



Penerapan Media Wordwall Sebagai Alat Bantu Pembelajaran

Ghian Syawal F.Zaky

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

Email: ghiansyawal19@gmail.com

ABSTRAK

Wordwall adalah alat pembelajaran interaktif yang terlihat bagus dan menarik secara visual. Wordwall mudah diakses secara online melalui format permainan. Siswa dapat memanfaatkan Wordwall sebagai alat penilaian yang menarik, sumber belajar, atau bantuan belajar. Dengan demikian, media teknologi wordwall dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa terhadap apa yang dipelajarinya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana media teknologi wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pendekatan kualitatif digunakan dalam pendekatan penelitian ini. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, dokumentasi, dan wawancara. Berdasarkan temuan penelitian, penggunaan teknologi wordwall untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih imajinatif bagi siswa dan guru membantu mereka menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran mudah tercapai.

Kata kunci: Penerapan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran

ABSTRACT

Wordwall is an interactive learning tool that looks good and is visually appealing. Wordwall is easily accessible online through a game format. Students can use Wordwall as an interesting assessment tool, learning resource, or learning aid. Thus, wordwall technology media can arouse students' curiosity about what they are learning. The purpose of this study was to determine how wordwall technology media can increase students learning motivation. A qualitative approach was used in this research approach. Data collection technique include observation, documentation, and interviews. Based on the research findings, the use of wordwall technology to create a more imaginative learning environment for students and teachers helps them become more involved in learning so that learning objectives are easily achieved.

Keywords: Implementation of Wordwall Application to Increase Student Learning Interest in Learning

Pendahuluan

Pendidikan merupakan jalan menuju masa depan yang lebih berkualitas. Ketika seluruh pemangku kepentingan, termasuk orang tua, sekolah, dan masyarakat, bekerja samasecara erat dalam mewujudkan pendidikan di Indonesia, maka pendidikan di Indonesia akan dapat dilaksanakan dengan lebih efektif (Utami *et al.*, 2022). Masyarakat Indonesia terkena dampak negatif dari buruknya kualitas pendidikan di negaranya. Rendahnya kualitas pengajar, rendahnya semangat belajar siswa, dan hasil belajar yang kurang dari rata-rata KKM merupakan ciri-ciri pendidikan yang bermutu rendah (Manurung *et al.*, 2020). Aspek pendidikan saat ini dipengaruhi oleh kemajuan teknologi dan kemajuan alat, karena teknologi bermanfaat sebagai alat untuk belajar. Tidak hanya itu pendidikan dan teknologi kini saling terkait erat. Hal tersebut sudah tidak diragukan lagi karena teknologi membawa manfaat yang berdampak bagi seorang guru. Diharapkan para pendidik baik dosen maupun guru mampu memanfaatkan teknologi digital untuk beradaptasi dengan kemajuan yang semakin kompleks (Pinta *et al.*, 2024).

Pembelajaran sejak abad 21 terus mengadopsi teknologi yang semakin berkembang. Saat ini penggunaan komputer dan smartphone sudah menjadi elemen penting bagi kehidupan manusia seperti dalam bidang bisnis, kantor, rumah, dan sekolah (Yarahmadzahi & Goodarzi, 2020). Perkembangan teknologi pada dunia pendidikan mempunyai peranan penting dimana proses belajar mengajar terdapat perkembangan teknologi yang diharapkan mampu membawa perubahan dan memberikan dampak pembelajaran yang lebih baik. Smith dan Hill (2019) menyatakan pembelajaran tatap muka dan daring sudah diterapkan sejak tahun 1990-an. Teknologi dapat membantu siswa mengatasi hambatan penjadwalan dan lokasi untuk belajar. Hauer, (2017) menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran tidak akan mungkin terjadi tanpa teknologi. Kehadiran teknologi dalam dunia pendidikan menciptakan peluang baru bagi transformasi digital. Namun sebaliknya, hal ini juga bisa menjadi pedang bermata dua bagi pemangku kepentingan pendidikan.

Pembelajaran menjadi tantangan bagi pendidik untuk menyampaikan kegiatan pembelajaran menggunakan media digital tanpa mengurangi efektivitas hasil pembelajaran. Gamifikasi adalah penerapan elemen desain game dan prinsip permainan dalam konteks pembelajaran (Putra *et al.*, 2021). Media digital atau aplikasi yang dirancang untuk mengevaluasi media pembelajaran (Haq *et al.*, 2021). Gamifikasi dalam proses belajar mengajar diyakini dapat meningkatkan minat belajar siswa dan secara tidak langsung juga dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa. Metode gamifikasi diterapkan agar proses belajar mengajar lebih menyenangkan sehingga meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Ada berbagai aplikasi yang dapat dikembangkan berdasarkan prinsip gamification.

Minat siswa dalam belajar, dorongan, dan keinginan akan ilmu pengetahuan semuanya sangat dipengaruhi oleh media pembelajaran. Begitu mudahnya memperoleh sumber belajar berbasis teknologi di era digital sekarang, hal tersebut bermanfaat agar siswa tidak mudah bosan dalam belajar. Guru dapat menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu wordwall (Ma'wa, 2024). Wordwall

merupakan aplikasi yang dapat dimanfaatkan oleh siswa sebagai alat bantu belajar, sumber belajar, atau media evaluasi yang menarik. Keunggulan aplikasi ini adalah banyaknya template yang mudah diakses oleh banyak orang, tanpa adanya batasan jenjang pendidikan (Rinov et al., 2023). Media wordwall adalah situs web menarik yang memungkinkan siswa belajar sambil bersenang-senang, karena aplikasi ini memiliki banyak fitur, seperti permainan dan kuis (Sinaga & Soesanto, 2022).

Wordwall menampilkan kumpulan kata-kata yang disusun secara metodis untuk memberikan tampilan istilah-istilah yang diperlukan untuk menyusun kalimat (Arsini et al., 2022). Wordwall telah digunakan cukup lama. Ketika siswa melakukan pembelajaran tatap muka dengan menggunakan media wordwall, maka kata-kata yang ditampilkan pada wordwall akan mudah dibaca dan diingatnya (Monita & Sihombing, 2015). Hal ini sama seperti ketika digunakan dalam kelas tradisional, satu-satunya perbedaan adalah wordwall versi modern menggunakan teknologi yang lebih maju. Wordwall adalah situs web hiburan edukatif yang menawarkan berbagai permainan pengembangan kosa kata, yang dapat dimainkan secara interaktif atau individu (Hasram et al., 2021).

Menurut Nurhasanah dan Sobandi (2016), minat belajar adalah kesediaan untuk mematuhi kegiatan belajar dan memiliki berinisiatif untuk berusaha dengan sungguh-sungguh. Minat awal siswa dapat dipicu dengan merangsang rasa ingin tahunya. Siswa harus terlibat dalam kegiatan pembelajaran, hal ini bertujuan agar siswa dapat menghubungkan antara informasi baru yang masuk dengan pengetahuan siswa yang sudah ada sebelumnya, sehingga akan lebih memotivasi siswa untuk terus belajar (Kong & Li, 2016). Nursyam (2019) mengartikan minat belajar sebagai dorongan untuk melakukan tindakan karena rasa senang terhadap suatu aktivitas, termasuk belajar. Menurut Rusmiati (2017), salah satu unsur yang secara signifikan mempengaruhi prestasi belajar adalah minat dalam proses belajar mengajar.

Minat belajar seseorang dapat diartikan sebagai perhatian dan ketertarikannya terhadap sesuatu yang muncul dari dalam dirinya, memberikan kegembiraan, dan pada akhirnya membuat dirinya merasa nyaman. Pemahaman tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa minat belajar yang disengaja oleh seseorang itulah yang membuat dirinya merasa senang dan dapat mempengaruhi sikapnya terhadap kepuasan diri (Shofiya Launin et al., 2022). Salah satu hal terpenting yang perlu ditingkatkan agar siswa mendapatkan hasil belajar yang tinggi adalah minat belajar (Zulfah, 2023).

Seiring berjalannya pendidikan, anak-anak biasanya mudah bosan, sehingga cenderung berbicara dengan temannya dari pada mendengarkan penjelasan guru. Oleh karena itu, guru dapat menggunakan media yang menarik untuk menyampaikan pembelajaran yang sukses. Salah satu komponen proses pembelajaran yang sangat menentukan untuk mencapai tujuan pembelajaran di kelas adalah penggunaan media pembelajaran tersebut. Jadi, penggunaan media teknologi di kelas dapat membantu membangkitkan minat dan aspirasi anak-anak karena, penggunaan media pembelajaran tersebut juga dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode atau pendekatan kualitatif, dimana kita mempelajari benda-benda secara alamiah. Metode ini harus berusaha dapat menafsirkan sebuah fenomena atau peristiwa yang di berikan masyarakat (Creswell, 2014). Metode kualitatif harus mencakup cara ilmiah, yaitu rasional, empiris, dan sistematis. Dengan demikian, data sekunder dan primer merupakan sumber data dari metode kualitatif. Pendekatan ini menghendaki adanya sejumlah asumsi yang bersifat berlebihan yaitu dengan cara melakukan pendekatan terhadap orang yang akan diteliti. Interview atau wawancara adalah hal yang bisa di teliti berdasarkan peristiwa dari adanya fenomena dengan metode tanya jawab atau saling bertukar informasi. Hal yang menyertai wawancara adalah hasil dokumentasi, dokumentasi yaitu sebuah rekam jejak bisa berupa foto atau video yang di landaskan bukti dari kebenaran dari peristiwa yang di teliti

Data primer dan sekunder, kedua kategori data tersebut, merupakan jenis data yang akan dijadikan sampel dalam penelitian ini. Data primer adalah data yang memiliki keterkaitan secara langsung dengan rumusan masalah yang sudah di buat pada saat penelitian, sedangkan data pelengkap dari data primer yaitu data sekunder. Hasil data yang sudah dikaji selanjutnya akan dikuatkan oleh penelitian terdahulu. Cara mengumpulkan datanya yaitu dengan melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil dan Pembahasan

Media Teknologi Wordwall

Wordwall adalah situs web yang menawarkan berbagai permainan edukatif yang dimaksudkan sebagai alat hiburan untuk penilaian dan evaluasi siswa. Siswa dapat menggunakannya dengan mudah dan mengaksesnya melalui laptop atau menggunakan gadget. (Lestari, 2021) Game edukasi berbasis Wordwall merupakan salah satu jenis aplikasi pembelajaran digital yang menggabungkan permainan interaktif, animasi, dan warna untuk membuat fitur kuis yang menarik. Guru dapat pembelajaran untuk siswa dengan lebih kreatif saat mereka menggunakan permainan Wordwall. (Khairunisa, 2021).

Seperti yang diungkapkan Nadia et al., (2022), aplikasi wordwall merupakan sarana pembelajaran interaktif berupa permainan yang dapat diakses dengan mudah secara online melalui internet serta memiliki berbagai fitur yang menarik dan bervariasi. Siswa dapat memanfaatkan program wordwall sendiri atau dibawah pengawasan guru. Wordwall ini berfungsi sebagai alat online untuk mengevaluasi pembelajaran. Hal ini dimaksudkan dengan menggunakan program tersebut siswa akan lebih mudah memahami materi, sehingga meningkatkan taraf belajarnya. Penerapan aplikasi wordwall dalam konteks pembelajaran yaitu menciptakan suasana dan lingkungan belajar yang berbeda yaitu anak-anak berpartisipasi aktif dalam pendidikannya, jadi jangan hanya duduk diam dan melamun. Fitur pembelajaran aplikasi wordwall terintegrasi dalam permainan untuk membantu pemain lebih memahami konsep yang siswa dalam mempelajari dan

mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka. Dengan menggunakan program wordwall, masalah independensi dalam ekstraksi informasi dari beberapa sumber dapat diselesaikan (Aidah & Nurafni, 2022). Karena media wordwall dapat mempermudah pembuatan kosakata, penggunaan tersebut dapat membantu siswa menjadi lebih kreatif serta cepat dalam menyerap informasi.

Ninawati (2021) menemukan dalam penelitian sebelumnya bahwa terdapat korelasi antara motivasi intrinsik siswa dan penggunaan program Linktree dan Wordwall. Motivasi intrinsik siswa dalam mengikuti pembelajaran dapat ditingkatkan melalui penggunaan program Linktree dan Wordwall. Karena pembelajaran daring melibatkan kecerdasan emosional dan memperluas pemahaman siswa, maka media dan aplikasi daring berperan penting dalam pembelajaran daring. Hal ini sejalan dengan penelitian Farhaniah (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall memberikan pengaruh positif terhadap siswa. Misalnya siswa yang awalnya malas ketika belajar di kelas, bisa jadi lebih antusias ketika terjadi pembelajaran tematik. Selain itu, siswa berpartisipasi aktif dalam proses tanya jawab bersama guru.

Terlihat dari sudut pandang diatas bahwa, Siswa akan belajar lebih aktif dan menyenangkan jika menggunakan sumber belajar seperti wordwall. Menurut Bacon & Kearney (2020) bahwa semua kompetensi siswa akan dikembangkan selama mereka bersekolah serta memberikan manfaat baik saat ini maupun di masa mendatang. Hal ini disebabkan anak akan terlibat aktif dalam proses pembelajaran, anak akan lebih cenderung mengikuti aturan permainan, dan memiliki akses langsung ke guru atau siswa lain terutama waktu beradu argumen tentang pelajaran yang sudah dipelajari. Karena media wordwall memiliki sejumlah elemen menarik yang akan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, maka guru harus dapat memanfaatkannya teknologi ini secara maksimal. Segala tujuan pembelajaran khususnya penumbuhan karakter dan minat belajar siswa akan mudah terpenuhi dengan melakukan hal tersebut.

Penerapan Media Teknologi Wordwall dalam Pembelajaran

Manfaat penerapan aplikasi wordwall terhadap respon siswa dalam pembelajaran memiliki pengaruh positif. Siswa puas dengan pendidikan mereka ketika mereka menggunakan Wordwall dan media teknologi lainnya, teori ini sudah diteliti oleh (Aryani et al., 2021). Hal ini sesuai dengan temuan yang dilakukan oleh (Fatma Ramanda et al., 2024) menurut penelitiannya, penggunaan media wordwall dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Siswa secara aktif terlibat satu sama lain baik di dalam maupun di luar kelompok diskusi, mereka juga dapat menyuarakan sudut pandang mereka mengenai materi yang dipelajari bersama. Wordwall adalah alat online yang dapat digunakan guru untuk menyempurnakan pembelajaran, dengan menyediakan media, dan melakukan penilaian. Wordwall juga menampilkan permainan interaktif yang mungkin menarik minat siswa (Yuniar et al., 2021).

Media Teknologi Wordwall dapat Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Minat pada haikatnya merupakan penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan suatu di luar diri, suatu hubungan akan semakin besar jika semakin dekat hubungan tersebut. Minat dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu faktor krusial dan menentukan menentukan prestasi belajar (Rusmiati, 2017). Standar prestasi akademik yang tinggi biasanya dicapai oleh siswa yang bermotivasi tinggi. Pengertian minat belajar ini sejalan dengan penelitian Hala (2017) yang menunjukkan bahwa siswa akan memperoleh hasil belajar yang unggul apabila mempunyai minat belajar yang kuat. Hasil belajar dipengaruhi secara positif dan signifikan oleh minat siswa terhadap apa yang dipelajarinya.

Berdasarkan penjelasan di atas, media teknologi memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa. Karena, pada zaman sekarang teknologi merupakan bagian terpenting untuk menunjang pembelajaran di era moderen. Oleh sebab itu, media teknologi wordwall merupakan jenis media yang efektif untuk meningkatkan minat siswa karena terdapat berbagai jenis edukasi game tentunya tidak kalah menarik dengan media-media pembelajaran lainnya. Wordwall di desain khusus untuk mempermudah guru dan murid dalam menumbuhkan pembelajaran yang lebih imajinatif dan efektif, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai.

Kesimpulan

Sesuai dengan temuan penelitian di atas penerapan media teknologi wordwall merupakan sumber belajar yang menarik dan mudah ditemukan untuk meningkatkan pengajaran di kelas. Wordwall adalah media pembelajaran interaktif berbasis game, dengan memberikan berbagai fitur games yang menarik seperti quiz, random card, anagram, missing word, dan masih banyak lagi. Adanya fitur-fitur tersebut dapat memberikan dampak positif untuk siswa dan pendidik dalam melaksanakan prosedur pengajaran di kelas. Dengan diterapkan media ajar tersebut, akan menumbuhkan minat siswa sehingga mereka akan merasa tertantang agar bisa menyelesaikan permainan yang berisi materi pembelajaran kemudian yang divariasikan dalam bentuk game.

Daftar Pustaka

- Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). Analisis penggunaan aplikasi Wordwall pada pembelajaran IPA kelas IV di SDN Ciracas 05 Pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 161-174.
- Arsini, N. N. (2022). Hospitality school students' perception on the use of Wordwall to enrich. *Elsya: Journal of English Language Studies*, 2(1), 1-11.
- Aryani, D., Patiro, S. P. S., & Putra, S. D. (2021). Pelatihan aplikasi game edukasi Kahoot untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era pandemi Covid-19. *Terang*, 4(1), 116- 124.
- Bacon, V. R., & Kearney, C. A. (2020). School climate and student-based contextual learning factors as predictors of school absenteeism severity at multiple levels via CHAID analysis. *Children and Youth Services Review*, 178, 105452.

- Creswell, J. W. (1998). *Penyelidikan kualitatif dan desain penelitian: Memilih di antara lima tradisi*. California: Sage Publications.
- Djaali. (2008). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Farhaniah, S. (2021). Penerapan media berbasis Wordwall untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran tematik di kelas V Sekolah Dasar Negeri 127 Kota Jambi. Universitas Islam Negeri Shultan.
- Fatma Ramanda, Firman, & Desyandr. (2024). Pengaruh penggunaan media Wordwall terhadap pemahaman belajar IPAS siswa SD. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 4(1), 213-226.
- Haq, F. Y. A., Syihanuddin, Abdurahman, M., & Supriadi, R. (2021). Wordwall: A digital game application to increase the interest of Rabbaanii Junior High School's students in learning Arabic vocabulary. *Proceeding International Conference on Arabic Language and Literature*, 19(4), 1-11.
- Hasram, S., Nasir, M. K. M., Mohamad, M., Daud, M. Y., Rahman, M. J. A., & Mohammad.
- W. M. R. W. (2021). The effects of Wordwall online games (Wow) on English language vocabulary learning among year 5 pupils. *Theory and Practice in Language Studies*, 11(9), 1059-1066.
- Hidajat, Susilowati, W. (2018). Implementasi Wordwall untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran informatika bagi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Jaten. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 14-22.
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan fitur gamifikasi daring Maze chase-Wordwall sebagai media pembelajaran digital mata kuliah statistika dan probabilitas. *Mediasi: Jurnal Kajian Dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2(1), 41-47.
- Kong, S. C., & Li, P. (2016). The interest-driven creator theory and coding education. In S. Y. Gao, D., Wu, Y.-T., Chan, T.-W., Kong, S. C., Lee, M.-H., Yang, J.-C., Shih, J.-L., Hong, J.-C., Shang, J., Cheng, K.-H., & Chen (Ed.), *Workshop Proceedings of the 20th Global Chinese Conference on Computers in Education 2016*. The Hong Kong Institute of Education.
- Lamasitudju, A., & Chairunnisa, C. (2022). Penerapan Qugamee (Quiz dan Game Edukasi) interaktif pada pembelajaran IPA-Fisika menjadi lebih menyenangkan dengan menggunakan Wordwall. *Jurnal Kreatif Online (IKO)*, 10.
- Ma'wa, P. F. (2024). Penerapan media Wordwall kuis Wordsearch untuk meningkatkan minat belajar dan keaktifan siswa pada materi sistem tata surya siswa kelas VI. *Jurnal Pendidikan*, 2(2).
- Manurung, A. S., Halim, A., & Rosyid, A. (2020). Gerakan literasi matematika bagi siswa untuk peningkatan kemampuan berpikir kreatif di SDN Kenari 07 Pagi. *Jurnal ABDI PAUD*, 1(1), 7-12.
- Matondang, A. (2018). Pengaruh antara minat dan motivasi dengan prestasi belajar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(2), 24-32.
- Monita, D., & Sihombing, L. (2015). Improving junior high school students' vocabulary achievement in reading by applying Wordwall. *TRANSFORM: Journal of*

English Teaching and Learning.

- Nadia, A. I., Afiani, K. D. A., Naila, I., & Muhammadiyah, U. (2022). Penggunaan aplikasi Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar matematika selama pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia Universitas Muhammadiyah Surabaya*, 12(1), 33-43.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128.
- Nursyam, A. (2019). Peningkatan minat belajar siswa melalui media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan*, 18(1), 811-819.
- Pinta, A. R., Karim, H. A., & Trisna, L. (2024). Implementasi penggunaan media Wordwall pada mata pelajaran PAI untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa di SMPN3 Kecamatan Guguk. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 5(1), 126-134.
- Putra, S. D., Aryani, D., & Ariessanti, H. D. (2021). Pemanfaatan aplikasi gamifikasi Wordwall di era pandemi Covid-19 untuk meningkatkan proses pembelajaran daring. *Terang*, 4(1), 83-90.
- Rinov, M., Cahyaningrum, Y., & Junarti, J. (2023). Implementasi Wordwall sebagai upaya peningkatan minat siswa pada era sociality 5.0. *JPM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 249.
- Rosdiani, R., Listin, L., Munawar, B., Dewi, R., & Manshur, S. (2021). Pelatihan membuat game edukasi Wordwall untuk guru di kelurahan Karaton. *Jurnal ABDI PAUD*, 2(2).
- Rusmiati, A. (2017). Pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar bidang studi ekonomi siswa MA Al Fattah Sumbermulyo. *UTILITAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Ekonomi*, 7(1).
- Shofiya, L., Wahyu, N., & Angga, S. (2022). Pengaruh media game online Wordwall untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216-223.
- Sinaga, Y. M., & Soesanto, R. H. (2022). Upaya membangun kedisiplinan melalui media Wordwall dalam pembelajaran daring pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1845-1857.
- Smith, K., & Hill, J. (2019). Defining the nature of blended learning through its depiction in current research. *Higher Education Research and Development*, 38(2), 383-397.
- Utami, A. D. D., Marini, A., Nurcholida, N., & Sabanil, S. (2022). Penerapan aplikasi game Wordwall dalam pembelajaran untuk menumbuhkan karakter disiplin siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6855-6865.
- Yarahmadzahi, N., & Goodarzi, M. (2020). Investigating the role of formative mobile-based assessment in vocabulary learning of pre-intermediate EFL learners in comparison with paper-based assessment. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 27(1), 181-196.
- Yuniar, A. I. S., Putra, G. A., Purwati, N. E., Hayatunnufus, U., & Nafi'ah, U. (2021).

HITARI (Historical-archaeology heritage riddle): Pemanfaatan Wordwall sebagai media ajar Indonesia zaman prasejarah di sekolah menengah atas. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHI3S)*, 1(11), 1182-1190.

Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan media game edukasi Wordwall untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Pubmedia Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11.