

Pengaruh Model Pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning) Berbantuan Game Edukatif Wordwall Terhadap Capaian Pembelajaran Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Labschool Unesa 3

Mohammad Iqbal Ramdhani ¹⁾, Muhammad Ilyas Marzuqi ²⁾, Agus Suprijono ³⁾, Durrotun Nafisah ³⁾

1, 2, 3, 4) S1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Abstrak

Capaian pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) peserta didik belum optimal karena proses pembelajaran belum sepenuhnya mengaitkan materi dengan konteks kehidupan nyata serta kurang memanfaatkan media digital yang interaktif. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penerapan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan game edukatif Wordwall terhadap capaian pembelajaran IPS peserta didik. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-experimental tipe nonequivalent control group design*. Subjek penelitian terdiri atas 35 peserta didik kelas VII SMP Labschool Unesa 3 yang terbagi ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui tes pretest dan posttest berbentuk pilihan ganda, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji *Independent Sample T-Test*, dan analisis N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan capaian pembelajaran yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai signifikansi $< 0,05$. Peningkatan capaian pembelajaran pada kelas eksperimen berada pada kategori sedang dan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model CTL berbantuan game edukatif Wordwall berpengaruh positif dan efektif dalam meningkatkan capaian pembelajaran IPS peserta didik.

Kata Kunci: *Contextual Teaching and Learning*, Wordwall, Capaian Pembelajaran, IPS

Abstract

Students' Social Studies learning outcomes remain suboptimal due to instructional practices that do not adequately connect learning materials with real-life contexts and make limited use of interactive digital media. This study aims to examine the effect of the Contextual Teaching and Learning (CTL) model assisted by Wordwall educational games on students' Social Studies learning outcomes. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental nonequivalent control group design. The research participants consisted of 35 seventh-grade students at SMP Labschool Unesa 3, divided into an experimental group and a control group. Data were collected through multiple-choice pretests and posttests and analyzed using normality tests, homogeneity tests, Independent Samples T-Test, and N-Gain analysis. The results indicate a statistically significant difference in learning outcomes between the experimental and control groups ($p < 0.05$). The experimental group demonstrated a moderate and higher improvement in learning outcomes compared to the control group. It can be concluded that the CTL model assisted by Wordwall educational games has a positive and significant effect on improving students' Social Studies learning outcomes.

Keywords: *Contextual Teaching and Learning*, Wordwall, Learning Outcomes, Social Studies

How to Cite: Ramdhani, M.I. Marzuqi, M.I. Suprijono, A. & Nafisah, D. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning) Berbantuan Game Edukatif Wordwall Terhadap Capaian Pembelajaran Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Labschool Unesa 3. *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol.6 (No.1): halaman 277 - 284

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPS pada jenjang SMP menuntut peserta didik mampu memahami fenomena sosial, menalar hubungan sebab-akibat, serta mengambil keputusan berdasarkan informasi. Namun, praktik pembelajaran yang masih berfokus pada penyampaian materi dan latihan soal sering membuat peserta didik sulit mengaitkan konsep IPS dengan situasi nyata. Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) menekankan pengaitan materi dengan konteks kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mendorong konstruksi pengetahuan secara aktif (Irwan & Hasnawi, 2021). Sejumlah penelitian menunjukkan CTL dapat meningkatkan hasil belajar karena mendorong keterlibatan, refleksi, dan penerapan konsep melalui pengalaman belajar (Dewi dkk., 2018). Kondisi tersebut menegaskan bahwa pembelajaran IPS tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam memahami dan menalar fenomena sosial. Oleh karena itu, proses pembelajaran IPS perlu dirancang agar memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual.

Sejalan dengan teori konstruktivisme, pengetahuan terbentuk melalui interaksi sosial, pengalaman, dan negosiasi makna karenanya pembelajaran perlu memberi ruang untuk aktivitas yang memfasilitasi peserta didik membangun pemahaman (Amahorseya & Mardiyah, 2023). Di sisi lain, media digital berbasis permainan semakin banyak digunakan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi. *Wordwall* merupakan salah satu platform yang memudahkan guru menyusun kuis dan permainan edukatif yang interaktif sehingga dapat memperkaya pengalaman belajar (Imanulhaq & Prastowo, 2022). Pengembangan dan pemanfaatan *Wordwall* pada berbagai mata pelajaran ditemukan mampu meningkatkan keterlibatan, kemampuan berpikir kritis, dan hasil belajar peserta didik (Ma'rifah & Mawardi, 2022). Sejalan dengan pandangan tersebut, pemanfaatan media digital interaktif menjadi bagian penting dalam mendukung proses konstruksi pengetahuan peserta didik. Media pembelajaran berbasis permainan memberikan ruang bagi peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Pada konteks pembelajaran IPS, kebutuhan mengintegrasikan model pembelajaran yang mengaitkan konsep dengan realitas sosial serta media interaktif menjadi penting agar peserta didik dapat belajar melalui situasi autentik dan memperoleh umpan balik cepat. Kajian pembelajaran IPS juga menekankan pentingnya pengalaman belajar yang tidak monoton agar peserta didik tidak sekadar menghafal konsep, melainkan memahami dan menerapkannya (Renggana & Samsudin, 2023). Selain itu, perencanaan proses pembelajaran membutuhkan strategi dan peran guru yang adaptif, termasuk kemampuan merancang interaksi dan memanfaatkan media untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Sanjani, 2020). Pembelajaran IPS yang tidak monoton menuntut guru untuk merancang strategi pembelajaran yang mampu mengaitkan konsep dengan realitas sosial peserta didik. Peran guru sebagai perancang dan fasilitator pembelajaran menjadi krusial dalam menciptakan proses belajar yang efektif.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dan media game edukatif *Wordwall* secara terpisah mampu meningkatkan hasil belajar IPS. Namun, kajian yang mengintegrasikan CTL dengan *Wordwall* sebagai satu kesatuan strategi pembelajaran masih terbatas. Penelitian CTL umumnya belum memanfaatkan media digital interaktif secara sistematis, sementara *Wordwall* lebih sering digunakan sebagai media evaluasi tanpa dikaitkan dengan pendekatan pembelajaran kontekstual. Selain itu, penelitian sebelumnya masih berfokus pada hasil belajar konvensional dan belum secara spesifik mengkaji capaian pembelajaran sesuai tuntutan Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mengintegrasikan model CTL berbantuan *Wordwall* untuk meningkatkan capaian pembelajaran IPS peserta didik pada jenjang SMP. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa integrasi antara model pembelajaran dan media digital masih belum

sepenuhnya diterapkan secara optimal dalam pembelajaran IPS. Hal ini membuka ruang kajian mengenai penerapan pembelajaran kontekstual yang dipadukan dengan media digital interaktif.

Penelitian ini mengkaji penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang dipadukan dengan game edukatif Wordwall dalam pembelajaran IPS di jenjang sekolah menengah pertama. Fokus kajian diarahkan pada perbedaan capaian pembelajaran IPS antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan model CTL berbantuan Wordwall dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional. Integrasi model pembelajaran kontekstual dengan media digital interaktif digunakan sebagai perlakuan pembelajaran untuk melihat pengaruhnya terhadap keterlibatan peserta didik dalam memahami konsep IPS. Kajian ini dilakukan untuk memperoleh gambaran empiris mengenai capaian pembelajaran IPS peserta didik kelas VII SMP Labschool Unesa 3.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-experimental tipe nonequivalent control group design. Penelitian dilaksanakan di SMP Labschool Unesa 3 pada peserta didik kelas VII tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian berjumlah 35 peserta didik yang terbagi ke dalam dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menerapkan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan game edukatif *Wordwall*, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran konvensional melalui metode ceramah, tanya jawab, dan latihan soal. Pengumpulan data dilakukan menggunakan tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda yang diberikan pada tahap pretest dan posttest untuk mengukur capaian pembelajaran IPS peserta didik. Instrumen tes disusun berdasarkan indikator capaian pembelajaran IPS sesuai Kurikulum Merdeka. Data dianalisis menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai prasyarat analisis, dilanjutkan dengan uji *Independent Sample T-Test* dan analisis *N-Gain* dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25 untuk mengetahui perbedaan dan peningkatan capaian pembelajaran peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diperoleh dari data pretest dan posttest capaian pembelajaran IPS peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pretest diberikan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum perlakuan, sedangkan posttest diberikan untuk mengetahui capaian pembelajaran setelah proses pembelajaran berlangsung. Kelas eksperimen memperoleh perlakuan pembelajaran menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan game edukatif *Wordwall*, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran konvensional melalui metode ceramah. Adapun hasil capaian pembelajaran peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Daftar Nilai Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
No.	Pre-test	Post-test	No.	Pre-test	Post-test
1	85	80	1	40	55
2	80	85	2	85	85
3	75	85	3	75	70
4	60	80	4	15	65

5	80	95	5	50	90
6	75	90	6	80	70
7	65	80	7	70	80
8	50	80	8	25	65
9	65	85	9	75	75
10	50	90	10	60	75
11	30	85	11	35	60
12	55	75	12	55	80
13	90	90	13	80	75
14	45	80	14	55	70
15	55	80	15	60	80
16	55	70	16	50	70
17	40	90	17	75	75
			18	70	80

Sumber : Data Primer, diolah (2025)

Berdasarkan data pada tabel nilai pretest dan posttest, capaian pembelajaran IPS peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan perbedaan peningkatan. Pada kelas eksperimen, nilai pretest berada pada rentang 30–90 dengan rata-rata sebesar 62,06, sedangkan nilai posttest meningkat pada rentang 70–95 dengan rata-rata 83,53. Sementara itu, kelas kontrol menunjukkan nilai pretest pada rentang 15–85 dengan rata-rata 58,61 dan nilai posttest pada rentang 55–90 dengan rata-rata 73,33. Data tersebut memperlihatkan bahwa kedua kelas mengalami peningkatan capaian pembelajaran setelah proses pembelajaran berlangsung, namun peningkatan pada kelas eksperimen terlihat lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Untuk memastikan data capaian pembelajaran memenuhi prasyarat analisis statistik parametrik, selanjutnya dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui distribusi data pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, sedangkan uji homogenitas bertujuan memastikan kesamaan varians antar kelompok. Hasil pengujian ini menjadi dasar dalam penentuan penggunaan uji statistik lanjutan guna menguji perbedaan capaian pembelajaran antara kedua kelas.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas	(Sig.)	Keterangan
Pre-test Kontrol	0,227	Berdistribusi Normal
Post-test Kontrol	0,842	Berdistribusi Normal
Pre-test Eksperimen	0,841	Berdistribusi Normal
Post-test Eksperimen	0,305	Berdistribusi Normal

Berdasarkan Tabel 2, seluruh data pretest dan posttest pada kelas kontrol maupun eksperimen memiliki nilai signifikansi $> 0,05$ sehingga data berdistribusi normal dan memenuhi prasyarat analisis parametrik.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	1.376	1	33	.249

Tabel 3 menunjukkan nilai signifikansi uji Levene sebesar 0,249 ($>0,05$), sehingga varians data antara kelas eksperimen dan kontrol bersifat homogen.

Berdasarkan hasil uji homogenitas yang menunjukkan bahwa varians data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen, maka data capaian pembelajaran memenuhi prasyarat untuk dilakukan analisis statistik lanjutan. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas dan homogenitas, pengujian selanjutnya dilakukan menggunakan uji *Independent Samples T-Test* untuk mengetahui perbedaan capaian pembelajaran IPS antara kelas eksperimen dan kelas kontrol secara signifikan.

Tabel 4. Hasil analisis data dengan Uji *Independent Sample T Test*

Independent Samples Test			
	T	df	Sig. (2-tailed)
Posttest Kontrol – Posttest Eksperimen	3.934	33	.000

Berdasarkan hasil uji *Independent Samples T-Test* pada data posttest, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan capaian pembelajaran IPS yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, hipotesis alternatif diterima, yang mengindikasikan bahwa penerapan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan game edukatif Wordwall memberikan pengaruh yang signifikan terhadap capaian pembelajaran IPS peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Hasil uji *Independent Sample T-Test* menunjukkan adanya perbedaan capaian pembelajaran IPS yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Namun, perbedaan tersebut belum menunjukkan sejauh mana peningkatan capaian pembelajaran yang dialami peserta didik setelah perlakuan pembelajaran diberikan. Oleh karena itu, analisis dilanjutkan dengan uji N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan capaian pembelajaran IPS pada masing-masing kelas sebagai dampak dari penerapan model pembelajaran yang berbeda.

Tabel 5. Hasil analisis data dengan Uji *N-Gain*

Kelas	N-Gain	Keterangan
Kontrol	0,24	Rendah
Eksperimen	0,47	Sedang

Hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,47 dengan kategori sedang, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,24 dengan kategori rendah. Peningkatan capaian pembelajaran yang lebih tinggi pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan game edukatif Wordwall lebih efektif dalam mendorong keterlibatan peserta didik dan membantu mereka mengaitkan materi IPS dengan konteks kehidupan nyata. Sebaliknya, pembelajaran konvensional pada kelas kontrol cenderung kurang memberikan pengalaman belajar kontekstual dan umpan balik interaktif, sehingga peningkatan capaian pembelajaran yang diperoleh relatif lebih rendah.

Peningkatan capaian pembelajaran pada kelas eksperimen dapat dipahami melalui karakteristik model *Contextual Teaching and Learning* yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam mengaitkan materi pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata. Model CTL mendorong peserta didik membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang relevan dengan lingkungan sosialnya, sehingga proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep secara abstrak (Syarifuddin dkk., 2021). Dalam pembelajaran IPS, pendekatan kontekstual memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami konsep sosial melalui aktivitas yang melibatkan pengamatan, diskusi, dan pemecahan masalah yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Hal tersebut sejalan dengan temuan penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran kontekstual berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman konsep karena peserta didik terlibat secara aktif dalam proses konstruksi pengetahuan (Nuryana dkk., 2021).

Media pembelajaran *Wordwall* digunakan dalam penelitian ini sebagai bagian dari proses pembelajaran untuk mendukung penerapan model CTL. *Wordwall* merupakan media pembelajaran digital berbasis permainan yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif, seperti kuis dan latihan soal, sehingga peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Wafiqni & Putri, 2021). Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan memberikan umpan balik langsung kepada peserta didik terhadap hasil belajarnya, yang membantu peserta didik memahami materi secara bertahap. Hal tersebut selaras dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran (Wulandari dkk., 2023).

Integrasi model *Contextual Teaching and Learning* dengan media *Wordwall* pada pembelajaran IPS juga dapat dipahami melalui dukungan temuan penelitian sebelumnya yang menempatkan CTL sebagai pendekatan yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar melalui aktivitas kontekstual dan keterlibatan peserta didik. Penelitian Rasul & Subhanudin (2022) menunjukkan bahwa penerapan CTL berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar, terutama ketika pembelajaran mendorong peserta didik mengaitkan konsep dengan situasi belajar yang lebih bermakna. Pada aspek media, Wordwall sebagai platform game edukatif memberi ruang latihan berbasis kuis dan aktivitas interaktif yang dapat digunakan guru untuk memfasilitasi penguatan pemahaman secara berulang melalui umpan balik cepat, sebagaimana dijelaskan dalam pemanfaatan *Wordwall* untuk mendukung pembelajaran berbasis permainan (Rosdiani dkk., 2021). Keterpaduan model dan media tersebut sejalan dengan kebutuhan pembelajaran IPS yang menuntut peserta didik aktif mengolah informasi, merespons stimulus, dan menalar konsep dalam konteks yang dekat dengan pengalaman belajar.

Temuan menunjukkan bahwa integrasi CTL dengan evaluasi berbasis permainan melalui Wordwall berdampak pada peningkatan capaian pembelajaran yang lebih baik daripada pembelajaran yang tidak mengintegrasikan kedua komponen tersebut. Secara pedagogis, CTL mendorong peserta didik mengaitkan konsep dengan situasi nyata sehingga pemahaman menjadi lebih bermakna; kondisi ini selaras dengan hasil penelitian yang melaporkan CTL meningkatkan hasil belajar melalui aktivitas

kontekstual dan keterlibatan aktif (Juniwati dkk., 2020). Selain itu, prinsip konstruktivistik menekankan proses membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi, sehingga strategi CTL yang memfasilitasi diskusi, pemodelan, dan refleksi berpeluang menguatkan pemahaman konsep (Amahorseya & Mardliyah, 2023).

Penggunaan Wordwall pada penelitian ini berfungsi sebagai sarana latihan dan umpan balik cepat yang bersifat game-based. Berbagai studi menunjukkan Wordwall dapat meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan belajar karena formatnya interaktif dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan (Pradani, 2022). Ketika peserta didik terlibat dalam aktivitas kuis interaktif, mereka terdorong untuk memusatkan perhatian, melakukan recall konsep, dan memperbaiki kesalahan melalui umpan balik; mekanisme ini berkontribusi pada peningkatan capaian, sebagaimana dilaporkan pada studi pemanfaatan Wordwall yang berdampak pada peningkatan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar (Ma'rifah & Mawardi, 2022).

Pada pembelajaran IPS, pengaitan materi dengan realitas sosial membantu peserta didik menalar konsep melalui peristiwa dan masalah yang dekat dengan kehidupan mereka, sehingga mengurangi pembelajaran yang sekadar menghafal (Renggana & Samsudin, 2023). Dari sisi implementasi, peran guru dalam merancang aktivitas kontekstual serta mengelola media menjadi faktor penting agar pembelajaran efektif, termasuk dalam menyiapkan instruksi, memfasilitasi kolaborasi, dan menyediakan media yang tepat (Sanjani, 2020). Secara keseluruhan, data *N-Gain* memperlihatkan peningkatan sedang pada kelas eksperimen dan peningkatan rendah pada kelas kontrol, sehingga CTL berbantuan Wordwall dapat direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran IPS untuk meningkatkan capaian pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan game edukatif *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap capaian pembelajaran IPS peserta didik kelas VII. Pembelajaran yang mengaitkan materi dengan konteks kehidupan nyata mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik secara lebih optimal. Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan capaian pembelajaran yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peningkatan capaian pembelajaran pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini membuktikan bahwa integrasi model CTL dengan media digital interaktif efektif dalam mendukung proses pembelajaran IPS. Pembelajaran menjadi lebih bermakna, aktif, dan kontekstual. Dengan demikian, model CTL berbantuan *Wordwall* layak dijadikan alternatif strategi pembelajaran IPS di SMP.

DAFTAR PUSTAKA

- Amahorseya, M. Z. F. A., & Mardliyah, S. (2023). Implikasi Teori Konstrutivisme Vygotsky Dalam Penerapan Model Pembelajaran Kelompok Dengan Sudut Pengaman di TK Anak Mandiri Surabaya. *Journal Buah hati*, 10(1), 16–28. <https://ejournal.bbg.ac.id/Buah>
- Dewi, A. P. H., Darsana, I. W., & Manuaba, I. B. S. (2018). Pengaruh Pendekatan Contextual Teaching And Learning Berbasis Penilaian Portofolio Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 1(3), 237–242.
- Imanulhaq, R., & Prastowo, A. (2022). Edugame Wordwall : Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogos: Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4(1), 33–41. <https://doi.org/10.33627/gg.v4i1.639>

- Irwan, I., & Hasnawi, H. (2021). Analisis Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar PPKn di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 235–245. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.343>
- Juniwati, Yusrizal, & Khaldun, I. (2020). Influence of the contextual teaching and learning model against student learning outcome. *Journal of Physics: Conference Series*, 1460(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1460/1/012128>
- Ma'rifah, M. Z., & Mawardi, M. (2022). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Hyflex Learning Berbantuan Wordwall. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(3), 225–235. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i3.p225-235>
- Nuryana, A., Hernawan, A., & Hambali, A. (2021). Perbedaan Pendekatan Kontekstual Dengan Pendekatan Tradisional dan Penerapannya di Kelas (Analisis Pendekatan Pembelajaran PAI). *JIPAI: Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 39–49.
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457.
- Rasul, A., & Subhanudin. (2022). Efektivitas Penerapan Model Contextual Teaching And Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Siswa Kelas X SMK Yapis Timika. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 2(1), 88–98.
- Renggana, N. P., & Samsudin, A. (2023). Penerapan Model Project Based Learning Untuk Mengetahui Gambaran Pemahaman Konsep Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV. *Sebelas April Elementary Education, Vol. 2 No. 1*. <https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/saee>
- 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. <https://doi.org/10.46306/jabb.v2i2>
- Sanjani, M. A. (2020). Tugas Dan Peranan Guru Dalam Proses Peningkatan Belajar Mengajar. *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan, Vol.6, No.1*.
- Syaifuddin, T., Nurlaela, L., & P, S. P. (2021). Contextual Teaching and Learning (CTL) Model to Students Improve Learning Outcome at Senior High School of Model Terpadu Bojonegoro. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, 2(5), 528–535. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v2i5.143>
- Wafiqni, N., & Putri, F. M. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1. *Elementar (Elementary of Tarbiyah): Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 68–83. <https://doi.org/10.15408/elementar.v1i1.20375>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.