



## Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar

Galih Maulana Hendrawan<sup>1\*</sup>, Dien Nurmarina Malik Fadjar<sup>2</sup>

<sup>1-2</sup> Magister Pendidikan Dasar, FIP, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia

Jl. KH Ahmad Dahlan Ciputat Cirendeui, 15419

Email : [galihmaulana378@gmail.com](mailto:galihmaulana378@gmail.com) [dienmalik@umj.ac.id](mailto:dienmalik@umj.ac.id)

**Abstract** This paper aims to evaluate the effectiveness of using the Wordwall application in learning Indonesian for elementary school students. Wordwall is a digital platform based on educational games that allows teachers to create interactive learning activities online and offline. The research method used is classroom action with two cycles, where each cycle includes the planning, implementation, and evaluation stages. The results of the study indicate that the use of Wordwall can increase student interest, motivation, and engagement during learning. This application helps teachers in delivering material in a fun way, and is able to encourage active student participation in the learning process. Thus, Wordwall is proven to be an effective and relevant learning media to be applied in teaching Indonesian at the elementary school level.

**Keywords:** Wordwall, Learning Media, Indonesian

**Abstrak** Penulisan ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan aplikasi Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar. Wordwall merupakan platform digital berbasis permainan edukatif yang memungkinkan guru menciptakan aktivitas pembelajaran interaktif secara daring maupun luring. Metode penelitian yang digunakan adalah tindakan kelas dengan dua siklus, di mana setiap siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dapat meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Aplikasi ini membantu guru dalam menyampaikan materi secara menyenangkan, serta mampu mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Dengan demikian, Wordwall terbukti sebagai media pembelajaran yang efektif dan relevan untuk diterapkan dalam pengajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Wordwall, Media Pembelajaran, Bahasa Indones

### 1. PENDAHULUAN

Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu faktor terpenting dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara peyampai pesan dari pengirim kepada penerima yang mana dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Pengertian tersebut sesuai dengan penelitian Ruth Lautfer yang dikutip oleh Talizaro Tafonao yang menyatakan bahwa, media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran guna menarik perhatian peserta didik, meningkatkan kreativitas peserta didik, dan sebagai penyampai materi pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran ini, diharapkan peserta didik dapat termotivasi untuk belajar (Tafonao, 2018).

Bagian Kemajuan teknologi yang berkembang sangat cepat, memudahkan seseorang dalam memahami berbagai hal. Salah satunya dapat dimanfaatkan oleh pendidik sebagai media dalam proses pembelajaran, agar dalam proses pembelajaran siswa mendapatkan hasil yang

diharapkan. Tercapai atau tidaknya hasil belajar siswa, tergantung bagaimana cara pendidik dalam mengelola pembelajaran (Faruqi, 2018). Salah satu metode yang sering dipakai bahkan mungkin sampai saat ini masih diterapkan yaitu metode ceramah. Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan seseorang khususnya pendidik dalam menyampaikan materi secara menarik (Fatria & Listari, 2017). Hal ini harus dilakukan oleh pendidik agar dalam proses pembelajaran dapat tercipta suasana belajar yang menyenangkan. Dengan adanya teknologi yang semakin berkembang, pendidik diharuskan memodifikasi cara mengajarnya, dengan cara memanfaatkan teknologi semaksimal mungkin. Pada kenyataannya siswa akan lebih semangat belajar jika pendidik mengubah metode pembelajaran, misalnya dalam proses pembelajaran pendidik melibatkan siswa untuk bergerak atau beraktivitas dalam memahami materi seperti memanfaatkan media dari website-website yang telah disediakan. Jika kita telusuri lebih jauh sebenarnya banyak sekali aplikasi yang dapat kita digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, artikel ini akan membahas bagaimana memanfaatkan aplikasi yang ada di salah satu website sebagai media pembelajaran dalam materi mengenal tanda baca dan Kosa kata kelas III. Salah satu aplikasi yang penulis gunakan sebagai media pembelajaran adalah aplikasi word wall.

Media wordwall merupakan salah satu tipe media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan Vocabulary. Wordwall adalah kumpulan kosakata yang terorganisir secara sistematis yang ditampilkan dengan huruf yang besar dan ditempelkan pada dinding suatu kelas. (Elyas Putri et al., 2021) Wordwall adalah website yang menyediakan berbagai game edukasi yang bertujuan sebagai alat bantu dan evaluasi penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Penggunaannya pun mudah digunakan oleh siswa yang dapat diakses melalui gadget dan laptopnya masing-masing. Wordwall adalah sebuah media pembelajaran yang harus digunakan bukan hanya ditampilkan atau dilihat. Media ini dapat didesain untuk meningkatkan kegiatan kelompok belajar dan juga dapat melibatkan siswa dalam pembuatannya serta aktivitas penggunaannya. Dengan menggunakan wordwall diharapkan siswa akan meningkat pemahaman kosakata bahasa inggrisnya tanpa harus selalu tergantung pada penggunaan kamus atau juga arti kata yang diberikan oleh guru. Wordwall adalah media interaktif dalam ruang kelas untuk mendukung pembelajaran listening, speaking, reading dan writing.

Aplikasi Wordwall adalah jenis media yang dapat diakses secara online melalui wordwall.net, dalam aplikasi word wall terdapat beberapa bentuk permainan yang sangat menarik, jadi membuat siswa bisa bermain sambil belajar (Gandasari & Pramudiani, 2021; Sari & Yarza, 2021). Aplikasi word wall sangat disarankan untuk pendidik gunakan akan proses

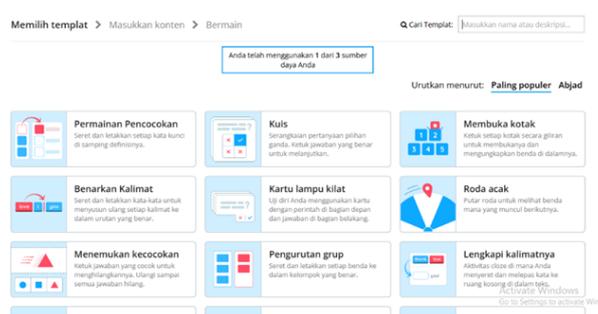
pembelajaran menjadi menyenangkan dan membuat siswa agar tidak jenuh dalam belajar. Hal inipun sejalan dengan pendapat bahwa aplikasi word wall adalah aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dalam proses pembelajaran, selain itu dengan adanya aplikasi word wall membuat peserta didik dan pengajarpun tidak merasa jenuh serta mudah diakses oleh siswa (Lubis & Nuriadin, 2022).

## **2. KAJIAN TEORITIS**

Wordwall adalah aplikasi berbasis gamifikasi digital dengan berbagai fitur game dan kuis yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan evaluasi pembelajaran. Aplikasi ini cocok bagi pendidik dapat digunakan mengkreasikan metode penilaian pembelajaran, selain itu game ini dapat dimainkan secara offline dengan fasilitas Printable (Khairunisa, 2021). Puspitarini (2023: 390) yang menyatakan keaktifan siswa dapat diciptakan dengan bantuan media yang tepat. Hal ini sangat berbeda ketika proses pembelajaran menggunakan aplikasi wordwall, siswa berperan aktif dalam pembelajaran dan merasa senang dengan adanya penggunaan aplikasi wordwallini. Aplikasi wordwall dapat memberi pengaruh respon yang optimal dalam memahami materi pembelajaran (Gandasari & Pramudiani, 2021: 3692). Adanya media aplikasi wordwall ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Penggunaan aplikasi wordwalljuga dapat melatih kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran. Guru dapat membuat media dari aplikasi wordwallsemenarik mungkin agar dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media wordwall adalah media pembelajaran yang sudah tertera dalam sebuah website yang mampu diimplementasikan guna melaksanakan evaluasi pembelajaran (Nurafni & Ninawati,2021: 222).

Wordwall yaitu aplikasi permainan yang menyediakan berbagai macam bentuk permainan dan latihan soal (Puspitarini, 2023:389). Pemilihan penggunaan aplikasi wordwallkarena aplikasi wordwall dapat dikatakan sebuah media pembelajaran berteknologi yang mudah dan menarik untuk digunakan di sekolah dasar. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Permana & Kasriman (2022: 7835) menunjukkan nilai kelas yang menerapkan media wordwallcukup efektif terhadap motivasi belajar siswa Dalam sumber lain, dikatakan bahwa media pembelajaran Wordwall merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran menarik yang berbasis daring. Aplikasi ini memiliki banyak kelebihan salah satunya yaitu memiliki banyak template menarik yang dapat diakses secara gratis oleh siapapun. Permainan yang telah dibuat dapat dikirimkan langsung melalui platform pembelajaran seperti Whatsapp, Google Classroom dan lain sebagainya dengan bentuk PDF,

sehingga peserta didik dapat dengan mudah mengaksesnya meskipun dalam keadaan offline. Banyak jenis permainan yang dapat dibuat pada aplikasi wordwall ini seperti kuis, teka-teki silang, mencari padanan kata, roda acak, anagram, cari kata, dan lain sebagainya. Media pembelajaran wordwall ini merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif digunakan pada saat pembelajaran daring maupun luring (Sari dan Yarza, 2021). Aplikasi digital wordwall memiliki banyak kelebihan salah satu diantaranya adalah dapat diakses secara gratis dengan hanya mendaftar akun dengan menggunakan alamat e-mail, dengan demikian kita dapat memilih beberapa template yang tersedia.



Gambar 1 Tambilan dashboard wor wall

Aplikasi Wordwall merupakan sebuah aplikasi yang dapat diakses melalui website yang biasanya digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran yang berisikan template-template yang dapat di isikan materi maupun merancang soal soal pembelajaran, dengan banyak cara untuk menyampaikan soal maupun materi dengan menjodohkan, mengelompokkan, maupun berbentuk essay (Nurafni & Ninawati, 2021). Aplikasi Wordwall dapat dijadikan sebuah media yang dapat di ilustrasikan seperti mading (majalah dinding) yang dapat di isi ataupun di tempelkan banyak gambar yang terdapat di kelas dan dapat diakses oleh seluruh siswa di kelas tersebut (Halimah et al., 2019). Guru dapat menggunakan aplikasi ini sebagai media penyampaian pembelajaran dan sebagai alat tes hasil belajar siswa yang telah dilaksanakan.

### 3. METODE PENELITIAN

#### Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif-kualitatif. Penelitian ini dikategorika dalam penelitian kualitatif sebab data yang digunakan adalah kata-kata dan hasil akhirnya berupa deskripsi. 11 Peneliti sebelumnya telah menggunakan media wordwall yang digunakan pada pemelajaran Bahasa Indoneisa. Penelitian ini menggambarkan tentang bagaimana media evaluasi Wordwall yang telah digunakan dan dimanfaatkan sebagai media evaluasi pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mencermati objek penelitian, yaitu instrumen evaluasi dengan media Wordwall, memadukan kesesuaian

instrumen evaluasi dengan kompetensi dasar Kurikulum Merdeka, menganalisis jumlah kesesuaian dan serta ketidaksesuaian instrumen evaluasi. Selain itu dilakukan wawancara terhadap peserta didik untuk kemudian membahas atau menginterpretasikan hasil penelitian. Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data Iprimer merupakan hasil observasi kepada siswa kelas 3C SD Negeri Bedahan 4. Data sekunder merupakan tulisan ilmiah atau penelitian terdahulu mengenai pemanfaatan game edukasi Wordwall sebagai referensi penelitian ini.

### **Deskripsi Institusi**

Tempat dan Waktu

Tempat

Dilaksanakan di UPTD SDN Bedahan 4 Jl. Rawa Bengkok No.46 Rt. 03/07. Kelurahan Bedahan Kecamatan Sawangan Kota Depok Kode Pos 16519.



Gambar 2 Maps Sekolah UPTD SD Negeri Bedahan 4

Waktu

Dilakukan pada semester genap tahun 2024/2025 yang berlangsung tanggal 16 April 2025.

## **4. HASIL DAN PEMBAHASAN.**

Wordwall merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan sebagai media belajar, sumber belajar serta alat untuk melakukan suatu penilaian bagi guru dan peserta didik. Wordwall juga menyajikan beberapa contoh kreasi yang dapat digunakan untuk membantu pengguna baru dalam melakukan kreativitasnya. Wordwall sebagai media belajar yang dibuat tidak hanya dapat digunakan secara online tetapi juga dapat diunduh dan dicetak. Dengan demikianlah ini dapat membantu guru untuk melakukan pembelajaran di kelas seperti biasa. Wordwall dijelaskan sebagai media belajar yang interaktif, karena menyuguhkan tampilan yang menarik, sehingga dapat menambah rasa semangat peserta didik dalam belajar. Selain itu juga memudahkan guru, karena dapat diakses secara gratis dengan penggunaan yang mudah dipelajari dan fleksibel. Sehingga Wordwall merupakan game edukasi yang bertujuan untuk

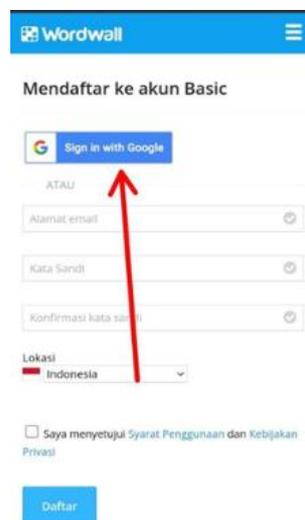
mempermudah guru agar dapat membuat media pembelajaran online berbasis game edukasi tanpa perlu penguasaan coding dan dapat menyesuaikan dengan pelajaran bahkan materi yang diajarkan.

Menurut Sherianto (2020) mengemukakan bahwa wordwall adalah sebuah aplikasi yang menarik pada browser. Aplikasi ini khusus bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi murid. Dalam halaman wordwall juga disediakan contoh-contoh hasil kreasi guru sehingga pengguna baru mendapatkan gambaran akan berkreasi seperti apa. Selanjutnya, Halik (2020) menyampaikan wordwall dapat diartikan aplikasi yang digunakan untuk membuat games berbasis kuis menyenangkan. Web aplikasi ini cocok buat merancang dan mereview sebuah penilaian pembelajaran.

### **Langkah-Langkah Membuat Word Wall**

Berikut adalah langkah-langkah dalam membuat games wordwall:

Daftar atau Login ke Akun Wordwall



Gambar 3 Langkah-langkah membuat games wordwall

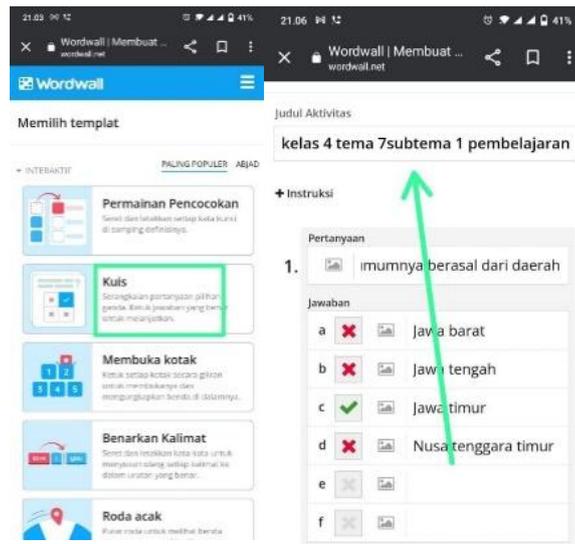
Jika belum memiliki akun, kunjungi situs web Wordwall dan daftar dengan mengisi informasi yang diperlukan. Jika sudah memiliki akun, login dengan email dan password Anda. Pilih Template Kuis:



Gambar 4 Langkah-langkah membuat games wordwall

Setelah login, klik "Create Activity" dan pilih template "Quiz".

Masukkan Judul dan Deskripsi:



Gambar 5 Langkah-langkah membuat games wordwall

Tentukan judul kuis yang menarik dan deskripsi singkat untuk memberikan konteks kepada siswa.

Tambahkan Pertanyaan:



Gambar 6 Langkah-langkah membuat games wordwall

Tentukan pertanyaan dan jawaban kuis.

- Pada beberapa template, Anda dapat menambahkan gambar untuk memperjelas pertanyaan atau jawaban.
- Untuk menambahkan pertanyaan baru, klik "Add a Question" atau tombol serupa.

Selesai dan Bagikan:



Gambar 7 Langkah-langkah membuat games wordwall

Setelah selesai menambahkan semua pertanyaan dan jawaban, klik "Done" (atau tombol serupa). Anda dapat berbagi kuis dengan siswa melalui link atau kode QR.

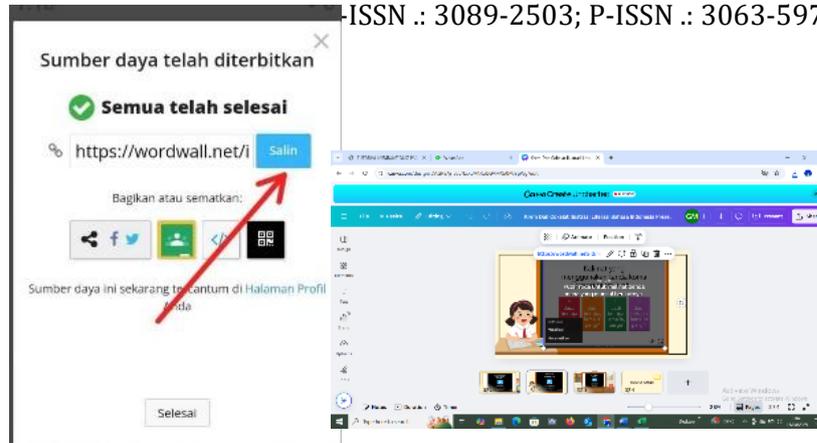
Ubah Kuis (Opsional):



Gambar 8 Langkah-langkah membuat games wordwall

Jika ingin mengubah kuis, klik "Edit" atau "Modify" dan buat perubahan yang diperlukan.

Copy Link



Gambar 9 Langkah-langkah membuat games wordwall

Jika ingin memindahkan hasil pembuatan quiz dari word wall ke aplikasi canva tinggal copy link lalu masukan link tersebut di aplikasi canva.



Gambar 10 Dokumentasi siswa

Pada gambar diatas adalah salah satu potret siswa sedang mengaplikasikan permainan games wordwall dengan sangat bersemangat, Dimana siswa diminta berbaris dalam menjawab pertanyaan pada games yang tertera pada layar infocus tersebut. Dengan demikian siswa sangat antusias dalam menjawab berbagai pertanyaan tersebut yang secara tidak sadar pertanyaan tersebut adalah evlauasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang telah mereka pelajari sebelumnya.



Gambar 11 Jenis games

Gambar diatas menunjukkan permainan games wordwall yang diterapkan didalam kelas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Dimana siswa memutar roda pertanyaan lalu siswa akan mendapatkan pertanyaan sejalan dengan roda tersebut berhenti. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia memiliki empat aspek keterampilan yang bervariasi yakni menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Ditambah, pembelajaran Bahasa Indonesia identik dengan penggunaan teks, sehingga ada lima kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dalam belajar berbahasa indonesia. Pertama, peserta didik mengidentifikasi informasi atau isi teks. Kedua, peserta didik menelaah struktur teks. Ketiga, peserta didik menentukan unsur-unsur kebahasaan suatu teks. Keempat, peserta didik membedakan teks yang satu dengan teks yang lain. Kelima, peserta didik memperbaiki penggunaan bahasa dalam teks. Keenam, peserta didik membuat teks dari hasil apa yang dia baca maupun berbicara.

Dalam keenam kegiatan tersebut dapat diterapkan pendekatan saintifik, yaitu mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan. Hal tersebut harusnya menjadi acuan bagi guru agar dapat mendesain pembelajaran bahasa Indonesia menjadi lebih menarik cukup dengan menggunakan media, baik dalam proses pembelajaran maupun evaluasi. Sehingga pemanfaatan media dalam pembelajaran merupakan salah satu kearifitas atau penggunaan teknologi oleh pengajar dalam pembelajaran. Penggunaan adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar. Sehingga penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran sangat disarankan. Penggunaan media pembelajaran ini dapat mempermudah proses pembelajaran antara guru dengan peserta didik. Terlebih lagi Wordwall dapat digunakan kapan saja dan dimana saja, tidak hanya sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai media evaluasi pembelajaran.

## **Kelebihan dan Kekurangan Wordwall**

Penggunaan wordwall didalam kelas memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan penggunaan wordwall didalam kelas adalah siswa bisa mengikuti pembelajaran dengan mudah baik ditingkat sekolah dasar maupun tinggi (Nisa & Susanto, 2022). Penggunaan wordwall dapat melatih kreativitas siswa hal tersebut dikarenakan bermain sambil belajar bersama teman-temannya baik perseorangan ataupun kelompok. Kreativitas peserta didik dituntut dalam mengerjakan permainan-permainan yang disajikan dalam wordwall yang sebleumnya telah dirancang oleh guru. selain itu wordwall memiliki kekurangan yaitu hanya dapat dilihat karena berbentuk visual serta pembuatannya membutuhkan waktu yang lebih lama (Arif Agus Mujahidin et al., 2021). Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan kelebihan dan kekurangan media wordwall sebagai berikut:

- Kelebihan Media Pembelajaran Wordwall
  - Media wordwalll bersifat fleksibel dan dapat digunakan dengan mudah oleh berbagai tingkatan sekolah.
  - Tidak monoton dan menarik untuk dimainkan.
  - Merdia wordwall bersifat kreatif.
  - Meningkatkan minat siswa dalam belajar.
  - Dapat menjadi alat evaluasi.
  - Kuis dapat di cetak dan dibagikan kepada siswa.
- Kekurangan Media Pembelajaran Wordwall
  - Media wordwall hanya dapat dilihat karena media visual.
  - Media wordwall membutuhkan waktu yang relative lebih dalam membuatnya.

Selanjutnya Adapun kelebihan dan kekurangan dari apliaksi wordwall ini menurut (Anwar Zulkifli, Enung Mariah, 2019) adalah mampu menjadikan pembelajaran lebih bermakna serta dapat memudahkan siswa memahami materi baik siswa tingkat dasar, maupun tingkat menengah, tata cara penugaskan tersedia pada apliaksi wordwall yang mana dapat diakses oleh siswa melalui ponsel yang dimiliki, aplikasi wordwall bersifat kreataif dan menarik. Adapun kekurangan dari aplikasi wordwall ini adalah dalam penggunaannya, rentan terjadi kecurangan dan ukuran huruf yang tidak tersedia pilihan dan tidak dapat diubah, untuk mendesain media atau alat evaluasi butuh waktu yang lama, dan kendala jaringan internet karen penggunaannya memerlukan jaringan internet yang optimal. Sejalan dengan (Putri Fanny Mestyana, 2020), yang menyatakan bahwa wordwall dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran, serta mudah digunakan guna mengetahui bagaimana prestasi belajar siswa.

## **5. SIMPULAN**

Wordwall merupakan sebuah platform yang dapat membantu dalam meningkatkan interaksi serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan Wordwall, guru dapat membuat berbagai jenis aktivitas pembelajaran interaktif seperti game kata-kata silang, puzzle kata, kartu kata, dan lain-lain. Media pembelajaran wordwall adalah salah satu media interaktif yang mudah digunakan dan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa. Media pembelajaran wordwall berepengaruh terhadap minat dan motivasi belajar peserta didik sehingga hasil belajar meningkat

Dilihat pada hasil dan pembahasan di atas bahwa dalam penggunaan media pembelajaran aplikasi wordwall ini efektif diterapkan pada pembelajaran di sekolah dasar. Selain itu, Aplikasi wordwall ini memberikan dorongan akan minat siswa dalam menyelesaikan kuis, yang akan membantu meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan bagi siswa yang menggunakannya. Penggunaan aplikasi Wordwall efektif digunakan dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada Pelajaran Bahasa Indonesia. Aplikasi Wordwall membantu siswa mengingat materi yang diajarkan, mampu meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam belajar. Bisa disimpulkan Wordwall bukan sekadar game edukasi saja, tetapi merupakan inovasi terkait penggunaan media dalam evaluasi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran Wordwall sebagai media evaluasi dalam menunjang pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menganalisis dan mendapatkan hasil evaluasi pembelajaran, khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu penggunaan Wordwall sebagai media evaluasi juga dapat meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, karena selain mempermudah pemahaman materi juga banyak alternatif game yang dapat dimainkan di dalam media Wordwall.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Amin, M. (2011). *Pendidikan karakter anak bangsa*. Baduose Media.
- Anwar, Z., Mariah, E., & F. U. (2019). Efektivitas penggunaan media word wall (jidaru al kalmah) dalam penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas X SMA Negeri 1 Pangkep, 3.
- Faruqi, D. (2018). Upaya meningkatkan kemampuan belajar siswa melalui pengelolaan kelas. *Evaluasi*, 2(1), 294–310.
- Fatria, F., & Listari. (2017). Penerapan media pembelajaran Google Drive dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2(1).

- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh aplikasi Wordwall terhadap motivasi belajar IPA siswa di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689–3696. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1079>
- Halik, I. (2020). *Membuat games edukasi dengan Wordwall*. <https://irhamhalik.com/membuat-games-edukasi-deng-an-word-wall/>
- Halimah, M., Solfarina, & Langitasari, I. (2019). *Jurnal Profesi Keguruan*, 5(1), 15–22.
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan fitur gamifikasi daring Maze Chase-Wordwall sebagai media pembelajaran digital mata kuliah statistika dan probabilitas. *Mediasi: Jurnal*, 2(1), 43–46. <https://doi.org/10.46961/mediasi.v2i1.254>
- 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.
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas aplikasi Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884–6892.
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan media Word Wall untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV MI Roudlotul Huda. *JPK: Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 64–70. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jp>
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 552–560.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh penggunaan game edukasi berbasis Wordwall dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Nurafni, & Ninawati, M. (2021). Efektivitas penerapan aplikasi Linktree dan Wordwall terhadap motivasi intrinsik siswa kelas V sekolah dasar. *JP2SD (Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar)*, 9(2), 217–225.
- Permana, S. P., & Kasriman. (2022). Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap motivasi belajar IPS kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831–7839.
- 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(1), 452–457.
- Puspitarini, D. (2023). Peningkatan keaktifan dan hasil belajar PPKn melalui discovery learning berbantuan aplikasi Wordwall Games. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), 388–396.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dan Wordwall pada pembelajaran IPA bagi guru-guru SDIT Al-Kahfi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 196. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>

Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dan Wordwall pada pembelajaran IPA bagi guru-guru SDIT Al-Kahfi. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat*.

Sherianto. (2020). *Wordwall: Aplikasi bermain sambil belajar*. <http://www.cocokpedia.net/2020/07/wordwall-aplikasi-bermain-sambil-belajar.html>

Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>