

Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Menyimak Video Melalui Media Wordwall “Open The Box” Peserta Didik X C SMAN 5 Kupang

Improving Critical Thinking Skills in Video Listening Through Wordwall Media 'Open The Box' for Class X C Students of SMAN 5 Kupang

Sudirman^{a*}, Merlin Novayanti Nepa Burenia^b

^{a, b}Universitas Nusa Cendana, Kupang, Indonesia

Corresponding Author: Sudirman Pos-el: sudirman_bandu@staf.undana.ac.id

Naskah Diterima Tanggal 06 November 2024— Direvisi Akhir Tanggal 03 Januari 2025— Disetujui Tanggal 04 Januari 2025

 : <https://doi.org/10.31002/transformatika.v9i1.2163>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam menyimak laporan hasil observasi tentang objek kebudayaan tertentu yang disajikan dalam bentuk video. Berdasarkan fenomena yang terjadi, peserta didik kurang kritis dalam berpikir dan cenderung untuk mencari jalan pintas dalam berpikir kritis. Jalan pintas yang dimaksud adalah peserta didik lebih memilih untuk mendeskripsikan objek yang diobservasi sesuai dengan hasil pencahariannya di situs online, sehingga isi dan hasil dari menyimak dapat dikatakan berbeda. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana kapasitas berpikir kritis peserta didik dalam menyimak video. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media interaktif. Media interaktif yang digunakan, yaitu aplikasi *wordwall*. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang berlangsung sebanyak 2 siklus. Penelitian ini dimulai dengan menguji kondisi awal, yaitu kemampuan berpikir kritis peserta didik pada hasil menyimak video. Pada siklus I berkaitan dengan hasil kerja pada proses menyimak. Dengan sampel yang digunakan, yaitu 36 peserta didik di kelas X C. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi dan rubrik penilaian tes lisan dalam mengumpulkan data pada kondisi berpikir kritis peserta didik dalam menyimak video. Hasil penelitian yang diperoleh adalah ketuntasan klasikal pada tes kondisi awal kemampuan berpikir kritis peserta didik hanya mencapai 11,11%, siklus I kemampuan berpikir kritis 30,55% dan pada siklus II kemampuan berpikir kritis 80,55. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam menyimak dengan menggunakan media pembelajaran *wordwall* dinyatakan berhasil.

Kata-kata kunci: Berpikir kritis, media interaktif, menyimak, video, *wordwall*

Abstract

This research aims to improve students' critical thinking skills in listening to observation reports about certain cultural objects presented in video form. Based on the phenomena that occur, students are less critical in thinking and tend to look for shortcuts in critical thinking. The shortcut in question is that students prefer to describe the objects they observe according to the results of their research on online sites, so that the content and results of listening can be said to be different. The formulation of the problem in this research is how students' critical thinking capacity is when listening

to videos. Learning is carried out using interactive media. The interactive media used is the wordwall application. The method used was classroom action research which lasted 2 cycles. This research began by testing the initial conditions, namely students' critical thinking abilities based on the results of watching videos. In cycle I it is related to the results of work in the listening process. The sample used was 36 students in class. The research results obtained were that classical completion in the initial condition test of students' critical thinking ability only reached 11.11%, in cycle I critical thinking ability was 30.55% and in cycle II critical thinking ability was 80.55. Thus, classroom action research to improve students' critical thinking skills in listening using wordwall learning media was declared successful.

Keywords: Critical thinking, interactive media, listening, video, wordwall

How to cite: Sudirman, & Burenia, M. N. N. . (2025). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Menyimak Video Melalui Media Wordwall"Open The Box" Peserta Didik X C SMAN 5 Kupang. *Transformatika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 9(1). <https://doi.org/10.31002/transformatika.v9i1.2163>

Copyright© 2025 Sudirman & Merlin Novayanti Nepa Burenia



This is an open access article under the [CCBY-4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

PENDAHULUAN

Dewasa ini dunia teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat sehingga terjadi semua kalangan dapat memperoleh informasi secara instan dan cepat. Berbagai cara dan sumber yang digunakan untuk mendapatkan informasi. Namun, berkat kemajuan teknologi ini, peserta didik lebih mudah diharapkan tanpa ingin mempertimbangkan secara kritis masalah dalam lingkungan sekolah atau proses pembelajaran. Selain itu, guru tidak menggunakan media interaktif selama pembelajaran untuk mendorong siswa untuk berpikir kritis. Guru cenderung melaksanakan pembelajaran dengan metode ceramah. Hal ini mengakibatkan peserta didik hanya dapat menjalani pembelajaran sebagai objek, bukan subjek. Jika guru tidak memahami dan memahami kebutuhan siswa, mereka akan dipaksa untuk mengikuti berbagai kegiatan.

Kemajuan teknologi ini sangat membantu peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Metode ceramah dan ketidaktersediaan media pembelajaran akan mengakibatkan peserta didik akan bosan, jenuh, atau bahkan malas mengikuti pelajaran. Namun, jika guru beralih pada penggunaan media interaktif untuk mendukung proses pembelajaran, peserta didik akan menjadi semangat dan aktif.

Menurut Kumar, dkk., (2018), keterampilan berpikir atau keterampilan berpikir tingkat tinggi adalah keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di masa depan. Menurut teori yang dikemukakan oleh Saputra (2020), berpikir kritis sangat penting untuk mengembangkan berbagai kemampuan berpikir, seperti penyelesaian masalah dan membuat keputusan. Seperti yang dia katakan, banyak hal yang perlu diperhatikan dalam kehidupan sehari-hari. Saputra (2020) juga menyatakan bahwa kemampuan berpikir kritis membantu berpikir, bekerja, dan memahami hubungan antara hal-hal. Sedangkan, Facione (2020) menyatakan bahwa dalam penelitiannya, ada enam indikator keterampilan berpikir kritis: 1) *Interpretation*, 2) *Analysis*, 3) *Inference*, 4) *Evaluation*, 5) *Explanation*, 6) *Self-Regulation*.

Hambatan dalam proses pembelajaran adalah peserta didik kurang berpikir kritis saat menyimak video laporan hasil observasi. Dalam hal ini peserta kesulitan dalam

menganalisis dan mengevaluasi informasi dalam video melalui hasil berpikir kritis. Pada tes kondisi awal, peneliti melakukan proses pembelajaran untuk mengukur kemampuan berpikir peserta didik saat mereka menyimak video laporan hasil observasi. Hasilnya menunjukkan bahwa dari 36 peserta didik, sebanyak 4 dari mereka mampu menyimak dan menganalisis informasi yang disampaikan dalam video dengan baik dan tepat, dan sebanyak 32 peserta didik belum mampu. Hal ini dapat dilihat dari saat peserta didik tidak memproses atau menganalisis informasi dengan baik, sehingga mereka lebih cenderung menulis kembali berdasarkan hasil pencaharian disitus online. Pada siklus I, kemampuan berpikir peserta didik mulai mengalami progresivitas yang sebelumnya hanya 4 orang yang berhasil tuntas, meningkat menjadi 11 orang, lalu secara signifikan mencapai 29 orang pada siklus II. Hal ini juga dipengaruhi pada treatment dan media yang terus-menerus diterapkan dalam pembelajaran sehingga memicu peningkatan pada peserta didik.

Dalam pembelajaran, media *wordwall* digunakan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan menganalisis informasi. Media *wordwall* adalah salah satu media pembelajaran berupa *platform online* yang dimanfaatkan dalam membuat permainan yang menyenangkan berupa kuis yang dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran, serta alat dalam menilai bagi guru dan peserta didik (Fitria, 2023; Yuniarti & Septiana, 2024). Media *wordwall* merupakan media pembelajaran yang interaktif melalui teknologi *smarthphone* dan laptop yang dapat menjadi alternatif dalam mengemas materi pembelajaran khususnya bahasa Indonesia yang sebagian besar berupa teks atau naskah, dan sebagai alat bantu kegiatan belajar mengajar bagi peserta didik (Larasati dkk., 2023; Purnamasari dkk., 2021). Kegiatan stimulus dimulai dengan peserta didik terlibat secara langsung dan aktif dalam menyimak dan menganalisis informasi yang terkandung dalam laporan hasil observasi. Peserta didik akan memilih box yang di dalamnya terdapat objek kebudayaan yang sudah disiapkan. Media *wordwall* dapat membuat suasana kelas menjadi menarik, interaktif, mudah dipahami, menyenangkan dan mendapat persepsi yang positif dari peserta didik berupa keaktifan, kesenangan, dan tertantang (Medina dkk., 2024; Muzdalifah & Nuryanti, 2020; Zahra dkk., 2024). Media *wordwall* yang dijadikan dalam bentuk permainan digital dapat berpengaruh positif terhadap motivasi dalam mengikuti dan memahami pembelajaran (Safitri dkk., 2022).

Adapun beberapa penelitian terdahulu yang relevan dan dijadikan referensi dalam penelitian ini. Pertama, Faizin, dkk., (2024) dalam penelitiannya “Penerapan Media Wordwall dalam Pembelajaran Teks Biografi.” Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini membahas tentang pengaruh, langkah-langkah dan manfaat penggunaan aplikasi wordwall dalam pembelajaran teks biografi. Kedua, Suarnimi, (2023) dalam penelitiannya “Pemanfaatan Media Wordwall dalam Pembelajaran Interaktif Bahasa Indonesia.” Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase nilai peserta didik dalam menjawab teks iklan memperoleh kategori baik, yaitu 80,54% dan 84,05% serta aplikasi *wordwall* dapat meningkatkan motivasi dan konsentrasi siswa.

Selanjutnya yang ketiga, Togatorop (2024) dalam penelitiannya “Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Tanggapan di SMP Negeri 6 Kisaran.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *wordwall* merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, terdapat beberapa penelitian lainnya yang relevan dengan menggunakan media *wordwall* dalam beberapa pembelajaran seperti Bahasa Indonesia

(Amir, 2024; Hastuti dkk, 2024; Larasati dkk, 2023), Keterampilan menulis puisi (Tondang dkk, 2024), Keterampilan membaca (Wulandari dkk, 2024), Penguasaan tata bahasa (Yudhawati dkk, 2024), Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (Amanda dkk, 2024; Faroh, 2024; Latifatusadiah dkk, 2024; Zahra dkk, 2024), Pendidikan Jasmani dan Olahraga (Saputri dkk, 2023), Matematika (Arief & Raini, 2024; Chamdani & Lestari, 2024; Rahmadanti & Efendi), Bahasa Mandarin (Efendi & Amri, 2023), Penguasaan kosa kata bahasa Inggris (Amaliyah & Rahayu, 2023; Nurammida dkk, 2024; Safitri dkk, 2024; Urnila dkk, 2024), meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab (Fakhruddin dkk, 2021), Agama Islam (Hakim & Rafiq, 2024; Syahrani dkk, 2024), Pendidikan Pancasila (Dheni dkk, 2024; Haliza dkk, 2024), dengan hasil bahwa media pembelajaran berbasis *wordwall* memberikan kontribusi yang positif dalam proses penilaian dan meningkatkan motivasi, dan kemampuan serta hasil belajar peserta didik.

LANDASAN TEORI

Keterampilan menyimak

Menurut Tarigan (2008, h.4), menyimak adalah suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan bunyi bahasa, mengidentifikasi, menginterpretasi, menilai dan mereaksi atas makna yang terkandung di dalamnya. Menyimak bertujuan agar orang dapat memperoleh ilmu pengetahuan dari bahan ujaran sang pembicara. Keterampilan menyimak merupakan keterampilan yang reseptif, tetapi memiliki peranan yang penting dalam menunjang keterampilan berbicara yang bersifat produktif. Hal ini berarti setelah peserta didik menyimak secara teliti, maka akan menghasilkan pikiran dan pandangannya yang akan disampaikan secara lisan. Berkaitan dengan pembelajarannya bahwa pembelajaran menyimak lebih mengedepankan pencapaian tujuan pembelajaran yang meliputi aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan menyimak bagi peserta didik, yaitu terkait keterampilan dan penguasaan pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran, serta penguasaan metode pembelajaran yang variatif dan inovatif oleh pengajar (Tarigan, 2008; Syamsuddin, 2021).

Media interaktif *wordwall*

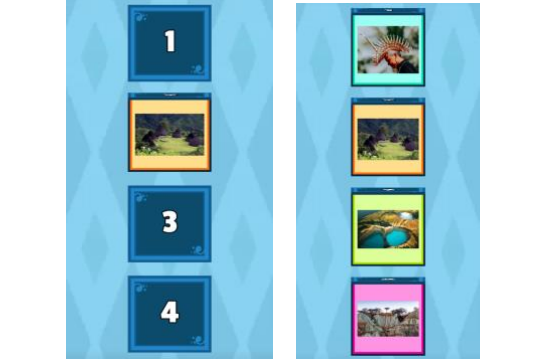
Dalam pembelajaran diperlukan media dan alat untuk menunjang proses pembelajaran dan proses berpikir kritis peserta didik untuk memiliki hasil belajar yang baik. Menurut Munadi (2008, h.7), media pembelajaran merupakan objek yang dapat dimanfaatkan sebagai penyalur pesan dari sumber secara terencana sehingga terciptanya lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Media pembelajaran interaktif adalah bentuk pembelajaran yang berkaitan dengan penggunaan teknologi digital untuk memberikan fasilitas bagi peserta didik untuk mendapatkan pembelajaran yang aktif dan berpikir kritis. Penggunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi dalam belajar, pembelajaran lebih mendalam, mengembangkan keterampilan khususnya dalam upaya pemecahan masalah dan pengasahan kreativitas.

Wordwall merupakan salah satu media interaktif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan untuk membuat berbagai macam aktivitas pembelajaran yang interkatif dan menarik. Media interaktif *wordwall* memiliki beragam bentuk yang dapat digunakan salah satunya adalah kotak atau “*open the box*” digunakan untuk menampilkan pertanyaan maupun gambar.

Teks Laporan Hasil Observasi

Teks laporan hasil observasi merupakan teks yang bersifat informatif karena menyajikan tentang informasi mengenai objek atau peristiwa tertentu yang diamati. Dalam penelitian ini, peserta didik akan diajak untuk menyampaikan pendapatnya mengenai objek yang ditayangkan dalam video. Objek yang diamati didominasi oleh makhluk hidup. Namun, dalam penelitian ini untuk menunjukkan adanya unsur kebudayaan, maka objek yang diamati merupakan kebudayaan yang ada di daerah NTT. Peserta didik harus menyimak secara teliti video yang ditayangkan sehingga dapat menjawab pertanyaan yang tersedia dalam aplikasi *wordwall* “*open the box*”.

	
Video Pembelajaran tentang Desa Wae Rebo	Aplikasi <i>wordwall</i> “<i>open the box</i>” untuk memilih objek yang akan dijelaskan

Gambar 1. Media pembelajaran yang digunakan, yakni video dan aplikasi *wordwall*

METODE

Penelitian ini adalah hasil penelitian tindakan kelas (PTK) untuk proses dan hasil belajar peserta didik pada kelas X C di SMA Negeri 5 Kupang yang berjumlah 36 peserta. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 kali dalam 2 siklus selama 2 pertemuan. Namun, dilakukan juga tes kondisi awal tanpa *treatment* pada pertemuan pertama sehingga total keseluruhan ada 3 pertemuan. Penelitian Tindakan kelas berlangsung di Kelas X C SMA Negeri 5 Kupang dengan jumlah peserta didik sebanyak 36 orang. Waktu pelaksanaan penelitian ini pada tahun ajaran 2024/2025 semester ganjil.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian deskripsi kualitatif. Peneliti melakukan observasi pada proses pembelajaran dengan menggunakan jenis penelitian deskripsi kualitatif. Penelitian deskripsi kualitatif dengan menggambarkan peristiwa yang terjadi di kelas mengenai kemampuan berpikir kritis dalam menyimak video laporan hasil observasi. Dengan menggunakan metode observasi partisipatif saat proses pembelajaran berlangsung pada saat kondisi awal. Dan metode wawancara pada saat siklus 1 berkaitan dengan hasil observasi pada tes kondisi awal. Metode analisis pada saat siklus 2 berkaitan dengan hasil observasi pada kondisi awal dan siklus 1.

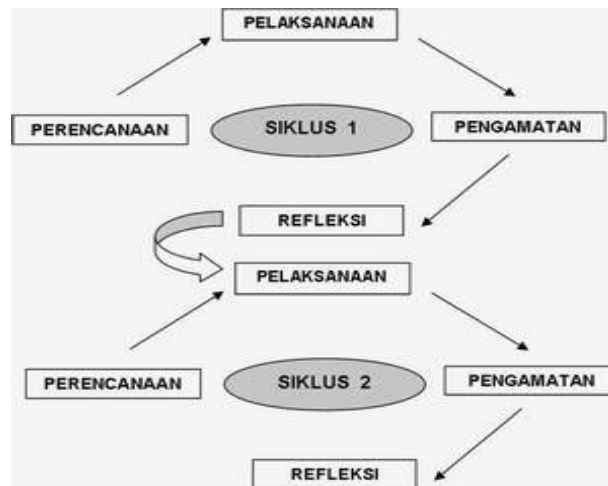
Dalam penelitian tindakan kelas ini, sumber data diperoleh nilai hasil tes peserta didik. Data ini diperoleh dari proses berlangsungnya pembelajaran, dan LKPD dengan media Wordwall “*Open The Box*” yang dihitung menggunakan kualifikasi berdasarkan presentasi sebagai berikut:

$$\text{Persentase Skor} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kriteria Ketuntasan Minimal SMAN 5 Kupang

Nilai	Keterangan	Ketuntasan
91 - 100	Baik sekali	Tuntas
83 - 90	Baik	Tuntas
75 - 82	Cukup Baik	Tuntas
< 75	Kurang Baik	Tidak Tuntas

Penelitian ini menggunakan alur Penelitian Tindakan Kelas yang berlangsung dalam 2 siklus sebagai berikut.



Gambar 2. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

PEMBAHASAN

Kondisi Awal

Pada kondisi awal, peneliti menemukan masalah ini saat proses pembelajaran. Peneliti melihat bahwa kenyataan yang terjadi guru menggunakan metode ceramah, dan menjadikan peserta didik sebagai objek dalam pembelajaran. Peserta didik akan mengikuti setiap proses pembelajaran namun untuk melihat kemampuan menerima materi secara kritis minim. Hal ini dikarenakan metode yang digunakan yaitu metode ceramah sehingga peserta didik menjadi kurang bersemangat dalam memacu dan menggali kemampuan berpikir kritis dalam belajar. Peserta didik akan cenderung mengikuti pembelajaran dengan mengandalkan kemampuan jawaban dari google untuk menyampaikan hasil berpikirnya. Hal ini saya peroleh saat pengerjaan LKPD di kelas. Pada tes kondisi awal peneliti melakukan observasi terhadap pembelajaran menyimak laporan hasil observasi pada kelas X C pada tanggal 2 Agustus 2024. Peneliti memberikan stimulus kepada peserta didik diminta untuk menyimak video pada laporan hasil observasi Suku Boti. Adapun hasil belajar kondisi awal peserta didik dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Belajar Kondisi Awal Peserta Didik

Hasil belajar	Jumlah peserta didik	Presentasi
Tuntas	4	11,11%
Belum tuntas	32	88,88%
Jumlah	36	100%

Berdasarkan [tabel 2](#), terlihat bahwa dari 36 peserta didik yang belum tuntas sebanyak 32 orang (88,88%). Hasil ini mengindikasikan bahwa sebelum dilaksanakan pembelajaran berbasis media wordwall “*open the box*”, sebagian besar peserta didik memiliki hasil belajar masih rendah atau dibawah kriteria ketuntasan. Sementara [tabel 3](#) memperlihatkan kriteria nilai untuk ketuntasan yang dicapai peserta didik.

Tabel 3. Hasil Tes Menyimak Video Peserta Didik berdasarkan KKM pada Tes Kondisi Awal

Nilai	Kategori	Keterangan	Jumlah Peserta Didik
91 - 100	Baik sekali	Tuntas	0
83 - 90	Baik	Tuntas	0
75 - 82	Cukup Baik	Tuntas	4
< 75	Kurang Baik	Tidak Tuntas	32

Berdasarkan [tabel 3](#) terlihat bahwa kondisi awal hasil tes menyimak video berdasarkan KKM diperoleh 4 peserta didik berada pada kategori cukup baik (tuntas) dan 32 peserta didik berada kategori kurang baik (tidak tuntas).

Pada tes kondisi awal, peneliti memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan hasil dari menyimak video tersebut. Beberapa peserta didik menyampaikan informasi yang diperoleh dari menyimak video Suku Boti. Kemudian Peneliti meminta peserta didik untuk dapat memberikan penjelasan terkait konsep laporan hasil observasi sesuai dengan video yang disimak. Dari stimulus ini diperoleh 6 orang yang menyampaikan pendapat atau pemikirannya secara kritis. Pada bagian LKPD peserta didik secara individu menyimak laporan hasil observasi tentang Danau Kelimutu. Peserta didik menuliskan hasil menyimak pada sebuah kertas. Dalam siklus ini ditemukan bahwa rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam menyimak informasi karena peserta didik setelah menyimak mereka menggunakan internet dalam menuliskan informasi. Sehingga dalam hasil pengerjaan peserta didik sebagian besar menyalin kembali informasi laporan hasil observasi menurut *google*.

Siklus I

Sebelum pelaksanaan pembelajaran, terdapat beberapa persiapan yang dilakukan, yakni modul ajar Teks Laporan Hasil Observasi, pedoman penskoran tes lisan atau rubrik penilaian serta lembar observasi peserta didik dan guru.

Siklus I dilaksanakan pada 9 Agustus 2024 menggunakan materi menyimak laporan hasil observasi pada kelas X C. Media yang digunakan adalah media audiovisual dalam menampilkan objek kebudayaan NTT. Objek kebudayaan NTT yang ditampilkan dalam video meliputi, Danau Kelimutu, Labuan Bajo, Kelabba Madja, Wae Rebo, Ti'i Langga, dan Rotenggaro. Pada siklus I ini juga, digunakan media wordwall “*Open The Box*” untuk dapat *mentreatment* peserta didik yang masih kurang dalam mencapai tujuan pembelajaran. Peserta didik membentuk kelompok dan akan memilih sebuah box yang didalamnya terdapat kertas yang berisi objek yang diobservasi dan kelompok yang akan mempresentasikan melalui elemen berbicara. Peserta didik akan menyimak objek yang

ditampilkan dan langsung mempresentasikan sehingga kemampuan berpikir peserta didik dapat dijalankan. Pada siklus I dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif aplikasi *wordwall* pada materi menyimak video sebanyak 3 kali pertemuan. Diakhir pertemuan ketiga lakukan tes kemampuan berpikir kritis peserta didik pada menyimak video diperoleh hasil belajar seperti pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil belajar siklus 1 peserta didik

Hasil belajar	Jumlah peserta didik	Presentasi
Tuntas	21	58,33%
Belum tuntas	15	41,67%
Jumlah	36	100,00%

Berdasarkan Tabel 4, tampak bahwa sisa 15 (55,55%) peserta didik yang belum tuntas pada siklus I dari 32 peserta didik yang belum tuntas pada kondisi awal. Hal ini menunjukkan terjadinya penurunan jumlah peserta didik yang belum tuntas atau terjadi peningkatan sebanyak 17 peserta didik yang tuntas. Hasil ini mengindikasikan bahwa pembelajaran menggunakan media *wordwall* “*open the box*”, secara bertahap dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar menyimak video.

Tabel 5. Hasil Tes Menyimak Video Peserta Didik berdasarkan KKM pada Siklus I

Nilai	Kategori	Keterangan	Jumlah Peserta Didik
91 - 100	Baik sekali	Tuntas	5
83 - 90	Baik	Tuntas	7
75 - 82	Cukup Baik	Tuntas	9
< 75	Kurang Baik	Tidak Tuntas	15

Berdasarkan tabel 5 tampak bahwa pada siklus I hasil tes menyimak video berdasarkan KKM diperoleh 5 peserta didik berada pada kategori baik sekali (tuntas), 7 peserta didik pada kategori baik (tuntas), 9 peserta didik pada kategori cukup baik (tuntas), dan sisa 15 peserta didik berada kategori kurang baik (tidak tuntas). Berdasarkan indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas sebanyak 80% peserta didik dalam kategori tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa masih dilanjutkan pada siklus II.

Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada 16 Agustus 2024 menggunakan materi menyimak laporan hasil observasi pada kelas XC. Berdasarkan tabel 1.4 di atas, pada siklus 1 masih terdapat 15 peserta didik yang belum tuntas dengan persentase 41,67%, sehingga masih dilakukan pembelajaran siklus II. Pada siklus II ini juga, peneliti menggunakan media *wordwall* “*Open The Box*” untuk dapat dilakukan *treatment* beberapa peserta didik yang masih kurang atau belum tuntas dalam mencapai tujuan pembelajaran. Peserta didik membentuk kelompok dan akan memilih sebuah box. Dalam box tersebut sudah ada objek yang diobservasi dan kelompok yang akan mempresentasikan melalui elemen berbicara. Peserta didik akan menyimak objek yang ditampilkan dan langsung mempresentasikan sehingga kemampuan berpikir peserta didik dapat tercapai. Setelah menyimak peserta didik menjelaskan kembali video yang telah ditonton. Melalui *treatment* yang dilakukan ini, media yang saya gunakan dalam *treatment* peserta didik yang kurang dalam siklus 1. Hasil dari siklus II ini peserta didik menjadi aktif dalam berpikir dan dalam menjawab pertanyaan. Diakhir pertemuan siklus II dilakukan kembali

tes kemampuan berpikir kritis peserta didik pada menyimak video diperoleh hasil belajar seperti pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil belajar siklus II peserta didik

Hasil belajar	Jumlah peserta didik	Persentase
Tuntas	29	80,55%
Belum tuntas	7	19,44%
Jumlah	36	100%

Berdasarkan **Tabel 6** tampak bahwa sisa 7 (19,44%) peserta didik yang belum tuntas pada siklus II dari 15 peserta didik yang belum tuntas pada siklus I. Hal ini menunjukkan kembali terjadi penurunan jumlah peserta didik yang belum tuntas sebanyak 8 peserta didik dan terjadi peningkatan jumlah peserta didik yang tuntas. Hasil ini mengindikasikan bahwa pembelajaran menggunakan media wordwall “*open the box*”, secara bertahap dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar menyimak video.

Tabel 7. Hasil Tes Menyimak Video Peserta Didik berdasarkan KKM pada Siklus II

Nilai	Kategori	Keterangan	Jumlah Peserta Didik
91 - 100	Baik sekali	Tuntas	5
83 - 90	Baik	Tuntas	14
75 - 82	Cukup Baik	Tuntas	10
< 75	Kurang Baik	Tidak Tuntas	7

Berdasarkan **tabel** di atas, terjadi peningkatan yang signifikan saat pemberian *treatment* yang dilakukan dari siklus 1 ke siklus II. Persentase ketuntasan klasikal naik sebesar 50%. Dari hasil belajar kemampuan berpikir kritis peserta didik pada kondisi awal, siklus 1 dan siklus II di atas, dapat dilihat pada diagram 1.1.

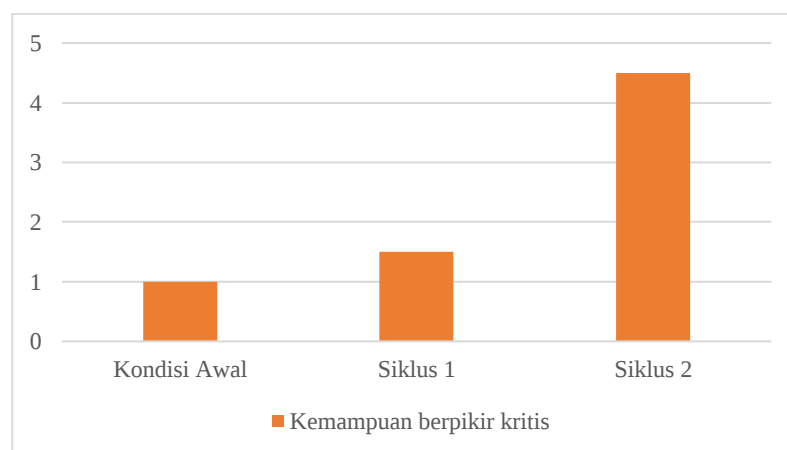


Diagram 1. Perbandingan peningkatan hasil belajar kemampuan berpikir kritis peserta didik pada tes kondisi awal, siklus 1 dan siklus II

Melalui **diagram** di atas, menunjukkan bahwa penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 2 kali siklus mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Data pada **diagram** tersebut menunjukkan bahwa pada awalnya kemampuan berpikir kritis peserta didik berada pada tingkat rendah. Kondisi awal sebelum peneliti melakukan tindakan, rata-rata kemampuan berpikir kritis peserta didik berdasarkan hasil observasi adalah 16,66%.

Pada siklus 1 menunjukkan peserta didik kurang kritis, yaitu 30,55%. Peningkatan ini terjadi pada beberapa peserta didik yang dengan tanggap dan cepat menyampaikan pendapat tentang informasi yang disimak pada video laporan hasil observasi.

Pada siklus II dengan menggunakan media interaktif *wordwall* "Open the box" (pada LKPD) menunjukkan peserta didik sangat kritis, yaitu 80,55%. Peningkatan ini terjadi pada 29 peserta didik yang dengan aktif dalam menjawab, menyampaikan pendapat dan dengan cepat mempresentasikan hasil menyimak video laporan hasil observasi pada objek kebudayaan NTT. Dengan demikian telah tercapai target kemampuan peserta didik, sehingga peneliti tidak melanjutkan penelitian ke siklus selanjutnya.

Berdasarkan hasil yang diperoleh bahwa terdapat peningkatan hasil dari kondisi awal 16,66% menjadi 30,55% pada siklus pertama dan meningkat dengan signifikan sebesar 80,55% pada siklus kedua membuktikan bahwa kemampuan berpikir menyimak video melalui media interaktif *wordwall* "Open the box" efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Sugiani (2022) bahwa media *wordwall* efektif dalam peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi teks berita yang menunjukkan pada pra siklus 14% peserta didik aktif menjawab 54%, peserta didik diam, dan yang memperoleh nilai di atas 70 yaitu sebanyak 8 peserta didik. Selanjutnya, pada siklus 2 dengan pengaplikasian *wordwall* 54% peserta didik aktif menjawab dan keseluruhan peserta didik memperoleh nilai di atas 70. Selain itu, pada siklus 2 dalam pengaplikasian *wordwall* dengan kegiatan yang berbeda diperoleh hasil 77% peserta didik aktif menjawab, 23% peserta didik diam saja, dan sebanyak 19 orang peserta didik mendapatkan nilai di atas 70. Hasil ini juga diperkuat oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Mardhiyah (2022), yang memperoleh hasil bahwa 94,6% pemahaman peserta didik dengan penggunaan *wordwall* yang dapat membantu dalam mengingat materi pembelajaran dan 97,4% mengatakan *wordwall* mampu untuk memberikan kesan yang menyenangkan saat mengerjakan kuis maupun latihan soal. Selain itu, penelitian oleh Kamswara, dkk (2024) menjelaskan bahwa penggunaan media *wordwall* meningkatkan minat belajar peserta didik terbukti dari hasil yang diperoleh yaitu pada prasiklus sebesar 67% berada pada kategori rendah, selanjutnya pada siklus pertama menjadi 77% berada pada kategori cukup, kemudian pada siklus kedua meningkat dengan perolehan sebesar 88% dengan kategori tinggi. Penelitian lain yang dilakukan oleh Khoirunnisa dkk (2023), menyatakan bahwa penggunaan media *wordwall* berdampak positif pada keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, dalam artian bahwa peserta didik memberikan respon positif selama proses pembelajaran yang ditandai juga dengan penyelesaian tugas tepat waktu.

PENUTUP

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *Wordwall* "Open The Box" dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik kelas X C di SMA Negeri 5 Kupang. Hal tersebut dapat dilihat dari pelaksanaan penelitian yang dilakukan peneliti sebanyak dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari satu pertemuan. Peningkatan berpikir kritis dapat dilihat dari data kondisi awal 16,66% , pada siklus 1 mendapatkan hasil 30,55% dengan kategori tuntas, pada siklus 2 terjadi peningkatan yang signifikan menjadi 80,55% dengan kategori tuntas. Peneliti berharap agar peneliti lain dapat menggunakan media *Wordwall* "Open The Box" dalam materi lain dalam pelajaran Bahasa Indonesia sehingga dapat meningkatkan keterampilan berbahasa yang lain, yakni keterampilan berbicara dan mempresentasikan, membaca dan memirsa serta menulis.

Penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi bagi penelitian selanjutnya sehingga tidak hanya dilihat dari unsur yang membuatnya menarik, tetapi unsur manfaatnya.

Ucapan Terima Kasih

-

Ketersediaan Data dan Materi

Semua data yang dihasilkan dan dianalisis selama penelitian ini tidak dapat diakses oleh publik karena masalah kerahasiaan, tetapi tersedia dari penulis yang bersangkutan berdasarkan permintaan yang wajar.

Konflik Kepentingan

Para penulis menyatakan bahwa mereka tidak memiliki konflik kepentingan.

Kontribusi Penulis

Sudirman dan Merlin Novayanti Nepa Burenia mengembangkan ide-ide konseptual utama, berkontribusi dalam pengumpulan data, melakukan analisis, dan menulis naskah.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Amaliyah, R. D., & Rahayu, E. M. (2023). The Implementing of Using Wordwall as a Media to Improve The Students' Vocabulary Achievement in New Normal Era. *Edu-Ling: Journal of English Education and Linguistics*, 6(2), 165-174. <https://doi.org/10.32663/edu-ling.v6i2.3571>
- Amanda, S., Zulkim, S. N., Adrias, A., & Alwi, N. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 2(4), 304-313. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i4.842>
- Amir, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII MT'S Mallari Kabupaten Bone. *BEGIBUNG: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(3), 127-138. <https://doi.org/10.62667/begibung.v2i3.122>
- Arief, Z. A., & Raini, Y. (2024). Development of Wordwall Educational Game-Based Evaluation Instruments in Mathematics Subjects in Class IV SDN Laladon 02 Bogor Regency Fy 2023/2024. *Educational Researcher Journal*, 1(3), 1-13. <https://dx.doi.org/10.30595/alphamath.v10i1.21582>
- Chamdani, A. M., & Lestari, A. S. B. (2024). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Matematika Gameshow Quiz Wordwall pada Materi Segitiga. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 3282-3288. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.12903>
- Dheni, D. R., Nawawi, E., & Saputra, D. (2024). Penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media interaktif *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran pendidikan pancasila di kelas V SD Negeri 241 Palembang. *Journal Sains Student Research*, 2(6), 195-205. <https://doi.org/10.61722/jsr.v2i6.2956>
- Efendi, M., & Amri, M. (2023). Pengaruh Media Quiz Wordwall Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas XI IPS SMA Khadijah Surabaya

- 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin UNESA*, 1(1), 55-61. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/55177>
- Ennis, R.H. (1985). *Goal for a Critical Thinking Curriculum, Developing Minds: A Resource Book for Teaching Thinking*. ASDC.
- Facione, P. A. (2020). *Critical thinking: What it is and why it counts. Insight assessment*. Diperoleh 3 Juli 2023 dari <https://www.insightassessment.com/article/critical-thinking-what-it-is-and-why-it-counts>
- Faizin, N., Handayani, S., & Umayana, N. M. (2024). Penerapan Media Wordwall dalam Pembelajaran Teks Biografi. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 14(2), 186-191. <https://doi.org/10.31851/pembahsi.v14i2.16251>
- Fakhruddin, A. A., Firdaus, M., & Mauludiyah, L. (2021). Wordwall application as a media to improve arabic vocabulary mastery of junior high school students. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 5(2), 217. <https://doi.org/10.29240/jba.v5i2.2773>
- Faroh, N. N. (2024). Peningkatan hasil belajar muatan IPS dalam pembelajaran jarak jauh dengan menerapkan permainan open the box siswa kelas IV SDN 2 Kalirejo. *Jurnal Analisis Pendidikan Sosial*, 1(4), 70-75. Retrieved from <https://journal.sintesia.id/index.php/japs/article/view/42>
- Fitria, T. N. (2023). Creating an Education Game Using Wordwall: An Interactive Learning Media for English Language Teaching (ELT). *Foremost Journal*, 4(2), 17-30. <http://dx.doi.org/10.33592/foremost.v4i2.3610>
- Hakim, M. L., & Rafiq, M. A. (2024). Desain Media Games Quiz Box Word Wall Net pada Materi Meyakini Kitab-Kitab Allah di Kelas VIII. *Jurnal Biogenerasi*, 10(1), 396-405. <https://doi.org/10.30605/biogenerasi.v10i1.4796>
- Haliza, V. N., Dewi, D. A., & Mulyana, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall terhadap Pemahaman Konsep Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 16195-16221. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.14695>
- Hastuti, T. P., Fikriyah, F., & Susilawati, S. (2024). Penerapan Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Materi Unsur Intrinsik Kelas V di SDN 1 Bangodua. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 3383-3387.
- Kamswara, C. V., Chasanatun, F., & Sumeni, M. (2024). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Wordwall pada Pelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas II SDN 02 Tawangrejo Madiun Tahun Ajaran 2023/2024. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(3), 1495-1502. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i3.425>
- Khoirunnisa, A., Miftak, F., & Fitriyana, W. (2023). Student's Behavioral Engagement on The Use Of Wordwall. Net In Vocabulary Learning. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(25), 1-8. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10405249>
- Kumar Bhowmik, M., Ping Lim, C., Smith, M., & L Tinio, V. (2018). Digital Learning for Developing Asian Countries: Achieving equity, quality and efficiency in education. In *Routledge international handbook of schools and schooling in Asia*. Taylor & Francis.
- Larasati, P., Putrayasa, I. B., & Martha, I. N. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall. net Sebagai Media Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(3), 395-412. <http://dx.doi.org/10.14421/njpi.2023.v3i3-3>
- Latifatusadiah, T., Widiastuti, H., Prawiyogi, A. G., & Amelia, M. (2024). The Effect of Using Open the Box Type Wordwall Educational Game on Students' IPAS Cognitive Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(10), 7474-7479. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i10.8711>

- Latifatusadiyah, T., Widiastuti, H., Prawiyogi, A. G., & Amelia, M. (2024). The Effect of Using Open the Box Type Wordwall Educational Game on Students' IPAS Cognitive Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(10), 7474-7479. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i10.8711>
- Mardhiyah, A. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran Wordwall sebagai evaluasi pembelajaran pada mahasiswa Pendidikan Agama Islam. *Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(4), 481-488. <https://doi.org/10.18860/mjpai.v1i4.2710>
- Medina, R. O. D., Mobit, M., & Puspitaloka, N. (2024). Game-Based Wordwall in Vocabulary Learning: a Teacher's Implementation and Students' Views. *Journal of Educational Sciences*, 847-857. <https://doi.org/10.31258/jes.8.4.p.847-857>
- Munadi, Y. (2008). *Learning Media A New Approach*. Gaung Persada.
- Muzdalifah, M., & Nuryanti, M. (2020, November). Wordwall Dalam Pembelajaran Tata Bahasa Indonesia Secara Daring Pada Masa Pandemi. In *Prosiding Seminar Internasional Seminar Kepakaran Bahasa Indonesia Untuk Penutur Asing (SEMAR BIPA)* (Vol. 3, No. 1, pp. 211-218). <https://conference.umk.ac.id/index.php/semarbipa/article/view/289>
- Nurammida, N., Nizarrahmadi, N., & Yolanda, A. (2024). The Effectiveness Of Wordwall Game As Media To Teach Students English Vocabulary Mastery Of Eighth Grade. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(03), 283-292. <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i03.937>
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. 2021. "Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall". 3, 70-77. <https://doi.org/10.32493/al-jpkm.v3i1.17052>
- Rahmadanti, A., Amril, L. O., & Efendi, I. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 117-125. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v3i1.1086>
- Riska Putri, R. M., Sudarno, S., & Octoria, D. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning dan Discovery Learning dengan Media Wordwall terhadap Keterampilan Berpikir Kritis (Studi Eksperimen pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 7 Surakarta Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Tahun Ajaran 2023/2024). *Journal on Education*, 6(2), 12302-12313. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.5075>
- Sadiman, A. S. (2008). *Educational Media, Definition, Development, and Utilization*. Rajawali Press.
- Safitri, D. S. N., Fadhilawati, D., Sutanti, N., & Sari, H. P. (2024). Evaluating the Impact of Wordwall on Improving Students' Vocabulary in Recount Text at SMPN 01 Gandusari. *EDUJ: English Education Journal*, 2(2), 11-16. <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i06.25729>
- Safitri, D., Awalia, S., Sekaringtyas, T., Nuraini, S., Lestari, I., Suntari, Y., ... & Sudrajat, A. (2022). Improvement of Student Learning Motivation through Word-Wall-based Digital Game Media. *Int. J. Interact. Mob. Technol.*, 16(6), 188-205. <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i06.25729>
- Saputra, H. (2020). *Mathematical Critical Thinking Ability*. Perpustakaan IAI Agus Salim.
- Saputri, S. N., Drajati, N. A., & Sukmawati, F. Development of Wordwall Educative Games Applications as Learning Media For Understanding PJOK Materials For Elementary Students. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 6, No. 2, pp. 241-250). <https://doi.org/10.20961/shes.v6i2.80034>

- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). *Training on the Use of Quizizz and Wordwall Applications in Science Learning for Teachers of Sdit Al-Kahfi*. 4(April), 195–199. <http://dx.doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- Satwikam. (2018). *Application of Problem Based Learning Model to Improve Students' Critical Thinking Ability*. Jurnal Pendidikan (Teori dan Praktik). Volume 3, Nomor 1 Tahun 2018, Halaman 7-12.
- Suarmini, N. K. (2023). *Pemanfaatan Media Wordwall Dalam Pembelajaran Interaktif Bahasa Indonesia Kelas Viii Smp Negeri 1 Tegallalang* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Sugiani, W. (2022). Aplikasi Berbasis Word Wall pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Guru Indonesia*, 2(2), 82-87. <https://doi.org/10.51817/jgi.v2i2.273>
- Suraya, & Asma, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Vii Mt's Mallari Kabupaten Bone. *BEGIBUNG: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(3), 127–138. <https://doi.org/10.62667/begibung.v2i3.122>
- Syahrani, S., Kustati, M., Amelia, R., & Gusmirawati, G. (2024). Implementation of game-based learning media using wordwall applications in increasing students' learning motivation in islamic religious education subject. *Journal Of Humanities And Social Studies*, 2(04), 1435-1442.
- Syamsuddin, R. (2021). Buku keterampilan berbahasa indonesia. *Universitas Negeri Makassar*, 59. Diakses dari https://www.inlislite.masyamsululum.sch.id/uploaded_files/temporary/DigitalCollection/NDU0NDQ4ZDIwNDQ2OWM0NzQ0YzE2ZDczZDU3NTEzYzhhZWUyMzBhNg==.pdf.
- Tarigan, H. G. (2008). Menyimak sebagai keterampilan berbahasa. *Angkasa*.
- Togatorop, T.T., Nisa, K., & Masdawani (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Tanggapan Di Smp Negeri 6 Kisaran. *LINGUISTIK :Jurnal Bahasa dan Sastra*.
- Tondang, H., Amri, Y. K., & Nadeak, H. (2024). Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Dengan Metode Concept Sentences Melalui Media Website Edukasi Pada Kelas X SMK Negeri 6 Medan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 14646-14659.
- Umar, U., Rahman, R. A., Mandarsari, P., Mawarwati, M., & Amir, S. (2023). Using Word Wall Website As A Strategy To Improve Students' Vocabulary Mastery. *Journal on Education*, 5(3), 9654-9661.
- Urnila, S., Wulandari, S., & Prasongko, A. (2024). Teachers' Perceptions On The Use of Digital Games to Support Young Learners Vocabulary Learning. *Child Education Journal*, 6(2), 99-110. <https://doi.org/10.33086/cej.v6i2.6021>
- Wulandari, P., Masruroh, M., Arianti, C. A. L. E., & Nazilah, A. (2024). Pengaruh media aplikasi wordwall terhadap keterampilan membaca permulaan siswa sekolah dasar. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 1(3), 791-803. <https://doi.org/10.61722/jmia.v1i3.1737>
- Yudhawati, H. T., Iffah, I. F., Putri, I. C., Melyana, M., & Almanar, M. A. (2024). The Effort of Improving Grammar Mastery Through Wordwall Unjumble Sentence. *Foremost Journal*, 5(2), 209-220. <https://doi.org/10.33592/foremost.v5i2.5136>
- Yuniarti, I., & Septiana, I. (2024). Penerapan Metode Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Media Wordwall dalam Pembelajaran Teks

Cerpen. *Edukasi Lingua Sastra*, 22(2), 129-138.
<https://doi.org/10.47637/elsa.v22i2.1116>

Zahra, A., Yusuf, Y. A., Anggraini, N. C., & Amelia, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran IPA Sub Tema Ekosistem pada Siswa Kelas 5 di SDN 19 Muara Telang. *Alacrity: Journal of Education*, 449-459.
<http://dx.doi.org/10.52121/alacrity.v4i3.486>