



PENERAPAN MEDIA *WORDWALL* DI KELAS 2 UNTUK MEMBANTU PESERTA DIDIK MEMPELAJARI MATERI MEMBUAT KALIMAT

APPLICATION OF WORDWALL MEDIA IN CLASS II TO HELP STUDENTS LEARN THE MATERIAL ON MAKING SENTENCES

**Grafika Iswartanti^{1*}, Astri Nurul Qoriah², Dwi Istinganah³,
Indah Permata Dewi⁴, Nahdiyatul Laili⁵, Ignatia Esti Sumarah⁶**

¹⁻⁶ PPG PGSD, FKIP, Universitas Sanata Dharma

Email: grafikaiswartanti1998@gmail.com^{1*}, orayyy241@gmail.com², dewiistinganah57@gmail.com³,
indahpermade0413@gmail.com⁴, nahdiyatul.laili@gmail.com⁵, isumarah@gmail.com⁶

Article history :

Received : 16-12-2024

Revised : 17-12-2024

Accepted: 19-12-2024

Published: 22-12-2024

Abstract

Class 2 students need to make sentences that contain the elements S-P-O. Making sentences is one of the writing skills in Indonesian. From interviews and documentation studies with 2nd grade teachers at Kanisius Totogan Elementary School, Yogyakarta, it was obtained that the Indonesian UTS scores showed that out of 28 students, there were two students who had not met the KKTP (Criteria for Completion of Learning Objectives). Researchers help students to create sentences using Design Thinking that are tailored to their needs. Design Thinking steps, such as empathy, define, idea, prototype, and test, so that researchers know if students need digital media to learn the material for making sentences. Researchers developed wordwall media containing 10 story questions related to the material of making sentences. The trial was carried out in two meetings with the two students. Starting from the pretest, media trial and posttest. From the results of the trial, the two students were able to make sentences containing SPO.

Keywords: *Sentence. Design Thinking, Wordwall*

Abstrak

Peserta didik kelas 2 perlu membuat kalimat yang mengandung unsur S-P-O. Membuat kalimat menjadi salah satu keterampilan menulis dalam Bahasa Indonesia. Dari wawancara dan studi dokumentasi dengan guru kelas 2 SD Kanisius Totogan Yogyakarta diperoleh nilai UTS Bahasa Indonesia, bahwa dari 28 peserta didik ada dua peserta didik yang belum memenuhi KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran). Peneliti membantu peserta didik untuk membuat kalimat dengan menggunakan *Design Thinking* yang disesuaikan kebutuhannya. Langkah-langkah *Design Thinking*, seperti *empathy*, *define*, *idea*, *prototype*, dan *test*, sehingga peneliti mengetahui jika peserta didik membutuhkan media digital untuk mempelajari materi membuat kalimat. Peneliti mengembangkan media *wordwall* berisi 10 soal cerita berkaitan dengan materi membuat kalimat. Uji coba dilakukan dalam dua kali pertemuan kepada dua peserta didik tersebut. Dimulai dari pretest, uji coba media dan posttest. Dari hasil uji coba, dua peserta didik tersebut dapat membuat kalimat yang mengandung SPO.

Kata Kunci : *Kalimat. Design Thinking, Wordwall*

PENDAHULUAN

Peneliti merupakan mahasiswa Pendidikan Profesi Guru (PPG) PGSD Universitas Sanata Dharma Angkatan 6 Tahun 2024. Menurut Kandi (2024), Pendidikan Profesi Guru yang diikuti oleh peneliti merupakan sebuah program pendidikan yang bertujuan untuk menyiapkan guru sebagai sumber daya manusia berkualitas agar dapat memenuhi kondisi ideal guru di Indonesia yang meliputi aspek kuantitas, distribusi, kualifikasi, dan kompetensi. Guru profesional harus mampu



menggunakan teknologi digital dipembelajaran yang bisa diterapkan melalui metode atau model pembelajaran. Dalam memenuhi hal tersebut Ismail (2021) menyampaikan bahwa salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan yaitu *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK). Model pembelajaran berbasis TPACK dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan memudahkan guru untuk mentransfer materi kepada peserta didik.

Pada Program Pendidikan Profesi Guru (PPG), terdapat mata kuliah yang wajib diikuti oleh seluruh mahasiswa seperti Filosofi Pendidikan, Pemahaman Peserta Didik dan Pembelajarannya serta Prinsip Pengajaran dan Asesmen. Selain itu, terdapat pula mata kuliah pilihan seperti *Design Thinking*, pada mata kuliah *Design Thinking* menerapkan pendekatan kreatif dalam menyelesaikan masalah dengan fokus pada kebutuhan peserta didik apabila diterapkan pada bidang pendidikan. Menurut Kandi (2024) mata kuliah *Design Thinking* berupaya menemani perjalanan para calon guru untuk menciptakan pembelajaran yang ramah, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan spesifik peserta didik. Melalui langkah-langkah berempati, mengembangkan ide secara kreatif dan kolaboratif, dan menguji cobakan prototipe. Sejalan dengan pernyataan Ridwan (2022) bahwa, *Empathize* merupakan tahapan awal dalam metode *Design Thinking* dengan berbagai proses seperti wawancara, observasi, tanya jawab dengan skenario yang sudah ditentukan. *Define* merupakan tahapan yang berselaras dengan hasil dari tahapan awal. Pada tahapan ini, permasalahan yang dihadapi sudah ditentukan sesuai wawasan yang didapat pada tahapan *empathize*. *Ideate* merupakan tahapan penentuan solusi terhadap permasalahan yang didapat pada tahap sebelumnya. *Prototype* merupakan perancangan awal terkait produk yang akan dibuat. Langkah-langkah tersebut erat kaitannya dengan ciri khas dari *Desain Thingking* seperti *Says* artinya apa yang dikatakan secara langsung oleh peserta didik. *Thinks* artinya salah satu elemen dari peta *empathize* yang berisi identifikasi pikiran dan pendapat peserta didik. *Feels* merupakan salah satu elemen penting dalam *empathy* map yang berkaitan dengan emosi dan perasaan peserta didik dan *Does* berkaitan dengan hal yang dikerjakan oleh peserta didik.

Berkaitan dengan konteks menerapkan *Design Thinking*, peneliti telah mewawancarai guru kelas II SD Kanisius Totogan Yogyakarta bahwa terdapat peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mempelajari materi tertentu. Peneliti mendapatkan informasi bahwa ada 2 peserta didik yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi membuat kalimat. Selanjutnya, peneliti melakukan studi dokumentasi atas nilai UTS untuk mengetahui KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) pada materi tersebut. Data yang peneliti peroleh yaitu dari 28 peserta didik, ada 2 (7%) peserta didik yang masih di bawah nilai KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran). Berdasarkan informasi tersebut peneliti melakukan wawancara lebih lanjut kepada 2 peserta didik tersebut untuk mengetahui akar masalah yang dialami oleh mereka. Tujuannya untuk membantu peserta didik mengatasi kesulitan dalam mempelajari materi membuat kalimat. Cara yang peneliti lakukan yaitu dengan menerapkan 5 langkah *Design Thinking*.

Peneliti memutuskan membuat media berbasis teknologi yaitu *wordwall*. Pada pembuatan media *wordwall* peneliti menyesuaikan minat peserta didik agar dapat membantu dua peserta didik kelas 2 dalam membuat kalimat. Menurut Hartaningsih (2022), *Wordwall* merupakan media evaluasi interaktif yang mampu meningkatkan keterampilan peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Selain itu, beberapa penelitian lain dari Suraya (2024) yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII MTs Mallari Kabupaten Bone*” membuktikan bahwa



penggunaan *wordwall* secara signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Rata-rata peningkatan hasil belajar mencapai 30%, terutama pada aspek pemahaman teks eksplanasi. Media ini membantu peserta didik lebih aktif dan antusias saat pembelajaran berlangsung, dibandingkan dengan metode konvensional. Selain itu, Hidayat (2019) juga melakukan penelitian yang berjudul "*Kajian Permainan Edukasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*", membuktikan bahwa penggunaan *wordwall* sebagai media pembelajaran berbasis game meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi cerita narasi hingga 25%. Oleh karena itu, berdasarkan hal tersebut peneliti memutuskan mengembangkan media *wordwall* untuk membantu peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi membuat kalimat.

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini diantaranya ialah perencanaan aplikasi yang dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia khususnya membuat kalimat dengan mengembangkan media *wordwall* dengan mempertimbangkan hal yang mereka sukai, agar peserta didik mengalami perkembangan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi membuat kalimat.

METODE PENELITIAN

1. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah peserta didik kelas 2 yang berjumlah dua peserta didik.

2. Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian yang telah dilaksanakan untuk pengerjaan pretes dan uji media serta melaksanakan post tes 5 November 2024. Tempat penelitian di SD Kanisius Totogan.

3. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah metode kualitatif deskriptif dengan menggunakan tahapan *Design Thinking*. *Design Thinking* dikenal sebagai salah satu metode yang berupa perancangan produk berbasis inovasi yang mengandalkan penemuan solusi untuk memecahkan masalah desain produk tertentu, Susanti (2019). Metode ini merupakan suatu proses berfikir secara komprehensif yang berfokus pada penerapan penyelesaian yang dimulai dengan proses berempati dengan kebutuhan dan masalah manusia (*human centered*) untuk mendapatkan hasil inovatif yang berkelanjutan sesuai dengan kebutuhan pengguna, Razi (2019). Sedangkan metode kualitatif deskriptif ialah suatu rumusan masalah yang memandu penelitian untuk mengeksplorasi atau memotret situasi social yang akan diteliti secara menyeluruh, luas dan mendalam. Pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati, Lexy J. Meleong (2017). Berikut adalah tahapan penelitian deskriptif dalam pendekatan penelitian kualitatif sebagai berikut: (1) Mengidentifikasi adanya permasalahan yang signifikan untuk dipecahkan melalui metode deskriptif kualitatif; (2) Membatasi dan merumuskan permasalahan secara jelas menentukan tujuan dan manfaat penelitian; (3) Melakukan studi pustaka yang berkaitan dengan permasalahan; (4) Menentukan kerangka berpikir dan pertanyaan penelitian; (5) Mendesain metode penelitian yang hendak digunakan termasuk dalam hal ini menentukan populasi, sampel, teknik sampling, menentukan instrument pengumpul data, menganalisis data dan menginterpretasi data; (6) Mengumpulkan,



mengorganisasi dan menganalisis data dengan menggunakan teknik dalam penelitian kualitatif yang relevan; (7) Membuat laporan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Pertemuan pertama, peneliti memberikan pretest kepada dua peserta didik, hasilnya yaitu:

Tabel 1. Hasil Pretest

Nama	Hasil Pretest	Keterangan
Ccn		Responden dengan inisial Ccn mampu mengerjakan 5 soal dengan 2 jawaban benar dan 3 jawaban salah. Soal yang salah tepatnya di nomor 2,3,5.
Cabs		Responden dengan inisial Cabs mampu mengerjakan 5 soal dengan 2 jawaban benar dan 3 jawaban salah. Soal yang salah tepatnya di nomor 1,3 dan 4

Selanjutnya peneliti menerangkan terlebih dahulu tentang kalimat S-P-O menggunakan canva. Pada canva yang dibuat peneliti berisi materi terkait pengertian subjek, objek dan predikat. Subjek merupakan orang atau benda yang melakukan tindakan atau yang dideskripsikan dalam sebuah kalimat. Objek merupakan unsur yang menjadi sasaran langsung dari tindakan yang dinyatakan oleh predikat. Sedangkan, predikat yaitu bagian kalimat yang menyatakan tindakan, keadaan, atau sifat yang dilakukan atau dialami oleh subjek. Tujuan pemberian materi tersebut agar melatih peserta didik untuk membuat kalimat berdasarkan prinsip S-P-O.

Pada pertemuan ke dua peneliti memberikan media *Wordwall* tentang membuat kalimat. Gambar dan pilihan kalimat yang peneliti ambil berkaitan dengan laut dengan jumlah 10 soal dan peristiwa ulang tahun juga berjumlah 10 soal. Alasan memberikan *wordwall* dengan tema laut dan peristiwa ulang tahun karena kedua responden sangat menyukai hal tersebut. *Wordwall* yang berkaitan dengan laut diiberikan kepada responden dengan insial Ccn. Sedangkan *Wordwall* dengan tema peristiwa ulang tahun diberikn kepada responden dengan inisial Cabs. Berikut soal *wordwall* yang diberikan sesuai dengan tema maka hasilnya sebagai berikut:



Tabel 2. Wordwall

No	Nama	Tema	Soal Wordwall	Keterangan
1	Ccn	Laut		Dari 10 soal yang ada Ccn dapat mengerjakan soal semuanya. Namun durasi waktu dalam mengerjakan yaitu 3 menit 37 detik. Hal tersebut dikarenakan Ccn masih belum terlalu mengetahui cara menggunakan <i>Wordwall</i> sehingga dalam mengerjakan soal lebih lama.
2	Cabs	Ulang Tahun		Dari 10 soal yang ada Cabs dapat mengerjakan soal semuanya. Durasi waktu dalam mengerjakan lebih cepat tepatnya yaitu 1 menit 25 detik. Hal tersebut dikarenakan Cabs ketika diberikan penjelasan cara menggunakan <i>wordwall</i> dapat memahaminya sehingga dalam mengerjakan lebih cepat.

Pada pertemuan ke dua setelah responden mencoba menggunakan *wordwall* di akhiri dengan mengerjakan posttest berjumlah 5 soal. Soal yang dikerjakan berkaitan dengan menyusun kalimat S-P-O. Hasilnya sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Posttest

Nama	Hasil PostTest	Keterangan
Ccn		Responden dengan inisial Ccn mampu mengerjakan 5 soal dengan 4 jawaban benar dan 1 jawaban salah. Soal yang memiliki jawaban salah berada di nomor 4.
Cabs		Responden dengan inisial Cabs mampu mengerjakan 5 soal dengan 4 jawaban benar dan 1 jawaban salah. Soal yang memiliki jawaban salah berada di nomor 3.



Berdasarkan hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa setelah dua responden menggunakan *Wordwall* yang sesuai dengan minat mereka terjadi peningkatan kemampuan dalam membuat kalimat yang mengandung unsur S-P-O. Hal tersebut dibuktikan dengan responden dalam mengerjakan soal posttest mendapat hasil yang lebih baik dibandingkan dengan hasil pretest.

2. Pembahasan

a. Peranan media *wordwall* terhadap materi membuat kalimat.

Menurut Rosdiani (2021), *Wordwall* merupakan platform yang mempermudah guru dalam membuat media pembelajaran berbasis game edukasi. Adanya *Wordwall* dapat menciptakan berbagai permainan yang mendukung tujuan pembelajaran, sehingga meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik. Selain itu, Afiani (2021) menyebutkan bahwa media *Wordwall*, sebagai salah satu aplikasi pembelajaran berbasis game yang sangat membantu dalam pembelajaran kalimat dasar seperti S-P-O, hal itu dikarenakan bentuk evaluasinya yang menarik, misalnya melalui kuis dan permainan pencocokan yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Bahkan, lahiyati (2023) mengungkapkan bahwa *Wordwall* mempermudah peserta didik dalam memahami struktur bahasa melalui game berbasis digital. Aplikasi tersebut menyediakan template interaktif seperti sentence scramble, yang mendukung pembelajaran tata bahasa, termasuk struktur kalimat S-P-O. Beberapa penelitian lain seperti yang dilakukan Zahra (2023) dalam Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan Problem-Based Learning (PBL) berbantuan *Wordwall* meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 1 SDN Pasar Kliwon Surakarta dari 56% menjadi 88%. Penelitian ini menggunakan metode tindakan kelas (PTK) dengan melibatkan guru dan 25 peserta didik. Media *Wordwall* membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian lain yang dilakukan oleh Permana (2022) menunjukkan peningkatan hasil belajar diukur dengan perbandingan pretest dan posttest. Sebelum menggunakan *Wordwall*, rata-rata nilai peserta didik berada pada rentang 60%-65%. Setelah menggunakan fitur interaktif *Wordwall* seperti kuis roda acak dan gemeshow, rata-rata nilai peserta didik meningkat ke 80%-85%, dengan kenaikan sekitar 20%-25%. Penelitian ketiga yang dapat mendukung yaitu yang dilakukan Hafizatul (2020) bahwa sebelum intervensi, hasil belajar peserta didik dalam pemahaman membaca berada pada 58%-60%. Namun setelah menggunakan *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif, persentase pemahaman peserta didik meningkat menjadi 85%-90% artinya dari penelitian itu menunjukkan kenaikan hingga 30%. Sehingga dapat diketahui bahwasanya media *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi membuat kalimat.

b. Pengaruh minat peserta didik terhadap kemampuan membuat kalimat yang mengandung unsur S-P-O

Pada pembuatan media *Wordwall* untuk membantu permasalahan responden peneliti sesuaikan dengan minatnya masing-masing. Responden berinisial CCN memiliki ketertarikan terhadap laut, sedangkan responden berinisial CABS memiliki ketertarikan terhadap ulang tahu. Ketika dua responden mengerjakan *wordwall* sesuai minatnya terbukti lebih cepat mengerjakan dan hasilnya pun bagus. Namun, jika responden mengerjakan *wordwall* yang tidak sesuai minat maka dalam pengerjaan lebih lama sehingga hasilnya



pun kurang bagus. Adanya hal tersebut berarti bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang sesuai dengan minat peserta didik terbukti mampu meningkatkan semangat belajar dan hasil belajar, karena dengan media pembelajaran yang menarik dapat mengurangi rasa bosan peserta didik dan membuat proses pembelajaran lebih efektif, Ardiansyah (2024). Selain itu, Aprijal (2020) mengungkapkan minat belajar sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar, karena jika pelajaran yang dipelajari tidak sesuai maka peserta didik tidak akan belajar dengan baik sebab kurang menarik perhatiannya. Peserta didik akan malas belajar dan tidak akan mendapatkan kepuasan dari pelajaran itu serta pelajaran yang menarik minat peserta didik akan lebih mudah dipelajari untuk meningkatkan hasil belajar.

Menurut Susanti (2020), media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan minat peserta didik terbukti efektif meningkatkan perhatian dan keterlibatan mereka. Dalam penelitian ini, media berbasis visual seperti video interaktif membantu peserta didik untuk memusatkan perhatian dan menumbuhkan minat belajar yang lebih tinggi. Adanya penggunaan media yang menarik dapat merangsang indera peserta didik sehingga proses belajar menjadi lebih efektif. Bahkan, Rahmanda (2022), mengungkapkan bahwa penggunaan media interaktif seperti game edukasi dan kuis digital yang dirancang sesuai dengan gaya belajar peserta didik atau minatnya akan menjadikan peserta didik termotivasi dan memiliki tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, dari beberapa pendapat tersebut telah terbukti bahwa ketika media *Wordwall* dibuat sesuai dengan minat belajar peserta didik maka dapat meningkatkan kemampuan membuat kalimat yang mengandung unsur S-P-O.

c. Pentingnya kreativitas guru terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Pada zaman sekarang di era abad-21 tentunya seorang guru perlu memiliki sikap kreatif dalam pembelajaran. Menurut Rasam (2018), guru yang kreatif dalam penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat peserta didik untuk belajar. Kreativitas pada seorang guru mencakup kemampuan menciptakan media interaktif, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Bahkan, Hidayat (2016) mengungkapkan bahwa kreativitas guru dalam mengajar memiliki dampak langsung terhadap hasil belajar peserta didik. Selain itu, metode pengajaran yang inovatif, seperti permainan edukatif atau pembelajaran berbasis proyek, dapat membantu peserta didik memahami materi memperoleh nilai yang lebih tinggi. Oleh karena itu, seorang guru perlu mengasah kreativitas yang dimiliki dengan menyesuaikan perkembangan zaman yang ada terutama berkaitan dengan teknologi. Seperti, *Wordwall* yang telah dikembangkan peneliti pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membuat kalimat pada peserta didik.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan membantu peserta didik membuat kalimat yang mengandung unsur S-P-O dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam penelitiannya dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, yaitu *Wordwall*. Pendekatan yang digunakan adalah metode Design Thinking yang berfokus pada kebutuhan peserta didik. Peneliti menemukan bahwa penerapan media yang sesuai dengan minat peserta didik seperti tema laut dan tema peristiwa ulang tahun dapat meningkatkan motivasi, dan keterlibatan dalam pembelajaran. Media *Wordwall* terbukti efektif dalam membantu peserta didik memahami materi, menciptakan suasana belajar



yang lebih menarik, serta dapat membantu peserta didik dalam membuat kalimat yang mengandung unsur S-P-O dengan mudah dibandingkan dengan metode konvensional. Penelitian ini juga menekankan pentingnya penyesuaian media pembelajaran dengan minat peserta didik untuk memaksimalkan efektivitas proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiani, R., & Faradita, S. 2021. Penggunaan Media Wordwall Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Menyusun Kalimat Dasar. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 12(1), 79-91.
- Aprijal, et al. 2020. Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Sungai Salak Kecamatan Tempuling. *Jurnal Mitra PGMI*, 6(1).
- Ardiansyah, et al. 2024. Dampak Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Minat Belajar. *Jurnal Dharmawangsa*, 18(1): 205-218. ISSN (E): 2716-3083
- Hafizatul, H., & Khuzaimah, K. 2020. Efektivitas Media Wordwall dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(3). ISSN: 2477-5673.
- Hartaningsih, S. 2022. Media Wordwall Sebagai Alat Evaluasi Interaktif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 12(1), 35-45.
- Hidayat, A. 2016. Pengaruh Kreativitas Mengajar Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Bisnis*, 4(2), 101-110.
- Hidayat, T., Hidayatullah, A., & Agustini, R. 2019. Kajian Permainan Edukasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2), 59.
- Ilahiyati, N., Rohmah, Z., & Hamamah. 2023. *The Implementation of Wordwall Games in Vocabulary Learning*. *IJEE (Indonesian Journal of English Education)*, 10(1), 144-159. <https://doi.org/10.15408/ijee.v10i1.29905>.
- Ismail, et al. 2021. Implementasi Pendekatan TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) Bagi guru SD Muhammadiyah 12 Medan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2) 2685-9882.
- Lexy J. Meleong. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. hal. 4.
- Permana, A., & Kasriman, R. 2022. Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi dan Kemandirian Belajar Bahasa Indonesia di Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Rahmanda, F., & Maharani, S. 2022. Penggunaan Media Interaktif dalam Proses Pembelajaran. *JPDP*, 8(1), 40-49.
- Rasam, F. (2018). Peran Kreativitas Guru Dalam Penggunaan Media Belajar dan Minat Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 25(2), 123-134.
- Razi, A.A., Mutiaz, I.R., Setiawan, P. Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan dan Temuan Barang Tercecer, *demandia (Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan)*, 3(2), 75-93. <https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1549>
- Rosdiani, L., Munawar, B., & Dewi, R. 2021. Pelatihan Membuat Game Edukasi Wordwall Untuk Guru di Kelurahan Karaton. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 2(2), 247-255.
- Sekarwulan, Kandi, et al. 2024. *Buku Ajar Design Thinking Cetakan II*. Jakarta: Direktorat



Pendidikan Profesi Guru.

- Sukardi. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara. hlm. 159.
- Suraya, & Amir, A. 2024. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII MTs Mallari Kabupaten Bone. *BEGIBUNG: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(3), 127–138. <https://doi.org/10.62667/begibung.v2i3.122>.
- Susanti, E., Fatkhiyah. E., Efendi, E. 2019. Pengembangan UI/UX pada Aplikasi M-Voting Menggunakan Metode Design Thinking. *Simposium Nasional RAPI. Vol. XVIII*, no. ISSN 1412-9612, pp. 364-370.
- Susanti, L., Layla, R., Ritonga, A., & Bahruddin, B. 2020. Peran Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 20(2), 115-128.
- Zahra, A. M., Tiarawati, A., Salimi, M., & Akaddiyah, F. 2023. Penerapan PBL dengan Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Suku Kata Bahasa Indonesia Kelas 1A SDN Pasar Kliwon Surakarta 2023/2024. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*. Universitas Sebelas Maret. DOI: [10.20961/shes.v7i3.91489](https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91489).



**SURAT KETERANGAN PENERIMAAN
LETTER OF ACCEPTION (LoA)**

NOMOR: 2046/JIIC/PT.ICN/12/2024

Yth. Author (Penulis),

Grafika Iswartanti, dkk

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, Tim Redaksi **Jurnal Intelek Insan Cendikia (JIIC)**, **ISSN: 3047- 7824** dengan ini menerangkan Artikel berikut ini:

Judul	:	Penerapan Media Wordwall Di Kelas 2 Untuk Membantu Peserta Didik Mempelajari Materi Membuat Kalimat
Penulis	:	Grafika Iswartanti^{1*}, Astri Nurul Qoriah², Dwi Istinganah³, Indah Permata Dewi⁴, Nahdiyatul Laili⁵, Ignatia Esti Sumarah⁶
Affiliasi	:	PPG PGSD, FKIP, Universitas Sanata Dharma

Menyatakan bahwa Artikel tersebut telah diproses sesuai prosedur publikasi **Jurnal Intelek Insan Cendikia (JIIC)**, dan diterbitkan pada edisi:

Volume 1, Nomor 10, Desember 2024

Demikianlah Surat Keterangan Penerimaan/ Letter of Acception (LoA) ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Nyiur, 22 Desember 2024
Editor In Chief,

Arif Fiandi, S.Pd.I, M.Pd