

## **Pengenalan Platform dengan Menggunakan Media Wordwall di SD Inpres Morowa**

**Atifa<sup>1</sup>, Andi Hajar<sup>2</sup>, Suhardiman<sup>3\*</sup>**

atifaa1510@gmail.com<sup>1</sup>, andihajar.ah@gmail.com<sup>2</sup>, suhardimanbone@gmail.com<sup>3\*</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Teknologi Pendidikan

<sup>1,2,3</sup>Universitas Muhammadiyah Bone

Received: 25 10 2024. Revised: 07 01 2025. Accepted: 12 01 2025.

**Abstract :** This service activity aims to improve the quality of learning at SD Inpres Morowa through the use of the wordwall platform. The approach used in this activity is the service learning approach. The aim of this approach is to ensure the transfer of knowledge about wordwalls to students goes well. The research method used is knowledge transfer by involving students as active participants in introductory activities. The results of this research prove that through a service learning approach, students are not only active in carrying out assignments but are also actively involved in various games and quizzes provided by the Wordwall platform. This has a positive impact on increasing student learning motivation and student learning outcomes. Apart from that, with variations in learning methods using Wordwall, students' interest in learning increases. Students show higher motivation to participate in learning and participate actively in class activities.

**Keywords :** Education, Wordwall Media, Interactive Learning.

**Abstrak :** Kegiatan pengabdian ini bermaksud guna meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Inpres Morowa melalui pemanfaatan *platform wordwall*. Pendekatan yang dipakai dalam kegiatan ini yaitu pendekatan *service learning*. Tujuan pendekatan ini adalah untuk memastikan transfer pengetahuan tentang *wordwall* kepada siswa berjalan dengan baik. Metode penelitian yang dipakai ialah *knowledge transfer* dengan melibatkan siswa sebagai partisipasi aktif dalam kegiatan pengenalan. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa melalui pendekatan *service learning*, siswa tidak hanya aktif dalam mengerjakan tugas tetapi juga terlibat secara aktif dalam beragam permainan dan kuis yang disediakan oleh *platform Wordwall*. Hal ini berdampak positif pada peningkatan motivasi belajar siswa serta hasil belajar siswa. Selain itu, dengan adanya variasi dalam metode pembelajaran menggunakan *Wordwall*, minat belajar siswa meningkat. Siswa memperlihatkan motivasi yang lebih tinggi untuk mengikuti pembelajaran dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelas.

**Kata kunci :** Pendidikan, Media *Wordwall*, Pembelajaran Interaktif.

### **ANALISIS SITUASI**

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang ditempuh oleh peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan serta kebiasaan dengan tujuan untuk

mengembangkan potensi peserta didik (Rahman et al., 2022). Di era globalisasi ini, pengaruh terhadap pendidikan tidak dapat dihindari karena pesatnya pertumbuhan teknologi informasi. Bidang pendidikan berada di bawah tekanan konstan dari seluruh dunia dalam meningkatkan kualitas pendidikan yang diberikannya dengan menyesuaikan diri dengan teknologi baru. Hal ini terutama berlaku dalam hal memasukkan TIK ke dalam pengajaran di kelas (Lailan, 2024). Kemajuan teknologi dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia, terutama pendidik, jika diterapkan secara baik, benar, dan bijaksana. Selain itu, teknologi dibidang pendidikan Indonesia bisa digunakan sebagai sumber pembelajaran dan alat bantu untuk administrasi dan pengajaran di kelas (Rahma Maulida, 2024). Di era globalisasi saat ini, pendidikan nasional sangat dipengaruhi oleh ilmu pengetahuan dan teknologi (Damarjati & Miatun, 2021). Dalam lanskap teknologi yang berkembang pesat saat ini, media serta materi pembelajaran di bidang pendidikan hanyalah dua contoh bagaimana teknologi merasuk ke dalam setiap aspek kehidupan manusia.

Siswa lebih terlibat dan antusias dalam belajar ketika mereka memakai media pembelajaran, yang merupakan keuntungan besar bagi dunia pendidikan. (Ayu Annisa et al., 2022). Menurut para ahli, Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk memberikan informasi kepada siswa selama proses belajar. Tujuannya adalah untuk meningkatkan motivasi belajar dan membantu mereka mengembangkan pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang baik (Afianti et al., 2022). Lingkungan belajar yang menarik bisa menciptakan suasana kelas yang hidup bagi siswa, jadi guru perlu memakai berbagai model serta media pembelajaran. Banyak pendidik yang memanfaatkan perangkat serta aplikasi teknologi untuk mendukung proses belajar, dengan tujuan meningkatkan motivasi dan minat siswa serta membantu mereka mengatasi berbagai kendala dalam belajar (Rahman et al., 2022). Media pembelajaran adalah sumber daya yang membantu di dalam kelas. Apa pun serta apa pun yang dapat menarik minat, emosi, dan kemampuan siswa untuk menginspirasi mereka untuk belajar (Soenarko et al., 2018). Memilih media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa berpikir secara mandiri, sehingga mereka dapat memahami materi dengan lebih baik. Seiring waktu, teknologi terus berkembang.

Ada beberapa cara langsung dan tidak langsung di mana kemajuan teknologi berdampak pada eksistensi manusia. Bidang pendidikan ialah salah satu yang terkena dampaknya (Afianti et al., 2022). Kemajuan teknologi telah memunculkan banyak sekali media baru untuk tujuan pendidikan, yang paling menonjol ialah alat pembelajaran digital interaktif. Sebagai alat bantu, media ini dapat membantu para pendidik dalam menyusun

pembelajaran siswa. Selain itu, siswa dapat memperoleh keterampilan yang sesuai dengan kemajuan digital, belajar menerapkan perangkat pembelajaran digital baik secara individu maupun berkelompok, dan menyelidiki konten dengan cara yang interaktif (Waluyo Hadi et al., 2024). Dalam konteks pendidikan, *platform* pembelajaran seperti *Wordwall* adalah alat atau situs web yang membantu guru dan siswa melakukan aktivitas belajar secara digital. *Wordwall* adalah *platform* digital yang bisa diakses melalui web, ini membantu para pendidik dalam mengembangkan media yang menarik yang memenuhi kebutuhan siswa sekaligus menyediakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Tujuan dari media pendidikan ini ialah guna membuat anak-anak tetap terlibat dan antusias selama proses pembelajaran sehingga mereka dapat melihat sekolah sebagai kegiatan yang menyenangkan.

Penggunaan aplikasi *Wordwall* adalah alternatif yang efektif untuk metode konvensional dalam meningkatkan proses pembelajaran ditingkat sekolah dasar. Beberapa peserta didik mengalami kesulitan saat pembelajaran hanya melalui ceramah atau metode konvensional. Oleh karena itu, perlunya penerapan metode pembelajaran yang tidak monoton dan menarik, seperti melalui permainan. *Wordwall* adalah aplikasi berbasis website yang menyediakan berbagai macam aktivitas, termasuk permainan yang dapat mendukung kegiatan dikelas agar membuat suasana yang interaktif serta aktif. Kemudian, aplikasi ini dapat diedit dengan mudah sesuai kebutuhan peserta didik. Materi pembelajaran yang terkesan monoton dapat disajikan dengan cara yang lebih menarik melalui penggunaan *game online* berbasis edukasi. Diharapkan hal ini bisa meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan memanfaatkan teknologi seperti *wordwall* dalam pembelajaran, diharapkan dapat mendukung pencapaian tujuan keempat dari program SDGs, yakni meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar. Penerapan teknologi diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan psikomotorik peserta didik dalam memahami pengetahuan dan keterampilan digital, serta meningkatkan kualitas pendidikan (Rahma Maulida, 2024).

## **SOLUSI DAN TARGET**

Ada beberapa solusi yang ditawarkan oleh penulis yaitu meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa melalui aktivitas interaktif, integrasi teknologi dalam pembelajaran, meningkatkan aksesibilitas materi dan siswa. Waktu pelaksanaan kegiatan pengabdian ini yaitu 14 Oktober 2024 yang dilakukan di SD Inpres Morowa, Desa Bonto Matene, Kecamatan Sinoa, Kabupaten Bantaeng, Sulawesi Selatan. Kegiatan pengabdian ini dilakukan dalam waktu sehari. Tujuan Penulis ini untuk memperkenalkan penggunaan *wordwall* sebagai

media pembelajaran interaktif di sekolah SD Inpres Morowa, diharapkan dengan penggunaan media *wordwall* siswa bisa memahami materi dengan lebih baik serta termotivasi untuk belajar, serta berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar.

Sasaran dari kegiatan pengabdian ini adalah siswa SD Inpres Morowa kelas VI dengan jumlah siswa 16 orang. Adapun beberapa solusi yang relevan yaitu meningkatkan minat dan semangat belajar siswa dengan memanfaatkan *wordwall* sebagai media pembelajaran yang bisa membuat pembelajaran lebih efektif, menyenangkan, serta menarik bagi siswa sehingga mereka termotivasi agar giat dalam belajar. Meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa dengan cara menjelaskan bagaimana *wordwall* dapat digunakan untuk merancang aktivitas pembelajaran. Selanjutnya yaitu menyediakan variasi metode dan media pembelajaran di mana *wordwall* menawarkan berbagai jenis permainan dan aktivitas interaktif yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran. *Wordwall* dapat digunakan untuk menciptakan variasi metode dan media pembelajaran yang lebih menarik.

## **METODE PELAKSANAAN**

Metode yang dipakai dalam kegiatan pengabdian ini ialah metode *knowledge transfer* melalui pendekatan *service learning* dengan tema “Pengenalan *platform* dengan Menggunakan Media *wordwall* di SD Inpres Morowa” dengan menggunakan metode *knowledge transfer* melalui pendekatan *service learning* diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Inpres Morowa. Metode *knowledge transfer* adalah metode yang dapat digunakan untuk berbagi pengetahuan dari satu orang atau kelompok kepada orang atau kelompok lain. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa pengetahuan yang berharga tidak hilang ketika seseorang meninggalkan tempat pendidikannya serta untuk meningkatkan kemampuan dan kinerja individu. Dalam pelaksanaan metode *knowledge transfer* melalui pendekatan *service learning* ada beberapa tahap yang perlu dilaksanakan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, serta tahap evaluasi. Secara singkat *service learning* adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan teori dengan praktik, sehingga peserta didik tidak hanya menjadi agen perubahan tetapi memberikan kontribusi yang positif dalam masyarakat. Metode *knowledge transfer* melalui pendekatan *service learning* adalah cara yang efektif untuk membagikan pengetahuan dan keterampilan. Dalam hal ini, pembelajaran lebih bermakna karena siswa dan guru terlibat dalam proses pembelajaran yang relevan dan dapat berkontribusi pada pembangunan masyarakat.



Gambar 1. Observasi dan perizinan

Pada tahap persiapan merupakan tahapan dimana dilakukan identifikasi tujuan dan sasaran observasi, mengumpulkan informasi tentang lokasi, waktu, dan subjek observasi, mengidentifikasi pihak yang berwenang memberikan izin dan menyiapkan dokumen yang diperlukan dalam mengajukan permohonan izin. Pada tahap ini dilaksanakan survei awal guna mengetahui tingkat penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran, melakukan perizinan kepada pihak sekolah yang akan menjadi mitra pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Setelah itu menyiapkan materi yang menarik dan interaktif. Kemudian menyiapkan perangkat keras dan lunak yang dibutuhkan pada saat kegiatan pengenalan dilakukan.



Gambar 2. Pelaksanaan Pengenalan *Wordwall*

Tahap kedua atau tahap pelaksanaan yaitu dengan melakukan pengenalan tentang dasar-dasar penggunaan *wordwall* dan cara mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran. Memfasilitasi siswa dalam mengerjakan proyek pembelajaran menggunakan *wordwall* dan merancang materi pembelajaran yang inovatif pada siswa kelas VI SD Inpres Morowa. Maksud kegiatan ini ialah agar mengenalkan cara belajar interaktif dengan menggunakan *platform* digital, sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar. Setelah penjelasan selesai, tim melanjutkan dengan praktik langsung menggunakan *Wordwall* dikelas. Siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok kecil untuk bermain permainan atau kuis yang sudah disiapkan di *platform Wordwall*. Setiap kelompok siswa akan bermain permainan yang

berisi soal-soal pelajaran. Setelah selesai, mereka akan berdiskusi dalam kelompok tentang jawaban yang mereka pilih dan apa yang mereka pelajari dari permainan itu. Setelah sesi permainan selesai, dilakukan penilaian untuk melihat seberapa baik siswa memahami materi yang diajarkan melalui *Wordwall*. Dalam tahap ini bermanfaat untuk meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa, mengembangkan keterampilan digital, memperkaya pengalaman belajar dan membantu guru memantau kemajuan siswa.



Gambar 3. Tahap Evaluasi

Setelah sesi permainan selesai dilakukan tahap evaluasi untuk mengecek seberapa baik siswa memahami materi yang sudah diajarkan melalui *Wordwall*. Tahap evaluasi dalam pengenalan *wordwall* bertujuan menilai efektifitas penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Tim mengajak siswa untuk berdiskusi tentang pengalaman mereka menggunakan *wordwall* dalam proses pembelajaran. Siswa diminta untuk memberikan pendapat mengenai apakah belajar dengan menggunakan *platform* ini lebih seruh dan apakah mereka merasa lebih mudah memahami materi dengan penggunaan *wordwall* sebagai media pembelajaran. Tahap ketiga atau tahap evaluasi adalah proses di mana dilakukan penilaian terhadap seberapa efektif *Wordwall* sebagai alat pembelajaran. Dalam tahap ini, juga dilihat bagaimana *Wordwall* dapat memberikan manfaat sebagai media interaktif yang membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, dan mendorong mereka agar lebih bersemangat dalam belajar.

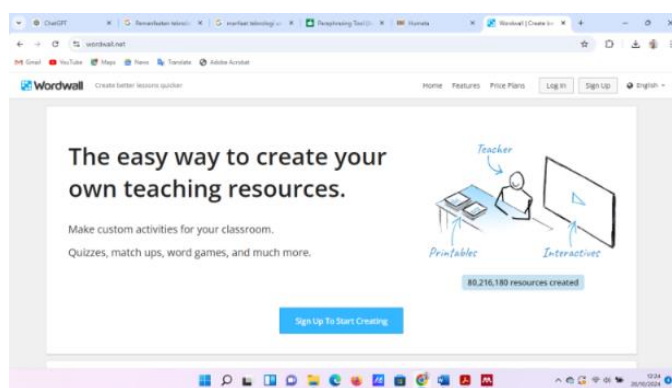
## **HASIL DAN LUARAN**

Pengenalan *platform* Pendidikan mengacu pada upaya untuk memperkenalkan atau menerapkan sistem digital dengan tujuan untuk mendukung proses pembelajaran. Dengan *Wordwall*, guru bisa membuat berbagai metode belajar menggunakan teknologi dengan memanfaatkan situs web. Aktivitas di *Wordwall* bisa disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan mendukung interaksi yang positif antara siswa. *Wordwall* juga berfungsi sebagai sumber

belajar dan alat untuk mengukur pemahaman siswa. *Platform* ini menawarkan cara pengajaran yang menarik dan menyenangkan, memberikan dampak positif pada penilaian akhir dan minat belajar siswa. *Wordwall* adalah *platform* online yang bisa digunakan untuk kuis interaktif. Karena berbasis web, siswa tidak perlu mengunduh aplikasi di ponsel mereka; cukup dengan membuka tautan yang dibagikan. Sebagai alternatif, kita juga bisa mengaksesnya dan menampilkannya di layar, sehingga siswa dapat menggunakan penilaian mereka sendiri untuk melihat kemajuan permainan. (Putra et al., 2024). Di *platform* ini, ada banyak fitur menarik yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan menciptakan pembelajaran yang interaktif (Kusnadi & Azzahra, 2024).

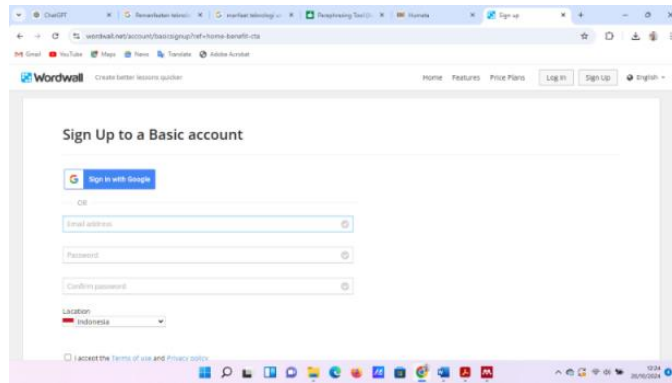
Penggunaan media *Wordwall* bermanfaat dalam meningkatkan interaksi yang produktif bagi siswa. Keuntungan dari aplikasi *Wordwall* termasuk dalam opsi dasar gratis dan tersedia beberapa template yang dapat dipilih. Serta game yang sudah dibuat bisa disebarkan kepada siswa melalui *WhatsApp*, *Google Classroom*, dan *platform* lainnya. Salah satu keuntungan lainnya adalah guru dapat mencetak game dalam format PDF, sehingga memudahkan siswa yang menghadapi masalah dengan jaringan (Aghel et al., 2024). Dalam permainan *wordwall* peserta didik tidak harus menggunakan android cukup dengan peserta didik maju ke depan untuk memilih permainan yang akan mereka mainkan disini guru akan bertugas sebagai alat yang akan mengoperasikan aplikasinya (Waluyo Hadi et al., 2024). Adapun langkah-langkah dalam mengakses *wordwall* hal pertama yang dilakukan yaitu dengan membuka website <https://wordwall.net/> di halaman *google*.

Setelah mengakses website *wordwall* klik *sign up to start creating*



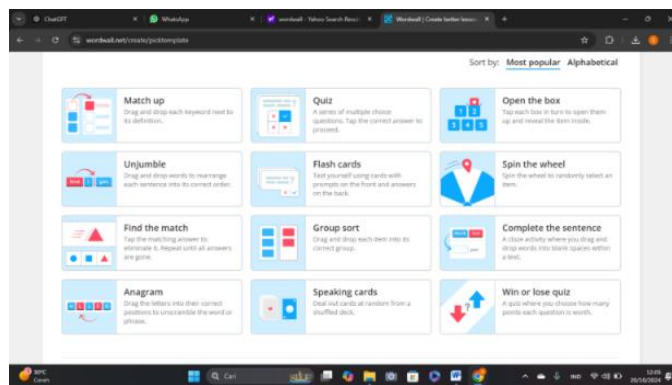
Gambar 4. Tampilan Awal *Platform Wordwall*

Kemudian daftar akun dengan mengisi alamat email, kata sandi, dan lokasi



Gambar 5. Membuat Akun *Wordwall*

Setelah membuat akun selanjutnya kamu akan masuk ke *dashboard* aplikasi *wordwall*



Gambar 6. Tampilan Dashboard *Wordwall*

Saat pertama kali diperkenalkan aplikasi *Wordwall* kepada siswa, mereka menunjukkan sikap positif dengan antusiasme tinggi. Mereka bersemangat karena sebelumnya belum tahu atau pernah menggunakan aplikasi *Wordwall*. Awalnya, siswa merasa bingung tentang cara menggunakannya. Namun, dengan latihan dan penjelasan, mereka mulai memahami dan bisa menggunakan aplikasi tersebut. Siswa sangat bersemangat saat menggunakan *Wordwall* karena mereka bisa belajar sambil bermain. Permainan di *Wordwall* membuat mereka lebih tertarik dan semangat untuk memahami pelajaran. Siswa tidak hanya mendengarkan, akan tetapi juga berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar.

Tabel 1. Hasil perbandingan

No	Aspek	Sebelum menggunakan <i>Wordwall</i>	Setelah menggunakan <i>wordwall</i>
1.	Pengenalan Media	Sebagian besar siswa belum mengetahui apa itu <i>wordwall</i> .	85% siswa mengetahui dan memahami fungsi <i>wordwall</i> sebagai media belajar.
2.	Motivasi Belajar	Motivasi belajar rendah, siswa kurang tertarik dengan metode pembelajaran konvensional.	Motivasi belajar meningkat, siswa terlihat lebih antusias saat <i>wordwall</i> diperkenalkan
3.	Interaksi Siswa	Interaksi antar siswa dan siswa-guru minim selama pembelajaran.	Interaksi meningkat, siswa aktif berdiskusi dan berkolaborasi



4	Pemahaman Materi	Siswa mengalami kesulitan memahami materi tanpa media interaktif.	melalui <i>wordwall</i> . Pemahaman materi meningkat, terlihat dari hasil kuis <i>wordwall</i> yang baik.
5	Kepuasan Belajar siswa	40% siswa merasa bosan dengan metode pembelajaran yang berulang	85% siswa merasa senang dan terhibur dengan <i>wordwall</i> .

Tabel 1 menyajikan hasil perbandingan, yang menunjukkan dampak positif sebelum serta sesudah dari pemakaian *wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif di SD Inpres Morowa. Tabel ini menyoroti perubahan pada aspek pengenalan media, motivasi belajar, interaksi siswa, pemahaman materi, dan kepuasan belajar siswa. Dari hasil pelaksanaan siswa menunjukkan semangat yang luar biasa disepanjang kegiatan pengabdian ini. Siswa terlibat secara aktif dalam permainan dan kuis yang disediakan oleh *platform wordwall*. Setelah menggunakan *wordwall*, siswa menunjukkan peningkatan dalam pemahaman materi. Peningkatan minat dan motivasi siswa dengan tampilan yaang menarik, interaktif, dan beragam jenis permainan, *wordwall* dapat mengubah persepsi siswa tentang belajar menjadi lebih menyenangkan. Hal ini akan memicu rasa ingin tahu serta semangat mereka untuk terus belajar. Peningkatan pemahaman konsep siswa melalui berbagai aktivitas yang disediakan *wordwall*, siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi pelajaran. Di ruang kelas di mana dinding kata menyediakan lingkungan yang kondusif untuk pembelajaran yang aktif dan kolaboratif, siswa akan lebih mungkin untuk berpartisipasi. Hasilnya, mereka akan lebih nyaman untuk berbicara di kelas serta mengajukan pertanyaan. Peningkatan keterlibatan siswa dengan dan pemahaman konten mata pelajaran, serta peningkatan kinerja pada kuis *wordwall*, merupakan tanda-tanda peningkatan hasil pembelajaran.

## SIMPULAN

Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan teknologi berperan penting dalam meningkatkan mutu pendidikan. Di SD Inpres Morowa, pemakaian *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif telah diperkenalkan untuk membantu siswa belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik. *Wordwall* memungkinkan guru menciptakan kuis dan permainan yang mendorong siswa agar lebih berpartisipasi dalam proses belajar. Penggunaan teknologi ini diharapkan bisa meningkatkan minat serta semangat siswa, serta membantu mereka memahami materi pelajaran dengan baik. Dari pembahasan diatas *Wordwall* terbukti dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa karena menawarkan berbagai metode pembelajaran yang menarik. Dalam pengabdian di SD Inpres Morowa, *Wordwall* digunakan

sebagai media pembelajaran interaktif. Dengan pendekatan diskusi kelompok, Bahkan siswa yang tidak tertarik dengan format perkuliahan tradisional pun menemukan bahwa *Wordwall* dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap mata pelajaran. Selain itu, *platform* ini juga dapat berkontribusi pada pengembangan lingkungan belajar yang lebih menarik dan partisipatif. Dengan hasil yang baik ini, *Wordwall* menjadi pilihan yang efektif untuk mendukung pembelajaran, baik secara *online* maupun *offline*. *Platform* ini dapat membantu mencapai tujuan pendidikan, meningkatkan kualitas belajar, dan menjawab tantangan di era digital.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Afianti, E. O., Ratnawuri, T., & Pritandhari, M. (2022). Pengembangan Game Edukatif “Nomic Smart” Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Kelas X Sma. *EDUNOMIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 3(1), 72–82. <https://doi.org/10.24127/edunomia.v3i1.2888>
- Aghel, D., MA'lufah, S., Damayanti, M., & Asmara, M. (2024). Menanamkan ketertarikan terhadap pembelajaran IPAS dengan menggunakan media wordwall pada siswa sekolah dasar. 8(2). <https://doi.org/10.24114/js.v8i2.56169>
- Ayu Annisa, N., Rusdiyani, I., & Nulhakim, L. (2022). Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Melalui Aplikasi Game Edukasi Berbasis Android. *Akademika*, 11(01), 201–213. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i01.1939>
- Damarjati, S., & Miatun, A. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kritis. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2). <https://doi.org/10.24176/anargya.v4i2.6442>
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlah Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 323–339. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526>
- Lailan, A. (2024). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 3(7), 3257–3262. <https://doi.org/10.55681/sentri.v3i7.3115>
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiq, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 81–

95. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.8749>

- Rahma Maulida, R. (2024). Penerapan Teknologi Wordwall Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar Untuk Mewujudkan Tujuan Keempat Program SDGS. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 1(3), 372–377. <https://doi.org/10.62017/jppi.v1i3.1215>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul/article/view/7757>
- Soenarko, B., Wiguna, F. A., Putri, K. E., Primasatya, N., Kurnia, I., Imron, I. F., Damayanti, S., & Wahyudi, W. (2017). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Memanfaatkan Bahan Bekas untuk Guru Sekolah Dasar pada Anggota Gugus 2 Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri. *Jurnal ABDINUS : Jurnal Pengabdian Nusantara*, 1(2), 96–106. <https://doi.org/10.29407/ja.v1i2.11738>
- Waluyo Hadi, Yofita Sari, & Nadra Maulida Pasha. (2024). Analisis Penggunaan Media Interaktif Wordwall terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(2), 466–473. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1570>