

**PENGARUH MEDIA INTERAKTIF *WORD WALL*
TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMAN 6 BANDUNG
SKRIPSI**

Diajukan untuk Persyaratan dan Penulisan Skripsi Akhir Studi S1 Program Studi
Pendidikan Geografi



Oleh :

Muhaimin Fazlur Rohman

1803752

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2022**

PENGARUH MEDIA INTERAKTIF *WORD WALL* TERHADAP
KREATIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
GEOGRAFI DI SMAN 6 BANDUNG

Oleh
Muhaimin Fazlur Rohman

(1803752)

Disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
pada Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan
Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia

©Muhaimin Fazlur Rohman 2022
Universitas Pendidikan Indonesia

Hak cipta dilindungi Undang-Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian
dengan cetak ulang, *difotocopy*, atau cara lainnya tanpa seizin penulis

LEMBAR PENGESAHAN

Muhaimin Fazlur Rohman
(1803752)

PENGARUH MEDIA INTERAKTIF *WORD WALL* TERHADAP
KREATIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
GEOGRAFI DI SMAN 6 BANDUNG
Disetujui dan disahkan oleh pembimbing

Pembimbing I



Dr. Ahmad Yani, M. Si
NIP. 196708121997021001

Pembimbing II



Bagja Waluya, S.Pd, M.Pd
NIP. 197210242001121001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Geografi



Dr. Iwan Setiawan, S.Pd., M.Si.
NIP. 19710604 199903 1 002

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini, saya Muhaimin Fazlur Rohman menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**PENGARUH MEDIA INTERAKTIF WORD WALL TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMAN 6 BANDUNG**” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan tersebut, saya siap menanggung risiko dan sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap karya saya ini.

Bandung, Mei 2022
Yang membuat pernyataan,

Muhaimin Fazlur Rohman
NIM. 1803752

ABSTRAK**PENGARUH MEDIA INTERAKTIF *WORD WALL* TERHADAP
KREATIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PELAJARAN
GEOGRAFI DI SMAN 6 BANDUNG**

Oleh :
Muhaimin Fazlur Rohman (180372)

Ahmad yani¹
Bagja Waluya²

Media pembelajaran merupakan sebagai alat mengirimkan pesan guru kepada peserta didik dapat meningkatkan interaksi pembelajaran dan kreativitas belajar peserta didik. Kreativitas belajar memiliki indikator hasrat ingin tahu, panjang akal, semangat bertanya dan berpendapat, dan suka mengerjakan tugas sulit dan berat. Kreativitas belajar peserta didik diperlukan karena seringnya pembelajaran satu arah atau sangat berpusat pada guru mata pelajaran. Media *Word Wall* digunakan dengan tujuan untuk melibatkan peserta didik interaktif dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode *Quasi eksperimen* yang dilaksanakan di SMAN 6 Bandung dengan populasi kelas XI IPS di SMAN 6 Bandung. Untuk sampelnya yaitu dari kelas XI IPS 3 (Eksperimen) dan Kelas XI IPS 1 (Kontrol). Kreativitas belajar diperoleh dengan menggunakan angket dan melalui observasi dianalisis menggunakan uji normalitas, Uji homogenitas, Uji gain dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan 51% rata-rata kreativitas belajar peserta didik dengan kategori sedang dan kelas eksperimen memiliki rata-rata 50,1 %. Rata-rata kreativitas belajar peserta didik diukur secara keseluruhan indikator. Pembelajaran menggunakan media interaktif *word wall* dan *quiziz* tidak menyulitkan bagi peserta didik dan guru ketika digunakan. Uji hipotesis melalui regresi linier yaitu dengan nilai sig 0,049 lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian media interaktif *word wall* berpengaruh terhadap kreativitas belajar peserta didik di SMAN 6 Bandung.

Kata kunci : *Media Interaktif word wall, Kreativitas belajar, Pembelajaran*

ABSTRACT**THE INFLUENCE OF WORD WALL INTERACTIVE MEDIA ON STUDENTS' LEARNING CREATIVITY IN GEOGRAPHY LESSONS AT SMAN 6 BANDUNG**

By :
Muhaimin Fazlur Rohman (180372)

Ahmad Yani¹
Bagja Waluya²

Learning media is a tool for sending teacher messages to students, which can increase learning interactions and students' learning creativity. Learning creativity has indicators of curiosity, resourcefulness, enthusiasm for questions and opinions, and likes to do difficult and heavy tasks. Student learning creativity is needed because learning is often one-way or very teacher-centered. Media *Word Wall* is used with the aim of involving students in interactive learning. This study uses a quasi-experimental method which was carried out at SMAN 6 Bandung with a population of class XI IPS at SMAN 6 Bandung. The samples are from class XI IPS 3 (Experimental) and Class XI IPS 1 (Control). Learning creativity was obtained by using a questionnaire and through observation was analyzed using the normality test, homogeneity test, gain test and hypothesis testing. The results showed that the average learning creativity of students in the medium category and the experimental class had an average of 50.1%. The average learning creativity of students is measured as a whole indicator. Learning using interactive media *word wall* and quiz is not difficult for students and teachers when used. Hypothesis testing through linear regression with a sig value of 0.049 is smaller than 0.05. Thus the interactive media *word wall* affects the learning creativity of students at SMAN 6 Bandung.

Keywords: *Interactive media word wall, learning creativity, learning*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamin, puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, berkah dan karunia-Nya sehingga dengan ini peneliti dapat menyelesaikan tugas akhirnya dalam bentuk skripsi dengan judul **“Pengaruh Media Interaktif *Word Wall* Terhadap Kreativitas Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Geografi Di SMAN 6 Bandung”**. Salawat serta salam pun senantiasa kami curah limpahkan kehadiran nabi dan rasul kita Nabi Muhammad SAW beserta para keluarga, sahabat dan para umatnya hingga akhir zaman, Aamiin.

Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia. Selain itu dengan adanya skripsi ini dapat menambah wawasan peneliti serta pembaca mengenai pengaruh media interaktif *word wall* terhadap kreativitas belajar peserta didik pada pelajaran geografi di SMAN 6 Bandung.

Bahwasannya media merupakan penyampaian informasi berupa pesan yang dapat digunakan dalam pembelajaran sehingga media pembelajaran dapat menjadi bagian dari pembelajaran dalam interaktif peserta didik dengan guru. Media pembelajaran banyak macam jenisnya, tetapi media *word wall* itu sebagai salah satu media didalam pembelajaran yang mana dapat digunakan dalam kreativitas belajar peserta didik.

Peneliti berharap adanya kritik dan saran yang membangun dari para pembaca untuk dijadikan landasan perbaikan yang berguna bagi pembangunan ilmu pengetahuan penulis selanjutnya. Akhir kata penulis berharap bahwa skripsi ini dapat memberikan manfaat yang sangat berguna, menjadi sumber pengetahuan bagi semua kalangan dan juga menjadi masukan pada penelitian selanjutnya.

Bandung, Mei 2022

Muhaimin Fazlur Rohman

NIM. 1803752

UCAPAN TERIMAKASIH

Sangat banyak kendala yang penulis rasakan selama menyelesaikan skripsi ini. Tanpa adanya dorongan, bantuan, bimbingan, arahan dan saran dari berbagai pihak baik langsung maupun tidak langsung, maka skripsi ini tidak mungkin akan selesai dengan baik. Untuk itu penulis ingin mengucapkan rasa terimakasih serta penghargaan yang sebesar-besarnya kepada Allah SWT atas segala karunia-Nya yang telah diberikan kepada penulis, dan juga:

1. Prof. Dr. M. Solehuddin, M.Pd., M.A. selaku Rektor UPI yang telah melaksanakan tugas nya dengan baik dan membuat kebijakan yang baik pula, sehingga universitas ini dapat terus berkembang.
2. Dr. Agus Mulyana, M.Hum. selaku Dekan FPIPS UPI yang telah melaksanakan tugas dan membuat kebijakan yang sangat baik. Sehingga Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dapat terus berkembang dengan baik.
3. Dr. Iwan Setiawan ,S.Pd M.Si, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Geografi yang telah melaksanakan tugas serta memberikan kebijakan dengan baik, sehingga Program Studi Pendidikan Geografi dapat terus berkembang dengan baik.
4. Bagja Waluya, S.Pd, M.Pd., selaku dosen wali yang telah membimbing penulis dengan penuh kesabaran dan ketelatenan, serta selalu dapat meluangkan waktu untuk memberikan dorongan, bimbingan, saran yang sangat bermanfaat selama perkuliahan.
5. Dr. Ahmad Yani, M.Si selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing penulis dengan penuh kesabaran, ketelitian, serta dorongan dan arahan yang sangat membantu dan memotivasi peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.
6. Bagja Waluya S.Pd, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing penulis dengan penuh kesabaran, ketelitian, serta dorongan dan arahan yang sangat membantu dan memotivasi peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.
7. Dosen dan staff program studi pendidikan geografi serta guru-guru di SMAN 6 Bandung yang telah membimbing penulis sampai bisa mencapai ditahap penyelesaian penelitian ini.

8. Kusnia dan Wildan rekan seperjuangan yang selalu menjadi pendengar yang baik serta menemani setiap proses penyelesaian skripsi.
9. Sahabat-sahabat terbaik penulis, Ruhby, Anggie, Tiara, Anisa Karima, Reza, Habibie, Zaynal, Nafis yang selalu mendukung dan menemani dengan caranya masing-masing sehingga sangat membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, serta memberikan dorongan, memotivasi dan mendo'akan penulis selama penyusunan skripsi ini.
10. Teman-teman seperjuangan Mahasiswa Pendidikan Geografi 2018 yang telah berbagi suka dan duka selama penulis berkuliah di UPI.
11. Orang tua, kakak, yang telah banyak sekali memberikan dukungan baik secara moril maupun materil terlebih diakhir-akhir peneliti menyelesaikan skripsi ini.
12. Pihak-pihak lain yang tidak dapat penulis cantumkan satu-persatu atas bantuan yang telah diberikan. Penulis memohon maaf karena tidak dapat membalas kebaikan semua orang yang telah membantu penulis

DAFTAS ISI

LEMBAR PENGESAHAN	I
ABSTRAK	III
ABSTRACT	IV
KATA PENGANTAR.....	V
UCAPATAN TERIMAKASIH.....	VI
DAFTAS ISI	VIII
DAFTAR TABEL	XI
DAFTAR GAMBAR	XIII
DAFTAR LAMPIRAN.....	XIV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.3.1 Tujuan Umum	7
1.3.2 Tujuan Khusus	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.4.1 Manfaat Teoritis	7
1.4.2 Manfaat Praktis	7
1.5 Sistematika Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Media Pembelajaran	9
2.3.1 Definisi Media Pembelajaran	9
2.3.2 Macam-Macam Media Pembelajaran	10
2.3.3 Media Interaktif	10
2.2 Word Wall	11
2.4.1 Tujuan <i>Word wall</i>	12
2.4.2 Kelebihan dan kelemahan media <i>word wall</i>	13
2.3 Kreativitas Belajar Pada Mata Pelajaran Geografi	14
2.5.1 Definisi Kreativitas belajar	14
2.5.2 Aspek-aspek kreativitas	15
2.5.3 Ciri-ciri aspek kognitif kreativitas	16

2.5.4 Ciri-ciri efektif kreativitas.....	16
2.5.5 Indikator kreativitas belajar	17
2.5.6 Faktor yang mempengaruhi kreativitas.....	17
2.5.7 Pengaruh Media Belajar Terhadap Kreativitas	18
BAB III METODE PENELITIAN	20
3.1 Metode Penelitian	20
3.2 Lokasi Penelitian.....	21
3.3 Populasi dan sampel.....	21
3.4 Variabel Penelitian.....	23
3.5 Kerangka Berfikir	24
3.6 Definisi Operasional	25
3.7 Tahapan Penelitian.....	26
3.8 Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.9 Teknik Analisis Instrumen	28
3.10 Teknik Analisis Data	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	37
4.1 Deskripsi Penelitian	37
4.1.1 Deskripsi Identitas Lokasi.....	37
4.1.2 Jumlah Peserta didik	39
4.1.3 Kurikulum.....	40
4.1.4 Kreativitas Belajar Peserta didik	40
4.1.5 Angket Media interaktif <i>word wall</i>	49
4.1.6 Angket Media <i>quiziz</i>	52
4.2 Teknik Analisis Data.....	54
4.2.1 Uji Normalitas	54
4.2.2 Uji Homogenitas	55
4.2.3 Uji N-Gain	56
4.2.4 Uji Regresi Linier	60
4.2.5 Uji Hipotesis	60

4.3 Pembahasan.....	62
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI.....	66
5.1 Kesimpulan	66
5.2 Implikasi dan Rekomendasi	66
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	71

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Metode Eksperimen (Quasi Eksperiment)	21
Tabel 3.2 Populasi Siswa kelas XI IPS SMAN 6 Bandung	22
Tabel 3.3 Sampel Peserta Didik IPS SMAN 6 Bandung	22
Tabel 3.4 Daftar Nilai Peserta didik XI IPS SMAN 6 Bandung.....	23
Tabel 3.5 Variabel Penelitian	24
Tabel 3.6 Bobot Penilaian Skala	28
Tabel 3.7 Hasil Analisis Kevalidan Angket	30
Tabel 3.8 Hasil Uji Validitas Angket	30
Tabel 3.9 Hasil Uji Reliabilitas	32
Tabel 3.10 Kategorisasi Kreativitas	33
Tabel 3.11 Kriteria Keberhasilan Belajar	35
Tabel 4.1 Jumlah Peserta didik	38
Tabel 4.2 Rata-rata nilai populasi peserta didik.....	39
Tabel 4.3 Mata Pelajaran.....	40
Tabel 4.4 Statistik Kelas Kontrol	41
Tabel 4.5 Kategori Kreativitas Belajar Kelas Kontrol	41
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi <i>Pre test</i> kelas Kontrol	41
Tabel 4.7 Statistik Post Test Kelas Kontrol	42
Tabel 4.8 Kategori Post Test Kelas Kontrol	42
Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi <i>Post Test</i> Kelas Kontrol.....	43
Tabel 4.10 Kreativitas belajar sesudah dan sebelum kelas Kontrol.....	43
Tabel 4.11 Statistik Deskriptif Kelas Eksperimen <i>Pre test</i>	44
Tabel 4.12 Kategori Kelas Eksperimen <i>Pre test</i>	44
Tabel 4.13 Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen <i>Pre test</i>	45
Tabel 4.14 Analisis Statistik Post Test kelas eksperimen	46
Tabel 4.15 Kategori Kreativitas <i>Post Test</i> Eksperimen	46
Tabel 4.16 Distribusi Frekuensi <i>Post Test</i> Eksperimen	47
Tabel 4.17 Kreativitas sebelum dan sesudah kelas Eksperimen	47
Tabel 4.18 Distribusi Frekuensi penggunaan media <i>word wall</i>	49
Tabel 4.19 Distribusi Frekuensi Kualitas Tampilan Media <i>Word wall</i>	50
Tabel 4.20 Distribusi Frekuensi Pengaruh Media <i>Word Wall</i> Dalam belajar	51
Tabel 4.21 Distribusi Frekuensi Penggunaan media <i>Quiziz</i>	52
Tabel 4.22 Distribusi Frekuensi Kualitas Tampilan Media <i>Quiziz</i>	53
Tabel 4.23 Distribusi Frekuensi Pengaruh Media <i>Quiziz</i> Dalam belajar	53
Tabel 4.24 Uji Normalitas	54
Tabel 4.25 Uji Homogenitas	55
Tabel 4.26 Kategori Nilai Indeks Gain	56
Tabel 4.27 Hasil N Gain Kelas Eksperimen	56
Tabel 4.28 Hasil N Gain Kelas Kontrol	57
Tabel 4.29 Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen.....	58
Tabel 4.30 Hasil Belajar Peserta didik Kelas Kontrol	59

Tabel 4.31 Hasil Uji Regresi.....	60
Tabel 4.32 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Word Wall</i>	4
Gambar 3.1 Kerangka Berpikir	25
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Sekolah SMAN 6 Bandung	38
Gambar 4.2 Kreativitas kelas kontrol <i>pre test</i>	42
Gambar 4.3 Pos test kreativitas belajar kelas kontrol	43
Gambar 4.4 Perbandingan kreativitas belajar <i>pre test</i> dan <i>post test</i>	44
Gambar 4.5 Hasil Pretest Kelas Eksperimen	46
Gambar 4.6 Post Test kelas Eksperimen.....	47
Gambar 4.7 Perbandingan pretest dan post test Kelas Eksperimen	48
Gambar 4.8 Perbandingan kelas Kontrol dan Eksperimen	49
Gambar 4.9 Penggunaan Media <i>Word wall</i>	50
Gambar 4.10 Tampilan <i>word wall</i>	51
Gambar 4.11 Pengaruh <i>word wall</i>	52
Gambar 4.12 Penggunaan Media <i>Quiziz</i>	53
Gambar 4.13 Tampilan <i>word wall</i>	54
Gambar 4.14 Pengaruh <i>word wall</i>	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Perangkat Pembelajaran	72
Lampiran 2 Uji Coba instrumen dan hasil Penelitian	108
Lampiran 3 Dokumentasi	133

DAFTAR PUSTAKA

- Aniati. (2013). *Kreativitas Anak Usia TK pada Pembelajaran di Sanggar Anak Alam dan Jogja Green School Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: Pt Rineka Cipta.
- Arisa, N., Johansyah, & Ali Hanif, M. K. (2020). Keefektifan Model Pembelajaran Novick Terhadap Pemahaman Konsep Fisika Siswa SMK Negeri 17 Samarinda Materi Elastisitas dan Hukum Hooke. *Jurnal Literasi Pendidikan Fisika*, 1(01), 45–55. <https://doi.org/10.30872/jlpf.v1i01.77>
- Budiarti, Y. (2015). JURNAL PROMOSI Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 3(1), 61–72.
- Callella. (2001). The effects of word walls and word wall activities on the reading fluency of first grade studnets. *Reading Horizons*, 49(4), 301–314.
- Cornsberry. (2004). *Part Two The Formative Purpose : Assessment Must First Promote Learning*. 20–50.
- Endrayanto, P., & Wiratna, V. (2015). *Statistika Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Gusti, I, P, A, A. (2021). Penerapan Word Wall Game Quis Berpadukan Classroom Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Biologi. 2(2), 324–332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Huzaifah, S., & Susanti, R. (2017). Pengaruh Penerapan Model Inkuiri Terbimbing Mekanisme Transpor Membran. *Pembelajaran Biologi*, 4(1), 43–50.
- Ilyasa, R. A. (2012). Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia , Vol . X , No . 2 , Tahun 2012. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XVI(1), 98–107.
- Indonesia. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. In 2003.
- Juliantine, T. (2009). *Pengembangan Kreativitas Siswa Melalui Implementasi Model Pembelajaran Inkuiri Dalam pendidikan Jasmani*.
- Komala, R. D. (2017). *Jurnal Fakultas Ilmu Terapan Universitas Telkom*. 3(2), 330–337.
- Kusmijati, N. (2014). Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Soial Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Di SMP Negeri 2 Purwokerto. *Jurnal Geoedukasi*, III(2), 103–110.
- Kusumawardani, R. (2015). Peningkatan Kreativitas Melalui Pendekatan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 143–162.
- Maghfiroh, K. (2018). Jurnal Profesi Keguruan. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 64–70.
- Marasabessy, Z. A. (2004). *Membentuk kreativitas dalam dunia kerja*. 61–74.
- Mayang, S. (2005). Peran Ruang Dalam Menunjang Perkembangan Kreativitas Anak. *Dimensi Interior*, 3(1), 80–93.
- Mestyana, F. P. (2020). *Efektivitas penggunaan aplikasi wordwall dalam pembelajaran daring (online) matematika pada materi bilangan cacah kelas 1 di min 2 kota tangerang selatan*.
- Miftah, M. (2013). Fungsi Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsa*, 1(2), 95–105.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., Aprillia, W., & Dahlan, U. A. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz,

- Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative*, 1(2), 552–560.
- Murningsih, E. S. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Multimedia Interaktif. *Jurnal Madaniah*, 4(2), 214–229. Retrieved from <https://www.journal.stitpemalang.ac.id/index.php/madaniyah/article/view/42>
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854–2860. Retrieved from <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/880>
- Paranna, M., & Airlanda, G. S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Circuit Learnign The Effect Of Circuit learnig Model Assited. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 03(April), 57–63.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., Afriliani, F., & Online, G. (n.d.). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta didik Melalui Media Berbasis Game online Wor wall. *Abdi Laksana*, 3(1), 70–77.
- Rahmawati. (2019). *Pengaruh Penggunaan Kosa Kata Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah, Kabupaten Takalar*. Universitas Hasanuddin.
- Rahmawati, S., Kamaludin, A., Program, M., Pendidikan, S., Sunan, K., Yogyakarta, K., ... Yogyakarta, K. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Soryborn*. 7(2), 112–122.
- Sudarti, D. O. (2020). *Mengembangkan Kreativitas Aptitude Anak dengan Strategi*. 5(3), 117–127.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suryana. (2010). *Metodologi penelitian*. Bandung.
- Syahrul, Zuve, F. O., & Tressyalina. (2017). *Metodologi Penelitian Pembelajaran*. Padang: Sukabina press.
- Tirtiana, C. P. (2013). Pengaruh Kreativitas Belajar, Penggunaan Media Pembelajaran Power Point, Dan Lingkungan Keluarga Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Pada Siswa Kelas X Akt Smk Negeri 2 Blora Tahun Ajaran 2012/2013 (Motivasi Belajar Sebagai Variabel Intervenin. *Economic Education Analysis Journal*, 2(2), 15–23.
- Turohman, F., Mayora, E., & Yuliana, R. S. (2020). Media Pembelajaran Word Wall dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosa kata bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 14(1), 13–19. <https://doi.org/10.32832/jpls.v13i2.2634>
- Umar. (2014). Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbawiyah*, 11, 131–144.
- Wagstaff, A., Van Doorslaer, E., Van Der Burg, H., Calonge, S., Christiansen, T., Citoni, G., ... Winkelhake, O. (1999). Redistributive effect, progressivity and differential tax treatment: Personal income taxes in twelve OECD countries. *Journal of Public Economics*, 72(1), 73–98. [https://doi.org/10.1016/S0047-2727\(98\)00085-1](https://doi.org/10.1016/S0047-2727(98)00085-1)
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra*, 5(2), 1–11.
- Warsita, B. (n.d.). *Kreativitas Dalam Pengembangan Media Video/Televisi*. 85–99.

- Waty, N. L., Sumarmi, S., & Susilo, S. (2018). Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Geografi melalui Model Blended Learning di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(1), 9–14. Retrieved from <https://doaj.org/article/b1b510d5252e46598367180c6bd50aa2>
- Wiganda. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi (Studi Eksperimen: Kelas X IPS SMA Angkasa Lanud Husain Sastranegara Bandung)*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Winarni, R., Resnandari, E., & Astuti, P. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Storyboard Terhadap Siswa_Siswi Pada Mata Pelajaran Seni Budaya*. 4, 69–79.
- Yulia Budiarti, L., Akbar, S. N., & Rachmah, D. N. (2015). Analisis Keyakinan Diri Dan Kesejahteraan Psikologis Pedagang Di Pasar Tradisional Darat Dan Pasar Terapung Lok Baintan Sungai Tabuk Martapura. *Sosio Konsepsia*, 4(2), 108–122. <https://doi.org/10.33007/ska.v4i2.117>
- Zaman, A. Q. (2015). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif Negeri Di Surabaya*. XI(20).
- Munir. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Digital Mata Kuliah Fisika Dasar Dalam Pembelajaran Berbasis E Learning Di Institut Pendidikan Tapanuli Selatan. *Jurnal education and developement* Institute Pendidikan Tapanuli Selatan, 8(4) 2020.