

## PELATIHAN MEDIA GAME WORDWALL BAGI GURU SMA YPK TENGGARONG

**Yuni Rindiantika**  
**email: yunizen88.yz@gmail.com**  
**Universitas Kutai Kartanegara**

*Abstract. The implementation of the Tri Dharma of Higher Education in the field of Community Service (PKM) is carried out through training activities held for teachers at YPK Tenggarong High School. It can be concluded that the training activities that have been carried out went well and smoothly in accordance with the goals and expectations. This can be seen from the results of the evaluation carried out through the Pre Test and Post Test. The results of the Pre Test showed that all 13 trainees did not know how to use it and had not implemented wordwall game media in their learning process. Furthermore, from the evaluation results through the Post Test, it was found that all 13 participants were proficient in using wordwall game media to be applied in the learning process in the classroom later. If the input and suggestions submitted by the training participants could be carried out again, training activities in the form of implementing other technology-based learning media and still being able to establish communication with resource persons to be able to discuss media and learning processes.*

*Keywords: Media, Wordwall*

### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis yang dilakukan orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan (Achmad Munib, 2004; Daryanto, 2016). Berdasarkan paradigma konstruktivisme tentang belajar, maka prinsip *media mediated instruction* memiliki posisi cukup strategis dalam upaya mewujudkan event belajar secara optimal. Event belajar yang optimal merupakan salah satu indikator dalam mewujudkan hasil belajar peserta didik yang optimal juga, yang merupakan cerminan pendidikan yang berkualitas. Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni (IPTEKS) yang begitu pesat di era sekarang ini, profesionalisme guru tidak cukup dengan kemampuan membelajarkan siswa, namun juga harus mampu mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa (Ibrahim, et.al., 2001; Daryanto, 2016). Konsep lingkungan berupa tempat belajar, metode, media, sistem penilaian, serta sarana dan prasarana yang diperlukan untuk mengemas pembelajaran dan mengatur bimbingan belajar sehingga memudahkan siswa belajar.

Dampak perkembangan dari IPTEKS terhadap proses pembelajaran diperkayanya sumber dan media pembelajaran. Guru yang profesional dituntut dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tersedia di lingkungan sekitarnya. Tidak dapat disangkal bahwa guru merupakan salah satu faktor penting dari keseluruhan sistem pendidikan di samping faktor yang lain. Profesionalisme guru harusnya berjalan sesuai dengan perkembangan IPTEKS serta kemajuan masyarakat pada zamannya.

Namun demikian salah satu masalah muncul dimana banyak guru yang masih kesulitan dalam membuat media pembelajaran berbasis IT dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan. Kesulitan yang dialami para pendidik dikarenakan kurangnya pengetahuan terhadap pembuatan media pembelajaran berbasis IT, sehingga banyak dari mereka yang hanya memanfaatkan buku tema sebagai bahan ajar utama dalam proses pembelajaran. Hal ini senada dengan (Pranata et al., 2021) yang menyatakan bahwa penyebab kurangnya minat belajar siswa adalah kurangnya kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi, serta media pembelajaran yang digunakan sangat terbatas.

Meningkatkan Kompetensi Guru merupakan sebagai salah satu cara untuk memenuhi standar kompetensi guru sesuai dengan tuntutan profesi dan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Meningkatkan Kompetensi Guru menjadi bagian penting yang harus selalu dilakukan secara terus menerus atau berkelanjutan untuk menjaga profesionalitas guru. Permasalahan di atas sejatinya dapat diantisipasi dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi yang sederhana, interaktif, dan relevan dengan konteks siswa. Seiring perkembangan teknologi di era Revolusi Industri 4.0, ada beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa karena dapat membangun pembelajaran yang interaktif dan mudah diakses antara lain *wordwall*, *quizizz*, *schooly*, *kahoot*, dan berbagai media lainnya. Salah satu media pembelajaran yang disebutkan di atas yaitu aplikasi *wordwall* dipandang cocok dan tepat digunakan untuk mengatasi permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya. *Wordwall* adalah aplikasi berbasis web (*webbased application*) yang memungkinkan guru untuk merancang pembelajaran dan menyediakan sumber belajar yang menarik dan interaktif bagi siswa. *Wordwall* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, sumber belajar, sekaligus instrumen penilaian (Sari & Yarza, 2021) yang berbasis permainan menarik (Nissa & Renoningtyas, 2021) dengan berbagai templete yang disediakan. Di samping itu, *wordwall* juga menampilkan berbagai kreasi guru (Wafiqni & Putri, 2021) yang dapat dijadikan referensi bagi guru lain dalam merancang dan mengembangkan media

pembelajaran.

*Lebih lanjut wordwall* adalah sebuah aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, sumber belajar atau alat penilaian yang menarik bagi siswa. Kelebihan dari aplikasi ini adalah mempunyai banyak template yang dapat dibuat oleh guru. Aplikasi ini tidak berbayar untuk pilihan *basic* dengan pilihan 5 buah template. Permainan yang sudah dibuat dapat langsung dibagikan melalui tautan yang dikirimkan dengan aplikasi *Whatsapp*, *Google Classroom* maupun *Email*. Selain itu, kelebihan lainnya dari aplikasi ini adalah permainan yang sudah dirancang dapat dicetak dalam bentuk PDF sehingga memudahkan siswa yang terkendala jaringan. Banyak jenis permainan yang ditawarkan oleh *software* media pembelajaran ini, seperti *Quiz* (kuis) dan *Crossword* (teka-teki silang), *Find the Match* (Mencari padanan), *Random Wheel* (Roda acak), *Missing Word*, *Random cards* (Kartu acak), *True or False* (Benar atau salah), *Match up*, *Whack-a-mole*, *Group short*, *Hangman*, *Anagram*, *Open the Box*, *Wordsearch* (Cari kata), *Ballon pop*, *Unjumble*, *Labelled diagram*, dan *Gameshow Quis* (Sun'iyah, 2020).

Selanjutnya Maghfiroh, 2018 dalam penelitiannya mengungkapkan, bahwa media *wordwall* mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi siswa. *Wordwall* (P. M. Sari & Yarza, 2021) merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media belajar maupun alat penilaian yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran. Beberapa kelebihan *wordwall* yaitu *free* untuk pilihan *basic* dengan pilihan beberapa template. Selain itu, permainan yang telah dibuat dapat dikirimkan secara langsung melalui *whatsapp*, *google classroom*, maupun yang lainnya. *Software* ini menawarkan banyak jenis permainan seperti, *crossword*, *quiz*, *random cards* (kartu acak) dan masih banyak lainnya. Kelebihan lainnya yaitu, permainan yang telah dibuat bisa dicetak dalam bentuk PDF, jadi akan memudahkan bagi siswa yang mempunyai kendala pada jaringan. Sejalan dengan Putri (2020), yang menyatakan bahwa *wordwall* dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran melalui daring, serta mudah digunakan untuk mengetahui bagaimana prestasi belajar siswa.

Upaya untuk mengatasi permasalahan pemahaman yang masih kurang dalam merancang pembelajaran serta membuat dan menggunakan media pembelajaran yang inovatif, maka perlu dilakukan suatu kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan dan implementasi media pembelajaran yang kreatif, inovatif, interaktif, serta menunjang dalam pembelajaran. Untuk itu, kepala sekolah dan guru bersama dengan tim Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Kutai Kartanegara Tenggarong perlu untuk mengadakan kegiatan pelatihan dan pendampingan penggunaan media aplikasi game *wordwall* dalam pembelajaran.

Tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan pelatihan media game *wordwall* bagi guru di SMA YPK Tenggarong Kabupaten Kutai Kartanegara Kalimantan Timur adalah untuk: 1). Pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik, 2). Dapat memanfaatkan media *wordwall* dalam pembelajaran dan evaluasi hasil belajar, dan 3). Meningkatkan kemampuan guru dalam pembuatan dan penggunaan *wordwall* sehingga menjadi terampil.

## METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pelatihan diselenggarakan di SMA YPK Tenggarong Kabupaten Kutai Kartanegara Kalimantan Timur pada hari Kamis 22 Desember 2022 melalui tatap muka selama 1 hari. Jumlah peserta dalam pelatihan ini adalah sebanyak 13 orang guru. Kegiatan pelatihan dimulai sejak pukul 09.00 sampai dengan pukul 14.30 Wita. Pelatihan dilakukan oleh tim yang terdiri dari 1 orang dosen sebagai ketua tim/nara sumber dan 1 orang mahasiswa sebagai anggota. Perlengkapan yang dibutuhkan selama proses kegiatan pelatihan disiapkan oleh pelaksana dan mitra diantaranya adalah tempat kegiatan, konsumsi, jaringan internet, laptop/PC dan LCD. Selanjutnya prosedur kegiatan pelatihan dijabarkan pada tabel berikut :

Tabel 1. Jadwal Pelatihan

Jam (WITA)	Kegiatan
08.00 – 08.30	Persiapan
08.30 – 09.00	Pembukaan dan do'a bersama
09.00 – 12.30	Pelaksanaan pelatihan
12.30 – 13.00	Isoma
13.00 – 14.00	Diskusi bersama
14.00 – 14.30	Penutup

Adapun metode yang digunakan dalam pelatihan dapat dijelaskan pada tabel di bawah ini :

Tabel 2. Metode Kegiatan Pelatihan

NO	Metode	Tujuan	Partisipasi Peserta
1.	Pre Test (evaluasi)	Untuk mendapatkan informasi apakah peserta pelatihan telah mengetahui dan mengimplementasikan media	Mengisi jawaban pertanyaan Pre Test yang diberikan oleh Nara Sumber.

		<i>Wordwall</i> dalam proses pembelajaran mereka.	
2.	Pembekalan Teori	Untuk memberikan pemahaman, pengenalan serta wawasan peserta pelatihan terkait dengan media <i>Wordwall</i> .	Menyimak dan melakukan tanya jawab.
3.	Demonstrasi	Agar peserta pelatihan semakin memahami tentang media game <i>wordwall</i> . Narasumber memberikan beberapa contoh langkah-langkah penggunaan media <i>Wordwall</i> dengan beberapa tamplate yang tersedia dalam aplikasi <i>Wordwall</i> .	Menyimak dan melakukan tanya jawab.
4.	Praktek Langsung	Diharapkan peserta pelatihan menjadi mahir menggunakan aplikasi media <i>Wordwall</i> sebagai salah satu media alternatif penunjang proses pembelajaran berbasis teknologi serta proses pembelajaran yang menyenangkan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta membaaur dan terlibat langsung selama proses pelatihan berlangsung dengan mengikuti arahan dan petunjuk dari nara sumber.</li> <li>- Peserta aktif berdiskusi terkait pemanfaatan aplikasi media <i>Wordwall</i> terkait dengan kendala-kendala selama</li> </ul>

			kegiatan praktek secara langsung.
5.	Post Test (evaluasi)	Untuk mengetahui apakah peserta pelatihan telah memahami dan dapat mempraktekan langkah-langkah penggunaan media <i>Wordwall</i> dengan mahir setelah proses pelatihan selesai.	Mengisi jawaban dari pertanyaan Pre Test yang diberikan oleh Nara Sumber.
6.	Kuisisioner/angket	Untuk memperoleh informasi terkait: a) Apakah materi pelatihan disajikan dengan menarik, b) Apakah tema pelatihan menarik untuk diikuti, c) Apakah pelatihan ini bermanfaat dalam meningkatkan kompetensi dan menunjang proses pembelajaran, dan d) Apakah perlu dilaksanakan pelatihan kembali dengan tema berbeda	Mengisi jawaban dari pertanyaan Kuisisioner/angket yang diberikan oleh Nara Sumber.

Prosedur kegiatan pelatihan dan pendampingan ini melalui enam tahapan metode. Tahap pertama adalah dengan metode pre test, tahap kedua metode pembekalan teori, tahap ketiga metode demonstrasi, tahap keempat metode praktik langsung, tahap kelima metode post test dan keenam melalui metode kuisisioner/angket. Kegiatan pelatihan diawali dengan melakukan pre test yaitu memberikan lembar pertanyaan kepada seluruh peserta pelatihan sebelum materi pelatihan disampaikan, hal ini dilakukan guna memperoleh informasi apakah peserta pelatihan telah mengetahui dan telah mengimplementasikan media *Wordwall* dalam proses pembelajaran mereka. Langkah selanjutnya adalah pembekalan materi dengan harapan peserta akan memahami apa itu media game *wordwall* diantaranya dari segi definisi, fitur - fitur yang tersedia, kelebihan maupun kelemahan serta langkah – langkah penggunaan dari media tersebut dalam pembelajaran dan lain sebagainya. Berikutnya proses

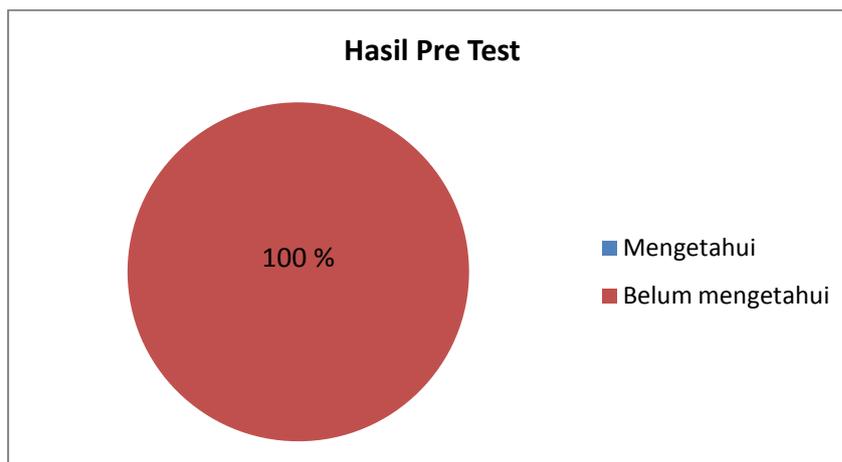
yang dilakukan adalah narasumber mendemonstrasikan penggunaan media game *wordwall* dengan memberikan contoh langkah-langkah penggunaan media *wordwall* dari beberapa template yang tersedia dalam aplikasi *wordwall*, dengan melihat langsung proses yang diperagakan dalam proses demonstrasi diharapkan guru dapat lebih memahami dan berkeinginan untuk mencoba. Tahapan pelatihan selanjutnya yaitu praktek langsung dimana bertujuan agar peserta pelatihan menjadi mahir menggunakan aplikasi media *wordwall* sebagai salah satu media alternatif penunjang proses pembelajaran berbasis teknologi serta proses pembelajaran yang menyenangkan. Setelah tahapan tersebut langkah berikutnya adalah melakukan evaluasi dalam bentuk post test melalui lembar tertulis yang diberikan setelah keempat langkah sebelumnya dilakukan untuk mendapatkan informasi apakah peserta pelatihan telah memahami dengan baik serta telah mahir dalam mempraktekan penggunaan media *Wordwall* setelah mengikuti pelatihan. Selanjutnya kegiatan akhir pelatihan yang dilakukan adalah dengan melakukan penyebaran lembar kuisisioner/angket yang dilakukan narasumber untuk mendapatkan umpan balik/*feed back* dari seluruh peserta sehubungan dengan kegiatan pelatihan yang telah selesai dilaksanakan maupun kegiatan pelatihan yang memungkinkan kembali untuk dilakukan dengan tema yang berbeda.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pelatihan berlangsung pada hari Kamis, 22 Desember 2022 yang dilaksanakan di SMA YPK Tenggarong Kabupaten Kutai Kartanegara Kalimantan Timur, sejak pukul 09.00 – 14.30 wita. Pelatihan ini diikuti oleh 13 orang guru dari kelas X, XI dan XII SMA YPK Tenggarong sebagai peserta dan dilakukan secara tatap muka/*of line*. Tim pengabdian kepada masyarakat berasal dari dosen dan mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Kutai Kartanegara Tenggarong yang terdiri dari 1 orang dosen sebagai ketua (narasumber) dan dibantu oleh 1 orang mahasiswa sebagai anggota.

Kegiatan pelatihan dibuka dan diawali sambutan dari wakil kepala sekolah. Proses pelatihan berlangsung selama 6 sesi yaitu pelaksanaan pre test pada sesi pertama dilakukan sebelum pembekalan materi diberikan yang bertujuan untuk mendapatkan informasi sejauh mana 13 orang peserta pelatihan mengetahui dan atau telah mengimplementasikan media *wordwall* dalam proses pembelajaran mereka. Dari pre test yang dilakukan diperoleh hasil bahwa seluruh peserta pelatihan belum mengetahui dan belum ada yang menerapkan media *wordwall* dalam kegiatan belajar dan mengajar yang mereka lakukan selama ini. Hasil presentase pre test dapat dilihat pada gambar grafik berikut:

Gambar 1. Hasil Pre Test



Proses selanjutnya sesi kedua adalah proses pembekalan materi tentang media *wordwall* mulai dari bagaimana membuat akun sampai dengan penggunaan menu-menu yang tersedia pada media *wordwall*. Media *wordwall* memiliki 18 templete pembuatan game pembelajaran dan dapat diakses secara gratis dan berbayar. Proses penyampaian materi oleh narasumber dilakukan dengan membuat slide ppt semenarik mungkin dan ditampilkan melalui LCD agar materi yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami oleh peserta pelatihan. Kegiatan pembekalan materi ini dapat dilihat pada salah satu gambar di bawah ini:

Gambar 2. Kegiatan pembekalan materi dengan ppt



Langkah kegiatan selanjutnya yaitu sesi ketiga berupa demonstrasi penggunaan media *wordwall* oleh narasumber. Dalam kegiatan ini narasumber memberikan beberapa contoh dengan praktik implementasi langkah-langkah penggunaan media *wordwall* dengan beberapa template yang tersedia dalam aplikasi media tersebut. Hal ini dilakukan agar peserta pelatihan semakin memahami tentang media *wordwall* setelah mendapatkan

pembekalan materi dan sebelum praktik langsung penggunaan media *wordwall* yang akan diaplikasikan dalam proses pembelajaran. Pada kesempatan ini narasumber juga memberikan waktu kepada peserta pelatihan untuk bertanya terkait dengan hal-hal yang belum dipahami sehubungan dengan media *wordwall* selama proses demonstrasi berlangsung. Proses pelaksanaan demonstrasi dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 3. Kegiatan demonstrasi penggunaan media *wordwall* dengan ppt



Langkah berikutnya sesi keempat yaitu praktik langsung mulai dari pembuatan akun sampai dengan pembuatan beberapa menu *game wordwall*. Sebelum menggunakan salah satu template di dalam *wordwall*, seluruh peserta pelatihan harus telah memiliki/harus membuat akun *google* sehingga dapat langsung *login* dengan menggunakan akun *google*. Dari 18 template yang ada pada media *wordwall*, karena keterbatasan waktu tidak semuanya dijelaskan pada kesempatan tersebut, namun secara garis besar tetap disampaikan kepada peserta pelatihan terkait keperuntukannya. Beberapa template yang narasumber praktikan bersama peserta pelatihan diantaranya yaitu *labelled diagram*, *quiz*, *open the box*, *random cards* dan *match up*. Template yang dipilih dan dijelaskan tersebut merupakan pilihan dari narasumber dan seluruh peserta pelatihan. Selanjutnya setelah salah satu template dipilih, peserta pelatihan harus mengisi soal serta jawabannya sehingga nantinya dapat langsung dilihat jumlah benar dan salahnya setiap soal yang dijawab. Setelah itu proses berikutnya guru membuat *link* yang akan dibagikan ke siswa untuk menjawab soal yang telah dibuat. Dalam sesi ini juga terjadi proses tanya jawab antara peserta pelatihan dan narasumber. Beberapa pertanyaan yang muncul seperti : apakah template yang sudah digunakan dapat diedit/diubah untuk tema yang lain?, untuk upload gambar apa dapat diambil dari gambar yang sudah tersedia/tersimpan pada laptop/PC atau harus selalu browsing lewat *goggle*?,

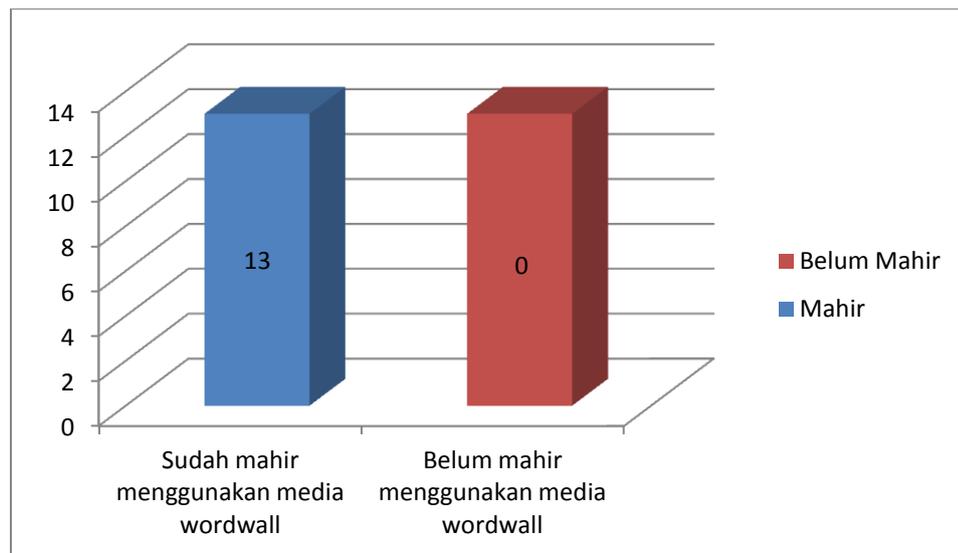
apakah batasan waktu untuk menjawab pertanyaan yang dibuat pada media *wordwall* dapat diatur?, dan berapa jumlah batasan penggunaan label yang dapat dibuat?. Semua pertanyaan yang muncul dari peserta pelatihan diberikan jawaban secara lisan dan praktik langsung oleh narasumber. Proses praktik langsung dapat dilihat pada gambar diantaranya berikut ini :

Gambar 4. Praktik langsung penggunaan media *wordwall*



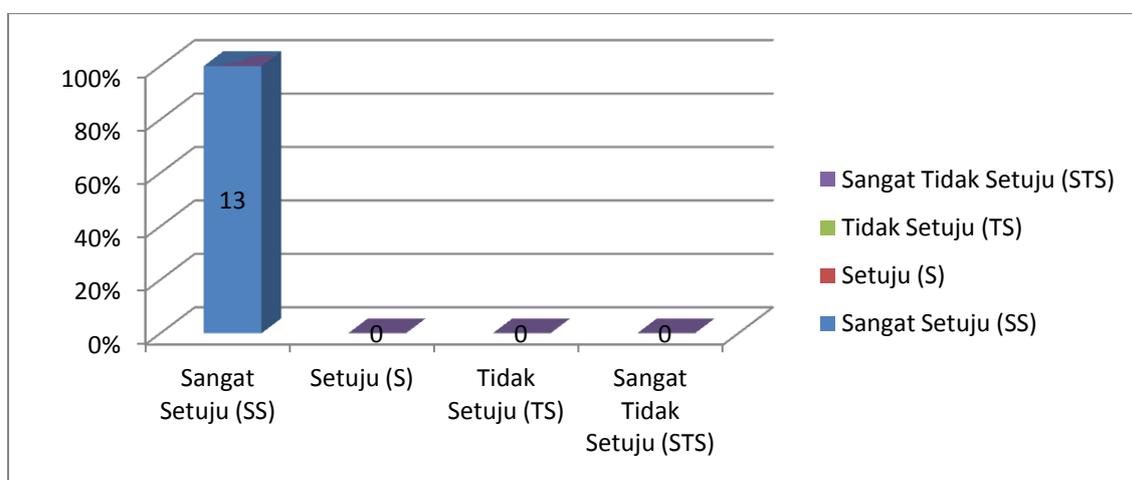
Untuk sesi kelima dilakukan evaluasi dengan memberikan pertanyaan yang dimuat dalam lembar post test kepada seluruh peserta pelatihan setelah sesi kesatu sampai dengan sesi keempat dilakukan. Post test dilakukan untuk melihat keberhasilan kegiatan pelatihan berupa kemahiran seluruh peserta pelatihan terhadap penggunaan media game *wordwall* yang diimplementasikan nantinya dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Dari hasil post test dapat diketahui bahwa dari 13 orang peserta pelatihan dapat disimpulkan bahwa semuanya telah mahir mengaplikasikan penggunaan media game *wordwall*. Untuk melihat hasil dari proses evaluasi pelaksanaan pelatihan melalui post test dapat dilihat di bawah ini :

Gambar 5. Hasil post test



Tahapan berikutnya adalah sesi keenam berupa pemberian lembar pertanyaan kuisisioner/angket kepada seluruh peserta pelatihan. Proses ini dilakukan untuk mendapatkan umpan balik/ *feedback* selama kegiatan pelatihan berlangsung serta masukan dan saran dari peserta pelatihan. Umpan balik yang diharapkan berupa informasi terkait: a) Apakah materi pelatihan disajikan dengan menarik, b) Apakah tema pelatihan menarik untuk diikuti, c) Apakah pelatihan ini bermanfaat dalam meningkatkan kompetensi dan menunjang proses pembelajaran, dan d) Apakah perlu dilaksanakan pelatihan kembali dengan tema berbeda. Masukan dan saran yang disampaikan peserta pelatihan yaitu sekiranya dapat dilakukan kembali kegiatan pelatihan berupa penerapan media pembelajaran berbasis teknologi yang lain serta tetap dapat menjalin komunikasi dengan narasumber untuk dapat berdiskusi terkait media pembelajaran. Adapun hasil kuisisioner/angket yang diberikan kepada seluruh peserta pelatihan dapat dijelaskan berikut ini :

Gambar 5. Hasil jawaban kuisisioner/angket



## KESIMPULAN

Melalui kegiatan pelatihan ini, pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat (PKM) bagi guru di SMA YPK Tenggarong dapat disimpulkan berjalan dengan baik dan lancar sesuai dengan tujuan dan harapan. Hal ini dapat dilihat pada hasil evaluasi yang dilakukan melalui *Pre Test* dan *Post Test*. Hasil *Pre Test* menunjukkan bahwa 13 peserta pelatihan seluruhnya belum mengetahui dan belum mengimplementasikan media game *wordwall* dalam proses pembelajaran yang mereka lakukan. Selanjutnya dari hasil evaluasi melalui *Post Test* diketahui bahwa seluruh peserta yang berjumlah 13 orang telah mahir menggunakan media game *wordwall* jika diaplikasikan dalam proses pembelajaran di kelas nantinya. Adapun saran yang disampaikan oleh peserta pelatihan sekiranya dapat dilakukan kembali kegiatan pelatihan berupa penerapan media pembelajaran berbasis teknologi yang lain serta tetap dapat menjalin komunikasi dengan narasumber untuk dapat berdiskusi terkait media pembelajaran.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini disampaikan terima kasih yang sebesar – besarnya diantaranya kepada : Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat (LPPM) dan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Kutai Kartanegara Tenggarong serta SMA YPK Tenggarong yang telah membantu terselenggaranya kegiatan pelatihan dalam pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi bidang Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Handarini, O. I., & Siti Sri Wulandari. (2020). *Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19*. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), 8(3),496–503.
- Maghfiroh, K. (2018). *Penggunaan Media Word Wall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda*. Jurnal Profesi Keguruan, 4(1), 65.
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3 (5), 2854 – 2860.
- Pranata, I. P. W., Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VII*. Mimbar Ilmu, 4(1), 122–130. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/Article/View/31555>
- Putri, M. (2020). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta,

- 1(1), 145–165.
- Sadiman Arif. S. et. el. (2014). *Media Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Pers.
- 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.
- Sun'iyah, S. L. (2020). *Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi Pada Mata Pelajaran PAI di Tingkat Pendidikan Dasar*. DAR EL-ILMI :Jurnal Studi Keagamaan, PendidikanDan Humaniora, 7(1), 1–18.
- Wafiqni, N., & Putri, F. M. (2021). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1. Elementar (Elementary of Tarbiyah): Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 68-83.