

## Penerapan Aplikasi Wordwall Sebagai Alat Evaluasi dalam Pembelajaran Teks Ekplanasi di SMP Nasyrul Ulum Aengdake Sumenep

Qurrotul Aini, Liana Rochmatul Wachidah, Sahrul Romadhon, Mochamad Arifin Alatas

Universitas Islam Negeri Madura  
qurrotulaini060403@gmail.com.

---

### Article History

accepted 21/6/2025

approved 28/6/2025

published 31/7/2025

---

### Abstract

*This study aims to describe the responses and learning outcomes of students through Wordwall-based formative evaluation in explanatory text learning. Various challenges in 21st-century learning require evaluation innovations that not only measure academic achievement, but are able to foster active involvement, collaboration, and overall student learning motivation. This study uses the Classroom Action Research (CAR) design of the Kemmis and McTaggart model with a descriptive qualitative approach, involving 27 ninth-grade students of Nasyrul Ulum Middle School as purposively selected subjects. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation with expert-validated instruments, analyzed using the Miles and Huberman interactive model, and validated through triangulation and member check techniques. The results show an increase in student understanding from 61.11% in cycle I to 80.22% in cycle II, accompanied by enthusiasm, active participation, and higher learning motivation. Wordwall has been proven to be effective in producing interactive and interactive evaluations, as well as other digital media as innovative alternatives in learning.*

**Keywords:** *evaluation, Wordwall, TGT, explanatory text, interactive learning*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan respons dan hasil belajar siswa melalui evaluasi formatif berbasis Wordwall dalam pembelajaran teks eksplanasi. Berbagai tantangan dalam pembelajaran abad ke-21 menuntut adanya inovasi evaluasi yang tidak hanya mengukur capaian akademik, tetapi juga mampu menumbuhkan keterlibatan aktif, kolaborasi, dan motivasi belajar siswa secara menyeluruh. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart dengan pendekatan kualitatif deskriptif, melibatkan 27 siswa kelas IX SMP Nasyrul Ulum sebagai subjek yang dipilih secara purposive. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi dengan instrumen yang divalidasi ahli, dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman, serta divalidasi melalui teknik triangulasi dan member check. Hasil menunjukkan peningkatan pemahaman siswa dari 61,11% pada siklus I menjadi 80,22% pada siklus II, disertai antusiasme, partisipasi aktif, dan motivasi belajar yang lebih tinggi. Wordwall terbukti efektif menciptakan evaluasi yang interaktif dan bermakna, serta mendorong pengembangan media evaluasi digital lainnya sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran.

**Kata kunci:** Evaluasi, Wordwall, TGT, teks eksplanasi, pembelajaran interaktif



## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses sepanjang hayat yang mencakup seluruh pengalaman belajar yang dialami individu dalam berbagai lingkungan. Setiap situasi kehidupan yang mampu memengaruhi pertumbuhan dan perkembangan individu termasuk dalam ruang lingkup pendidikan (Mudyahardjo, 2006:3). Dalam konteks pembelajaran formal di sekolah, evaluasi memiliki peran penting sebagai alat ukur capaian pembelajaran sekaligus sebagai sarana refleksi dalam proses belajar-mengajar. Salah satu bentuk evaluasi yang krusial namun sering diabaikan adalah evaluasi formatif, yaitu penilaian yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan tujuan memberikan umpan balik kepada peserta didik maupun guru untuk perbaikan pembelajaran selanjutnya (Dale, 2004).

Dalam pembelajaran teks eksplanasi, evaluasi formatif seharusnya tidak hanya berperan sebagai alat ukur semata, tetapi juga sebagai media yang mendorong pemahaman konseptual siswa. Teks eksplanasi sebagai salah satu jenis teks faktual bertujuan menjelaskan proses terjadinya suatu fenomena melalui hubungan sebab-akibat, baik dalam konteks sosial maupun alamiah (Pardiyono, 2007:155). Idealnya, pembelajaran teks ini menekankan pada kemampuan berpikir logis dan sistematis siswa dalam memahami struktur teks yang terdiri dari pernyataan umum, deretan penjelas, dan interpretasi (Knapp & Watkins, 2005:126). Evaluasi yang dilakukan harus mampu menstimulus pemahaman tersebut, bukan sekadar menguji hafalan semata.

Perkembangan teknologi komunikasi dan media terus mengalami peningkatan dari masa ke masa. Setiap periode waktu menampilkan perubahan signifikan, yang ditandai oleh hadirnya inovasi serta penemuan teknologi baru secara terus-menerus. Dalam sejarah, kemajuan teknologi selalu memiliki keterkaitan erat dengan situasi sosial masyarakat pada zamannya. Tiap era memiliki karakteristik unik yang terlihat dari teknologi yang paling banyak digunakan oleh masyarakat saat itu. Oleh sebab itu, suatu masa sering kali dapat dikenali melalui jenis media yang sedang populer pada waktu tersebut (Hidayat, 2016).

Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan kini menjadi salah satu bentuk inovasi yang memudahkan guru dalam menjalankan berbagai aktivitas pembelajaran. Saat ini, aplikasi yang berbasis permainan semakin banyak digunakan karena dinilai menarik dan efektif. Banyak hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbentuk game tidak hanya membantu meningkatkan nilai atau hasil belajar siswa, tetapi juga mampu menumbuhkan semangat belajar, rasa puas, dan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran (Yu et al., 2020).

Namun pada kenyataannya, di lapangan masih ditemukan berbagai kendala dalam implementasi evaluasi formatif yang efektif. Salah satu masalah utama adalah minimnya partisipasi aktif siswa dalam kegiatan evaluasi karena pendekatan yang digunakan cenderung monoton, berbasis kertas, dan kurang menarik secara visual maupun interaktif. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar serta lemahnya penguasaan siswa terhadap struktur dan isi teks eksplanasi. Selain itu, keterbatasan media dan strategi evaluasi yang inovatif juga membuat guru kesulitan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kolaboratif.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, pemanfaatan media digital Wordwall sebagai alat evaluasi formatif dapat menjadi alternatif yang relevan dan aplikatif. Wordwall merupakan platform pembelajaran interaktif berbasis permainan yang memungkinkan guru menyusun kuis, aktivitas mencocokkan, dan pengelompokan konsep secara digital (Reza & Nopiyad, 2002). Aplikasi ini mampu meningkatkan partisipasi siswa melalui elemen permainan seperti skor, waktu, dan visualisasi menarik. Ketika dikombinasikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT), Wordwall dapat memfasilitasi evaluasi formatif yang lebih menyenangkan, kompetitif, sekaligus edukatif.

Sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Novyanti, Happy Indira Dewi, dan Widia Winata (2020) berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Kreativitas Kognitif Anak dalam Pelajaran Bahasa Inggris" bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall serta menguji efektivitasnya dalam meningkatkan kreativitas kognitif siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE dan pendekatan campuran (mixed method), serta melibatkan 27 siswa kelas I SD sebagai sampel. Hasil dari pengembangan menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall dengan berbagai template seperti match up, true and false, quiz, dan labelled diagram efektif dalam meningkatkan kreativitas kognitif siswa. Peningkatan ini mencakup aspek-aspek seperti kelancaran berpikir, fleksibilitas, orisinalitas, dan kemampuan elaborasi ide. Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli, media ini dinilai sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, uji statistik menggunakan Paired Sample T-test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada tingkat kreativitas kognitif siswa sebelum dan sesudah menggunakan media Wordwall, yang menandakan bahwa media ini memberikan dampak positif terhadap proses belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Wanda Nugroho Yanuarto dan Eka Setyaningsih (2024) berjudul A learnability study on Wordwall.net: Online educational tool for mathematics learning menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall.net sebagai media pembelajaran interaktif terbukti efektif, efisien, dan memuaskan bagi siswa dalam mempelajari materi integral dasar. Siswa menyatakan bahwa tampilan situs yang menarik, kemudahan navigasi tanpa bantuan teknis, serta fitur permainan edukatif yang disediakan mampu meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar. Meskipun demikian, beberapa kendala teknis seperti ukuran tombol yang kecil dan kurangnya kompatibilitas pada perangkat seluler masih ditemukan. Secara umum, penelitian ini menyimpulkan bahwa Wordwall.net merupakan salah satu alat bantu pembelajaran daring yang mampu mendukung pemahaman konsep secara menyenangkan dan mandiri, namun tetap memerlukan peningkatan dari sisi aksesibilitas dan desain antarmuka.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada integrasi media evaluasi digital Wordwall ke dalam model pembelajaran kooperatif TGT dalam konteks pembelajaran teks eksplanasi. Penelitian ini tidak hanya menelusuri efektivitas media tersebut dari sisi hasil belajar, tetapi juga dari aspek keterlibatan, kolaborasi, dan respons siswa terhadap proses evaluasi formatif yang dilakukan secara langsung dalam pembelajaran kelas. Dengan latar belakang tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji penerapan evaluasi formatif berbasis Wordwall dalam pembelajaran teks eksplanasi di tingkat SMP, menganalisis efektivitas integrasi media Wordwall dalam model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap peningkatan pemahaman siswa mengenai struktur teks eksplanasi, serta mendeskripsikan respons dan partisipasi siswa terhadap penggunaan Wordwall sebagai alat evaluasi formatif yang interaktif, menyenangkan, dan reflektif.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif, yang bertujuan untuk memperoleh data dalam bentuk uraian mendalam mengenai fenomena penggunaan media Wordwall dalam evaluasi formatif pembelajaran teks eksplanasi. Menurut Bogdan dan Taylor (dalam Moleong, 2001:3), pendekatan kualitatif menghasilkan data berupa kata-kata tertulis atau lisan serta perilaku yang dapat diamati. Desain penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart (1988), yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 27 siswa kelas IX SMP Nasyrul Ulum yang dipilih secara purposive. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara,

dokumentasi, dan angket, dengan instrumen yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran dan divalidasi oleh ahli (Moleong, 2007). Untuk menjamin validitas data, digunakan teknik triangulasi dan member check (Patton, 2002). Analisis data dilakukan dengan model interaktif Miles dan Huberman (1994), yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara simultan sepanjang proses penelitian berlangsung.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Langkah-Langkah Pelaksanaan Evaluasi Formatif dalam Model Pembelajaran TGT

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Media digital Wordwall digunakan sebagai alat bantu evaluasi formatif yang terintegrasi dengan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT), guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks eksplanasi. Model pembelajaran Problem-Based Learning (PBL) terbukti mampu mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis serta keterampilan dalam menyelesaikan masalah, karena melibatkan siswa secara langsung dalam menghadapi dan mencari solusi atas permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan nyata. Sementara itu, Game-Based Learning (GBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Ariffin et al., 2014; Jabbar & Felicia, 2015). Perpaduan kedua pendekatan ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, kontekstual, dan bermakna bagi peserta didik.

Tahapan pembelajaran dimulai dengan perencanaan tindakan, di mana guru merancang perangkat pembelajaran yang komprehensif meliputi RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), materi ajar, dan soal-soal evaluasi formatif berbasis Wordwall. Soal-soal tersebut disusun berdasarkan struktur teks eksplanasi yang terdiri dari pernyataan umum, deretan penjelas, dan interpretasi. Guru juga menyiapkan strategi TGT (Teams Games Tournament) untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan kompetitif, serta merancang instrumen evaluasi formatif seperti soal kuis interaktif di Wordwall, lembar observasi, dan format refleksi siswa.

Adapun pemanfaatan Wordwall dalam kegiatan pembelajaran dapat dilakukan melalui beberapa tahapan. Pertama, untuk keperluan evaluasi atau pengujian, pengguna dapat membuka tautan yang telah disediakan, kemudian memasukkan nama dan menekan tombol Mulai. Kedua, siswa akan diarahkan pada tampilan soal atau perintah yang harus diselesaikan, disertai dengan waktu yang terus berjalan sebagai indikator pengerjaan. Ketiga, apabila siswa masih mengalami kesalahan atau belum berhasil menyelesaikannya, mereka dapat mengulang proses tersebut dengan menekan kembali tombol Mulai. Keempat, skor yang diperoleh akan terlihat melalui indikator waktu atau poin yang muncul di layar. Terakhir, bagi guru atau pendidik, hasil pengerjaan siswa dapat diakses melalui menu Hasil Saya pada akun Wordwall. Melalui fitur ini, guru dapat melihat siapa saja yang telah mengerjakan, lengkap dengan nilai dan waktu yang dibutuhkan dalam menyelesaikan tugas (Sun'iyah, 2020).

### B. Hasil Penggunaan dalam Pelaksanaan Aplikasi Wordwall

Pada tahap pelaksanaan siklus I, guru menyampaikan materi teks eksplanasi sesuai dengan RPP yang telah disiapkan. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok heterogen untuk mendukung pembelajaran kolaboratif. Evaluasi formatif dilakukan melalui kuis interaktif Wordwall, di mana guru dapat mengamati proses pengerjaan soal oleh siswa secara langsung dan memberikan umpan balik berdasarkan kesulitan yang muncul. Siswa juga diminta mengisi lembar refleksi untuk mengidentifikasi pemahaman dan kendala mereka selama proses pembelajaran.

Keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran mencerminkan perubahan peran guru, dari yang sebelumnya sebagai pusat informasi menjadi pendamping atau fasilitator. Guru kini lebih berperan dalam membimbing dan mengarahkan siswa agar mampu belajar secara mandiri serta bekerja sama dengan teman. Perubahan ini sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pentingnya pembelajaran yang bersifat diferensiasi dan mendorong partisipasi aktif (Khristiani et al., 2021). Dalam posisi ini, guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber ilmu, melainkan pengatur alur kegiatan belajar yang memberi kesempatan kepada siswa untuk menggali potensi mereka dan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan sesuai kebutuhan masing-masing.

Aspek	Siklus I	Siklus II
Materi	Teks eksplanasi	Teks eksplanasi
Model Pembelajaran	TGT (Team Games Tournament) + Wordwall	TGT (disempurnakan) + Wordwall
Kegiatan Guru	- Menyampaikan materi sesuai RPP - Mengamati proses pengerjaan soal - Memberi umpan balik awal	- Menerapkan perangkat yang diperbaiki - Menganalisis hasil Wordwall secara individual & kelompok
Media Evaluasi	Wordwall: kuis interaktif	Wordwall: kuis interaktif
Partisipasi Siswa	Aktif, namun belum merata	Lebih aktif dan merata, suasana kelas dinamis dan kolaboratif
Skor Kumulatif	1654 dari 2700 (61,11%)	2164 dari 2700 (80,22%)
Refleksi	- Soal kurang sesuai level siswa - Fitur Wordwall belum dimaksimalkan	- Pemanfaatan fitur Wordwall optimal - Soal lebih kontekstual dan interaktif
Tindak Lanjut	- Penyusunan ulang soal Wordwall - Penyesuaian strategi TGT	- Remedial bagi siswa belum tuntas - Pengayaan & umpan balik soal tersulit
Hasil Umum	- Siswa antusias, tapi hasil belum optimal	- Pemahaman meningkat, penggunaan Wordwall terbukti efektif
Kesimpulan	- Awal implementasi menunjukkan potensi, tapi perlu perbaikan	- Wordwall efektif sebagai media evaluasi formatif yang mendukung pembelajaran aktif & bermakna

### C. Respons dan Partisipasi Siswa terhadap Evaluasi Berbasis Wordwall

Penggunaan media Wordwall dalam evaluasi formatif mendapatkan respons yang positif dari sebagian besar siswa. Sifat interaktif dan visual dari Wordwall memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari metode evaluasi konvensional. Siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi ketika mengerjakan soal berbentuk kuis digital, terutama karena adanya elemen waktu, poin, dan tampilan yang menarik. Berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas pendekatan ini. Penelitian yang dilakukan oleh Panggabean (2020) menemukan bahwa penggunaan permainan edukatif berbasis Wordwall mampu meningkatkan minat belajar serta hasil belajar siswa dalam mata

pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Melalui tampilan yang interaktif dan tantangan permainan yang menarik, siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, sehingga terjadi peningkatan partisipasi aktif dan pemahaman terhadap materi yang diajarkan (Panggabean, 2020).

Model pembelajaran TGT tidak hanya efektif dalam meningkatkan pencapaian belajar siswa, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan efektivitas interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini karena pendekatan TGT menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, yang pada gilirannya mendorong motivasi belajar siswa. Melalui kegiatan diskusi kelompok, siswa dapat bertukar ide dan saling belajar satu sama lain. Selain itu, penerapan sistem penghargaan dan kedisiplinan dalam model ini turut membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih tertib dan suportif (Dwi Agustin, 2024).

Partisipasi siswa meningkat dibandingkan dengan evaluasi tertulis konvensional. Mereka lebih cepat merespons, antusias selama mengerjakan soal, dan tidak ragu mengulang latihan saat salah. Refleksi siswa menunjukkan peningkatan rasa percaya diri dalam memahami struktur teks eksplanasi karena sering berlatih melalui Wordwall. Format digital membuat mereka merasa belajar sambil bermain, sehingga lebih fokus. Meski ada kendala seperti keterbatasan perangkat dan koneksi, hal ini diatasi dengan perangkat cadangan dan panduan teknis. Secara keseluruhan, evaluasi dengan Wordwall berdampak positif pada semangat belajar dan pemahaman siswa.

*" Respons siswa sangat positif, mereka terlihat lebih antusias dan aktif dibandingkan ketika saya menggunakan evaluasi tertulis biasa. Banyak yang bahkan meminta untuk mengulang soal meski sudah selesai, karena merasa tertantang."*

#### **Kutipan 1. Hasil Wawancara.**

Pernyataan ini menunjukkan bahwa evaluasi berbasis Wordwall mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru menambahkan bahwa sistem evaluasi digital ini memberikan kemudahan dalam memantau dan menganalisis capaian siswa secara lebih efisien. Dengan demikian, penggunaan media interaktif seperti Wordwall tidak hanya meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga mendukung guru dalam menjalankan evaluasi formatif yang adaptif dan responsif terhadap kebutuhan belajar.

Hal ini sejalan dengan pendapat Sardiman (2010:95) yang menyatakan bahwa proses pembelajaran akan berjalan lancar apabila disertai dengan minat. Siswa akan merasa tertarik dan semakin berminat dalam belajar apabila memiliki minat yang tinggi. Sebaliknya, jika siswa tidak memiliki minat, maka proses pembelajaran menjadi kurang optimal. Menurut Kartika (2019:177), dalam hal belajar, minat sangat berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar. Jika seseorang tidak berminat untuk mempelajari sesuatu, maka hasil belajar yang baik sulit untuk dicapai.



**Gambar 1.**Wawancara bersama guru kelas 7 SMP Nasyrul Ulum

### SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall dalam evaluasi formatif yang terintegrasi dengan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks eksplanasi. Proses pelaksanaan melalui dua siklus menunjukkan peningkatan keterlibatan siswa, suasana kelas yang lebih dinamis, dan efektivitas pembelajaran yang lebih tinggi. Wordwall memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi, serta memudahkan guru dalam memantau capaian belajar siswa secara real time. Temuan ini mengimplikasikan pentingnya integrasi media interaktif dalam evaluasi formatif untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan bermakna sesuai semangat Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, disarankan agar guru lebih sering menggunakan media digital seperti Wordwall dengan soal kontekstual dan menarik, sementara sekolah perlu mendukung sarana teknologi dan pelatihan guru. Penelitian lanjutan direkomendasikan untuk menguji efektivitas pendekatan serupa pada jenjang dan mata pelajaran lain guna memperluas pemanfaatan pembelajaran digital yang inovatif.

### DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap minat dan hasil belajar siswa. *Community Development Journal*, 4(2), 1653–1666.
- Agustin, D., & Regina, B. D. (2024). Penerapan model Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V-B sekolah dasar. *Jurnal Parameter*, 36(2), 150–165.
- Bako, E. N. (2025). Integrasi game puzzle budaya dan model PBL-GBL untuk meningkatkan pemahaman budaya peserta didik sekolah dasar dalam pembelajaran IPAS. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 5(1), 57–63. <https://doi.org/10.57251/ped.v5i1.1685>
- Febriyanto, Sumarno, & Dies Hendra, W. W. (2024). Peningkatan keterampilan komunikasi melalui pembelajaran Window Shopping berbasis diferensiasi konten dan proses pada materi jaringan. *Jurnal Pendidikan Guru Profesional*, 2(1). <https://doi.org/10.26877/jpgp.v2i1.835>
- Hartanto, A. (2017). Penggunaan pendekatan pembelajaran berbasis genre untuk meningkatkan kemampuan menulis teks eksplanasi siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri 2 Surakarta semester 2 tahun pelajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Empirisme*, Edisi Desember, 2017. Sang Surya Media.
- Indra, I. M. (2019). *Cara mudah memahami metodologi penelitian*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kadir, A. (2015). *Dasar-dasar pendidikan*. Prenada Media Group.

- Kamil, N. (2023). Game edukatif: Aplikasi Quizizz untuk evaluasi hasil belajar mahasiswa terhadap pemahaman materi pembelajaran. Prosiding The 7th Annual Conference on Islamic Early Childhood Education. Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Kustini, T. (2019). Pendekatan Communicative Language Teaching dalam video project YouTube untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 5(1), 16.
- Latjompoh, M., & Usman, N. F. (2023). Pelatihan penggunaan aplikasi Wordwall untuk menunjang evaluasi pembelajaran di sekolah. *Damhil: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), 43–49.
- Nurhanudin, N., & Kartimi, K. (2025). Memahami penciptaan, perkembangan, dan tantangan manusia di era digital. *Journal on Education*, 7(2), 9283–9292. <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Maliasih, & Hartono. (2017). Upaya meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar kognitif melalui metode Teams Games Tournaments dengan strategi peta konsep pada siswa SMA. *Jurnal Profesi Keguruan*, 2, 222–226.
- Sardjo, S. (2016). *Implementasi model evaluasi formatif program pembangunan sosial (EFPPS): Partisipasi multipihak dalam evaluasi program*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Susilowati, D. (2018). Penelitian tindakan kelas (PTK): Solusi alternatif problematika pembelajaran. *jurnal Edunomika*, 2(1), 36–42.
- Tamimi, F. (2024). Teknologi sebagai kegiatan manusia dalam era modern kehidupan masyarakat. *Saturnus: Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(3), 66–74.
- Yanuarto, W. N., & Setyaningsih, E. (2024). A learnability study on Wordwall.net: Online educational tool for mathematics learning. Al-Jabar: *Jurnal Pendidikan Matematika*, 15(1), 119–130.