

DOI: <https://doi.org/10.24127/jp>

EFEKTIVITAS *ROUND ROBIN BRAINSTORMING* BERBANTUAN *WORDWALL* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR

Ida Melisa¹, Yuliana FH^{2*}

^{1,2} Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia

E-mail: idamelisa431@gmail.com¹⁾
yulianafh@fkip.unsri.ac.id^{2)*}

Abstrak

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas, dan motivasi belajar merupakan salah satu komponen utama yang mempengaruhi nilai akademik peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar peserta didik di kelas XI SMA Negeri 2 Indralaya Utara dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran kolaboratif *round robin brainstorming* yang didukung oleh game *wordwall*. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan menggunakan desain *pretest-posttest* yang hanya melibatkan satu kelompok. Untuk mengumpulkan data, kuesioner digunakan dalam mengukur motivasi belajar, serta observasi kelas untuk melihat proses pembelajaran. Temuan analisis menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang cukup signifikan dengan adanya perbedaan skor antara *pre-test* dan *post-test*. Dengan menggunakan SPSS, pengujian statistik menghasilkan nilai t_{hitung} sebesar 23,7, yang lebih besar dari t_{tabel} 2,07, dan koefisien determinasi diperoleh 98%. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran RBB sangat memengaruhi motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan hasil tersebut, dapat dikatakan bahwa motivasi belajar dapat ditingkatkan dengan menggabungkan media interaktif seperti *wordwall* dengan pembelajaran kolaboratif. Untuk membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran, pendidik disarankan untuk menerapkan lebih banyak model pembelajaran interaktif dan menggunakan media yang menarik.

Kata kunci: Media pembelajaran; Motivasi belajar; Pembelajaran kolaboratif; *Round robin brainstorming*

Abstract

Education is very important in the formation of quality human resources, and learning motivation is one of the main components that affect students' academic grades. The purpose of this study is to determine how the learning motivation of students in class XI SMA Negeri 2 Indralaya Utara is affected by the use of collaborative learning model round robin brainstorming supported by wordwall game. This study used a quasi-experimental method using a pretest-posttest design involving only one group. To collect data, questionnaires were used to measure learning motivation, as well as classroom observations to observe the learning process. The findings of the analysis showed a significant increase in learning motivation with a difference in scores between the pre-test and post-test. Using SPSS, statistical testing resulted in a tcount of 23.7, which is greater than the table of 2.07, and the coefficient of determination was 98%. This shows that the RBB learning model greatly influences students' learning motivation. Based on these results, it can be said that learning motivation can be improved by combining interactive media such as wordwall with collaborative learning. To make learners active in the learning process, educators are advised to apply more interactive learning models and use interesting media.

Keywords: Learning media; Learning motivation; Collaborative learning; Round robin brainstorming



This is an open access article under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

DOI: <https://doi.org/10.24127/jp>

PENDAHULUAN

Sumber daya manusia yang unggul dan berdaya saing sangat dipengaruhi oleh pendidikan. Sistem pendidikan yang efektif tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik, namun juga mengembangkan kemampuan sosial, berpikir kritis, dan kemampuan bekerja sama. Tidak adanya motivasi untuk belajar bagi peserta didik adalah salah satu masalah utama dalam pendidikan, yang dapat berdampak negatif pada prestasi peserta didik dan keterlibatannya dalam proses pembelajaran (Alpian et al., 2019).

Salah satu komponen utama yang memengaruhi keberhasilan akademik peserta didik adalah motivasi mereka untuk belajar (Suparman & Junaidin, 2023). Kurangnya motivasi belajar dapat berdampak pada rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran serta menurunkan hasil belajar (Koryati et al., 2020). Beberapa faktor yang dapat menyebabkan rendahnya motivasi belajar meliputi metode pembelajaran yang monoton, kurangnya interaksi dalam kelas, dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, untuk menumbuhkan motivasi peserta didik, pendidik perlu mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif (Rani et al., 2024).

Salah satu strategi memungkinkan adalah model pembelajaran kolaboratif *round robin brainstorming*. Model ini mendorong peserta didik untuk berbagi ide secara sistematis dalam kelompok kecil, sehingga meningkatkan interaksi dan keterlibatan mereka dalam diskusi (Yanti, 2024). Selain itu, penggunaan media digital interaktif seperti *wordwall* dapat mendukung proses pembelajaran dengan cara yang berbeda dan tidak membosankan. Media ini memperkenalkan peserta didik untuk belajar dengan pendekatan berbasis permainan, yang dapat meningkatkan partisipasi aktif serta membuat suasana belajar menjadi lebih dinamis dan tidak membosankan (Larasati et al., 2023).

Penggunaan model pembelajaran kolaboratif *round robin brainstorming*, yang dikombinasikan dengan *game wordwall*, dapat memecahkan masalah kurangnya motivasi di antara para peserta didik. Pendekatan ini tidak hanya melibatkan peserta didik secara lebih aktif dalam proses pembelajaran, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi (Harianti et al., 2023). Dalam pembelajaran ekonomi, yang sering kali membutuhkan pemahaman konsep secara mendalam, dengan pendekatan ini peserta didik bisa lebih cepat mengerti isi materi lewat cara yang lebih interaktif.

Menurut (Delina & Refelita, 2021) model *round robin brainstorming* dalam pembelajaran kolaboratif memberikan peluang bagi peserta didik untuk menyampaikan ide nya secara bergantian dalam kelompok kecil. Pendekatan ini memastikan bahwa setiap peserta didik ada peluang yang sama untuk berpartisipasi secara aktif, sehingga dapat menghindari dominasi oleh individu tertentu dan mendorong keterlibatan seluruh anggota kelompok. Menurut Jayantika (2023), strategi ini juga berkontribusi dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, memperkuat kerja sama dan interaksi dalam kelompok, serta meningkatkan tanggung jawab individu terhadap proses belajar mereka. Dengan prosedur yang terstruktur, setiap peserta didik dapat menyampaikan gagasan tanpa gangguan dari anggota lain, sehingga partisipasi dalam kegiatan *brainstorming* dapat berlangsung secara merata (Anggraeni et al., 2024).

Selain itu, pembelajaran dapat lebih hidup dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti *wordwall*. *Wordwall* merupakan salah satu media

DOI: <https://doi.org/10.24127/jp>

pembelajaran digital yang menyediakan beragam permainan interaktif guna mendorong keterlibatan peserta didik dan memperkuat pemahaman mereka melalui kegiatan belajar yang menarik dan menyenangkan (Zulfah, 2023). Studi oleh Pratita & Fh (2024) menemukan bahwa pemanfaatan *wordwall* dalam pembelajaran terbukti efisien. Guru-guru yang mendapatkan pelatihan penggunaan *Wordwall* di MI Ahliyah 2 Palembang mengalami peningkatan yang signifikan dalam hal pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas mengajar. Kegiatan ini juga berhasil menumbuhkan keterlibatan serta motivasi belajar peserta didik.

Motivasi adalah kekuatan yang mendorong individu atau kelompok untuk bertindak demi mencapai suatu tujuan atau kepuasan. Patricia et al., (2023) menyatakan bahwa motivasi belajar juga dapat dipandang sebagai dorongan internal yang memiliki peran signifikan dalam pencapaian tujuan. Motivasi belajar berfungsi sebagai pendorong yang meningkatkan minat peserta didik untuk terlibat pada kegiatan pembelajaran, guna untuk memperoleh sasaran yang dituju.

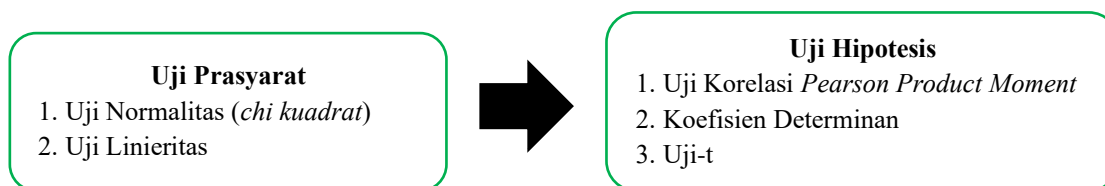
Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMAN 2 Indralaya Utara, proses pembelajaran hanya dilakukan secara tradisional, seperti hanya menggunakan buku dan *powerpoint*. Sebagai bagian dari proses pendidikan, hal ini sering kali dapat menyebabkan kebosanan, mengurangi keinginan peserta didik untuk belajar dan berdampak buruk pada kinerja akademis mereka. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh para akademisi dengan menggunakan kuesioner, motivasi belajar peserta didik belum mencapai titik maksimal. Dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *round robin brainstorming* yang didukung oleh media *wordwall*, peneliti berinisiatif untuk mengatasi masalah ini. Dengan demikian, penelitian ini guna untuk mengukur dampak dari *round robin brainstorming* yang didukung oleh *wordwall* terhadap motivasi belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain *pretest-posttest* satu kelompok yang termasuk dalam metode kuasi-eksperimen. Populasi penelitian terdiri dari 75 peserta didik kelas XI di SMAN 2 Indralaya Utara. Kelas XI.2 yang berjumlah 25 peserta didik dipilih sebagai kelas eksperimen, yang diberikan perlakuan melalui model pembelajaran *round robin brainstorming* dengan bantuan media *wordwall*. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *cluster random sampling* dan teknik *probability sampling*. Data mengenai motivasi belajar dikumpulkan melalui kuisisioner, sementara observasi dilakukan untuk memantau pelaksanaan model pembelajaran. Kuisisioner motivasi belajar telah melalui proses validasi instrumen dan diuji terlebih dahulu pada populasi di luar sampel sebelum didistribusikan. Hasil uji coba menghasilkan 35 butir pernyataan yang valid dan digunakan dalam penelitian ini.

Analisis data dilakukan dengan bantuan *SPSS* versi 23 melalui beberapa tahapan, termasuk uji prasyarat seperti uji linearitas dengan teknik regresi sederhana dan uji normalitas menggunakan metode *chi-kuadrat*. Pengujian hipotesis dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu uji-t, koefisien determinasi, dan uji korelasi *pearson product moment*. Berikut ini langkah penelitian yang digunakan dalam penelitian ini:

DOI: <https://doi.org/10.24127/jp>



Gambar 1. Langkah Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Perlakuan diberikan selama tiga pertemuan yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kolaboratif tipe *round robin brainstorming* yang dibantu dengan game edukatif *wordwall* berhasil memaksimalkan motivasi belajar peserta didik kelas XI SMA Negeri 2 Indralaya Utara, khususnya dalam mata pelajaran ekonomi. Hasil *post-test* mengungkapkan adanya peningkatan motivasi yang signifikan setelah penerapan model tersebut. Pendekatan pembelajaran yang interaktif serta penerapan media terbukti dapat mendorong tingkat partisipasi dan semangat belajar peserta didik. Temuan ini menunjukkan bahwa kombinasi antara model pembelajaran kolaboratif dan teknologi seperti *wordwall* merupakan metode yang efektif untuk mendorong motivasi belajar peserta didik.

Dari angket motivasi belajar yang telah diberikan kepada peserta didik sebelum diberikan perlakuan, berikut ini hasil yang diperoleh:

Tabel 1. Kategori motivasi belajar (*Pre-test*)

Skor (Presentase)	Frekuensi	Presentase	Kriteria Penilaian
86% - 100%	1	4%	Sangat baik
71% - 85%	9	36%	Baik
57% - 70%	12	48%	Cukup
41% - 56%	3	12%	Kurang
0% - 40%	0	0	Sangat kurang
Jumlah	25	100%	

Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2025

Hasil dari angket menunjukkan bahwa sebelum diberi perlakuan (*pre-test*), model pembelajaran kolaboratif tipe *round robin brainstorming* yang didukung dengan game edukatif *wordwall* menghasilkan nilai tertinggi sebesar 87%, rata-rata 69%, dan nilai terendah 56%. Menurut Ristanti (2017), paradigma pembelajaran yang digunakan dapat berdampak pada rendahnya motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran yang tepat dalam kegiatan pembelajaran berpotensi meningkatkan efisiensi proses belajar mengajar.

DOI: <https://doi.org/10.24127/jp>

Sedangkan setelah diberikan perlakuan pada peserta didik memperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Kategori motivasi belajar (*Post-test*)

Skor (Presentase)	Frekuensi	Presentase	Kriteria Penilaian
86% - 100%	17	68%	Sangat baik
71% - 85%	8	32%	Baik
57% - 70%	0	0	Cukup
41% - 56%	0	0	Kurang
0% - 40%	0	0	Sangat kurang
Jumlah	25	100%	

Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2025

Berdasarkan data pada tabel sebelumnya, nilai yang dicapai oleh peserta didik kelas XI.2 setelah perlakuan sebagian besar sangat baik, pencapaian ini menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan hasil yang sebelumnya, dimana sebagian besar peserta didik berada dalam kategori cukup. Secara keseluruhan, angket motivasi belajar pada saat *post-test* menunjukkan kategori yang sangat baik dengan tingkat persentase mencapai 90%. Nilai rata-rata meningkat 21% dari 69% pada *pre-test* menjadi 90% pada *post-test*. Hasil ini didukung oleh Usniati et al., (2023) dan Permana & Kasrیمان (2022) yang menyatakan bahwa model pembelajaran kolaboratif dan media *wordwall* efektif mendorong keinginan untuk belajar. Terbukti bahwa kombinasi keduanya adalah metode pembelajaran yang efektif.

Selanjutnya, uji prasyarat dan hipotesis dilakukan untuk memverifikasi kebenaran hipotesis yang telah dibuat. Uji prasyarat termasuk uji linearitas dan normalitas.

Tabel 3. Uji Normalitas

Variabel	Rumus	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}
Motivasi belajar (<i>Pre-test</i>)	<i>Chi kuadrat</i>	5,48	36,42
Motivasi belajar (<i>Post-test</i>)	<i>Chi kuadrat</i>	15,84	36,42

Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2025

Berdasarkan hasil uji normalitas yang diperoleh menunjukkan bahwa data *pre-test* ($X^2_{hitung} = 5,48 \leq X^2_{tabel} = 36,42$) dan *post-test* ($X^2_{hitung} = 15,84 \leq X^2_{tabel} = 36,42$) yang artinya kedua data baik *pre-test* maupun *post-test* berdistribusi normal.

Tabel 4. Uji Linieritas

Variabel	Rumus	F_{hitung}	F_{tabel}
Motivasi belajar	Regresi linier sederhana	1,19	2,66

Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2025

Uji Linieritas berguna untuk mengetahui apakah variabel model RBB berbantuan *wordwall* dan variabel motivasi belajar memiliki pola yang linier. Hasil uji linearitas menunjukkan bahwa data berpola linear dengan $F_{hitung} = 1,19 \leq F_{tabel} = 2,66$. Setelah itu, dilakukan uji hipotesis menggunakan rumus korelasi *pearson product moment*, koefisien determinan, dan uji-t.

DOI: <https://doi.org/10.24127/jp>

Tabel 5. Uji Hipotesis

Variabel	Rumus	Hasil	Kesimpulan
Motivasi belajar	<i>korelasi pearson product moment</i>	0,99	Sangat kuat
	<i>koefisien determinan</i>	98%	Berpengaruh
	<i>uji-t</i>	23,7	Berpengaruh

Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2025

Hasil analisis menunjukkan nilai $r_{hitung} = 0,99$ yang termasuk dalam kategori hubungan kedua variabel sangat kuat, dengan koefisien determinasi sebesar 98% yang menunjukkan bahwa model pembelajaran memberikan kontribusi besar terhadap motivasi belajar peserta didik. Sementara itu, uji-t menghasilkan $t_{hitung} = 23,7$ lebih besar dari $t_{tabel} = 2,07$, hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *round robin brainstorming* secara kolaboratif, yang diperkuat dengan permainan edukatif di *wordwall*, memberikan dampak yang signifikan terhadap motivasi peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 2 Indralaya Utara.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kolaboratif *round robin brainstorming* yang dipadukan dengan penggunaan media pembelajaran *wordwall* efektif menumbuhkan motivasi belajar peserta didik kelas XI SMA Negeri 2 Indralaya Utara pada mata pelajaran ekonomi. Peningkatan motivasi ini dapat dikaitkan dengan penggunaan strategi pembelajaran yang bervariasi, yang membuat interaksi belajar menjadi lebih bermakna. Hal ini diperkuat oleh Patricia et al., (2023), yang menyatakan bahwa model RBB secara jelas meningkatkan motivasi belajar, sehingga mendukung diterimanya hipotesis alternatif. Selain itu, media pendidikan memainkan peran penting dalam menumbuhkan motivasi belajar. Kesesuaian terlihat dari studi Pamungkas et al., (2023), yang mengatakan dalam penggunaan media *wordwall* menyebabkan peningkatan motivasi belajar. Dengan begitu, integrasi model pembelajaran yang tepat dengan media yang menarik dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menstimulasi dan mendorong motivasi belajar peserta didik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penerapan model *round robin brainstorming* yang didukung oleh *wordwall* telah meningkatkan motivasi belajar ekonomi peserta didik kelas XI SMA Negeri 2 Indralaya Utara. Pernyataan ini didasarkan pada hasil studi data dan pembahasan sebelumnya dengan nilai t_{hitung} sebesar 23,7 jauh lebih tinggi dari nilai t_{tabel} sebesar 2,07, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Sebab nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka H_a diterima. Lebih lanjut, model pembelajaran RBB memiliki pengaruh yang kuat terhadap motivasi belajar peserta didik, yang ditunjukkan dengan koefisien determinasi sebesar 98%.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar model pembelajaran kolaboratif tipe *round robin brainstorming* yang dilengkapi dengan *game* edukatif *wordwall* diterapkan dengan perencanaan yang lebih terperinci. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap tahap pembelajaran berjalan secara lancar dan efisien, serta untuk meminimalkan potensi masalah, terutama terkait dengan pengelolaan waktu selama proses pembelajaran. Selain itu, penting bagi pendidik untuk memanfaatkan media interaktif dan teknologi dalam pembelajaran, karena ini dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menarik serta efektif. Dengan perencanaan yang lebih matang dan penerapan teknologi yang

DOI: <https://doi.org/10.24127/jp>

sesuai, diharapkan proses pembelajaran dapat berjalan lebih optimal dan mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). *Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia*. 1(1), 66–72.
- Anggraeni, N., Safitri, D., & Saipiatuddin. (2024). *Application of the RRB Type Cooperative Learning Model (Round Robin Brainstorming) in Improving Student Learning Outcomes in Social Sciences Subjects at SMPN 28 Jakarta*. 3(6), 2219–2228. <https://doi.org/https://doi.org/10.55927/eajmr.v3i6.9353>
- Delina, E., & Refelita, F. (2021). The Application of Round Robin Techniques Cooperative Learning Model to Improve the Students' Learning Outcomes. *EduChemia (Jurnal Kimia Dan Pendidikan)*, 6(2), 133. <https://doi.org/10.30870/educhemia.v6i2.11764>
- Patricia, N., Rizhaldi, R., & Hermansah, B. (2023). Hubungan Metode Pembelajaran Brainstorming Tipe Round Robin Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Pembelajaran Tematik Kelas V SDN 9 Kayuagung. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4951–4963. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1124>
- Harianti, P., Hidayat, O. S., & Hasanah, U. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Round Robin Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Kompetensi*, 16(1), 226–232. <https://doi.org/10.36277/kompetensi.v16i1.123>
- Jayantika, S. (2023). *Pengaruh Model Kooperatif Tipe Round Robin Berbasis E-Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Laju Reaksi*.
- Koryati, D., Amrina, D. E., Fatimah, S., & Pratita, D. (2020). Menerapkan Pembelajaran Aktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Ekonomi Peserta Didik. *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 7(1), 69–83. <https://doi.org/10.36706/jp.v7i1.11282>
- 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. <https://doi.org/10.14421/njpi.2023.v3i3-3>
- Pamungkas, D. A., Imron, A., Marzuqi, M. I., & Larasati, D. A. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Word Wall terhadap motivasi belajar IPS oleh. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia) Universitas Negeri Surabaya*, 10(01), 67–78. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v10i1.53199>
- Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831–7839. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616>
- Pratita, D., & Fh, Y. (2024). *Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Wordwall Games Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa MI Ahliyah 2 Palembang*. 08(03), 1326–1340.
- Rani, Yulianti, N., & Fatimah, S. (2024). *Meningkatkan Minat Belajar Ekonomi Melalui Model Pembelajaran PjBL*. 11(2), 116–126. <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jp>
- Ristanti, T. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Kompetensi Dasar Persediaan Siswa Kelas XI AK ISMK YPE Sawunggalih Tahun Ajaran 2016/2017*.

DOI: <https://doi.org/10.24127/jp>

14(1), 55–64.

- Suparman, S., & Junaidin, J. (2023). Upaya Sekolah dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3950–3958. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6469>
- Usniati, Hastuti, I. D., & Yanuartri, D. (2023). Application of Round Robin Brainstorming Type Cooperative Learning Model to Improve Learning Outcomes of Grade 3 Students of Tunas Daud Christian Elementary School. *Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(4), 1376–1380.
- Yanti, R. F. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Round Robin Brainstorming (Rrb) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 17 Rejang Lebong*.
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>