wordwall dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, serta menumbuhkan minat belajar mereka. Dengan demikian, Wordwall tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai alat evaluasi yang mendukung keberhasilan pembelajaran Sosiologi. Penelitian ini juga berkontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi yang relevan untuk pendidikan di era digital. Dengan pembelajaran berbasis digital dapat menambah pengalaman belajar peserta didik jauh lebih bermakna.

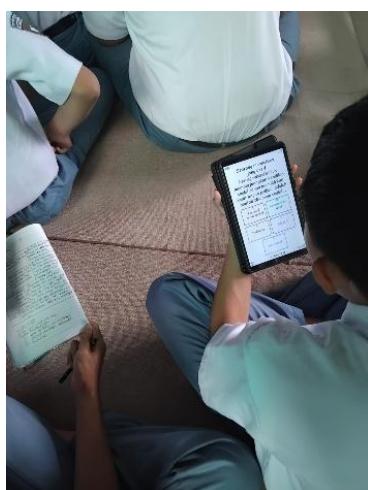
## PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan aplikasi Wordwall dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa kelas X MAN 1 Kota Malang pada materi **Institusi dan Organisasi Sosial**. Proses penelitian dilakukan dalam dua siklus, masing-masing melibatkan tahapan pelaksanaan tindakan, observasi, perencanaan, dan refleksi sesuai dengan model Penelitian Tindakan Kelas (Kemmis & McTaggart, 1988).

### Siklus 1

#### Pelaksanaan Tindakan

Pada siklus pertama, pembelajaran dilakukan dalam dua pertemuan. Pertemuan pertama dimulai dengan pre-test untuk mengukur kemampuan awal siswa terhadap materi **Institusi dan Organisasi Sosial**. Guru memberikan pengantar materi dengan menjelaskan pengertian institusi sosial, jenis-jenisnya (seperti keluarga, pendidikan, ekonomi, agama, dan politik), serta peran organisasi sosial dalam masyarakat. Setelah itu, guru memperkenalkan aplikasi Wordwall dan memberikan petunjuk cara menggunakan.



Gambar 1. Siswa Menggunakan Aplikasi Wordwall

Proses pembelajaran dilanjutkan dengan kegiatan interaktif menggunakan permainan kuis di Wordwall yang dirancang untuk membantu siswa memahami konsep dasar institusi sosial. Pertemuan kedua diisi dengan

diskusi kelompok untuk membahas soal yang telah dikerjakan melalui Wordwall, diikuti oleh pemberian penguatan oleh guru terkait materi yang telah dipelajari. Pada akhir pertemuan, post-test dilakukan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah pembelajaran berlangsung.

Tabel 1. Ketuntasan Kelas

No.	Nama	Pra Siklus	KKM	Nilai
1	A.D	65	75	85
2	B.R	70	75	80
3	C.S	60	75	78
4	D.W	68	75	82
5	E.F	72	75	88
6	F.T	50	75	76
7	G.H	55	75	80
8	H.U	60	75	79
9	I.J	62	75	85
10	J.K	65	75	81
11	K.L	58	75	77
12	L.M	63	75	83
13	M.N	50	75	75
14	N.O	66	75	84
15	O.P	48	75	76
16	P.Q	55	75	79
17	Q.R	61	75	82
18	R.S	70	75	86
19	S.T	59	75	78
20	T.U	52	75	80
21	U.V	64	75	87
22	V.W	50	75	76
23	W.X	62	75	83
24	X.Y	67	75	89

#### Penjelasan:

- Nilai Pra-Siklus: Nilai Awal siswa sebelum menggunakan media word wall.
- KKM : Kriteria Ketuntasan Minimal 75
- Nilai Siklus: Nilai siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan media wordwall

#### Observasi

Selama pembelajaran, pengamatan dilakukan untuk mencatat aktivitas siswa menggunakan lembar observasi. Data menunjukkan bahwa sebagian besar siswa antusias mencoba permainan di Wordwall, meskipun beberapa siswa terlihat masih kurang aktif dan mengalami kesulitan memahami fitur aplikasi. Interaksi siswa dalam diskusi juga belum optimal, dengan hanya beberapa siswa yang berpartisipasi aktif. Hasil tes formatif pada siklus 1 menunjukkan ketuntasan belajar siswa

sebesar **65%**, yang termasuk dalam kategori tinggi (Kusumawati & Nursafitri, 2022).

### **Perencanaan**

Berdasarkan hasil observasi pada siklus pertama, beberapa perbaikan direncanakan untuk siklus kedua. Guru memutuskan untuk:

1. Mengoptimalkan pengenalan dan pelatihan penggunaan Wordwall di awal pembelajaran.
2. Menyediakan variasi permainan yang lebih menarik, seperti teka-teki silang dan pencocokan konsep dengan contoh.
3. Memberikan pendampingan lebih intensif kepada siswa yang kurang aktif atau mengalami kesulitan.
4. Meningkatkan keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok melalui pembagian peran yang lebih jelas.

### **Refleksi**

Refleksi pada siklus pertama menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall berhasil meningkatkan minat belajar siswa, meskipun belum mencapai tingkat optimal. Kendala teknis dan kurangnya keterlibatan beberapa siswa menjadi perhatian utama yang perlu diatasi pada siklus berikutnya.

### **Siklus 2**

#### **Pelaksanaan Tindakan**

Siklus kedua dimulai dengan perbaikan berdasarkan hasil refleksi sebelumnya. Guru kembali memberikan pengantar singkat tentang materi institusi dan organisasi sosial, tetapi dengan fokus pada fungsi dan peran institusi sosial dalam kehidupan masyarakat. Guru menggunakan permainan di Wordwall yang lebih bervariasi, seperti menjodohkan konsep dengan contoh, teka-teki silang, dan pencarian kata.

Pada pertemuan pertama, siswa diajak untuk mengeksplorasi materi secara mandiri melalui permainan di Wordwall, dengan bimbingan dari guru. Pada pertemuan kedua, pembelajaran dilanjutkan dengan diskusi kelompok. Siswa diberi kesempatan untuk

mempresentasikan hasil diskusi mereka, sementara guru memberikan klarifikasi dan penguatan terhadap jawaban yang kurang tepat. Post-test dilakukan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah pembelajaran siklus kedua.

**Tabel 2.** Ketuntaasan Kelas

No.	Nama	Nilai Siklus 1	KKM	Nilai Siklus 2
1	A.D	85	75	88
2	B.R	80	75	85
3	C.S	78	75	82
4	D.W	82	75	86
5	E.F	88	75	90
6	F.T	76	75	80
7	G.H	80	75	84
8	H.U	79	75	83
9	I.J	85	75	89
10	J.K	81	75	86
11	K.L	77	75	81
12	L.M	83	75	87
13	M.N	75	75	78
14	N.O	84	75	88
15	O.P	76	75	81
16	P.Q	79	75	83
17	Q.R	82	75	85
18	R.S	86	75	90
19	S.T	78	75	82
20	T.U	80	75	85
21	U.V	87	75	90
22	V.W	76	75	80
23	W.X	83	75	87
24	X.Y	89	75	92

#### **Penjelasan:**

- Nilai Siklus 1: Nilai siswa setelah siklus pertama pembelajaran menggunakan media Wordwall.
- Nilai Siklus 2: Nilai siswa setelah siklus kedua dengan perbaikan pembelajaran berdasarkan refleksi siklus pertama. Nilai ini umumnya meningkat karena siswa lebih terlibat aktif dan memahami materi lebih baik.
- KKM : Kriteria Ketuntasan Minimal 75

#### **Observasi**

Hasil pengamatan pada siklus kedua menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterlibatan siswa. Sebagian besar siswa lebih aktif dalam mengerjakan permainan di Wordwall dan berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Tingkat antusiasme siswa juga meningkat, terlihat dari peningkatan jumlah

pertanyaan yang diajukan kepada guru dan diskusi yang lebih hidup antar siswa. Hasil tes formatif pada siklus kedua menunjukkan ketuntasan belajar siswa sebesar **90%**, yang termasuk dalam kategori sangat tinggi (Fauziah et al., 2017).

### Perencanaan

Meskipun hasil siklus kedua menunjukkan peningkatan yang signifikan, guru tetap merancang langkah-langkah untuk mempertahankan keterlibatan siswa, seperti memastikan variasi permainan tetap relevan dengan materi, memberikan umpan balik yang lebih rinci, dan mendorong siswa untuk mengevaluasi hasil pembelajaran mereka secara mandiri.

### Refleksi

Refleksi pada siklus kedua menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa secara signifikan. Keberhasilan ini tidak hanya terlihat dari peningkatan hasil tes formatif, tetapi juga dari meningkatnya antusiasme dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Wordwall terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital (Fadhillah, 2022).

Dari hasil kedua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Wordwall mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada materi **Institusi dan Organisasi Sosial**. Peningkatan ketuntasan belajar dari 65% pada siklus 1 menjadi 90% pada siklus 2 menunjukkan efektivitas Wordwall dalam mendukung proses pembelajaran. Dengan demikian, Wordwall dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang relevan untuk diterapkan pada berbagai materi, khususnya di mata pelajaran Sosiologi.

### SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Wordwall secara signifikan mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas X MAN 1 Kota Malang pada materi

**Institusi dan Organisasi Sosial**. Proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan melalui Wordwall membuat siswa lebih antusias, aktif, dan terlibat dalam setiap tahap pembelajaran. Hal ini tercermin dari peningkatan ketuntasan belajar siswa, yaitu sebesar 65% pada siklus pertama yang meningkat menjadi 90% pada siklus kedua. Peningkatan ini menunjukkan bahwa Wordwall tidak hanya membantu siswa memahami konsep-konsep dalam materi Sosiologi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif siswa.

Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi seperti Wordwall dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi rendahnya minat dan hasil belajar siswa. Dengan pendekatan yang tepat, Wordwall mampu mengintegrasikan elemen permainan dalam pembelajaran sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif dan fokus. Kesuksesan ini tidak hanya bermanfaat dalam pembelajaran Sosiologi, tetapi juga relevan untuk diterapkan pada mata pelajaran lain. Oleh karena itu, guru disarankan untuk mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

### DAFTAR PUSTAKA

- Amri, F., & Sukmaningrum, R. (2023). Implementation of Wordwall as a Learning Media to Improve Students' Writing Skill. *International Journal of Multidisciplinary Approach Research and Science*, 1(03). <https://doi.org/10.59653/ijmars.v1i03.255>
- Fadhillah, L. (2022). Penggunaan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Hukum dan Peradilan di Indonesia. *Pijar: Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1). <https://doi.org/10.56393/pijar.v2i1.1127>
- Fauziah, A., Rosnaningsih, A., & Azhar, S. (2017). HUBUNGAN ANTARA MOTIVASI BELAJAR DENGAN

- MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV SDN PORIS GAGA 05 KOTA TANGERANG. *Jurnal JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 4(1). <https://doi.org/10.26555/jpsd.v4i1.a9594>
- Hikmah, F. N. (2020). PERAN PENDIDIKAN SOSIOLOGI DALAM MEMBENTUK PERILAKU MASYARAKAT SESUAI NILAI DAN NORMA. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 8(1). <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i1.592>
- Imanulhaq, R., & Pratowo, A. (2022). Edugame Wordwall : Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4(1).
- Jumarnis, M., Rahmawati, W., & Rahayu, A. S. (2023). Metode Pendidikan Dalam Al-Qur'an. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6). <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.271>
- Kusumawati, N., & Nursafitri, M. D. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Untuk Meningkatkan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Materi Perkembangbiakan Makhluk Hidup Pada Kelas VI SDN Bongsopotro 01. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2). <https://doi.org/10.35931/am.v6i2.1007>
- Mazelin, N., Maniam, M., Jeyaraja, S. S. B., Ng, M. M., Xiaoqi, Z., & Jingjing, Z. (2022). Using Wordwall to Improve Students' Engagement in ESL Classroom. *International Journal of Asian Social Science*, 12(8). <https://doi.org/10.55493/5007.v12i8.4558>
- Nenohai, J. A., Rokhim, D. A., Agustina, N. I., & Munzil, M. (2022). Development of Gamification-Based Wordwall Game Platform on Reaction Rate Materials. *Orbital*, 14(2). <https://doi.org/10.17807/orbital.v14i2.16206>
- Sumarmi, S. (2023). Problematika Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar. *Social Science Academic*, 1(1). <https://doi.org/10.37680/ssa.v1i1.3193>
- Susanto, E., & Eka Sari, M. (2023). Effectiveness of Using The Wordwall Application on Student Learning Outcomes. *At-Ta'lim : Media Informasi Pendidikan Islam*, 22(1). <https://doi.org/10.29300/attalim.v22i1.11206>
- Susilowati, D. (2018). PENELITIAN TINDAKAN KELAS (PTK) SOLUSI ALTERNATIF PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN. *JURNAL ILMIAH EDUNOMIKA*, 2(01). <https://doi.org/10.29040/jie.v2i01.175>