

Pengaplikasian *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar

Application of Wordwall as Learning Media Interactive in Elementary School

Fitri Nuraeni¹, Puji Rahayu², Buldan Hasyim³, Debi Septiani⁴, Den Ajeng Khuluqiyah⁵,
Dhias Adria Nurinsani⁶

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta

Email: ajengkhuluqiyah@upi.edu

Article History:

Received: 01 Desember 2022

Revised: 14 Desember 2022

Accepted: 27 Desember 2022

Keywords: *Community*

Service, Wordwall Learning Media.

Abstract: *The Community Service Student Creativity Program is a way for students to perform community service, the third dharma of higher education. "WordWall application as an interactive learning media in elementary schools" is the title of the program that we are proposing this time. The format of this program is growing knowledge of how to use WordWall Learning Media. This program aims to provide teachers with the ability to use interactive learning materials in the classroom. Lectures, discussions, and questions and answers, as well as assistance for teachers when using WordWall media, are some of the methods used in achieving the program objectives described above. Six people, all of whom were teachers at SDN 2 Cipaisan, attended the seminar, which was held on 24 November 2022.*

Abstrak

Program Kreativitas Mahasiswa Layanan Masyarakat adalah cara bagi siswa untuk melakukan layanan masyarakat, dharma ketiga pendidikan tinggi. "Aplikasi *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar" adalah judul program yang kami usulkan kali ini. Format program ini adalah pertumbuhan pengetahuan tentang cara menggunakan *Wordwall Learning Media*. Program ini bertujuan untuk memberi guru kemampuan untuk menggunakan materi pembelajaran interaktif di kelas. Ceramah, diskusi, dan pertanyaan dan jawaban, serta bantuan untuk guru saat menggunakan media *Wordwall*, adalah beberapa metode yang digunakan dalam mencapai tujuan program yang dijelaskan di atas. Enam orang, yang semuanya adalah guru di SDN 2 Cipaisan, menghadiri seminar, yang diadakan pada 24 November 2022.

Kata kunci: Pengabdian Kepada Masyarakat, Media Pembelajaran *Wordwall*.

PENDAHULUAN

Media belajar merupakan salah satu faktor terpenting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran karena dapat secara langsung memberi siswa dinamika belajar mereka sendiri. Tahap perkembangan mental anak-anak berfungsi sebagai dasar untuk penggunaan media dalam proses pembelajaran: 1) berpikir secara intuitif (lebih dari usia empat), 2) bertindak secara konkret (lebih dari usia tujuh), dan 3) bertindak secara mandiri secara formal (lebih dari usia sebelas). Cara seorang anak belajar harus disesuaikan dengan perkembangan mental mereka. Akibatnya, salah satu faktor paling penting dalam keberhasilan belajar adalah pemanfaatan media belajar. Dimasukkannya media belajar dalam proses pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan kemandirian pelajaran, memotivasi siswa untuk belajar, dan meningkatkan perhatian dan fokus siswa. Ada banyak media belajar yang dapat digunakan, salah satunya adalah media terkomputerisasi.

Wordwall merupakan salah satu dari banyak media pembelajaran digital yang telah muncul di era teknologi saat ini. *WordWall* adalah situs web yang memungkinkan para pengajar dapat membuat berbagai media pembelajaran digital. *Wordwall* memiliki keuntungan karena mudah digunakan karena penampilannya yang langsung, memberikan akses gratis ke fitur-fiturnya, dan memungkinkan anda memilih opsi yang tepat untuk membuat media pembelajaran digital. *Wordwall* khususnya dapat digunakan untuk membuat kuis pendidikan dengan berbagai fitur. Dengan penggunaan media digital, diharapkan bahwa siswa akan menjadi antusias, proses pembelajaran akan lebih efisien, dan materi akan dipahami dengan baik oleh siswa.

Putra, Aryani, dan Ariessanti (2021) menyatakan dalam penelitiannya bahwa penggunaan *wordwall* sangat sederhana, menarik dan interaktif sehingga peserta senang dalam proses belajar penggunaan *wordwall*. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rahayu, Pangestika, dan Anjani (2022), penggunaan media *Wordwall* dalam materi matematika untuk tujuan mengumpulkan dan menyajikan data memiliki potensi untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa serta hasil pembelajarannya. Selain itu hasil studi oleh Surahwaman et al. (2021) menunjukkan bahwa media pembelajaran *wordwall* dapat diuji di lapangan dengan predikat yang sangat baik dalam setiap aspek, termasuk aspek material dengan persentase 86,67 persen, aspek desain dengan persentase 90 persen, dan aspek media dengan persentase suatu persentase 85 persen. Sama halnya dengan hasil studi Khairunisa (2021) yang menyatakan bahwa dengan media *wordwall* siswa dapat lebih mudah memahi materi pembelajaran yang diajarkan.

Merujuk pada hasil penelitian diatas tentang pentingnya penggunaan media digital sebagai salah satu media pembelajaran, maka fasilitas di sekolah sudah seharusnya dapat dimanfaatkan sebaik mungkin. SD Negeri 2 Cipaisan memiliki alat yang diperlukan untuk menggunakan media pembelajaran digital, seperti ruang multimedia besar, proyektor, dan layar komputer. Namun, guru sangat jarang memanfaatkan fasilitas tersebut untuk pembelajaran. Maka dari itu, mahasiswa P3K yang terdaftar dalam program studi PGSD di UPI Purwakarta, melakukan kegiatan pelatihan yang sehubungan dengan hal ini.

METODE

SDN 2 Cipaisan, kegiatan layanan ini akan dilakukan. Strategi akan dibawa keluar melalui tiga fase, untuk menjadi spesifik fase kesiapan, eksekusi dan penilaian.

1. Fase pengatur

Pada tahap kesiapan, video tentang metode yang paling mahir untuk memanfaatkan situs *WordWall* akan dibuat yang akan didistribusikan di YouTube. Video ini menunjukkan cara mengatur akun di situs web *wordwall*, memberikan gambaran umum tentang fitur situs web, dan menunjukkan cara menggunakan situs web *wordwall* untuk membuat materi pembelajaran bagi siswa. Setelah itu, kuesioner yang diisi oleh peserta pelatihan akan berfungsi sebagai dasar untuk penciptaan instrumen yang akan digunakan untuk mengevaluasi keberhasilan kegiatan pelatihan.

2. Tahapan implementasi November 2022 adalah tenggat waktu untuk proyek layanan masyarakat ini. Kegiatan dimulai dengan pembukaan yang disampaikan oleh kepala PKM dan kepala sekolah SDN 2 Cipaisan, dan kemudian materi dalam bentuk video tentang menggunakan *Wordwall* berlanjut. Setelah kegiatan, ada diskusi dan periode tanya jawab.

3. Tahap evaluasi selama tahap evaluasi, peserta menerima kuesioner untuk menilai tingkat kepuasan mereka dengan kegiatan pelatihan dan tingkat kepuasan mereka dengan efektivitas menggunakan *wordwall* sebagai alat pembelajaran bagi siswa. Menganalisis temuan evaluasi dan membuat output PKM dan laporan PKM adalah langkah selanjutnya dalam proses melakukan kegiatan.

HASIL

1. Deskripsi aktivitas pembukaan aktivitas PKM oleh MC memulai aktivitas. Kepala kelompok pertolongan pertama di SD Negeri 2 Cipaisan, Den Ajeng Khuluqiyah, kemudian memberikan pidato. Kegiatan dilakukan secara bertahap sesuai dengan rencana berikut.

a. Pengenalan *Wordwall* dan pembuatan akun

Pada kegiatan awal ini dimaksudkan agar tim pengabdian dapat memberikan wawasan dan pengetahuan mengenai penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran digital. Kegiatan ini dimaksudkan agar guru-guru dapat mengetahui ataupun mengenal *Wordwall*, khususnya dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran digital. Kemudian kegiatan selanjutnya yaitu pembuatan akun *Wordwall*, kegiatan ini dimaksudkan agar guru-guru dapat mengetahui cara membuat akun *Wordwall*, hal ini dikarenakan dalam membuat media pembelajaran di *Wordwall* harus mempunyai akun terlebih dahulu sehingga kegiatan ini sangat penting untuk disampaikan.

b. Pembimbingan proses membuat media pembelajaran digital menggunakan *Wordwall*

Pada kegiatan ini, guru dibimbing untuk dapat membuat media pembelajaran digital menggunakan *Wordwall* yang mana di dalamnya terdapat fitur-fitur yang dapat digunakan seperti templet, tema, waktu, papan peringkat, dan lain-lain. Kegiatan ini bertujuan agar guru dapat mengetahui cara menggunakan *Wordwall* dalam membuat media pembelajaran digital dengan tepat.

c. Pemaparan hasil pembuatan media pembelajaran digital menggunakan *Wordwall*

Pada kegiatan ini, kami memaparkan hasil dari proses membuat media digital menggunakan *Wordwall*, di sini kami menjelaskan beberapa hal diantaranya: walaupun hasil media pembelajaran kita sudah selesai templet masih bisa diubah bentuknya sehingga dapat leluasa dalam memilih templet yang sesuai, papan peringkat dapat memudahkan dalam merekap nilai siswa, dapat digunakan di laptop/*computer* maupun *smartphone* hanya perlu koneksi internet, dan penyebaran media pembelajaran ini sangat mudah sekali yaitu dalam bentuk link.

d. Pengisian angket pretest dan postest

Pada kegiatan ini, kami memberikan lembar pretest dan postest kepada guru-guru. Kegiatan pretest bertujuan untuk mengetahui beberapa hal diantaranya: pernah tidaknya guru menggunakan media pembelajaran digital, mengukur ketertarikan guru-guru dalam penggunaan media pembelajaran digital, mencari tahu apakah guru-guru sudah mengenal *Wordwall* atau tidak, mencari tahu media-media digital apa yang telah dipergunakan sebelumnya oleh guru-guru, mencari tahu persepsi guru-guru mengenai penggunaan media digital dalam proses pembelajaran. Kemudian kegiatan postest bertujuan untuk mengetahui beberapa hal diantaranya: pengetahuan seputar *Wordwall*, pemahaman mengenai *Wordwall*, cara penggunaan *Wordwall*, persepsi guru-guru terhadap kegiatan PKM ini, dan ketertarikan guru-guru dalam menggunakan *Wordwall* setelah kegiatan seminar PKM ini berlangsung.

2. Hasil terhadap Pencapaian Tujuan

Berdasarkan pemaparan pada bagian pendahuluan, tujuan program pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk mengetahui:

- a. Pengaplikasian *Wordwall* bagi guru UPTD SD Negeri 2 Cipaisan sebagai media pembelajaran interaktif.
- b. Persepsi guru UPTD SD Negeri 2 Cipaisan terhadap kegiatan pengaplikasian *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif.

Tujuan pertama dapat terlaksana dengan baik. Kegiatan pengaplikasian *Wordwall* bagi guru sekolah dasar di SD Negeri 2 Cipaisan dapat dilaksanakan dengan baik. Seluruh peserta dapat mengikuti kegiatan pelatihan dari awal hingga akhir, mulai dari pemaparan materi tentang *Wordwall* hingga praktik atau demonstrasi hasil membuat media pembelajaran digital menggunakan *Wordwall*.

Tabel . 1
Deskripsi Data

Keterangan	Presentase %
Tidak pernah mengetahui <i>Wordwall</i> sebelumnya	100%
Sedikit memahami cara menggunakan <i>Wordwall</i>	33%
Sudah memahami cara menggunakan <i>Wordwall</i>	66%
Lumayan tertarik menggunakan <i>Wordwall</i> dalam pembelajaran	17%
Tertarik menggunakan <i>Wordwall</i> dalam pembelajaran	50%
Sangat tertarik menggunakan <i>Wordwall</i> dalam pembelajaran	33%

Tujuan kedua mengenai persepsi guru UPTD SD Negeri 2 Cipaisan terhadap kegiatan pengaplikasian *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif juga dapat diketahui dari lembar posttest. Berdasarkan hasil dari lembar posttest yang dilakukan terhadap seluruh peserta, seluruh peserta atau sebanyak 5 orang guru kelas dan 1 orang guru PAI memiliki persepsi positif mengenai kegiatan pengaplikasian *Wordwall*. Guru-guru yang mengikuti kegiatan ini memiliki persepsi sangat tertarik sebesar 33%, tertarik sebesar 50%, dan lumayan tertarik sebesar 17% dalam penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran digital. Dimana sebelumnya mereka belum pernah mengetahui *Wordwall* ini, lalu setelah kegiatan selesai diketahui juga besar pemahaman peserta mengenai cara menggunakan *Wordwall* yaitu sedikit memahami sebesar 33%, dan sudah memahami sebesar 66%.

Berdasarkan ketercapaian tujuan tersebut, kegiatan program pengabdian ini pun dapat dirasakan manfaatnya sebagai berikut.

a. Bagi guru sekolah dasar

Program pengabdian kepada masyarakat ini bermanfaat guru-guru sekolah dasar di SD Negeri 2 Cipaisan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam penggunaan media pembelajaran digital khususnya *Wordwall*. Selain itu, kegiatan ini pun dapat menjadi wadah guru-guru untuk saling berbagi ilmu dan berdiskusi mengenai media pembelajaran digital.

b. Bagi Pelaksana

Program pengabdian kepada masyarakat ini bermanfaat bagi pelaksana untuk melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, menerapkan ilmu yang dimiliki, dapat mengetahui langsung dari guru-guru mengenai penggunaan media digital dalam proses belajar-mengajar di sekolah dasar dan memberikan wawasan baru kepada guru sekolah dasar.

c. Bagi UPI

Program pengabdian kepada masyarakat ini bermanfaat bagi UPI sebagai salah satu wujud pelaksanaan tri dharma perguruan tinggi dan sosialisasi keberadaan Prodi PGSD UPI kampus di Purwakarta sebagai salah satu pusat pendidikan dasar di Kabupaten Purwakarta.

DISKUSI

Hasil kuesioner awal menunjukkan bahwa mayoritas peserta belum mengetahui *Wordwall*. Pada hasil kuesioner akhir menunjukkan bahwa 50% peserta seminar tertarik menggunakan *Wordwall* dalam proses pembelajaran setelah kegiatan, dan 33% peserta seminar tertarik menggunakannya. Peserta seminar mengatakan bahwa media *wordwall* sangat menarik, menghibur dan interaktif bagi para siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan Fadilah (2014) yang menyatakan bahwa pembelajaran *tomfoolery* adalah rencana pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan kebebasan siswa dalam mencoba, bertindak, mencari penjelasan, dan menawarkan sudut pandang sehingga pertimbangan siswa dapat sepenuhnya berpusat pada pembelajaran. Fokus dan antusiasme siswa untuk mencoba meningkat sebagai hasil dari penggunaan *Wordwall*.

Media *wordwall* efektif digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah dasar karena dapat menyajikan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Hal ini terlihat dari banyaknya fitur yang tersedia, mulai dari template yang dapat diubah, tema yang bisa disematkan di website, bisa diedit kembali, hingga bisa dibagikan yang dapat berfungsi sebagai pekerjaan rumah bagi siswa. Dengan memanfaatkan *Wordwall* ini, diyakini bahwa pembelajaran intuitif dapat dilakukan. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh Putra, Aryani, dan Ariessanti (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan *Wordwall* cukup sederhana, menarik secara visual, interaktif, dan lugas.

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, berikut ini adalah faktor pendukung dan penghambat kegiatan pelatihan tersebut.

1. Faktor Pendukung

Berikut ini adalah faktor pendukung kegiatan pengabdian pada masyarakat ini:

- a. Peserta yang antusias mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir, sehingga setiap kegiatan dapat terlaksana dengan baik.
- b. Panitia dan tim P3K melakukan tugas masing-masing dengan baik dan dapat bekerja sama dengan baik.
- c. Pihak sekolah yang kooperatif dalam mengirimkan perwakilan guru dan memperbolehkan menggunakan fasilitas sekolah dalam kegiatan pelatihan ini.

2. Faktor Penghambat

Berikut ini adalah faktor penghambat kegiatan pengabdian pada masyarakat ini:

- a. Kegiatan PKM tersebut dilakukan pada satu hari sebelum Perjusa, sehingga panitia lumayan banyak tugasnya dalam mempersiapkan kegiatan ini.
- b. Pencahayaan dalam ruangan waktu pelaksanaan PKM kurang terang.

3. Evaluasi Kegiatan

Berikut ini adalah hasil evaluasi kegiatan berdasarkan kegiatan yang telah dilaksanakan.

- a. Seluruh peserta telah mengetahui mengenai apa itu *Wordwall*, cara membuat akun, dan cara membuat media pembelajaran digital di *Wordwall*. Dengan mengikuti kegiatan pelatihan tersebut para peserta mendapatkan tambahan pengetahuan dan keterampilan dalam pengalokasian *Wordwall* sebagai media pembelajaran digital.
- b. Setiap kegiatan yang telah dijadwalkan diikuti oleh semua peserta dengan antusias. Panitia dapat melaksanakan tugas masing-masing dengan tepat, serta pihak sekolah juga berperan dalam menyediakan fasilitas seminar.
- c. Kegiatan PKM tersebut dilakukan pada satu hari sebelum Perjusa, sehingga panitia lumayan banyak tugasnya dalam mempersiapkan kegiatan ini.

KESIMPULAN

Berikut ini adalah kesimpulan yang diambil dari hasil kegiatan ini:

1. Media *Wordwall* tidak terbiasa dengan beberapa instruktur di SDN 2 Cipaisan. Akibatnya, materi belajar siswa tidak memiliki variasi.
2. Salah satu materi pembelajaran interaktif yang menarik yang digunakan di sekolah dasar adalah media pembelajaran *Wordwall*.
3. Guru mendapatkan pemahaman baru tentang cara membuat media pembelajaran interaktif dengan menerima pelatihan tentang cara menggunakan media *Wordwall*.
4. Kegiatan yang dilakukan sebagai bagian dari seminar PKM diterima dengan baik oleh para peserta. Kegiatan seminar media *Wordwall* dipandang menguntungkan oleh para hadirin.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Ucapan terima kasih atas terlaksananya kegiatan pengabdian ini disampaikan kepada :

1. LPPM Universitas Pendidikan Indonesia
2. Direktur UPI Kampus Purwakarta
3. Dosen Pembimbing Lapangan
4. Kepala Sekolah dan guru-guru di SDN 2 Cipaisan
5. Berbagai pihak yang membantu dalam terlaksananya kegiatan ini.

DAFTAR REFERENSI

- 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. <https://doi.org/10.22373/pjp.v11i2.14133>
- Anwar Zulkifli, Enung Mariah, F. U. (2019). *Efektivitas penggunaan media word wall (jidaru al kalmah) dalam penguasaan kosakata bahasa arab siswa kelas x sma negeri 1 pangkep*. 3.
- Bachry, H., Yuwono, J., & Utami, Y. T. (2018). Penggunaan Media WORD WALL Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Tegak Bersambung. *Jurnal UNIK Pendidikan Luar Biasa*, 3(1), 1–7. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/UNIK/article/view/5301>
- Dasar, M. S., Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). *Efektivitas Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Anggianna Putri Lubis 1 □ , Ishaq Nuriadin 2*. 6(4), 6884–6892.
- Hafid, H. A. (2011). Sumber dan Media Pembelajaran. *Jurnal Sulesana*, 6(2), 69–78. journal.uin-alauddin.ac.id
- Khairunisa, Yuyun. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase–Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistik. *Jurnal Kajian dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, (2)1, 41-47.
- Lulus Naila Maulina Rahmawati. (2018). Model Pembelajaran Langsung Bermedia Word Wall Terhadap Pemahaman Kosakata Anak Tunarungu Kelas I Di Sdlb-B. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 1–22.
- Mohammad Fikriansyah Idzi' Layyinnati. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 1–32. <https://doi.org/10.37286/jmp.v1i1.133>
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2012). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552–560. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>
- Putra, Syahrizal Dewi dkk. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Gramifikasi Wordwall Di Era Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Daring. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, (4)1, 83-90.
- Rahayu, Puji dkk. (2021) Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Penerapan Model Pembelajaran Talkingstick Berbantuan Media Wordwall pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Journal On Teacher Education*, (4)1, 47-51.
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media

Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>

Refai, B. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Heads Together Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Siswa. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 12(1), 85–95. <https://doi.org/10.33369/diadi.v12i1.21366>

Rozie, F. (2018). Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Penggunaan Media Pembelajaran sebagai Alat Bantu Pencapaian Tujuan Pembelajaran. *Widyagodik: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 1–12.

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. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>

Sentani, A. D., Yudianto, A., & Rahmat, D. (2022). Implementasi Game Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris di Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Kota Sukabumi. *JPTIV (Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Vokasional)*, 4(1), 1–8.

Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, & Angga Setiawan. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216–223. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.176>

Surahmawan, Ardis Nur Irsyad dkk. (2021). Penggunaan Media Wordwall sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia. *AVES Annual Virtual Conference of Education and Science*, (1), 95-105.

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 (JIHIS)*, 1(11), 1182–1190. <https://doi.org/10.17977/um063v1i11p1182-1190>