

GAME INTERAKTIF *WORDWALL* SEBAGAI INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL PADA ANAK USIA DINI

Nisna Nursarofah*¹, Taopik Rahman², Gilar Gandana³

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya
Email: nisna11@upi.edu

Nursarofah, Nisna., Taopik Rahman, Gilar Gandana. (2024). Game Interaktif *Wordwall* Sebagai Inovasi
Media Pembelajaran Digital Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 9(1), 78-85.

doi: <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v9i1.3900>

Diterima: 30-05-2024

Disetujui: 04-08-2024

Dipublikasikan: 11-12-2024

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi oleh pesatnya perkembangan teknologi khususnya pada bidang pendidikan. Saat ini, anak usia dini sudah mengenal yang namanya teknologi, bahkan anak-anak lebih pintar dalam mengoperasikan teknologi salah satunya yaitu handphone. Hal tersebut perlu menjadi perhatian khusus para pendidik dalam menciptakan lingkungan yang nyaman dan menyediakan media pembelajaran yang menarik bagi anak. Salah satu media digital yang bisa digunakan oleh pendidik dalam membuat media pembelajaran yaitu game interaktif wordwall yang merupakan aplikasi website untuk membuat permainan interaktif dengan berbagai template yang tersedia. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menganalisis game interaktif wordwall sebagai inovasi media pembelajaran digital pada anak usia dini. Metode yang digunakan dalam penelitian yaitu metode *library reseach* dengan cara mengumpulkan beberapa arikel yang membahas mengenai game interaktif wordwall sebagai inovasi media pembelajaran digital yang selanjutnya dianalisis serta ditarik kesimpulan dari beberapa artikel tersebut. Hasil penelitian dengan metode *library reseach* tersebut menunjukkan bahwa game interaktif wordwall efektif digunakan sebagai media pembelajaran digital khususnya pada anak usia dini. Game interaktif wordwall ketika digunakan dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar yang signifikan.

Kata kunci: Game Interaktif Wordwall, Media Pembelajaran Digital, Anak Usia Dini

Abstract: This research is motivated by the rapid development of technology, especially in the field of education. Currently, early childhood is already familiar with technology, even children are smarter in operating technology, one of which is a cellphone. This needs to be a special concern for educators in creating a comfortable environment and providing interesting learning media for children. One of the digital media that can be used by educators in creating learning media is the interactive wordwall game which is a website application for creating interactive games with various available templates. The purpose of this study is to analyze the interactive wordwall game as an innovation in digital learning media for early childhood. The method used in the study is the library research method by collecting several articles that discuss the interactive wordwall game as an innovation in digital learning media which are then analyzed and conclusions are drawn from several articles. The results of the study using the library research method show that the interactive wordwall game is effective for use as a digital learning media, especially for early childhood. Interactive wordwall games when used in the learning process can increase motivation and significant learning outcomes.

Keywords: Wordwall Interactive Games, Digital Learning Media, Early Childhood

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada masa usia kritis dimana anak memiliki kemampuan dalam menyerap informasi-informasi yang berada dilingkungannya. Hal tersebut juga di sampaikan oleh Montessori yang mengungkapkan bahwa anak berada pada usia kritis atau usia sensitif dikarenakan usia 0-6 tahun mempunyai potensi-potensi yang berkembang secara baik jika mendapatkan stimulasi yang optimal, tetapi beda halnya jika tidak distimulasi dengan optimal, maka akan menimbulkan masalah terhadap perkembangan anak kedepannya dan hal tersebut akan berdampak pada kehidupan anak selanjutnya (Tatminingsih, S). Oleh karena itu, supaya perkembangan anak optimal, diperlukan kesadaran dari orang dewasa baik orang tua ataupun pendidik untuk dapat memberikan yang terbaik bagi anak agar anak dapat berkembang sesuai tahapan usianya.. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh pendidik agar perkembangan anak berkembang secara optimal yaitu dengan menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan disenangi oleh anak, sehingga ketika anak berada di lingkungan pendidikan formal dan melakukan aktivitas pembelajaran anak merasa nyaman dan tidak mudah merasa bosan. Untuk memunculkan suasana lingkungan belajar yang menarik, pendidik dapat membuat media pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan teknologi. Kemajuan teknologi pada saat ini tidak bisa dihindarkan, apalagi anak usia dini sudah mengenal yang namanya teknologi. Hal tersebut berpengaruh terhadap aspek kehidupan yaitu dalam bidang pendidikan. Perkembangan teknologi memberikan dampak positif dan negatif dalam pendidikan. Tetapi hal tersebut bisa dimanfaatkan dengan baik jika pendidik mampu memadukan antara perkembangan teknologi dengan dunia pendidikan, salah satunya pada pendidikan anak usia dini. Teknologi yang semakin berkembang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam menggunakan media pembelajaran. Apalagi saat ini banyak sekali media pembelajaran berbasis digital yang dapat digunakan untuk membantu dalam memfasilitasi pembelajaran pada anak usia dini. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik yaitu menggunakan game interaktif wordwall.

Menurut Sari & Yarza (2021) game interaktif wordwall merupakan aplikasi *website* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, sumber belajar, dan assessment pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik agar pembelajaran lebih menarik bagi anak. Game interaktif wordwall juga disebut sebagai aplikasi berbasis web yang dapat digunakan oleh pendidik untuk membuat game berdasarkan kuis yang menyenangkan, atau membuat game dengan tujuan untuk melihat peningkatan pembelajaran (Sentani, A,D., Yudianto, A., & Rahmat, D., 2022). Adapun hasil penelitian yang dilakukan oleh (Aprilia, 2024) mengungkapkan bahwa pengembangan media pembelajaran wordwall dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan keragaman sosial pada siswa sekolah dasar dan media tersebut efektif digunakan sebagai media pembelajaran atau evaluasi pada semua pelajaran. Kemudian ada hasil penelitian yang dilakukan oleh (Puspitasari et al., 2022) yang menyimpulkan bahwa game wordwall efektif digunakan sebagai pembelajaran simulasi pada materi atletik di SD Negeri 183/II Sumber Mulya.

Dari dua hasil penelitian tersebut terlihat bahwa game wordwall dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan pengemasan yang menarik. Oleh karena itu, tujuan penulisan ini yaitu untuk memberikan informasi mengenai game wordwall sebagai inovasi media pembelajaran tetapi pada jenjang pendidikan anak usia dini dengan mengumpulkan artikel-artikel atau referensi yang relevan terkait game wordwall dalam memfasilitasi pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *library reseach* atau dapat disebut dengan studi kepustakaan. Metode studi kepustakaan ini pada dasarnya menggunakan artikel-artikel ilmiah, buku, ataupun referensi lain yang berhubungan dengan judul yang diambil. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data didapatkan dari aplikasi publish or perish melalui beberapa proses yaitu mencari artikel yang berkaitan dengan judul menggunakan keyword game interaktif wordwall sebagai inovasi

pembelajaran digital, kemudian data dari artikel tersebut dianalisis dengan dibuatkan tabel untuk mempermudah penganalisisan artikel. Teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan teknik analisis deskriptif dan selanjutnya dilakukan penarikan kesimpulan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan metode *library reseach* mengenai game interaktif wordwall sebagai inovasi media pembelajaran pada anak usia dini disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Review Artikel

No	Penulis	Judul	Hasil
1	(Fidya & Oktavian, 2021)	Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall Ihfanti	Penggunaan media ini dapat memberikan dampak terhadap hasil belajar motivasi belajar siswa
2	(Desty et al., 2022)	Penerapan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar	Penggunaan aplikasi game wordwall dapat menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, menarik, dan menyenangkan bagi siswa
3	(Khoriyah & Muhid, 2022)	Inovasi Teknologi Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall Website pada Mata Pelajaran PAI di Masa Penerapan Pembelajaran Jarak Jauh: Tinjauan Pustaka	Dengan menggunakan media wordwall ini pendidik dapat membuat media yang lebih berinovasi sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pelajaran PAI
4	(Cahyono et al., 2022)	Pemanfaatan E-Learning	Inovasi media pembelajaran
5	(Nisa & Susanto, 2022)	Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar	Penggunaan game ini berpengaruh positif terhadap daya minat belajar siswa
6	(Olisna, Zannah et al., 2022)	Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar	Dengan adanya pengembangan game interaktif wordwall dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan
7	(Mardiyah, 2022)	Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall sebagai Evaluasi Pembelajaran pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam	Hasil penelitian menyimpulkan bahwa media pembelajaran wordwall mampu membantu mahasiswa dalam mengingat materi pelajaran dan mampu memberikan kesan yang menyenangkan ketika menggunakan media

No	Penulis	Judul	Hasil	No	Penulis	Judul	Hasil
			pembelajaran wordwall			Tournament pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar	pembelajaran berbasis permainan team dengan berbantuan wordwall dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa
8	(Vanisa Magasvaran, Jennie Ukat, 2022)	<i>Boosting Vocabulary Mastery in Primary School Pupils by Revolutionizing Wordwall through C&K</i>	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan edukasi wordwall melalui Catch and Keep (C&K) dapat meningkatkan pengetahuan kosakata siswa sekolah dasar	13	(Aliya et al., 2024)	Penerapan Pendekatan TaRL Berbantuan Media Wordwall Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas II-C SDN Margorejo VI	Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa indonesia meningkat secara signifikan dengan menggunakan pendekatan TaRL berbasis media wordwall
9	(Wildan & Rusdiani, 2023)	Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar	Media game edukatif wordwall efektif digunakan sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan bangun ruang untuk siswa sekolah dasar	14	(Aprilia, 2024)	Pengembangan Wordwall: Inovasi Media Pembelajaran Digital Terintegrasi	Wordwall efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan evaluasi pada semua mata pelajaran
10	(Triyani, 2023)	Penggunaan Game Interaktif Berbasis Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa SMP	Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa game interaktif berbasis wordwall efektif dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran	15	(Rifki Ristiawan, Nurfidah Dwitianti, 2024)	Pelatihan Wordwall untuk Membuat Games Pembelajaran Interaktif Bagi Guru SDN Sukaindah 02 Kab. Bekasi	Wordwall sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar
11	(Aeni & Bundu, 2023)	<i>The Development of Social Science Learning Media Based on Wordwall Digital Game in Elementary Schools</i>	Pengembangan media digital pembelajaran IPS berbasis wordwall praktis digunakan dalam pembelajaran IPS siswa sekolah dasar	16	(Awalyah et al, 2024)	Pengaruh Game Interaktif Wordwall terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas	Game interaktif wordwall berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari peningkatan
12	(Sholichah & Munshif, 2023)	<i>Wordwall Tournament: Inovasi Model Pembelajaran Team Games</i>	Penerapan wordwall tournament sebagai inovasi model pembelajaran dengan				

No	Penulis	Judul	Hasil
		V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe	hasil test yang meningkat
17	(Hikam & Setiawan, 2024)	Wordwall Website: Inovasi Media Pembelajaran Agama (PAI) dalam Merespon Era Digital	Hasil penelitian menyimpulkan bahwa penggunaan wordwall webiste memberikan dampak yang baik terhadap pengalaman belajar siswa dalam materi PAI

Dari hasil review artikel tersebut menghasilkan benang merah yaitu rata-rata hasil penelitian mengenai penggunaan game interaktif wordwall menunjukkan hasil yang positif terhadap efektivitas dan hasil belajar siswa yang terlihat pada skor penilaian hasil belajar yang meningkat secara signifikan. Bahkan, game interaktif wordwall ini dijadikan sebagai materi pelatihan bagi guru-guru agar dapat membuat inovasi media pembelajaran yang lebih bervariasi agar siswa lebih bersemangat ketika belajar tanpa merasa terbebani dengan materi yang sedang dipelajarinya. Oleh karena itu, game interaktif wordwall ini bisa juga digunakan oleh guru PAUD sebagai media pembelajaran dengan konten materi yang disesuaikan dengan tema pembelajaran di PAUD.

Pembahasan

Temuan hasil penelitian menunjukkan bahwa game interaktif wordwall sebagai salah satu media pembelajaran digital yang efektif digunakan dalam pembelajaran dan berdampak positif terhadap proses pembelajaran di sekolah. Adapun penjelasan lebih rinci terkait media game interaktif wordwall sebagai inovasi media pembelajaran digital yaitu sebagai berikut:

Pengertian Game Interaktif Wordwall

Purnamasari et al (2022) menjelaskan bahwa wordwall dikemas ke dalam bentuk permainan yang dapat menimbulkan interaksi antara pemain dan game wordwall melalui berbagai bentuk permainan seperti menjawab kuis, diskusi, dan survei. Game interaktif

wordwall juga didefinisikan sebagai *website* yang dapat diakses secara online dan gratis kapanpun dan dimanapun, serta pengaksesan ke dalam gamesnya sangat mudah tidak terbatas ruang dan waktu (Zalillah & Alfurqan, 2022). Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa game interaktif wordwall adalah aplikasi permainan berbasis *website* yang dapat menimbulkan interaksi dua arah antara pemain dan media dan juga memiliki timbal balik antara peserta didik yang memainkan dengan aplikasi tersebut.

Perusahaan asal United Kingdom, Visual Education Ltd yang mengembangkan game interaktif wordwall ini dan termasuk ke dalam jenis media pembelajaran interaktif dengan berbagai penyajian permainan yang dapat diakses secara gratis dan online melalui situs *wordwall.net*. Tampilan pada game interaktif wordwall menarik baik dari segi warna ataupun tema didalam gamenya sehingga dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh pendidik sebagai media pembelajaran digital yang menarik bagi anak. Ada berbagai jenis tipe permainan dalam game interaktif wordwall seperti kuis, teka-teki silang, kartu acak, *random wheel*, benar atau salah, *hangman*, cari kata, *open the box*, dan masih banyak jenis yang lainnya (Rosdiani et al, 2021). Dalam game ini ada template permainan yang bisa digunakan secara gratis dan ada juga yang berbayar. Tetapi hal tersebut tidak mengurangi kualitas dari permainan ini, karena jika bisa memanfaatkan dengan baik maka beberapa jenis permainan yang gratis dapat digunakan dengan baik.

Kelebihan dan Kekurangan Game Interaktif Wordwall

Olisna et al (2022) menjelaskan bahwa terdapat beberapa kelebihan dari game interaktif wordwall diantaranya:

- 1) Game ini dapat digunakan secara gratis untuk beberapa jenis permainan
- 2) Konten game dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik
- 3) Game ini dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun melalui *link* yang sudah disediakan
- 4) Memiliki berbagai jenis permainan
- 5) Game ini menjadi salah satu inovasi dalam pembelajaran agar dapat

menciptakan pembelajaran yang lebih menarik

Selain itu, ada juga kelebihan yang lain dalam game interaktif wordwall yaitu game yang sudah dibuat bisa disesuaikan dengan tema dan jenis permainan yang diinginkan, kemudian dari segi tingkat kesulitanpun dapat diatur oleh guru. Ini merupakan salah satu fitur yang menarik, dimana dengan tema yang berbeda anak akan merasa semakin tertarik untuk bermain sesuai dengan minat dan pilihan anak tanpa membuat permainan dari awal lagi. Selain itu, jenis permainan juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar anak agar dapat sesuai dengan tujuan pencapaian serta minat dan ketertarikan anak. Kelebihan lain dari game interaktif wordwall yaitu cara penggunaan game yang mudah tidak perlu di download terlebih dulu, tetapi cukup dengan mengklik tautan yang dishare oleh guru untuk dapat masuk ke gamenya. Kemudian wordwall memiliki waktu yang dapat dibatasi, dashboard yang menampilkan nama pemain yang login dalam permainan serta wordwall bisa digunakan pada handphone tidak harus dengan komputer (Zalillah & Alfurqan, 2022). Selain beberapa kelebihan yang telah dipaparkan, ada juga kekurangan dalam game interaktif wordwall yaitu *font size* pada wordwall tidak bisa disesuaikan ukuran atau besar kecilnya sesuai keinginan, dan ketika jaringan internet tidak stabil atau mengalami gangguan maka penggunaan wordwall akan terganggu.

Game Interaktif Wordwall sebagai Inovasi Media Pembelajaran Digital pada Anak Usia Dini

Media pembelajaran digital merupakan alat yang berfungsi sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik dalam menyampaikan pesan yang mempunyai tujuan untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan serta mengubah perilaku atau sikap dan mengembangkan keterampilan peserta didik dengan bantuan perangkat lunak berbasis audio dan visual yang disajikan secara kontekstual, menarik, dan interaktif. Dengan menggunakan media pembelajaran digital dapat menghasilkan proses pembelajaran yang lebih menarik, merangsang eksplorasi peserta didik, mendukung dalam proses pemecahan masalah, dan merangsang perkembangan

kemampuan bernalar kritis dan kreatif (Alifah et al, 2023). Untuk mewujudkan pembelajaran yang menarik, penggunaan media game interaktif wordwall merupakan salah satu alternatif yang tepat. Karena penggunaan game interaktif wordwall dapat menciptakan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menghibur peserta didik, serta menarik peserta didik untuk terus belajar dan diajuhkan dari rasa bosan, karena media yang digunakan sangat interaktif. Kemudian game interaktif ini membuat guru lebih kreatif dan inovatif untuk memanfaatkan media digital sebagai media pembelajaran salah satunya dengan memanfaatkan game interaktif wordwall. Game ini mudah untuk digunakan baik di laptop maupun di handphone dan dapat dikases dimanapun dan kapanpun (Purnamasari et al., 2022). Penerapan media wordwall berbasis website ini dapat menjadi alternatif pendidik dalam meningkatkan aktifitas pembelajaran peserta didik dalam pembelajaran dikelas ataupun diluar kelas sehingga hasil belajar menjadi optimal (Sari, 2021). Dari pemaparan sebelumnya didapatkan kesimpulan bahwa game interaktif wordwall ini dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, sehingga pada jenjang pendidikan anak usia dini game ini dapat juga digunakan. Menurut Bacon & Kearney (2020) ketika anak-anak hadir di sekolah, maka seluruh potensi anak akan dikembangkan. Sehingga hal tersebut berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran yang sesuai dan anak tertarik menggunakan media tersebut, secara tidak langsung dapat menstimulasi potensi perkembangan anak. Untuk itu, guru harus bisa memaksimalkan pemanfaatan media game interaktif wordwall karena di dalam game ini terdapat berbagai fitur menarik, yang akan dapat mengantarkan anak menuju wahana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna dengan tercapainya hal itu, maka segala tujuan pembelajaran

SIMPULAN

Media pembelajaran seiring berjalannya waktu semakin berkembang dan tidak bisa dihindarkan. Oleh karena itu, pendidik harus mampu menyesuaikan dengan perkembangan teknologi dan hal tersebut berdampak dalam

media pembelajaran yang digunakan terutama pada anak usia dini. Anak usia dini berada pada masa kritis dimana perkembangan anak harus dapat terstimulasi dengan baik dan memberikan pengalamana belajar yang menyenangkan bagi anak. Pengalaman belajar yang menyenangkan dapat mempengaruhi pandangan anak terhadap pembelajaran. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan yaitu dengan menggunakan game interaktif wordwall yang sudah terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran dan menghasilkan respon yang positif dari siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, S., & Bundu, P. (2023). *The Development of Social Science Learning Media Based on Wordwall Digital Game in Elementary Schools*. 44(2), 9–19. <https://doi.org/10.9734/AJESS/2023/v44i2957>
- Alifah, H. N., Virgianti, U., Imam, M., Sarin, Z., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Kudus, U. M. (2023). *Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa SD*. 1(3).
- Aliya, N., Amin, S. M., Indrati, J., & Nafi, U. (2024). Penerapan Pendekatan TaRL Berbantuan Media Wordwall Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas II-C SDN Margorejo VI. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9, 1094–1103.
- Aprilia, R. (2024). *Pengembangan Wordwall: Inovasi Media Pembelajaran Digital Terintegrasi*. 13(2), 1525–1540.
- Bacon, V. R., & Kearney, C. A. (2020). *Children and Youth Services Review School climate and student-based contextual learning factors as predictors of school absenteeism severity at multiple levels via CHAID analysis*. *Children and Youth Services Review*, 118(May), 105452. <https://doi.org/10.1016/j.chilyouth.2020.105452>
- Budi Tri Cahyono, Ibnu Nazim Bintoro, W. N. (2022). *Pemanfaatan E-Learning Platform Wordwall Untuk Menunjang Pembelajaran Daring Bagi Guru Tk Di Kabupaten Banyuwangi*. 3, 36–46.
- Desty, A., Utami, D., Marini, A., & Sabanil, S. (2022). *Penerapan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar Adinda*. 6(4), 6855–6865. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3365> ISSN
- Dhillan Zalillah, A. (2022). *Penggunaan Game Interaktif Wordwall Dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sdn 17 Gurun Laweh Padang*. 4, 491–504. <https://doi.org/https://doi.org/10.36088/mana.zhim.v4i2.1996>
- Fidya, I., & Oktaviana, E. (2021). *Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall*. 219–227.
- Hikam, C. S., & Setiawan, A. (2024). *Wordwall Website: Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam Merespon Era Digital*. 06(03), 17525–17531. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v6i3.5679>
- Khoriyah, R., & Muhid, A. (2022). *Inovasi Teknologi Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall Website pada Mata Pelajaran PAI di Masa Penerapan Pembelajaran Jarak Jauh: Tinjauan Pustaka*. 9(3), 192–205. <https://doi.org/https://doi.org/10.21093/twt.v9i3.4862>
- Mardhiyah, A. (2022). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam*. 1(4), 481–488.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 7(1), 140–147. <https://doi.org/https://doi.org/10.29210/022035jpci0005>
- Nurul Awalyah, Hidayah Quraisy, S. (2024). *Pengaruh Game Interaktif Wordwall Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sdn No. 138 Inpres Mangulabbe*. 5(138), 44–55.
- Olisna, Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4133–4143. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2737>
- Puspitasari, D. Y., Haryanto, H., Sofyan, S., Jambi, U., Jambi, U., Jambi, U., Pebelajaran, M.,

- Game, S., & Siswa, H. B. (2022). *Efektivitas Pembelajaran Simulasi Berbantuan Game Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Atletik*. 3(2), 1103–1109. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2357>
- Rifki Ristiawan, Nurfidah Dwitiyanti, N. S. (2024). *Pelatihan wordwall untuk membuat games pembelajaran interaktif bagi guru sdn sukaindah 02 kab. bekasi*. 07(02), 190–198.
- Rosdiani, L., Munawar, B., & Dewi, R. (2021). *Pelatihan Membuat Game Edukasi Wordwall Untuk Guru*. 2(2), 247–255.
- Sari, I. K. (2021). *Blended Learning sebagai Alternatif Model Pembelajaran Inovatif di Masa Post-Pandemi di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 5(4), 2156–2163.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru SDIT Al-Kahfi*. 4(April), 195–199.
- 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.
- Sholichah, N. F., & Munshif, F. A. (2023). *Wordwall Tournament : Inovasi Model Pembelajaran Team Games Tournament pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. 01, 2019–2024.
- Tatminingsih, S. (n.d.). *Hakikat Anak Usia Dini*. 1–31.
- Triyani, R. (2023). *Penggunaan Game Interaktif Berbasis Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa SMP*. 1(1), 40–49.
- Ulfi Purnamasari, Fika Rahmanita, Soffi Soffiatun, Wiwit Kurniawan, F. A. (2022). *Bermain bersama pengetahuan peserta didik melalui media pembelajaran berbasis game online word wall*. November.
- Vanisa Magasvaran, Jennie Ukat, M. M. Y. (2022). *Boosting Vocabulary Mastery in Primary School Pupils by Revolutionizing Wordwall through C & K*. January. <https://doi.org/10.6007/IJARPED/v11-i1/11852>
- Wildan, A., & Rusdiyani, I. (2023). *Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar*. 07(02), 1623–1634.