

Pengembangan Media Game Edukasi Wordwall sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar

Maulida Nurul 'Aini ^{1*}, Linaria Arofatul Ilmi Uswatun Khasanah ², Arfian Mudayan ³

^{1, 2, 3} Universitas Muahammadiyah Lamongan, Indonesia

* maulidanurula123@gmail.com

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran mengalami beberapa kendala dalam penyampaian materi yang bersifat formal, pembelajaran tidak interaktif, dan siswa tidak tertarik dengan proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan desain penelitian dan pengembangan (R&D). Metode penelitian pengembangan ini diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media game edukasi wordwall berupa PowerPoint interaktif untuk membantu siswa di kelas satu pada materi bahasa Indonesia. Analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi adalah lima tahap dari model ADDIE yang digunakan untuk pengembangan ini. Angket respons siswa, lembar validasi, dan angket aktivitas adalah instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini. Subjek penelitian ini adalah Siswa di kelas 1 SDN 3 Made Lamongan. Hasil penelitian menjelaskan bahwa Pengembangan media pembelajaran game edukasi berbasis web wordwall menggunakan PowerPoint Interaktif dapat disimpulkan: (1) Kevalidan pada media pembelajaran game edukasi wordwall yang dinyatakan layak digunakan dengan persentase kelayakan 87,4% validasi materi dan 87% validasi media. (2) Kepraktisan game edukasi wordwall pada uji coba terbatas dan uji coba lapangan menyatakan bahwa praktis digunakan dalam proses pembelajaran dengan persentase kelayakan 95%. (3) Keefektifan game edukasi wordwall menyatakan bahwa efektif digunakan untuk melihat aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan persentase kelayakan 89,5%. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media game edukasi wordwall sangat valid atau layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Game Edukasi; Wordwall, Bahasa Indonesia.

Pendahuluan

Salah satu komponen pendidikan adalah pembelajaran, yang dapat didefinisikan sebagai proses, cara, atau tindakan yang memungkinkan manusia sebagai makhluk hidup untuk belajar (Syafirin et al, 2023). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menetapkan “Pembelajaran dilakukan dengan adanya interaksi dari pendidik dan peserta didik dengan menggunakan sumber belajar pada lingkungan belajar sebagai proses belajar mengajar”. Belajar mengajar juga merupakan interaksi, dengan tujuan guru berpegang teguh pada peraturan dan standar yang berlaku dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah (Zagoto et al., 2019). Pembelajaran di Indonesia pembelajaran bahasa juga harus diperhatikan perkembangannya sehingga siswa dapat belajar memakai bahasa dengan benar. Bahasa adalah setiap cara untuk berkomunikasi melalui perasaan dan pikiran seseorang dan diungkapkan agar dapat menyampaikan makna kepada orang lain (Ulfah et al, 2022). Kemampuan berbahasa seseorang bergantung pada jumlah kosa kata yang dimilikinya; semakin banyak kosa kata yang dikuasai seseorang, semakin baik dia

berbicara (Khairunisa, 2021). Sejalan dengan pendapat tersebut memberikan penjelasan tentang kemampuan bahasa normal anak-anak: mereka menguasai 300 kata pada usia dua tahun, 900 kata pada usia tiga tahun, 1500 kata pada usia empat tahun, 2500 kata pada usia lima tahun, dan 2800 kata pada usia enam tahun (Reza et al, 2022). Media pembelajaran penting untuk keberhasilan pembelajaran di era saat ini. sebagai keberhasilan proses dalam belajar mengajar (Wasis, 2022).

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dan memiliki kemampuan untuk mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam pelajaran (Kusuma, 2024). Mendefinisikan sebagai salah satu alat bantu mengajar, media pembelajaran membantu guru menyampaikan informasi, meningkatkan kreativitas siswa, dan meningkatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran (Tafonao, 2018). Pentingnya memilih media pembelajaran yang menarik, tepat, dan baik dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar (Febrita et al, 2019). Media pembelajaran seperti itu mungkin merupakan game edukasi yang sangat disukai oleh anak di era saat ini.

Game edukasi adalah permainan yang dirancang untuk mengajar dan diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan siswa (Larasati et al, 2023). Game edukasi dirancang untuk meningkatkan pemikiran dan meningkatkan konsentrasi pengguna (Hardiningrum et al, 2024). Penelitian yang dilakukan menegaskan bahwa game berbasis android sangat layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar (Windawati et al, 2021). Game edukasi yang digunakan dalam media pembelajaran salah satunya adalah media wordwall. Wordwall Media adalah situs web yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain dengan banyak fitur permainan dan kuis yang menarik. Ini adalah platform yang ideal untuk evaluasi pembelajaran, dan dapat digunakan baik di kelas maupun di rumah (Tambunan et al, 2023). Wordwall memiliki kode embed dan berbagai platform media sosial yang dapat diakses (Nisa et al, 2022). Selain itu, menyatakan beberapa keuntungan Wordwall: aplikasi tidak berbayar untuk opsi dasar, memiliki banyak fitur edukasi, guru tidak perlu men-download aplikasi untuk membuat siswa mengaksesnya, dan media Wordwall dapat dicetak dalam bentuk PDF, yang membuatnya lebih mudah bagi guru dan siswa yang terkendala jaringan (Sari et al, 2021). Wordwall bermanfaat sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian (Oktaviani et al, 2022).

Hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 08 November 2023 di SDN 3 Made Lamongan di kelas 1 terdapat masalah siswa yang masih kurang dalam penguasaan kosakata, siswa cenderung bosan dan pasif saat pembelajaran di kelas, karena guru hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab, pemberian tugas saja, dan guru juga jarang menggunakan media pembelajaran sehingga menurunkan minat belajar pada siswa. Permasalahan yang muncul sudah seharusnya diselesaikan dan di carikan solusinya agar tidak menjadi permasalahan yang berkelanjutan.

Berdasarkan hasil pemaparan pada pendahuluan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi digital dengan media game edukasi wordwall merupakan jenis media pembelajaran yang sangat cocok dan layak diterapkan dalam materi pembelajaran apapun untuk menunjang hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan kevalidan, kepraktisan, keefektifan media pembelajaran yang nantinya akan digunakan untuk mempermudah siswa dalam meningkatkan pemahaman dalam belajar. Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media game Edukasi wordwall Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 di Sekolah Dasar".

Metode

Penelitian ini menggunakan desain penelitian dan pengembangan (R&D) digunakan. Metode penelitian pengembangan ini digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji kelayakannya dengan menggunakan model ADDIE, yang dikembangkan yang terdiri dari lima tahap: 1) analisis, 2) desain, 3) pengembangan, 4) implementasi, dan 5) evaluasi. Tahap ini dapat dijelaskan sebagai berikut (Novyanti et al, 2022):

- 1) Analisis (analysis) pada tahap ini peneliti melakukan 3 analisis yaitu analisis kebutuhan analisis tujuan pembelajaran, analisis peserta didik dengan tujuan mengetahui apa saja yang diperlukan dalam menunjang
- 2) Desain (Design) perencanaan yang digunakan dalam pembuatan media game edukasi wordwall ini memiliki 2 tahap yaitu tahap pemilihan media dan tahap rancangan awal
- 3) Pengembangan (Development) tahap yang ketiga yaitu development atau pengembangan yang merupakan tahap pembuatan dan pengembangan game menggunakan wordwall. Tahap pengembangan yang dilakukan yaitu pembuatan game edukasi wordwall yang harus disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan siswa selanjutnya di uji kelayakan dengan melibatkan dosen ahli sebagai validator sebagai pedoman untuk melakukan revisi hingga dinyatakan layak.
- 4) Pelaksanaan (Implementation) pada tahap ini media yang telah dikembangkan kemudian diperkenalkan kepada siswa melalui tahap uji coba skala kecil dan pengambilan data dengan menyebar angket responden kepada siswa selanjutnya siswa diminta untuk mengisi untuk memberikan tanggapan terhadap media dalam proses pembelajaran.
- 5) Evaluasi (Evaluation) evaluasi yang digunakan yaitu penilaian yang mencakup pengembangan produk media pembelajaran serta penilaian terhadap kecocokan produk tersebut. Evaluasi dilakukan oleh pakar media dan materi untuk mengevaluasi apakah pembelajaran yang dihasilkan melalui media memenuhi standar, evaluasi juga dilakukan oleh siswa kelas 1 dengan pengisian angket. Hasil tanggapan tersebut yang akan mencerminkan informasi apakah sudah valid, praktis, dan efektif

SD Negeri 3 Made dipilih sebagai lokasi penelitian dengan melibatkan 23 siswa kelas 1, dari 23 siswa tersebut dibagi menjadi 2 untuk uji coba terbatas sebanyak 10 siswa yang dipilih secara random dan sampel untuk tes lapangan, semua 23 siswa kelas 1 SD Negeri 3 Made. Peneliti mengumpulkan data untuk penelitian menggunakan metode validasi dan angket. Kemudian, data diproses melalui teknik analisis data yang dikenal sebagai Uji Prasyarat Hasil Analisis.

Hasil

Hasil Pengembangan Media Pembelajaran

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE yang dikembangkan oleh (Kurnia et al, 2023). Terdapat 5 tahap, tahap pertama yaitu tahap analisis yang meliputi 3 langkah dalam analisis (1) analisis kebutuhan terdapat informasi bahwa proses pembelajaran bahasa Indonesia di kelas 1 dominan hanya menggunakan pendekatan ceramah dan tanya jawab, dan guru juga hanya menggunakan sumber daya yang diberikan untuk latihan membaca dan menulis. (2) analisis tujuan pembelajaran siswa mampu menyebutkan ragam kosakata pada kehidupan

sehari-hari dengan cepat, dan mampu menunjukkan kemampuan berbahasa Indonesia dengan baik dan benar dalam kehidupan sehari-hari, serta mampu mengerjakan tugas terkait kosakata dengan benar. (3) analisis karakteristik siswa Ditemukan beberapa masalah siswa dalam belajar di kelas maupun di rumah seperti siswa merasa bosan dengan pembelajaran, dan kurang minatnya siswa dalam hal membaca dan menulis serta terdapat dua siswa yang belum mampu membaca dengan lancar.

Tahap kedua adalah desain, khususnya kegiatan merancang rancangan pertama produk. Tahap perancangan ini meliputi pemilihan bahan, pengumpulan bahan, penentuan metode pembelajaran yang efektif kemudian pembuatan konsep desain media, diwujudkan dalam tahap penggunaan aplikasi PowerPoint. Fase ini dilakukan beberapa tahap perencanaan, di antaranya pembuatan unsur unsur dalam media, Penyusunan instrument untuk menguji kelayakan media pembelajaran dan angket respon siswa.

Tahap ketiga merupakan pengembangan yaitu dengan merangkai semua komponen seperti gambar, musik, materi, video kedalam powerpoint dengan desain media pembelajaran sesuai dengan yang telah dirancang sebelumnya. Penambahan web wordwall berupa hyperlink dibagian latihan pada powerpoint yang telah dibuat. Hasil desain berupa file powerpoint presentation. Untuk mempermudah akses menuju android peneliti mengembangkan media berupa aplikasi yang dibuat menggunakan aplikasi tambahan berupa ispring suite 11, selanjutnya hasil desain kemudian di ekspor menjadi aplikasi berupa file axtension (*.apk) dengan menggunakan website 2 APK Buider supaya mempermudah dalam pengaksesan kedalam android. Hasil pada tahap perancangan dianggap sebagai hasil awal dan masih perlu diperbaiki. Berikut merupakan tampilan dari desain media pembelajaran yang telah dirancang oleh peneliti:



Gambar 1. Tampilan Media pembelajaran

Tahap keempat evaluasi, pada tahap ini media pembelajaran game edukasi wordwall yang telah selesai dikembangkan kemudian diterapkan kepada siswa kelas 1 SD Negeri Made 3 Lamongan yang berjumlah 23 siswa pada tanggal 06 Mei 2024. Pelaksanaan uji media ini dilakukan disekolah disela-sela jam pelajaran, sebelum media game dijalankan oleh siswa peneliti terlebih dahulu menjelaskan materi dengan menggunakan powerpoint interaktif yang didalamnya sudah dikemas dengan link yang mengarah langsung pada web wordwall, dan dilanjut dengan peneliti membagikan angket respon siswa yang berisi pertanyaan tanggapan terhadap media game edukasi wordwall tersebut.

Tahap kelima evaluasi oleh validasi, angket respon siswa, angket aktivitas siswa Verifikasi ahli media dilakukan untuk mengetahui kualitas materi permainan edukasi Wordwall yang dikembangkan untuk mata pelajaran bahasa Indonesia sekolah dasar dengan menggunakan materi kosakata. Validasi media menilai aspek kualitas penyajian dan kualitas pembelajaran dengan total keseluruhan delapan pernyataan

Hasil Validasi Pengembangan Media Pembelajaran

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Skor ahli		Rata rata total
	1	2	
Kualitas penyajian	4,4	4,4	4,4
Kuaitas pembelajaran	4,0	4,6	4,3
Rata rata total			4,35

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan hasil validasi ahli media yang menilai aspek kualitas penyajian dan kualitas pembelajaran dengan hasil rata – rata 4,35 dengan kategori valid. Perhitungan persentase sebagai berikut:

$$p = \frac{4,35}{5} \times 100 = 87\%$$

Sehingga, hasil validasi media pembelajaran, ahli media dengan perhitungan hasil persentase 87% yang pada tabel termasuk kategori “Sangat Valid”. Berdasarkan hasil uji validasi oleh ahli media dapat disimpulkan bahwa media game edukasi wordwall dinyatakan sangat valid digunakan.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Skor ahli		Rata rata total
	1	2	
Kualitas isi materi	4,1	4,6	4,35
Kuaitas pembelajaran	4,0	4,75	4,38
Rata rata total			4,37

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan hasil validasi ahli materi yang menilai aspek kualitas isi materi dan kualitas pembelajaran dengan hasil rata – rata 4,37 dengan kategori valid. Perhitungan persentase sebagai berikut:

$$p = \frac{4,37}{5} \times 100 = 87,4\%$$

Sehingga, hasil validasi media pembelajaran, ahli media dengan perhitungan hasil persentase 87,4% yang pada tabel termasuk kategori “Sangat Valid”. Berdasarkan hasil uji validasi oleh ahli materi dapat disimpulkan bahwa game edukasi wordwall dinyatakan sangat valid digunakan.

Kepraktisan Media Pembelajaran

- a. Hasil Respon Siswa Uji Coba Terbatas (Tahap 1)

Tabel 3. Hasil Angket Respon Uji Coba Terbatas

Jumlah Responden	Jumlah Keseluruhan	Ratarata	Persentase
10	126	12,6	90,%

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan hasil respon siswa uji coba terbatas yang menilai jumlah responden dan jumlah keseluruhan dengan hasil rata-rata 12,6 dengan kategori praktis. Perhitungan persentase sebagai berikut:

$$p = \frac{126}{140} \times 100 = 90\%$$

Pada table angket respon uji coba terbatas menunjukkan bahwa persentase sebesar 90% dengan kategori “sangat praktis”.

b. Hasil Respon Pada Uji Coba Lapangan (Tahap 2)

Tabel 4. Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Lapangan

Jumlah Responden	Jumlah Keseluruhan	Ratarata	Persentase
23	305	13,2	95%

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan hasil respon siswa uji coba lapangan yang menilai jumlah responden dan jumlah keseluruhan dengan hasil rata-rata 13,2 dengan kategori praktis. Perhitungan persentase sebagai berikut:

$$p = \frac{305}{322} \times 100 = 95\%$$

Berdasarkan hasil yang diperoleh angket respon pada tahap uji coba lapangan mendapat persentase sebesar 95% dengan kategori “sangat praktis”. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media website memberikan kemudahan dan ketertarikan siswa dalam belajar menggunakan website.

Keefektifan Media Pembelajaran Bahasa

a. Hasil Aktivitas Siswa Pada Uji Coba Terbatas (Tahap 1)

Tabel 5. Hasil Angket Aktivitas Siswa Uji Coba Terbatas

Nama	Jumlah	Persentase
NFI	13	86%
RSY	13	86%
Persentase Total		86%

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan hasil pengamatan aktivitas siswa uji coba terbatas saat pembelajaran menggunakan game edukasi wordwall secara keseluruhan dengan mendapat persentase 86% dengan kategori “Sangat Efektif”. Perhitungan persentase total sebagai berikut

$$86\% + 86\% \div 2 = 86\%$$

Sehingga, hasil pengamatan aktivitas siswa uji coba terbatas saat pembelajaran menggunakan game edukasi wordwall secara keseluruhan mendapat persentase 86% dengan kategori sangat efektif digunakan

b. Hasil Aktivitas Siswa Pada Uji Coba Lapangan (Tahap 2)

Tabel 6. Hasil Angket Aktivitas Siswa Uji Coba Lapangan

Nama	Jumlah	Persentase
NFI	14	93%
RWP	13	86%
Persentase Total		89,5%

Berdasarkan tabel 6 menunjukkan hasil pengamatan aktivitas siswa uji coba lapangan saat pembelajaran menggunakan website secara keseluruhan dengan mendapat persentase 89,5% dengan kategori “Sangat Efektif”. Perhitungan persentase total sebagai berikut:

$$93\% + 86\% \div 2 = 89,5\%$$

Sehingga, hasil pengamatan aktivitas siswa uji coba lapangan saat pembelajaran menggunakan game edukasi wordwall secara keseluruhan mendapat persentase 89,5% dengan kategori “Sangat Efektif”.

Pembahasan

Kevalidan pada media pembelajaran game edukasi wordwall yang dapat dilihat dari uji validasi media yang sebelumnya telah dilakukan. Hasil uji validasi berupa media dan materi dinyatakan valid digunakan dengan perolehan skor ahli media sebesar 87% dan ahli materi 87,4% dengan perhitungan hasil persentase keseluruhan berada pada kategori sangat valid. Setelah dilakukan pengujian validitas materi pembelajaran, dan media dapat dikatakan bahwa game edukasi wordwall valid digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia materi kosakata kelas 1 di sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan, bahwa game edukasi wordwall layak digunakan dalam proses pembelajaran (Amirll et al, 2033). Kelayakan media pembelajaran berbasis game edukasi wordwall juga didukung oleh peneliti sebelumnya yang dilakukan oleh (Aini et al, 2023). Sehingga, media pembelajaran pembelajaran berbasis website layak digunakan sekolah dasar khususnya di kelas 1.

Uji coba terbatas dan lapangan menunjukkan efektivitas game edukasi wordwall. Praktek web digunakan untuk mengevaluasi bagaimana siswa menggunakan media di internet. Hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa persentase hasil analisis angket respons siswa mencapai 95% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji coba terbatas juga mencapai 90% dengan kategori sangat baik. Hasilnya menunjukkan bahwa game edukasi wordwall praktis membantu siswa memahami kosakata. Hal ini sejalan dengan penelitian bahwa guru harus mampu menggabungkan pembelajaran dengan cara yang efektif dan menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran yang paling sesuai (Gunawan et al, 2023). Peneliti sebelumnya juga mendukung kepraktisan Wordwall sebagai media pembelajaran berbasis game edukasi. Wordwall, media pembelajaran berbasis game yang sangat menarik untuk dipelajari, sangat mudah digunakan dan dapat diakses melalui tautan Google (Syaripah et al, 2024).

Pembelajaran bahasa Indonesia, PowerPoint interaktif digunakan untuk memastikan game edukasi Wordwall valid dan praktis. Ini adalah perhitungan yang didasarkan pada hasil uji coba lapangan dan uji coba terbatas. Keefektifan game edukasi wordwall digunakan untuk mengevaluasi bagaimana siswa menggunakan media tersebut. Hasil uji coba lapangan menunjukkan persentase hasil analisis angket aktivitas siswa sebesar 89,5%, dengan kategori sangat efektif. Hasil uji coba terbatas menunjukkan persentase 86%, dengan kategori sangat efektif. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa game wordwall edukasi layak digunakan sebagai alat pembelajaran (Putri et al, 2023). Penelitian sebelumnya juga mendukung penggunaan game wordwall edukasi sebagai alat pembelajaran. menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan, penguasaan bahasa baku yang lebih baik, dan penguasaan kosakata yang lebih baik (Pramesti et al, 2023).

Kesimpulan

Wordwall adalah media game edukasi yang dibangun sebagai web pembelajaran dengan banyak fitur game. Fitur-fiturnya memenuhi syarat sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum, sehingga sangat cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran berbasis game. Hasil validasi: validator ahli materi melakukan validasi materi dengan persentase kelayakan 87,4%, dan validator ahli media melakukan validasi media dengan persentase kelayakan 87%. Kesimpulannya, media pembelajaran game edukasi Wordwall yang dikembangkan oleh peneliti dapat dikategorikan sebagai sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran. Angket respons siswa, kepraktisan media dalam uji coba terbatas dan lapangan siswa kelas 1 SDN 3 Made Lamongan mendapatkan presentase rata-rata 90% dan presentase lapangan 95%. Sementara itu, kelayakan lembar aktivitas siswa untuk mengukur efektivitas media dalam uji coba terbatas dan lapangan mendapatkan presentase rata-rata 86% dan presentase lapangan 95%.

Acknowledgment

-

Daftar Pustaka

- Aini, N., Buchori, A., & Sulianto, J. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Aplikasi Game Edukatif Worwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak usia 5-6. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 5685-5690. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.14584>
- Amril, A., Darniyanti, Y., & Sapitri, D. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Wordwall Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 9593-9607. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i3.2927>
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Gunawan, S., Susandi, S., & Susilawati, L. (2023). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Memanfaatkan Aplikasi Daring Wordwall pada Siswa Kelas VIII A MTs Annur Al Huda Tajinan Malang. *ALFABETA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 6(2), 67-73. <https://doi.org/10.33503/alfabeta.v6i2.3688>
- Hardiningrum, A., Shari, D., Rihlah, J., Munawaroh, R., & Rulyansah, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Digital: Pelatihan Game Edukasi Wordwall untuk Guru PAUD di Surabaya. *Indonesia Berdaya*, 5(3), 953-960. <https://doi.org/10.47679/ib.2024853>
- Khairunisa, Y. (2021). Utilization of the Maze Chase Wordwall Online Gamification Feature as a Digital Learning Medium for Statistics and Probability Subject. *MEDIASI Jurnal Kajian dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2(1), 41-47. <https://doi.org/10.46961/mediasi.v2i1.254>
- Kurnia, N., Permana, E. P., & Permatasari, C. (2023). Implementasi Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Mojojoto 4 Kota Kediri. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2), 589-598. <https://doi.org/10.29407/jsp.v6i2.295>

- Kusuma, E. (2024). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1566-1573. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7433>
- 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>
- 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. <http://dx.doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Novyanti, N., Dewi, H. I., & Winata, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kreativitas Kognitif Anak Pada Pelajaran Bahasa Inggris. *Instruksional*, 4(1). <https://doi.org/10.24853/instruksional.4.1.%25p>
- Oktaviani, M., & Yanti, P. G. (2022). Mengembangkan Media Pembelajaran Permainan Anagram (Wordwall) untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Peserta Didik. *BELAJAR BAHASA: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 275-284. <https://doi.org/10.32528/bb.v7i2.97>
- Pramesti, A. A., Ekowati, D. W., & Febriyanti, F. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Menggunakan Media Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SD pada Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2), 489-499. <https://doi.org/10.29407/jsp.v6i2.316>
- Putri, I. L., Amril, A., & Hader, A. E. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 10 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 10090-10097. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i3.3348>
- Reza, M. F., & Nopiyadi, D. (2022). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran berbasis Game Edukasi Wordwall pada Mata Kuliah Jaringan Komputer. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 5459-5467. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.6346>
- 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 Berkemajuan*, 4(2), 195-199. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- Syafrin, Y., Kamal, M., Arifmiboy, A., & Husni, A. (2023). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 72-77. <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.111>
- Syaripah, A., & Saputra, E. R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran ICT Berbasis Game Edukatif Wordwall Sajak Bahasa Sunda Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan*, 9(1), 55-62. <https://doi.org/10.47435/jpdk.v9i1.2067>
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tambunan, L., & Tambunan, J. (2023). Pengembangan bahan ajar e-modul matematika berbantuan aplikasi Canva pada materi grafik fungsi eksponen dan logaritma. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1029-1038. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2212>
- Ulfah, U., & Arifudin, O. (2022). Peran Guru dalam Upaya Pengembangan Bakat Dan Minat Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 3(1), 9-16.

- Wasis, S. (2022). Pentingnya Penerapan Merdeka Belajar Pada Pendidikan Anak Usia Dini (Paud). *Pedagogy: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(2), 36-41. <https://doi.org/10.51747/jp.v9i2.1078>
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027-1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>
- Zagoto, M. M., Yarni, N., & Dakhi, O. (2019). Perbedaan individu dari gaya belajarnya serta implikasinya dalam pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 2(2), 259-265. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i2.481>