
Respons Siswa terhadap Penggunaan Aplikasi Wordwall pada Pembelajaran Teks Berita Kelas VII SMP Negeri 3 Pringgarata

Andika Putri Anantha

Universitas Pendidikan Ganesha
andika.putri@undiksha.ac.id

Kadek Wirahyuni

Universitas Pendidikan Ganesha
kadek.wirahyuni@undiksha.ac.id

Made Sri Indriani

Universitas Pendidikan Ganesha
sri.indriani@undiksha.ac.id

Abstract

Teachers as one of the main components must be able to understand students and manage their learning paths so that they can shape students' abilities and character. A teacher must also be capable of creating an interesting learning environment to stimulate students' learning motivation or interest. The use of interactive learning media can help optimize student learning interests, one of which is the Wordwall application. Therefore, the study focuses on student responses to the use of the Wordwall application in the learning of news text in the VIIA of SMP Negeri 3 Pringgarata. The subjects of this study are students of the VIIA of SMP Negeri 3 Pringgarata while the object of this research is the student's response to learning news text using the wordwall application. Data collection methods include observations, tests, documentation, and questionnaires. The data analysis techniques used are qualitative descriptive. The findings in this study were the average response data of students to the use of Wordwall applications obtained from Cycle I action was 41.7% which was in the positive category, while the average student response data to the application Wordwall received from the Cycle II action was 46.5% which was in the very positive category.

Keywords: News Text; Student Response; Wordwall.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah satu di antara hal terpenting yang ada dalam kehidupan manusia. Menurut Denis (2018:2), pendidikan adalah sebuah usaha untuk memanusiakan manusia muda atau pengangkatan manusia muda menuju taraf insani. Artinya pendidikan adalah pembentukan karakter manusia menjadi manusia yang lebih baik. Secara tidak langsung, pendidikan juga bisa membuat seseorang menjadi lebih dewasa. Sependapat dengan itu, Ahdar

(dalam Hasbullah, 2014) menyatakan bahwa pendidikan atau pedagogik berarti upaya yang dilakukan sekumpulan manusia agar menjadi dewasa atau mencapai taraf hidup yang tinggi. Jadi, bisa dikatakan bahwa pendidikan adalah sebuah usaha yang dilakukan untuk membentuk karakter manusia yang dapat dipercaya, bertanggung jawab, mandiri, dan menjadi manusia dewasa baik secara psikologis, pedagogis, dan sosiologis. Sebuah pendidikan terdiri dari banyak komponen-komponen. Salah satu komponen yang ada dalam pendidikan yakni siswa, guru, bahan ajar, serta media pembelajaran.

Guru sebagai salah satu komponen utama harus mampu memahami siswa dan mampu mengatur jalannya pembelajaran sehingga dapat membentuk kemampuan serta karakter siswa. Guru juga harus bisa membuat suatu pembelajaran menarik agar memunculkan motivasi atau minat belajar siswa. Hamdani (dalam Firmansyah, 2021) menyatakan bahwa motivasi atau minat belajar adalah kemauan siswa untuk belajar. Siswa yang minat belajar yang tinggi akan berpengaruh besar terhadap nilai yang akan didapatkan, sebaliknya jika siswa dengan minat belajar yang sedikit maka hasil akan didapatkan akan rendah. Eggen dan Kauchak (dalam Firmansyah, 2021) berpendapat bahwa siswa dengan minat belajar tinggi mempunyai beberapa tanda yang membedakannya yakni (1) mampu mengolah pelajaran secara mendalam, (2) giat dalam menyelesaikan tugas yang sulit dan mampu menyelesaikan masalah yang muncul, (3) memiliki sikap positif pada setiap pembelajaran. Minat siswa dipengaruhi 2 faktor, pertama internal atau faktor dari siswa itu sendiri, kedua dari lingkungan seperti taraf guru, metode pembelajaran, suasana kelas, dan sarana prasana penunjang pembelajaran.

Hasil dari observasi adalah peneliti menemukan siswa kelas VIIA SMP Negeri 3 Pringgarata dengan minat belajar yang rendah. Hal tersebut dipengaruhi pola mengajar guru. Guru sering menerapkan metode yang konvensional dan guru juga kurang inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran. Hal tersebut tentunya membuat siswa cepat bosan bahkan tidak tertarik untuk memusatkan perhatiannya pada pembelajaran. Guru sebagai fasilitator menempati peran penting dalam memperbaiki kualitas pembelajaran. Guru harus menyusun dan merencanakan proses pembelajaran yang mampu menarik minat siswa, memunculkan motivasi belajar siswa serta memunculkan rasa semangat belajar bagi siswa selama proses pembelajaran. Menurut Mujahidin, dkk (2021) berkaitan dengan pembelajaran, tingginya rendahnya minat belajar siswa akan menentukan lancar atau tidaknya proses pembelajaran, semakin tinggi minat siswa maka proses belajar akan lancar begitu juga sebaliknya. Oleh karena itu guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bervariasi dan inovatif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Parisa, dkk (2023) menyatakan bahwa pemilihan strategi pembelajaran, model pembelajaran, dan media yang digunakan haruslah menarik dan sesuai sehingga bisa membuat siswa nyaman mengikuti pembelajaran.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat memunculkan banyak sekali media pembelajaran inovatif dan mampu dikreasikan oleh guru dengan mudah sehingga pembelajaran dikelas semakin menarik. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang akhir-akhir ini banyak digandrungi oleh siswa-siswi. Media pembelajaran interaktif yang bisa mengoptimalkan minat belajar siswa yakni menggunakan aplikasi Wordwall.

Wordwall adalah sebuah aplikasi gratis dan menarik yang bisa diakses oleh semua kalangan secara gratis melalui browser manapun. Akbar dan Hadi (2023) menyatakan bahwa Wordwall merupakan aplikasi dengan teknik desain permainan berbasis jaringan yang menawarkan banyak fitur permainan serta kuis yang bisa digunakan guru untuk menyajikan materi kepada siswa. Aplikasi Wordwall menjadi media pembelajaran yang menarik bagi

siswa dan juga memudahkan guru dalam proses pembelajaran. Wordwall for education merupakan media pembelajaran berbasis website yang bisa membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar. Wordwall tergolong media pembelajaran yang penggunaannya tidak terlalu sulit dan bisa digunakan oleh siapapun dan dimanapun. Wordwall adalah sebuah educational games yang bertujuan mempermudah guru dalam membuat media pembelajaran tanpa perlunya kemampuan coding (Rohmatunnisa, 2022:11).

Selain menjadi media pembelajaran, Wordwall juga bisa digunakan sebagai alat evaluasi. Putri (2020) menyatakan bahwa Wordwall mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran, serta bisa menjadi alat untuk mengetahui prestasi siswa. Aplikasi Wordwall dirancang berbasis permainan dengan desain yang menarik. pada aplikasi Wordwall guru bisa dengan mudah mengetahui hasil siswa. Hasil tersebut ditentukan dari banyaknya pertanyaan atau permainan yang bisa dijawab oleh siswa. Oleh karena itu aplikasi Wordwall mampu menciptakan kemudahan bagi semua kalangan. Gandasari dan Pramudiani (2021) menyatakan bahwa Aplikasi Wordwall sangat membantu guru sebab aplikasi Wordwall menyiapkan permainan yang bermacam-macam. Aplikasi Wordwall tidak akan membuat siswa bosan karena memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti merumuskan masalah yakni bagaimana respons siswa terhadap penggunaan aplikasi Wordwall dalam pembelajaran teks berita di SMP Negeri 3 Pringgarata.

METODE

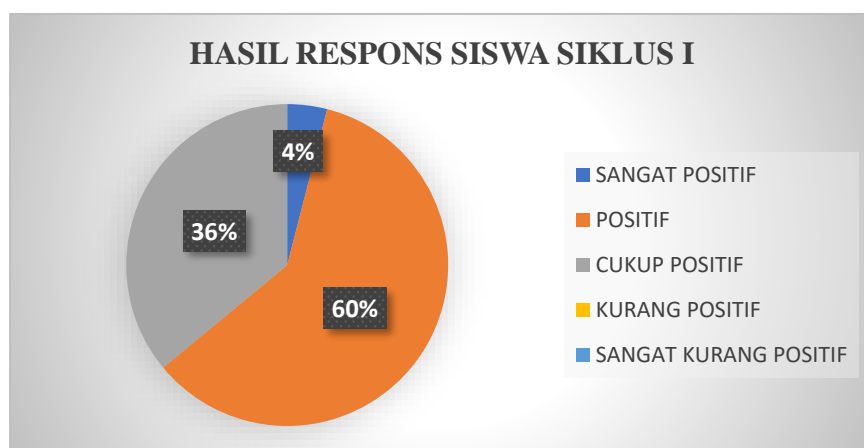
Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas. Hal tersebut dilatarbelakangi permasalahan yang ditemui guru di dalam kelas yang membutuhkan solusi sehingga dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan. Penelitian tindakan kelas disusun dalam 2 siklus, satu siklus dilaksanakan dengan dua pertemuan serta melalui empat tahap. Tahapan-tahapan tersebut yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini mengambil subjek kelas VIIA SMP Negeri 3 Pringgarata, pemilihan subjek tersebut didasari oleh latar belakang masalah yang muncul. Objek dari penelitian ini yakni respons siswa terhadap penggunaan aplikasi Wordwall pada pembelajaran teks berita.

Penelitian ini menggunakan metode observasi, metode tes, metode dokumentasi dan metode kuesioner dengan instrumen penelitian berupa instrumen observasi siswa, instrumen tes objektif pada aplikasi Wordwall dan instrumen kuesioner melalui Google Form yang dibagikan kepada siswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yakni menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Respons siswa diperoleh dari penyebaran kuesioner kepada siswa kelas VII A SMP Negeri 3 Pringgarata. Pembagian kuesioner digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terkait dengan penggunaan aplikasi Wordwall dalam pembelajaran teks berita. respons yang diberikan siswa terkait penggunaan aplikasi Wordwall pada pembelajaran teks berita rata-rata sangat positif. Kuesioner yang diberikan kepada siswa berisi 10 pertanyaan dan 5 respons terkait pertanyaan yang disediakan.

Gambar 1. Hasil Respons Siswa Siklus I



Peneliti menyusun 10 pertanyaan pada kuesioner yang terdiri atas lima aspek yakni sangat setuju (5 skor), setuju (4 skor), kurang setuju (3 skor), tidak setuju (2 skor), serta sangat tidak setuju (1 skor).

Diagram di atas menunjukkan bahwa dari 25 siswa yang telah mengisi kuesioner, ada 1 siswa (4%) yang merespons sangat positif terhadap penggunaan aplikasi Wordwall dalam pembelajaran teks berita kelas VII SMP Negeri 3 Pringgarata, sementara 15 siswa (60%) siswa merespons positif dan sekitar 9 siswa (36%) merespons cukup positif.

Berikut uraian detail tanggapan siswa pada setiap butir pertanyaan dalam kuesioner.

Tabel 1. Detail Respons Siswa Siklus I

Pilihan Tanggapan

No angket	Pilihan Tanggapan				
	SS Orang (%)	S Orang (%)	KS Orang (%)	TS Orang (%)	STS Orang (%)
1	5 (20%)	18 (72%)	2 (8%)	0 (0%)	0 (0%)
2	3 (12%)	19 (76%)	3 (12%)	0 (0%)	0 (0%)
3	3 (12%)	22 (88%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)
4	6 (24%)	19 (76%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)
5	4 (16%)	20 (80%)	1 (4%)	0 (0%)	0 (0%)
6	5 (20%)	18 (72%)	2 (8%)	0 (0%)	0 (0%)
7	9 (36%)	16 (64%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)
8	4 (16%)	21 (84%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)
9	4 (16%)	19 (76%)	2 (8%)	0 (0%)	0 (0%)
10	10 (40%)	14 (56%)	1 (4%)	0 (0%)	0 (0%)

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S :Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Berikut diuraikan semua respons yang diberikan siswa terhadap kuesioner terkait penggunaan aplikasi Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran teks berita.

Berdasarkan pertanyaan pertama mengenai “Saya tidak merasa kesulitan dalam pembelajaran teks berita saat menggunakan aplikasi Wordwall”, Sebanyak 5 orang siswa dengan persentase sebanyak 20% menjawab sangat setuju jika mereka tidak merasa kesulitan dalam pembelajaran teks berita saat menggunakan aplikasi Wordwall, 18 siswa dengan persentase 72% menjawab setuju dan 2 siswa dengan persentase 8% menjawab kurang setuju.

Pertanyaan kedua mengenai “Saya sangat termotivasi jika pembelajaran teks berita dilakukan menggunakan aplikasi Wordwall”, 3 siswa dengan persentase sebanyak 12% menjawab sangat setuju jika mereka termotivasi jika pembelajaran teks berita dilakukan menggunakan aplikasi Wordwall, 19 siswa (72%) menjawab setuju sedangkan 3 siswa (12%) menjawab kurang setuju.

Pertanyaan ketiga mengenai “Saya sangat memperhatikan pembelajaran teks berita saat menggunakan aplikasi Wordwall”, mendapatkan respons 3 siswa (12%) sangat setuju dan 22 siswa (88%) menjawab setuju. Selanjutnya pada pertanyaan keempat mengenai “Saya lebih mudah memahami materi teks berita dengan menggunakan aplikasi Wordwall, sebanyak 6 siswa (24%) menjawab sangat setuju sementara 19 siswa (76%) menjawab setuju.

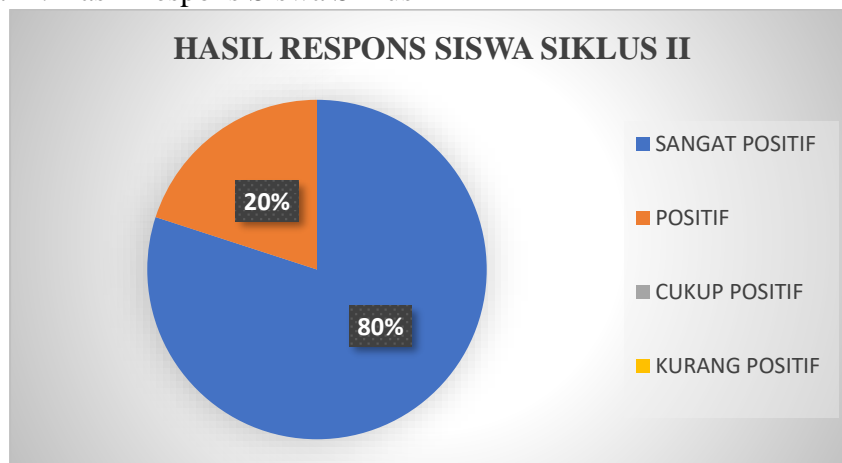
Pertanyaan kelima mengenai “Saya lebih suka mengerjakan soal melalui aplikasi Wordwall” mendapat respons sangat setuju dari 4 siswa (16%), respons setuju mendapatkan 20 respons dari siswa (80%), dan kurang setuju sebanyak 1 respons (4%). Berikutnya pada pertanyaan keenam “Saya lebih cepat mengingat materi teks berita jika pembelajaran dilakukan dengan menggunakan aplikasi Wordwall”, sebanyak 5 siswa (20%) merespons sangat setuju, 18 siswa 72% merespons setuju dan 2 siswa (8%) merespons kurang setuju.

Pertanyaan ketujuh “Nilai saya lebih bagus saat mengerjakan soal menggunakan aplikasi Wordwall daripada pilihan ganda” mendapatkan respons sangat setuju dari 9 siswa (36%) dan respons setuju diberikan oleh 16 siswa (64%). Pertanyaan kedelapan mengenai “Saya merasa bersemangat saat belajar menggunakan aplikasi Wordwall”, sebanyak 4 siswa (16%) menjawab sangat setuju, sementara 21 siswa (84%) menjawab setuju.

Pada pertanyaan kesembilan mengenai “Saya bersungguh sungguh belajar saat pembelajaran dilakukan dengan menggunakan aplikasi Wordwall”, sebanyak 4 siswa (16%) menjawab sangat setuju, 19 siswa (76%) menjawab setuju, dan 2 siswa (8%) menjawab kurang setuju. Pertanyaan terakhir mengenai “Saya merasa tertantang mengerjakan pertanyaan-pertanyaan melalui aplikasi Wordwall” mendapatkan respons sangat setuju sebanyak 10 dari siswa (40%), respons setuju sebanyak 14 siswa (56%), dan respons kurang setuju sebanyak 1 siswa (4%).

Berdasarkan pemerolehan data respons siswa tersebut, bisa ditarik kesimpulan bahwa rata-rata siswa memberi respons yang positif terhadap penggunaan aplikasi Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran teks berita kelas VII SMP Negeri 3 Pringgarata.

Gambar 2. Hasil Respons Siswa Siklus II



Berdasarkan tabel tersebut, dari 25 siswa yang telah mengisi kuesioner, terdapat 20 siswa (80%) yang merespons sangat positif terhadap penggunaan aplikasi Wordwall Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran teks berita kelas VII SMP Negeri 3 Pringgarata, dan 5 siswa (20%) memberi respons positif.

Ditinjau dari kriteria yang diinginkan, maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata respons siswa terhadap penggunaan aplikasi Wordwall pada pembelajaran teks berita kelas VII SMP Negeri 3 Pringgarata yakni 46,5% dengan kategori sangat positif.

Berikut uraian tanggapan siswa terhadap setiap butir pertanyaan dalam kuesioner.

Tabel 2. Detail Respons Siswa Siklus II

No. Angket	Tanggapan				
	SS Orang (%)	S Orang (%)	KS Orang (%)	TS Orang (%)	STS Orang (%)
1	14 (56%)	11 (44%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)
2	15 (60%)	10 (40%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)
3	17 (68%)	8 (32%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)
4	16 (64%)	9 (36%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)
5	19 (76%)	6 (24%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)
6	19 (76%)	6 (24%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)
7	13 (52%)	12 (48%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)
8	17 (68%)	8 (32%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)
9	16 (64%)	9 (36%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)
10	19 (76%)	6 (24%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah dibagikan pada siklus II, didapatkan hanya dua tanggapan yang diberikan oleh siswa yakni sangat setuju dan setuju. Berikut diuraikan semua respons yang diberikan siswa terhadap kuesioner terkait penggunaan aplikasi Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran teks berita.

Berdasarkan pertanyaan pertama mengenai “Saya tidak merasa kesulitan dalam pembelajaran teks berita saat menggunakan aplikasi Wordwall”, Sebanyak 14 orang siswa dengan persentase sebanyak 56% menjawab sangat setuju jika mereka tidak merasa kesulitan dalam pembelajaran teks berita saat menggunakan aplikasi Wordwall, sedangkan 11 siswa dengan persentase 44% menjawab setuju.

Pertanyaan kedua mengenai “Saya sangat termotivasi jika pembelajaran teks berita dilakukan menggunakan aplikasi Wordwall”, 15 siswa dengan persentase sebanyak 60% menjawab sangat setuju jika mereka termotivasi jika pembelajaran teks berita dilakukan menggunakan aplikasi Wordwall, sedangkan 10 siswa (40%) menjawab setuju.

Pertanyaan ketiga mengenai “Saya sangat memperhatikan pembelajaran teks berita saat menggunakan aplikasi Wordwall”, mendapatkan respons 17 siswa (68%) sangat setuju dan 8 siswa (32%) menjawab setuju. Selanjutnya pada pertanyaan keempat mengenai “Saya lebih mudah memahami materi teks berita dengan menggunakan aplikasi Wordwall, sebanyak 16 siswa (64%) menjawab sangat setuju sementara 9 siswa (36%) menjawab setuju.

Pertanyaan kelima mengenai “Saya lebih suka mengerjakan soal melalui aplikasi Wordwall” mendapat respons sangat setuju dari 19 siswa (76%) dan respons setuju mendapatkan 6 respons dari siswa (24%). Berikutnya pada pertanyaan keenam “Saya lebih cepat mengingat materi teks berita jika pembelajaran dilakukan dengan menggunakan aplikasi Wordwall”, sebanyak 19 siswa (76%) merespons sangat setuju dan 6 siswa (24%) merespons setuju.

Pertanyaan ketujuh “Nilai saya lebih bagus saat mengerjakan soal menggunakan aplikasi Wordwall daripada pilihan ganda” mendapatkan respons sangat setuju dari 13 siswa (52%) dan respons setuju diberikan oleh 12 siswa (48%). Pertanyaan kedelapan mengenai “Saya merasa bersemangat saat belajar menggunakan aplikasi Wordwall”, sebanyak 17 siswa (68%) menjawab sangat setuju, sementara 8 siswa (32%) menjawab setuju.

Pada pertanyaan kesembilan mengenai “Saya bersungguh sungguh belajar saat pembelajaran dilakukan dengan menggunakan aplikasi Wordwall”, sebanyak 16 siswa (64%) menjawab sangat setuju dan 9 siswa (36%) menjawab setuju. Pertanyaan terakhir mengenai “Saya merasa tertantang mengerjakan pertanyaan-pertanyaan melalui aplikasi Wordwall” mendapatkan respons sangat setuju sebanyak 19 dari siswa (76%) dan respons setuju sebanyak 6 siswa (24%).

Rata-rata data respons siswa terhadap penggunaan aplikasi Wordwall yang diperoleh dari tindakan siklus I yakni 41,7% yang berada pada kategori positif, sementara Rata-rata data respons siswa terhadap penggunaan aplikasi Wordwall yang diperoleh dari tindakan siklus II yakni 46,5% yang berada pada kategori sangat positif. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Lestari (2021) yang menyatakan bahwa wordwall bisa mengangkat minat belajar siswa dengan hasil bahwa media permainan dapat meningkatkan motivasi belajar dari 72% pada siklus I menjadi 84% pada siklus II. Peningkatan rata-rata skor tersebut terjadi karena pembelajaran menggunakan aplikasi Wordwall pada siklus II dirancang dengan semenarik mungkin dengan menggunakan jenis permainan yang paling menarik pula. Hal tersebut membuat siswa semakin semangat dan tidak mudah bosan mengikuti pembelajaran teks berita. Siswa menjadi semakin termotivasi untuk memperhatikan dan menyimak pembelajaran yang disampaikan guru demi mendapatkan nilai yang bagus.

Berdasarkan pemerolehan data respons siswa tersebut, bisa ditarik kesimpulan bahwa kebanyakan siswa memberikan tanggapan atau respons yang sangat positif terhadap

penggunaan aplikasi Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran teks berita kelas VII SMP Negeri 3 Pringgarata.

KESIMPULAN

Wordwall adalah sebuah aplikasi gratis dan menarik yang bisa diakses oleh semua kalangan secara gratis melalui browser manapun. Wordwall merupakan aplikasi dengan teknik desain permainan berbasis jaringan yang menawarkan banyak fitur permainan serta kuis yang bisa digunakan guru untuk menyajikan materi kepada siswa. Aplikasi Wordwall menjadi media pembelajaran yang menarik bagi siswa dan juga memudahkan guru dalam proses pembelajaran. Wordwall for education merupakan media pembelajaran berbasis website yang bisa membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar. Wordwall tergolong media pembelajaran yang penggunaannya tidak terlalu sulit dan bisa digunakan oleh siapapun dan dimanapun. Wordwall adalah sebuah educational games yang bertujuan mempermudah guru dalam membuat media pembelajaran tanpa perlunya kemampuan coding.

Respons siswa terhadap penggunaan aplikasi Wordwall pada pembelajaran teks berita kelas VII A SMP Negeri 3 Pringgarta didapatkan data yakni pada siklus I, rata-rata respons siswa yang diperoleh yakni sebesar 41,7% yang berada pada kategori positif, sementara Rata-rata data respons siswa terhadap penggunaan aplikasi Wordwall yang diperoleh dari tindakan siklus II yakni 46,5% yang berada pada kategori sangat positif. Peningkatan rata-rata skor tersebut terjadi karena pembelajaran menggunakan aplikasi Wordwall pada siklus II dirancang dengan semenarik mungkin dengan menggunakan jenis permainan yang paling menarik pula. Hal tersebut membuat siswa semakin semangat dan tidak mudah bosan mengikuti pembelajaran teks berita. Jadi, dari data respons siswa tersebut dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata respons siswa dan sudah memenuhi kriteria keberhasilan.

REFERENSI

- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Community Development Journal*, 4(2), 1653–1660.
- Dennis, Fitriyani. (2007). *Bekerja Sebagai Wartawan*. Jakarta: Erlangga.
- Firmansyah. (2021). “Motivasi Belajar dan Respon Siswa terhadap Online Learning sebagai Strategi Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19”. *Ukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 591.
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). “Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar”. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689–3696.
- Hasbullah, Et. Al. (2019). “Strategi Belajar Mengajar dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam”. *Jurnal Pendidikan Agama*, 3(2), 18.
- Lestari, R. D. (2021). 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. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 1-6.
- Mujahidin, AA, Salsabila, UH, Hasanah, AL, Andani, M., & Aprillia, W. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Inovatif: Jurnal Penelitian Ilmu Sosial*, 1 (2), 552-560.
- Putri, Fanny Mestyana. (2020).” Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 Di Min 2 Kota Tangerang Selatan”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Uin Syarif Hidayatullah Jakarta.

Rohmatunnisa, Aldika. (2022). “Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Hasil Belajar Menyimak Teks Biografi di SMAS Triguna Utama Tahun Pelajaran 2021/2022”. Skripsi. Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.130.