

Penggunaan *Wordwall* sebagai media evaluasi pembelajaran tematik pada peserta didik kelas IV di sekolah dasar

S.U. Husna¹, Sukarno², and S. Yulisetiani²

¹ Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sebelas Maret, Jl. Brigjend Slamet Riyadi No.449, Surakarta 57146, Indonesia

² Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sebelas Maret, Jl. Brigjend Slamet Riyadi No.449, Surakarta 57146, Indonesia

syifaayung@student.uns.ac.id

Abstract. *This study aims to describe the use, problems, and responses of students to the use of Wordwall as a medium for evaluating thematic learning in elementary schools. This research uses a qualitative approach with a case study method. The subjects in this study were teachers and fourth grade students. Collecting data in this study is by observation, interviews, questionnaires, and documentation. The validity test in this research is source triangulation. Analysis of the data in this study using the interactive model of Miles and Huberman. The results showed that the use of Wordwall as an evaluation medium for thematic learning makes it easier for teachers and students because Wordwall has many features and can be used in all subjects. The problem in designing for teachers is the need for a supportive internet network and the lack of teacher skills. Problems for students include, requiring data packets, being tense, not focused because of time constraints, feeling disturbed if the network is slow. Another obstacle is that students do not have their own handphone to be able to access Wordwall. The responses shown by students include students becoming more active, students motivated in terms of learning, students becoming competitive and enthusiastic.*

Keyword: *Wordwall, learning evaluation, elementary school*

1. Pendahuluan

Di masa revolusi industri 4.0 atau yang disebut juga dengan era digital membawa dampak pada semua aspek, salah satunya dunia pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era digital mendorong setiap guru maupun peserta didik untuk selalu kreatif dan inovatif dalam mengembangkan potensi yang dimiliki [1]. Dampak pandemi covid-19, pemerintah mengeluarkan kebijakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melakukan pembelajaran secara daring. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan menggunakan internet sebagai tempat menyalurkan ilmu pengetahuan [2]. Dalam pembelajaran daring ini, peserta didik ditekankan untuk belajar secara mandiri dengan memanfaatkan teknologi yang ada sesuai dengan era revolusi industri 4.0. Namun dalam prosesnya pembelajaran daring di sekolah dasar, masih memiliki permasalahan-permasalahan yang dialami [3]. Salah satu aspek yang menjadi permasalahan dalam pembelajaran daring maupun pembelajaran era digital yaitu penilaian atau evaluasi pembelajaran [4].

Evaluasi adalah suatu proses atau tindakan untuk menentukan nilai keberhasilan belajar peserta didik setelah melakukan kegiatan proses pembelajaran [5]. Evaluasi pembelajaran yang diintegrasikan menggunakan internet tentunya akan mempermudah guru dalam pelaksanaannya [6]. Permasalahan yang sering dihadapi guru diantaranya penggunaan aplikasi daring yang masih monoton dan guru masih mengalami kesulitan dalam evaluasi pembelajaran daring [7]. Permasalahan lain mengenai evaluasi pembelajaran daring saat ini yaitu guru masih memberikan soal evaluasi secara konvensional

menggunakan lembaran dan menilainya secara manual [8]. Senada dengan hal tersebut, guru dalam pengumpulan tugas maupun soal evaluasi yaitu dengan ditulis di buku kemudian difoto kemudian dikirimkan ke grup *WhatsApp* [9]. Penggunaan metode konvensional seperti itu menjadikan tidak efisiennya waktu guru dalam mengoreksi. Hal ini karena guru harus memeriksa setiap lembar jawab untuk mengetahui hasil evaluasi pembelajaran peserta didik. Hal ini terjadi karena adanya kesulitan yang dihadapi guru yaitu kurangnya pemahaman guru mengenai perkembangan teknologi yang dapat digunakan [10].

Penggunaan media evaluasi pembelajaran *online* dinilai efisien dalam menciptakan soal serta mempermudah guru dalam penilaian karena guru tidak harus mengoreksi setiap jawaban peserta didiknya [11]. Media evaluasi pembelajaran *online* adalah sarana atau alat sebagai perantara untuk melaksanakan evaluasi secara *online* dengan memanfaatkan satu atau beberapa aplikasi yang sudah tersedia di internet [12]. Oleh karena itu, guru harus memiliki pembaharuan yang kreatif dalam melaksanakan kegiatan evaluasi pembelajaran dengan mendayagunakan media atau aplikasi. Aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk dijadikan media dalam evaluasi pembelajaran secara *online* diantaranya adalah *Google forms*, *Kahoot*, *Quizizz*, *Proprofs*, dan *Wordwall* [11].

Wordwall merupakan salah satu media berbasis permainan yang diciptakan khusus agar dapat dimainkan secara *offline* serta terdapat fasilitas dapat diprint [13]. Berdasarkan berbagai penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi serta hasil belajar peserta didik saat melaksanakan evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan media *Wordwall*. Penggunaan fitur gamifikasi melalui media *Wordwall* cukup efektif dalam peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Latihan soal yang diberikan dalam bentuk *Wordwall* ini memberikan manfaat terjadinya pembelajaran tidak langsung yang menyenangkan.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV, Ibu Lestari Pamuji, S.Pd bahwa dalam evaluasi pembelajaran yang selama ini dilakukan masih bersifat konvensional berbasis kertas maupun foto yang dikirim melalui *WhatsApp*. Padahal sudah seharusnya pembelajaran di era digital ini berbasis teknologi yang mengharuskan pemanfaatan teknologi yang ada. Evaluasi pembelajaran yang bersifat konvensional juga memiliki banyak kekurangan seperti dapat memenuhi penyimpanan telepon. Penelitian yang dilakukan di SD Negeri 06 Payaraman mengenai efektivitas pembelajaran daring menggunakan aplikasi *WhatsApp* yang mana *WhatsApp* dinilai tidak terlalu tinggi atau bisa dikatakan tidak efektif. Hal tersebut karena guru merasa kesulitan dalam mengelola pembelajaran agar peserta didik tetap aktif dan mampu menerima materi dengan baik [14]. Berawal dari permasalahan tersebut, peneliti ingin menawarkan solusi dengan memanfaatkan *Wordwall* sebagai *platform* yang efisien, menyenangkan serta menarik dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti merumuskan sebuah penelitian tentang penggunaan media evaluasi pembelajaran yang menarik dan inovatif dengan memanfaatkan media *Wordwall*. Penelitian ini diharapkan dapat memecahkan masalah dalam penggunaan media evaluasi pembelajaran yang kurang efektif dan inovatif. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan penggunaan, permasalahan, serta respon peserta didik terhadap penggunaan *Wordwall* sebagai media evaluasi pembelajaran tematik pada peserta didik kelas IV di SDN Karangtalun 04.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode studi kasus. Subjek penelitian ini yaitu guru dan peserta didik kelas IV SDN Karangtalun 04 Kecamatan Cilacap Utara Kabupaten Cilacap Tahun Ajaran 2021/2022. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, kuesioner dan dokumentasi. Observasi dilaksanakan dengan observasi media *Wordwall* mengenai identifikasi muatan pelajaran serta materi, wawancara dilakukan kepada guru kelas IV mengenai penggunaan serta hambatan saat mendesain maupun menggunakan di kelas, kuesioner dilakukan kepada peserta didik kelas IV mengenai penggunaan, permasalahan, dan respon peserta didik terhadap penggunaan *Wordwall*, serta dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data atau dokumen dari sekolah. Teknik uji validitas data dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi sumber dilakukan dengan cara mengecek data yang diperoleh dari beberapa sumber [15]. Triangulasi sumber dalam penelitian ini dilaksanakan dengan membandingkan data hasil wawancara pada beberapa sumber. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan model interaktif

dari Miles dan Huberman untuk menganalisis data hasil penelitian. Langkah-langkah analisis data kualitatif meliputi kondensasi data, penyajian data dan verifikasi [16]. Prosedur dalam penelitian ini antara lain tahap pra lapangan, tahap pekerjaan lapangan dan tahap analisis data [17].

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Penggunaan Wordwall

Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh dari penelitian di SDN Karangtalun 04 mengenai penggunaan *Wordwall* sebagai media evaluasi pembelajaran tematik tergambar melalui hasil observasi, wawancara dan kuesioner, guru serta peserta didik berpendapat bahwa *Wordwall* mudah digunakan serta mudah diakses. Hal ini karena *Wordwall* dapat ditemui di browser, sehingga mudah bagi guru untuk mengakses dan menggunakannya [18]. Sebanyak 97% peserta didik menyatakan *Wordwall* sangat mudah dan menyenangkan saat digunakan. Kepraktisan penggunaan *Wordwall* digambarkan dengan adanya fitur yang dapat melakukan penilaian secara langsung sehingga mempermudah guru dalam melakukan penilaian. *Wordwall* dirancang untuk mempermudah guru agar dapat membuat media evaluasi pembelajaran berbasis game tanpa perlu penguasaan coding serta dapat disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Karena *Wordwall* memiliki banyak *template* atau jenis permainan siap pakai untuk evaluasi pembelajaran yang interaktif [19].

Penggunaan *Wordwall* sebagai media evaluasi pembelajaran memang mudah dipelajari jika ada kemauan dan peralatan yang mendukung. *Wordwall* yang memiliki visual serta audio, menjadikan media tersebut menarik sehingga peserta didik lebih tertarik dalam mengerjakan evaluasi pembelajaran. Sebanyak 92% peserta didik menyatakan bahwa *Wordwall* menarik karena terdapat banyak mode permainan, sehingga peserta didik tidak merasa bosan. Oleh karena itu, guru dituntut untuk memiliki kreativitas dan keuletan dalam menggunakan teknologi informasi dalam proses evaluasi pembelajaran seperti dengan memanfaatkan *Wordwall*.

Adapun langkah-langkah dalam mendesain quiz menggunakan media *Wordwall* yang pertama yaitu membuka website <https://wordwall.net> pada browser. Kemudian daftar jika belum memiliki akun atau masuk jika sudah memiliki akun. Selanjutnya klik bagian buat aktivitas, maka akan muncul beberapa *template* yang bisa digunakan. Pilihlah *template* kuis, lalu isikan judul dan bisa segera membuat soal-soal berbentuk pilihan ganda. Klik jawaban yang benar, lalu akan muncul tanda \surd berwarna hijau. Setelah selesai membuat soal klik *done/selesai*. Untuk mengedit tampilan tema, gulir ke bawah lalu menemukan tampilan mengenai tema yang akan digunakan, waktu, pertanyaan acak atau tidak, dan akan menampilkan jawaban pada akhir atau tidak serta fitur lainnya sesuai dengan *template* yang dipilih. Klik pada bagian bagikan untuk membagikan tautan kepada peserta didik.

Penerapan evaluasi pembelajaran tematik menggunakan *Wordwall* di SDN Karangtalun 04, guru menggunakan dua *template* yaitu quiz dan quiz game show. *Template* tersebut merupakan *template* yang paling sering digunakan karena praktis dalam penggunaannya. Menurutnya, *template* tersebut lebih mudah diterapkan karena berbentuk seperti kuis. Secara umum, keduanya sama berbentuk kuis namun yang membedakan yaitu pada opsi dari *template*. Pada evaluasi tipe *quiz* dan *quiz game show* menggunakan 10 soal pilihan ganda. Guru memanfaatkan fitur *themes and options* pada instrumen evaluasi pembelajaran yang meliputi fitur tema, waktu, nyawa, pengacakan soal serta tampilkan jawaban setelah selesai mengerjakan.

Salah satu fungsi *Wordwall* adalah untuk membantu guru dalam merekap hasil belajar peserta didik, yang akan menjadi bahan evaluasi guru. Dalam pembelajaran tematik, *Wordwall* dapat digunakan di semua mata pelajaran. Pembelajaran tematik adalah model terapan pembelajaran terpadu yang saling terintegrasi dalam beberapa mata pelajaran yang terikat oleh tema [20]. Dari hasil observasi *Wordwall* dan wawancara yang peneliti lakukan terhadap evaluasi pembelajaran tematik kelas IV di SDN Karangtalun 04, terlihat bahwa *Wordwall* dapat digunakan di semua muatan pembelajaran tematik. Hal ini senada dengan pendapat bahwa penggunaan *Wordwall* dapat digunakan untuk mata pelajaran apapun [21]. Mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya IPA, IPS, PKn, Bahasa Indonesia, dan SBdP serta Matematika.

3.2. Permasalahan Penggunaan Wordwall

Berdasarkan hasil dari wawancara dan kuesioner mengenai permasalahan penggunaan *Wordwall* sebagai media evaluasi pembelajaran tematik menunjukkan bahwa masih adanya permasalahan dalam mendesain *Wordwall* bagi guru dan permasalahan penggunaan *Wordwall* bagi peserta didik. Permasalahan atau hambatan dalam mendesain *Wordwall* bagi guru yaitu diperlukannya jaringan internet yang mendukung, kurangnya keterampilan guru dalam mendesain *Wordwall* serta permasalahan terkait dengan relevansi materi tertentu. Kendala saat penggunaan media yaitu terkait jaringan sinyal yang tidak stabil [22]. Kendala tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi para guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran tematik berbasis digital. Strategi dalam menghadapi kendala ini yaitu guru menggunakan evaluasi pembelajaran yang telah tersedia pada *Wordwall* sehingga tidak perlu mendesain. *Wordwall* juga menyediakan beberapa contoh hasil kreasi guru yang dapat membantu pengguna baru dalam berkreasi [23].

Keterampilan guru merupakan salah satu kriteria utama [24]. *Wordwall* memiliki banyak model sehingga guru harus berperan aktif dan kreatif dalam menafsirkan makna dari permainan itu sehingga tidak terjadi kerancuan [25]. Guru harus mampu menafsirkan makna dari permainan-permainan yang ada agar tidak terjadi kebingungan atau kerancuan [26]. Ketika guru mampu memanfaatkan serta memaksimalkan *Wordwall*, maka semakin baik pula kualitas kegiatan evaluasi pembelajaran berbasis digital yang ia laksanakan di kelas. Permasalahan atau hambatan guru yang lain dalam menggunakan *Wordwall* di kelas yaitu terkait dengan relevansi materi tertentu. Ada beberapa materi yang sulit untuk diterapkan dalam *Wordwall* seperti materi pecahan, bangun datar maupun bangun ruang.

Dari hasil kuesioner peserta didik diperoleh masih ada hambatan yang dihadapi peserta didik dengan rata-rata indikator hambatan penggunaan *Wordwall* bagi peserta didik sebanyak 59%. Adapun hambatan peserta didik yaitu sebanyak 70% peserta didik membutuhkan paket data lebih karena mengakses *Wordwall* melalui website memerlukan internet. Sebanyak 56% peserta didik tegang, 49% peserta didik tidak fokus karena dibatasi waktu, serta 59% peserta didik merasa terganggu dengan jaringan yang lambat. Kendala lain yaitu sebanyak 63% peserta didik tidak memiliki handphone sendiri, sehingga harus menunggu orang tua untuk dapat mengakses *Wordwall*.

3.3. Respon Peserta Didik Terhadap Penggunaan Wordwall

Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh dari penelitian di SDN Karangtalun 04 mengenai penggunaan *Wordwall* sebagai media evaluasi pembelajaran tematik tergambar melalui hasil observasi, wawancara dan kuesioner, menunjukkan respon yang baik bagi peserta didik terhadap penggunaan *Wordwall* sebagai media evaluasi pembelajaran tematik di kelas IV. Guru menyatakan bahwa peserta didik menunjukkan adanya keaktifan saat menggunakan *Wordwall* sebagai media evaluasi pembelajaran. Penggunaan *Wordwall* dalam evaluasi pembelajaran juga dapat memotivasi 92% peserta didik untuk belajar lebih baik dan rajin dan 91% peserta didik termotivasi mendapatkan *top scorer*. Sebanyak 91% peserta didik menyatakan bersemangat dalam menyelesaikan soal evaluasi dengan *Wordwall* dan ketika menduduki posisi lima besar teratas. Sebanyak 72% peserta didik tertantang untuk menjawab soal secara cepat dan 81% peserta didik merasa ingin bersaing dengan teman dalam memperoleh nilai tertinggi.

Saat kegiatan evaluasi pembelajaran menggunakan *Wordwall*, guru menyatakan bahwa peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengerjakan evaluasi dengan menggunakan *Wordwall*. Hal tersebut karena peserta didik memiliki ketertarikan saat kegiatan evaluasi pembelajaran tematik menggunakan *Wordwall*. Sebanyak 92% peserta didik menyatakan bahwa mereka tertarik menggunakan *Wordwall* sebagai media dalam kegiatan evaluasi pembelajaran karena *Wordwall* memiliki banyak mode permainan.

Peserta didik termotivasi untuk belajar lebih baik dan rajin, serta termotivasi untuk mendapatkan nilai tertinggi. Sejalan dengan pernyataan bahwa penggunaan media *Wordwall* dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik [27]. Hal ini karena *Wordwall* menarik serta dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dengan lebih menyenangkan dengan menggunakan gaya belajar yang beragam baik visual dan audio juga kinestetik [28]. Media yang terdapat gambar, animasi, audio dan permainan interaktif membuat peserta didik tertarik [29].

Evaluasi pembelajaran berbasis permainan ini memungkinkan peserta didik untuk bersaing. Rasa ingin mendapatkan jawaban yang tepat itulah guna mencapai skor tertinggi [30]. Ketika peserta didik telah selesai memainkan *Wordwall* maka peserta didik akan melihat skor yang didapatkannya. Hal itu dapat meningkatkan rasa kompetitif peserta didik dan hal tersebut dapat mengatasi kebosanan dalam pembelajaran. Tak hanya meningkatkan rasa kompetitif peserta didik, *Wordwall* mampu menumbuhkan semangat belajar peserta didik [31].

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Wordwall* sebagai media evaluasi pembelajaran tematik di kelas IV memiliki respon yang positif bagi guru maupun peserta didik kelas IV di SDN Karangtalun 04 Cilacap tahun ajaran 2021/2022. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Wordwall* dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang interaktif dan inovatif. *Wordwall* memudahkan bagi guru maupun peserta didik dalam melaksanakan kegiatan evaluasi pembelajaran tematik karena *Wordwall* memiliki banyak fitur serta dapat digunakan pada semua mata pelajaran. Permasalahan dalam mendesain bagi guru yaitu diperlukannya jaringan internet yang mendukung serta keterampilan guru dalam penguasaan semua *template*. Permasalahan juga ditemukan bagi peserta didik diantaranya, membutuhkan paket data lebih, peserta didik tegang, tidak fokus karena dibatasi waktu, merasa terganggu jika jaringan lambat. Permasalahan lain yaitu masih ada peserta didik yang tidak memiliki handphone sendiri, sehingga harus menunggu orang tua untuk dapat mengakses *Wordwall*. Respon peserta didik terhadap penggunaan *Wordwall* sebagai media evaluasi pembelajaran tematik yaitu peserta didik memberikan respon yang baik. Hal ini dapat dilihat bahwa penggunaan *Wordwall* sebagai media evaluasi pembelajaran tematik dapat membuat peserta didik menjadi aktif, peserta didik termotivasi dalam hal belajar, peserta didik menjadi kompetitif serta bersemangat dalam mengikuti kegiatan evaluasi pembelajaran.

5. Referensi

- [1] M. Ardiansyah, "Efektivitas Penggunaan Platform Quizizz Dalam Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Konsep Matematika," *SAP (Susunan Artik. Pendidik.)*, **6(3)** pp. 417–423, 2022.
- [2] A. S. Syarifudin, "Implementasi Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing," *J. Pendidik. Bhs. dan Sastra Indones. pemerintah*, **5** pp. 31–34, 2020.
- [3] D. Purnamasari and N. Nugraheni, "Analisis Permasalahan Siswa Pada Proses Pembelajaran Daring Kelas 2, 3 dan 4 di SDN Mangkang Kulon 01," *Pros. Semin. Nas. ...*, pp. 31–45, 2020.
- [4] N. Kusainun and A. Kurniasih, "Problematika Pembelajaran Daring di Kelas IV SD Negeri Mentel 1 Gunungkidul," *J. Prim. Educ.*, **2(1)** pp. 1–11, 2021.
- [5] I. P. Suardipa, "Kajian Creative Thinking Matematis Dalam Inovasi Pembelajaran," *Purwadita J. Agama dan Budaya*, **3(2)** pp. 15–22, 2020.
- [6] S. Alfira and J. I. S. Poerwanti, "Pelaksanaan evaluasi pembelajaran melalui e-learning pada pembelajaran jarak jauh di sekolah dasar," *JPI (Jurnal Pendidik. Indones. J. Ilm. Pendidik.)*, **8(1)** 2021.
- [7] D. D. Sari, "Permasalahan Guru Sekolah Dasar Selama Pembelajaran Daring," *J. Ilm. Kontekst.*, **2(2)** pp. 27–35, 2021.
- [8] A. D. Yasa, "Pengembangan E-Evaluation Berbasis Aplikasi Hot Potatoes Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *J. Ilm. Sekol. Dasar*, **4(1)** pp. 26–32, 2020.
- [9] L. T. Prawanti and W. Sumarni, "Kendala Pembelajaran Daring Selama Pandemic Covid-19," *Pros. Semin. Nas. Pascasarj. UNNES*, pp. 286–291, 2020.
- [10] H. Mahfud, F. P. Adi, I. R. W. Atmojo, and R. Ardiansyah, "A. Peningkatan Kompetensi Evaluasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Guru SD Di Kota Surakarta," *J. Pendidik. Dasar*, **7(2)** pp. 146–150, 2019.
- [11] S. L. Sun'iyah, "Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi," *J. Stud. Keagamaan, Pendidik. Dan Hum.*, **7(1)** pp. 1–18, 2020.
- [12] Nurzannah and H. R. Setiawan, "Program Kemitraan Masyarakat Di Tengah Pandemi Covid-19 Bagi Guru Sd (Pembuatan Media Evaluasi Pembelajaran Online)," *J. Character Educ. Soc.*,

- 3(2)** pp. 299–310, 2020.
- [13] Y. Khairunisa, “Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze chase–Wordwall sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika dan Probabilitas,” *J. Kaji. dan Terap. Media, Bahasa, Komun.*, **2(1)** pp. 41–47, 2021.
- [14] S. Indasari, “Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi WhatsApp di SD Negeri 06 Payaraman,” *J. Limas PGMI*, **1(2)** 2021.
- [15] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. 2017.
- [16] M. B. Miles, A. M. Huberman, and J. Saldana, *Qualitative Data Analysis*. America: SAGE Publications, 2014.
- [17] L. J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*. 2017.
- [18] A. A. Mujahidin, U. H. Salsabila, A. L. Hasanah, M. Andanii, and W. Aprillia, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti,” *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, **1(2)** pp. 552–560, 2021.
- [19] R. Imanulhaq and A. Prastowo, “Edugame Wordwall : Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah,” *J. Pendidik. STKIP Bima*, **4(1)** pp. 33–41, 2022.
- [20] L. A. Sari, Chumdari, and Karsono, “Implementasi Pembelajaran Tematik Berbasis Sistem dalam Jaringan di Kelas II Sekolah Dasar Negeri Karangmangu 02,” *Didakt. Dwija Indria*, **9(5)** 2021, doi: 10.20961/shes.v3i4.53369.
- [21] L. Rosdiani, B. Munawar, and R. Dewi, “Pelatihan Membuat Game Edukasi Wordwall Untuk Guru di Kelurahan Karaton,” *J. Abdimas Bina Bangsa*, **2(2)** pp. 247–255, 2021.
- [22] H. R. Arumanda and J. Daryanto, “Profil guru sekolah dasar dalam mengimplementasikan pembelajaran daring berbasis media aplikasi,” *Didakt. Dwija Indria*, **9(6)** 2021.
- [23] N. Aidah and Nurafni, “Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall pada Pembelajaran IPA Kelas IV di SDN Ciracas 05 Pagi,” *PIONIR Jurnal Pendidik.*, **11(2)** pp. 161–174, 2022.
- [24] M. Sodik, H. Mahfud, and F. P. Adi, “Persepsi guru dan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi berbasis web ‘Quizizz’ sebagai media pembelajaran di sekolah dasar,” *Didakt. Dwija Indria*, **9(5)** 2021, [Online]. Available: <https://doi.org/10.20961/ddi.v9i6.49324>.
- [25] A. I. S. Yuniar, G. A. Putra, N. E. Purwati, U. Hayatunnufus, and U. Nafi’ah, “HITARI (Historical-archaeology Heritage Riddle): Pemanfaatan Wordwall sebagai Media Ajar Indonesia Zaman Prasejarah di Sekolah Menengah Atas,” *J. Integr. dan Harmon. Inov. Ilmu-Ilmu Sos.*, **1(11)** pp. 1182–1190, 2021.
- [26] A. I. Nadia, K. D. A. Afiani, I. Naila, and U. Muhammadiyah, “Penggunaan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19” **12** pp. 33–43, 2022.
- [27] T. G. Pradani, “Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar Tatsa,” *Educenter J. Ilm. Pendidik.*, **1(5)** pp. 452–457, 2022.
- [28] Y. I. Aini, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu,” *J. Kependidikan*, **2(25)** pp. 1–6, 2019.
- [29] R. D. Lestari, “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV Sd N 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021,” *J. Ilm. Profesi Guru*, **2(2)** pp. 1–6, 2021, doi: 10.30738/jipg.v2i2.11309.
- [30] S. L. H. Ridha Aulia Putri, “Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar,” *J. basicedu*, **5(4)** pp. 2541–2549, 2021, [Online]. Available: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>.
- [31] A. P. Lubis and N. Ishaq, “Efektivitas Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar,” *J. Basicedu*, **6(4)** pp. 6884–6892, 2022.