

INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR

Amalia Fauziah Azhari¹⁾, Fairuza Khadijah²⁾, Dian Rif'iyati³⁾

¹ Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

e-mail amaliafauziahazhari@mhs.uingusdur.ac.id

² Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

e-mail fairuzakhadijah@mhs.uingusdur.ac.id

³ Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

e-mail dian.rifyati@uingusdir.ac.id

ABSTRACT

This research analyzes the innovation of game-based learning media through the Wordwall application in increasing students' learning motivation in elementary schools. The method that researchers use is the literature review method to examine wordwall-based learning media and its relationship with students' learning motivation in elementary schools. This research shows the results that wordwall media can be used by teachers to collaborate on learning based on gamification. The application of wordwalls in learning is considered relevant as a learning medium in order to develop students' understanding, through smart test layouts, wordwalls also make it easier for educators to analyze student learning outcomes assessments. Equipped with various game features, the wordwall application has been proven to increase the learning motivation of students in elementary schools.

Keywords: *Learning Media, Wordwall, Learning Motivation, Elementary School*

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis terkait inovasi Media Pembelajaran Berbasis Game Melalui Aplikasi *Wordwall* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. Adapun metode yang peneliti gunakan adalah metode telaah pustaka untuk mengkaji media pembelajaran berbasis *wordwall* dan hubungannya dengan motivasi belajar peserta didik di sekolah dasar. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa media *wordwall* dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mengkolaborasikan pembelajaran dengan basis gamifikasi. Penerapan *wordwall* dalam pembelajaran dinilai relevan sebagai media pembelajaran agar dapat mengembangkan pemahaman siswa, melalui *layout-layout* tes cerdas, *wordwall* juga memudahkan pendidik untuk dapat menganalisis penilaian hasil belajar

peserta didik. Dilengkapi dengan fitur permainan yang beragam aplikasi wordwall terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Wordwall, Motivasi Belajar, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Dalam sebuah pembelajaran, media pembelajaran memegang peran krusial, apalagi pada era modern seperti sekarang ini. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dijadikan perantara dalam menyampaikan materi ajar agar dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik. Dengan penggunaan media pembelajaran, materi yang sedang dipelajari menjadi lebih konkret, mudah dimengerti oleh peserta didik, dan meminimalisir terjadinya miskonsepsi (Panjaitan et al., 2020). Dengan media pembelajaran yang baik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Secara umum media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu media visual, audio, maupun audio visual. Media visual dapat berupa gambar, tulisan, skema, bagan, dan lain lain. Media audio dapat berupa rekaman atau radio, sedangkan media audio visual dapat berupa video, film, dan televisi (Susanti et al., 2017). Namun pada era *society* 5.0 seperti sekarang ini tantangan guru menjadi lebih kompleks, dimana motivasi belajar peserta didik cenderung menurun. Hal ini dikarenakan peserta didik lebih berminat pada *game online* di handphone mereka dibandingkan dengan materi pembelajaran yang disampaikan guru.

Berdasarkan hasil survei oleh Hootsuite (*We Are Social*), Indonesia merupakan negara dengan tingkat pengguna *game online* terbanyak ketiga di dunia, dengan intensitas penggunaan yang tinggi (Dihni, 2022). *Game online* merupakan permainan yang dimainkan secara bersamaan (Multi pemain) dengan memanfaatkan jaringan internet. Menurut Jane McGonical, *game* dapat membantu pengetahuan, keterampilan, dan rasa percaya diri peserta didik untuk bekerja dalam tim. Permainan game dirasa lebih menyenangkan dan mampu memberikan kesan bermakna dan membangkitkan semangat dalam diri setiap pemain (Justin Marquis, 2023). Oleh karena itu, *Game online* bukan hanya difungsikan sebagai permainan semata, melainkan dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran.

Salah satu alternatif yang dapat dimanfaatkan oleh guru yaitu dengan mengkolaborasi pembelajaran dengan basis gamifikasi melalui media *wordwall*. *Wordwall* merupakan sebuah *website* yang tersedia berbagai fitur layanan *game* agar dapat dimanfaatkan sebagai media dalam proses belajar mengajar. Sebagai implementasi kegiatan pembelajaran agar bermakna bagi peserta didik tingkat sekolah dasar juga harus menyesuaikan karakteristik peserta didik itu *sendiri* yaitu operasional konkret. Pada ranah sekolah dasar, peserta didik akan merasa senang

ketika mereka dilibatkan dalam pembelajaran. Peserta didik juga akan merasa antusias dengan pembelajaran yang melibatkan gerak tubuh, permainan, bekerja sama dalam kelompok, dan pembelajaran langsung (praktik). Melalui media pembelajaran yang berbasis *game* ini akan menarik antusiasme dari peserta didik sehingga motivasi belajar pada peserta didik sekolah dasar dapat meningkat.

METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode telaah pustaka untuk mengkaji dengan cermat topik yang telah dibahas oleh para peneliti atau ilmuwan dalam berbagai sumber. Informasi yang diambil berasal dari buku, jurnal, *ebook*, dan artikel ilmiah lainnya. Proses penulisan melibatkan langkah-langkah berikut: pertama, mengumpulkan data mengenai inovasi media pembelajaran berbasis *game*, aplikasi *wordwall*, dan motivasi belajar peserta didik, serta mengkaji hubungan antara media pembelajaran berbasis *game* melalui aplikasi *wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di sekolah dasar. Kedua, menganalisis data berdasarkan pemikiran penulis. Terakhir, menyimpulkan temuan dari hasil analisis dan telaah pustaka yang telah dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran.

Asal kata media dari bahasa latin dan termasuk bentuk jamak dari kata medium yang arti sebenarnya perantara atau pengantar. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology yang dikenal dengan AECT*) di Amerika, ini mengkarakterisasi media sebagai semua struktur dan saluran yang digunakan seseorang untuk menyampaikan pesan atau data (Sapriyah, 2019).

Menurut Newby, Stepich, Lehman & Russel dalam Andi Kristanto, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pemanfaatan media pembelajaran adalah mempermudah komunikasi dan lebih mengembangkan hasil belajar. Lebih lanjut Gagne & Briggs dalam Andi Kristanto menyatakan bahwa, media pembelajaran meliputi alat-alat yang benar-benar dipergunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari buku, alat perekam, kaset, rekaman, perekam video, film, *slide* (bingkai foto), foto, gambar, ilustrasi, TV dan PC. Pada akhirnya, media merupakan bagian dari aset pembelajaran atau wahana nyata yang memuat materi pendidikan dalam lingkungan siswa yang dapat memacu siswa untuk belajar (Kristanto, 2016).

Media pembelajaran merupakan alat atau wadah untuk menyampaikan pesan atau informasi yang dapat melalui materi pembelajaran sehingga dapat mengembangkan motivasi peserta didik dalam mengetahui cara mencapai tujuan pembelajaran. Atau sebaliknya media pembelajaran adalah suatu alat atau sarana untuk menyebarluaskan dan menyampaikan materi atau isi yang dapat merangsang akal orang banyak sehingga pengajaran dan penumbuhan pengalaman dapat berjalan dengan sukses dan sasaran pembelajaran dapat tercapai dengan sempurna (Zahwa dan Syafi'i, 2022)

Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Peserta Didik Sekolah Dasar

Pengembangan media pembelajaran berbasis game untuk peserta didik tingkat sekolah dasar memerlukan pertimbangan khusus terkait dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Berikut adalah beberapa cara di mana media pembelajaran berbasis game dapat disesuaikan dengan peserta didik tingkat sekolah dasar:

1. **Grafis dan Desain yang Ramah Anak**

Dalam penggunaan media pembelajaran harus di desain agar sesuai dengan minat peserta didik. Misalnya dengan menggunakan grafis, warna, dan desain yang sesuai dengan tingkat usia peserta didik. Memilih gambar dan elemen visual yang menarik bagi anak-anak. Serta memastikan antarmuka game mudah dipahami dan ramah anak agar peserta didik dapat dengan mudah menavigasi dan berinteraksi dengan konten.

2. **Tingkat Kesulitan yang Sesuai**

Media pembelajaran berbasis game juga harus menyesuaikan tingkat kesulitan dengan tingkat kognitif dan perkembangan peserta didik. Guru juga harus memastikan bahwa tantangan yang diberikan dapat diatasi oleh peserta didik tanpa menyebabkan frustrasi yang berlebihan. Serta media pembelajaran berbasis game dapat dirancang dengan peningkatan kesulitan seiring berjalannya waktu, memberikan pengalaman pembelajaran yang progresif.

3. **Skenario dan Konten Berbasis Cerita**

Media pembelajaran berbasis game perlu mengintegrasikan naratif atau cerita ke dalam game untuk membuatnya lebih menarik. Peserta didik cenderung merespon lebih baik terhadap pembelajaran yang disajikan dalam bentuk cerita atau skenario yang menarik. Dan cerita tersebut relevan dengan pengalaman dan kehidupan sehari-hari anak-anak.

4. Sistem Penghargaan yang Memotivasi

Implementasikan sistem penghargaan yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Misalnya, pemberian hadiah virtual, poin, atau tingkat prestasi yang memotivasi anak-anak untuk menyelesaikan tugas dan mencapai tujuan pembelajaran. Pertimbangkan untuk menyertakan elemen visual yang menyenangkan, seperti karakter lucu atau animasi meriah sebagai bagian dari penghargaan.

5. Interaksi Sosial

Dalam pembelajaran berbasis game guru perlu memberikan baopsi untuk interaksi sosial, baik kerja sama dalam tim atau tantangan yang melibatkan kompetisi dengan teman-teman sekelas. Komponen sosial dapat meningkatkan daya tarik dan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar satu sama lain.

6. Keberlanjutan dan Konsistensi

Guru harus merancang game dengan tata letak yang konsisten dan mudah diikuti. Pertimbangkan pengulangan elemen-elemen desain untuk membangun keberlanjutan dan memfasilitasi pemahaman. Serta memastikan bahwa materi pembelajaran dan aktivitas dalam game menciptakan pengalaman yang terintegrasi dan terhubung dengan konsep-konsep sebelumnya.

7. Kemudahan Akses dan Penggunaan

Kemudahan dalam akses dan penggunaan perlu diperhatikan dalam menerapkan media pembelajaran berbasis game. Pastikan bahwa game dapat diakses dengan mudah, baik di dalam maupun di luar kelas. Platform pembelajaran dapat diakses dari berbagai perangkat dan lingkungan. Desain antarmuka yang sederhana dan intuitif membantu peserta didik untuk mandiri dalam menggunakan media pembelajaran.

Melalui pendekatan yang hati-hati terhadap karakteristik dan kebutuhan peserta didik tingkat sekolah dasar, media pembelajaran berbasis game dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil pembelajaran mereka.

Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Game Melalui Aplikasi *Wordwall* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik

Wordwall merupakan program gamifikasi digital berbasis jaringan yang memberikan beragam permainan dan tes yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan penilaian materi. Program ini dibuat oleh perusahaan dari United Kingdom, Visual Education Ltd. Program ini layak dimanfaatkan oleh para pendidik yang perlu membuat strategi evaluasi pembelajaran. Hal yang paling atraktif tentang *wordwall* adalah bahwa permainan yang dibuat

dapat dimainkan dengan gaya *offline* yang dapat dicetak. *Wordwall* juga menunjang berbagai permainan di beragam platform media sosial berbasis web. *Wordwall* membantu pendidik untuk membuat permainan interaktif dan mencetak lembar kerja untuk peserta didik. Dengan ini pendidik hanya perlu memasukkan substansi yang sepadan dengan kelas, kata kunci, pengertian, pertanyaan, dan gambar (Khairunisa, 2021).

Program ini mempunyai berbagai keunggulan, seperti mempunyai banyak *layout* atraktif yang bisa didapatkan gratis oleh siapa saja. Permainan yang sudah dibuat bisa langsung dikirim lewat platform pembelajaran seperti *Whatsapp*, *Google Classroom*, dan lain-lain dalam bentuk PDF, oleh karena itu peserta didik bisa dengan gampang mengaksesnya bahkan ketika sedang *offline*. Ada berbagai macam permainan yang bisa dibuat pada program *wordwall*, misalnya tes, teka-teki silang, mencari kata pembandingan, roda acak, menyusun ulang kata, melihat kata, dsb. Media pembelajaran *wordwall* ini adalah salah satu pembelajaran media yang efektif dimanfaatkan pada pembelajaran berbasis web seperti saat ini (Surahmawan et al., 2021).

Penggunaan media pembelajaran berbasis game telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Berikut adalah contoh konkret bagaimana media pembelajaran berbasis game dapat mempengaruhi motivasi belajar:

1. Daya Tarik Visual dan Interaktif

Game *wordwall* sering kali menawarkan grafis yang menarik, suara, dan animasi yang membuat pengalaman belajar lebih menarik dan menyenangkan serta memiliki fitur interaktif dalam permainan memberikan kontrol kepada peserta didik dalam menavigasi dan menjalankan aktivitas pembelajaran, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi.

2. *Reward System*

Game menyertakan sistem penghargaan atau poin yang diberikan kepada peserta didik saat mereka mencapai tujuan atau menyelesaikan tugas, oleh karena itu reward ini dapat memberikan motivasi tambahan kepada peserta didik karena mereka merasa prestasi mereka diakui dan dihargai.

3. Tantangan dan Keterampilan

Game sering kali dirancang dengan tingkat kesulitan yang dapat disesuaikan. Peserta didik dihadapkan pada tantangan yang sesuai dengan tingkat keterampilan mereka. Ini dapat meningkatkan motivasi, karena peserta didik merasa terdorong untuk mengatasi tantangan dan meningkatkan keterampilan mereka.

4. *Feedback* Instan

Game memberikan umpan balik instan terhadap tindakan peserta didik. Sebagai contoh, ketika mereka menjawab pertanyaan dengan benar atau menyelesaikan suatu tugas, mereka mungkin mendapatkan umpan balik langsung. Umpan balik instan ini dapat memberikan dorongan positif, meningkatkan rasa pencapaian, dan oleh karena itu, meningkatkan motivasi.

5. Konteks Pendidikan yang Relevan

Game sering kali menyajikan konteks pembelajaran dalam bentuk naratif atau skenario yang menarik. Ini dapat membantu peserta didik melihat relevansi dan aplikasi praktis dari konsep-konsep yang dipelajari. Relevansi konten dapat meningkatkan motivasi karena peserta didik dapat melihat bagaimana pembelajaran dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari atau dalam situasi nyata.

6. Kompetisi dan Kerja Sama

Beberapa game melibatkan elemen kompetisi atau kerja sama antara peserta didik. Oleh karenanya peserta didik dapat merasa termotivasi untuk bersaing dengan teman-teman mereka atau bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Kompetisi dapat menjadi sumber motivasi ekstra, sementara kerja sama dapat membangun semangat tim dan rasa kebersamaan.

Contoh konkret di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game dapat mengintegrasikan elemen-elemen yang meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui pengalaman yang interaktif, menarik, dan relevan (Dwi Rochmada, 2022).

Di era teknologi saat ini, *Wordwall* dapat menjadikan pembelajaran sebagai permainan, meningkatkan imajinasi peserta didik dalam pembelajaran, dan lebih mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis permainan internet (Purnamasari et al., 2020). Penerapan *wordwall* dalam pembelajaran dinilai dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat mengembangkan pemahaman siswa, melalui *layout-layout* tes cerdas, program ini juga memudahkan pendidik untuk dapat melihat penilaian hasil belajar siswa (Agusti & Aslam, 2022).

Salah satu fitur yang ada dalam program *wordwall* adalah game *crossworld*. *Game crossworld* menginstruksikan peserta didik untuk mencari jawaban dengan menghubungkan huruf per huruf baik itu berbentuk later L, U dan sebagainya. Dengan itu peserta didik dapat termotivasi dalam belajar, karena dalam permainan *crossworld* terdapat tampilan, suara, susunan huruf yang menarik perhatian peserta didik. Serta kemampuan kognitif dan

psikomotorik peserta didik lebih terasah karena menggunakan pengetahuan dari peserta didik dan keterampilan kecepatan dalam menjawab pertanyaan.

Adapun pengaruh penerapan *wordwall* dengan motivasi belajar peserta didik yaitu *wordwall* lebih ampuh daripada menggunakan teknik ceramah yang semata-mata memakai media buku dalam pembelajaran. Sehingga suasana dalam pembelajaran dengan media yang menarik dapat berdampak pada saat pembelajaran. Keefektifan program *wordwall* dengan motivasi belajar dilatarbelakangi oleh beberapa faktor, seperti (1) Program *wordwall* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bermain sambil belajar. (2) Berbagai tampilan membuat peserta didik tidak mudah jenuh saat belajar. (3) Pendidik memberikan arahan kepada peserta didik dalam pembelajaran. (4) Memberikan penghargaan kepada peserta didik dengan bentuk pujian serta adanya kesempatan peserta didik untuk mencapai peringkat atas dalam menelusuri jawaban atas pertanyaan. Peserta didik yang mencari dan mendapatkan jawaban bisa menambah motivasi belajar. Menurut Khairunisa dalam Prisma Gandasari dan Puri Pramudiani menyatakan bahwa penggunaan gamifikasi berbasis web melalui *wordwall* mempunyai hasil yang sangat kuat dalam meningkatkan penyerapan materi pembelajaran. Penelitian yang dilaksanakan menunjukkan bahwa penerapan *wordwall* terbukti meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Gandasari & Pramudiani, 2021).

Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar

Wordwall adalah *platform* pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan guru membuat berbagai aktivitas pembelajaran interaktif seperti kuis, permainan kata, dan lainnya. Penerapan media pembelajaran berbasis *Wordwall* dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung dan penghambat. Faktor pendukung adalah beberapa indikator yang menunjukkan keterkaitan positif dalam memanfaatkan aplikasi *wordwall* dengan motivasi belajar peserta didik. Misalnya struktur permainan yang beragam, kerangka berpikir permainan yang tidak membosankan, media yang dapat dimanfaatkan untuk belajar sambil bermain, dan materi yang lebih jelas. Pemanfaatannya juga menggunakan media berbasis teknologi yang membuat siswa semakin bersemangat dalam mengerjakan tugas. Dan juga hanya menggunakan jaringan internet yang bagus sudah dapat menciptakan media pembelajaran yang inventif serta interaktif. Media ini dapat dilaksanakan melalui online oleh karena itu peserta didik dapat mengaksesnya kembali dengan memanfaatkan link yang dibagikan oleh pendidik. Fitur pun dapat memantau dan pelaporan pada *Wordwall* memungkinkan guru untuk melacak kemajuan siswa dan menilai efektivitas pembelajaran secara real-time. Hal ini memperlihatkan gambaran positif dalam

memanfaatkan media pembelajaran dengan motivasi belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Mujahidin et al., 2012).

Walaupun sebenarnya penggunaan media pembelajaran wordwall cukup menyenangkan, namun media pembelajaran wordwall juga mempunyai kekurangan, antara lain:

1. Keterbatasan Akses Teknologi

Jika peserta didik atau guru tidak memiliki akses yang memadai ke perangkat komputer atau internet, penerapan Wordwall dapat terhambat. Sehingga berkurang pula motivasi belajar peserta didik.

2. Kurangnya Pelatihan

Dalam implementasi pembelajaran berbasis wordwall, Jika guru tidak diberikan pelatihan yang cukup tentang cara menggunakan Wordwall atau memanfaatkan semua fitur yang ada, hal ini dapat menghambat penerapan yang efektif.

3. Ketersediaan Waktu

Keterbatasan waktu dalam kurikulum atau jadwal pembelajaran dapat menjadi hambatan, terutama jika penggunaan Wordwall memerlukan waktu tambahan yang tidak tersedia.

Penting untuk mempertimbangkan faktor-faktor ini dan merencanakan penerapan Wordwall dengan cermat untuk memaksimalkan manfaatnya dalam konteks pembelajaran (Khairunnisa, 2023).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwa di era modern seperti sekarang ini, media pembelajaran memegang peran krusial dalam pembelajaran. Salah satu alternatif yang dapat dimanfaatkan oleh guru adalah dengan mengkolaborasikan pembelajaran dengan basis gamifikasi melalui media *wordwall*. *Wordwall* dapat menjadikan pembelajaran sebagai permainan, yang meningkatkan imajinasi peserta didik dalam pembelajaran, dan lebih mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis game online. Penerapan *wordwall* dalam pembelajaran dinilai relevan sebagai media pembelajaran agar dapat mengembangkan pemahaman siswa, melalui *layout-layout* tes cerdas, aplikasi ini juga memudahkan pendidik agar dapat menganalisis hasil penilaian belajar peserta didik. Dilengkapi dengan fitur permainan yang beragam, aplikasi *wordwall* terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik di sekolah dasar.

Dalam penelitian ini, disarankan agar pihak sekolah terus mendukung kebermaknaan sebuah pembelajaran dari media pembelajaran yang diterapkan dalam proses belajar. Pihak sekolah perlu memberikan insentif dan pengakuan yang memotivasi peserta didik untuk terus berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Selain itu pendidik juga harus mengikuti tranformasi zaman yang serba digital supaya dapat memberikan sebuah pembelajaran seseuai dengan zamannya. Untuk itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengukur efektifitas media wordwall dalam mencapai tujuan pembelajaran serta mengidentifikasi pengaruh media wordwall dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Dihni, V. A. (2022). *Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia*. Databoks.
- Dwi Rochmada, E. (2022). Pengembangan Game Edukasi Wordwall Dalam Pembelajaran IPS Materi Peninggalan Sejarah Kelas IV Sekolah Dasar. *Pgsd*, 10(06), 1355–1364.
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689–3696. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1079>
- Justin Marquis. (2023). *What Does Game-Based Learning Offer Higher-ed*. Gonzaga University.
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase–Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas. *Mediasi*, 2(1), 41–47. <https://doi.org/10.46961/mediasi.v2i1.254>
- Khairunnisa. (2023). Seminar Nasional LPPM UMMAT Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis TPACK pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Peserta didik Kelas IV SDN. *Seminar Nasional LPPM UMMAT*, 2(April), 353–361.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- 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>
- Panjaitan, R. G. P., Titin, T., & Putri, N. N. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan di Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(1), 141–151. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i1.16062>
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2020). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 177–180.
- Sapriyah. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Surahmawan, A. N. I., Arumawati, D. Y., Palupi, L. R., Widyaningrum, R., & Cahyani, V. P. (2021). Penggunaan Media Wordwall sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia. *Pisces*, 1(1), 95–105.
- Susanti, Affrida, Z., & Fahyuni, E. F. (2017). Jenis Jenis Media Dalam Pembelajaran. *Umsida*, 1(1), 1–17.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>