



## Prosiding Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset  
IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah"



## Desain dan Persepsi Guru pada Kuis Wordwall untuk Materi Kebahasaan dan Jenis Teks

Choirus Yunika Sari<sup>1</sup>(✉), Cahyo Hasanudin<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro,  
Indonesia

[sarinika68@gmail.com](mailto:sarinika68@gmail.com)

**abstrak**— Penggunaan kuis interaktif menjadi alternatif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa pada materi kebahasaan dan jenis teks. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan desain kuis Wordwall serta persepsi guru terhadap penggunaannya. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan eksplorasi, dengan pengumpulan data melalui angket, analisis tematik, dan validasi triangulasi sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain kuis Wordwall meliputi empat aspek, yaitu: (1) desain media, (2) kemudahan penggunaan, (3) motivasi dan keterlibatan, dan (4) pemahaman materi. Persepsi guru didominasi jawaban "sangat setuju" sebanyak 60 respons, dengan 12 respons "tidak setuju" dan tanpa respons "sangat tidak setuju." Persepsi guru menunjukkan banyak yang memilih sangat setuju.

**Kata kunci**— Kuis interaktif, Wordwall, Kebahasaan & jenis-jenis teks

**Abstract**— The use of interactive quizzes serves as an alternative to enhance student engagement and understanding of linguistic elements and text types. This study aims to describe the design of Wordwall quizzes and teachers' perceptions of their use. The research employed a qualitative method with an exploratory approach, using questionnaires for data collection, thematic analysis for data processing, and source triangulation for validation. The findings show that the design of Wordwall quizzes includes four aspects: (1) media design, (2) ease of use, (3) motivation and engagement, and (4) material comprehension. Teachers' perceptions were dominated by 60 "strongly agree" responses, with 12 "disagree" responses and no "strongly disagree" responses. Overall, teachers' perceptions indicate that most respondents chose "strongly agree."

**Keywords**— Interactive quiz, Wordwall, linguistic elements & text types

## PENDAHULUAN

Menurut Kurniawati (2021), desain pembelajaran dipahami sebagai rangkaian kegiatan perencanaan dan pengelolaan unsur-unsur pembelajaran yang bertujuan agar materi yang disampaikan dapat dipahami peserta didik secara optimal. Sejalan dengan pendapat tersebut, Rudjiono dan Saputra (2021) menyatakan bahwa desain pembelajaran merupakan proses yang disusun secara sistematis, dimulai dari analisis

kebutuhan pembelajaran hingga penetapan strategi penyampaian yang sesuai. Selain itu, Asmawati (2017) mengemukakan bahwa desain pembelajaran melibatkan penentuan tujuan, materi, metode, dan media pembelajaran yang dirancang secara terpadu untuk menunjang efektivitas proses belajar mengajar.

Hidayat (2022) menjelaskan bahwa desain pembelajaran dapat direalisasikan melalui pengembangan berbagai media interaktif, seperti video pembelajaran, modul berbasis digital, serta kuis daring. Iswandih (2021) mengemukakan bahwa desain pembelajaran juga dapat diwujudkan dalam bentuk perencanaan pembelajaran berbasis proyek maupun permainan edukatif yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa. Sementara itu, Magdalena dkk. (2020) menyatakan bahwa desain pembelajaran dapat mencakup penyusunan RPP, pengembangan media digital, serta perancangan tampilan visual bahan ajar yang menarik guna mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi.

Arsyad (2019) mengemukakan bahwa desain pembelajaran berperan penting dalam membantu guru merancang kegiatan belajar secara terstruktur dan efisien. Pandangan tersebut didukung oleh Nir'aini (2020) yang menyatakan bahwa penerapan desain pembelajaran dapat memperjelas penyajian materi, mengoptimalkan pemanfaatan waktu, serta memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, Nadhira dkk. (2022) menegaskan bahwa desain pembelajaran yang dirancang dengan baik mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, bermakna, dan selaras dengan karakteristik peserta didik.

Charlina dan Septyanti (2019) menjelaskan bahwa kuis merupakan bentuk evaluasi singkat yang dimanfaatkan untuk menilai tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Sejalan dengan pendapat tersebut, Qadriani dkk. (2022) menyatakan bahwa kuis berperan sebagai instrumen penilaian formatif guna mengetahui sejauh mana penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran. Sementara itu, Laraswati (2022) mengemukakan bahwa kuis tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga dapat digunakan sebagai sarana motivasi yang mendorong semangat belajar serta menciptakan kompetisi positif di dalam kelas.

Jannah dan Masnawati (2024) menyatakan bahwa Wordwall merupakan platform berbasis web yang dikembangkan untuk mendukung pembelajaran interaktif melalui berbagai aktivitas, seperti kuis, teka-teki, dan permainan edukatif. Sejalan dengan hal tersebut, Zulfa dkk. (2023) mengemukakan bahwa Wordwall menyediakan beragam template kuis yang fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru, serta dapat digunakan baik secara daring maupun luring. Selain itu, Hazanah dkk. (2023) menegaskan bahwa Wordwall membantu guru dalam merancang kuis interaktif dengan tampilan visual yang menarik dan antarmuka yang mudah dioperasikan.

Yanti dkk. (2023) mengemukakan bahwa Wordwall memiliki keunggulan dalam meningkatkan partisipasi siswa karena aktivitas pembelajarannya dikemas menyerupai permainan. Selanjutnya, Suhartinah dan Budiati (2024) menyatakan bahwa aplikasi ini membantu guru dalam merancang, melaksanakan, hingga mengevaluasi kuis secara lebih praktis. Sejalan dengan pendapat tersebut, Suryana dkk. (2024) menegaskan bahwa pemanfaatan Wordwall mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan serta mendorong peningkatan motivasi belajar siswa.

Menurut Johan (2017), kebahasaan meliputi segala hal yang berkaitan dengan struktur maupun pemakaian bahasa dalam proses komunikasi. Selain itu, Sukri dkk. (2022) menyatakan bahwa kebahasaan terdiri dari beberapa aspek, seperti morfologi, sintaksis, semantik, dan fonologi, yang semuanya termasuk dalam sistem bahasa. Sedangkan Sulasmomo (2012) mengungkapkan bahwa kebahasaan adalah sistem simbol bunyi yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan makna dan berinteraksi dengan sesama.

Nasiruddin (2019) menjelaskan bahwa unsur kebahasaan dalam sebuah teks dapat berupa penggunaan konjungsi, kata benda, kata kerja, serta penerapan kalimat yang efektif. Sementara itu, Mayani dkk. (2022) menyatakan bahwa unsur kebahasaan juga tercermin melalui pemilihan diksi, ejaan, dan gaya bahasa pada berbagai jenis teks, seperti narasi, deskripsi, maupun eksposisi. Hamzah (2020) menambahkan bahwa aspek kebahasaan dapat terlihat dari penggunaan kata rujukan, majas, serta kalimat kompleks yang disesuaikan dengan tipe teks yang bersangkutan.

Iqbaluddin dan Aisa (2020) menyatakan bahwa mempelajari kebahasaan bermanfaat untuk membantu peserta didik menggunakan bahasa Indonesia secara tepat dan logis. Wahyuni (2016) menambahkan bahwa pemahaman terhadap aspek kebahasaan dapat meningkatkan kemampuan menulis dan berbicara dengan lebih efektif. Selain itu, Rahayu dan Aminuddin (2014) menegaskan bahwa kebahasaan berperan penting dalam melatih berpikir secara sistematis serta memahami makna dalam komunikasi, baik lisan maupun tulisan.

Sarjono (2017) menjelaskan bahwa jenis teks merupakan bentuk tulisan yang memiliki struktur serta tujuan komunikasi tertentu. Maharani dkk. (2023) sependapat, menambahkan bahwa klasifikasi jenis teks didasarkan pada fungsi sosial dan struktur retorikanya. Sementara itu, Subandiyah (2017) menegaskan bahwa jenis teks merupakan manifestasi penggunaan bahasa yang mencerminkan konteks sosial sekaligus tujuan komunikatifnya.

Viranti dkk. (2023) menyatakan bahwa contoh-contoh jenis teks antara lain teks deskripsi, narasi, eksposisi, argumentasi, persuasi, dan laporan hasil observasi. Laia (2023) menambahkan bahwa teks deskripsi menyajikan gambaran secara rinci, teks narasi menguraikan rangkaian peristiwa, sedangkan teks eksposisi menyampaikan fakta secara objektif. Hikmah (2021) menegaskan bahwa setiap jenis teks memiliki isi, struktur, dan ciri kebahasaan yang khas sesuai dengan tujuan komunikatif masing-masing.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan eksploratif. Penelitian dikategorikan sebagai penelitian eksplorasi karena berfokus pada upaya memahami secara mendalam bagaimana media Wordwall digunakan dalam pembelajaran kebahasaan dan jenis teks, tanpa melakukan perbandingan antar kelompok, pengujian hipotesis, maupun pembatasan pada satu kasus tertentu. Menurut Heldanita (2019), penelitian eksploratif bertujuan untuk menjelajahi dan menemukan pemahaman awal terhadap fenomena yang masih minim kajian. Dewi dkk. (2019) menambahkan bahwa pendekatan ini diterapkan ketika peneliti ingin memperoleh informasi lebih rinci mengenai permasalahan baru atau batas-batasnya

belum jelas, sehingga dapat menjadi dasar bagi penelitian berikutnya. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana guru menilai pengalaman menggunakan Wordwall, khususnya terkait daya tarik, kemudahan penggunaan, dan kontribusinya terhadap efektivitas pembelajaran kebahasaan.

Partisipan penelitian ini adalah 12 guru yang mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Pemilihan partisipan dilakukan secara purposive sampling karena guru merupakan pengguna langsung media Wordwall dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin mengeksplorasi persepsi guru terhadap media pembelajaran digital, khususnya dalam konteks pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa. Melibatkan guru sebagai subjek penelitian memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman mengenai bagaimana mereka menilai desain kuis, pengalaman mengajar yang diperoleh, serta efektivitas Wordwall dalam mendukung pemahaman materi kebahasaan.

Metode pengumpulan informasi dalam studi ini dilakukan dengan memakai angket. Adapun alat Angket dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 1.** Instrumen Angket

Aspek	Butir Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Desain Media Wordwall	<p>1. Tampilan visual Wordwall tersusun dengan menarik dan sesuai dengan karakter peserta didik.</p> <p>2. Ukuran teks dan elemen gambar dalam Wordwall mudah dilihat tanpa perlu usaha lebih.</p> <p>3. Menu dan fitur Wordwall tersusun rapi sehingga mudah ditemukan.</p> <p>4. Desain permainan Wordwall mampu menarik perhatian siswa selama kegiatan belajar.</p> <p>5. Tampilan antarmuka Wordwall mendukung kegiatan belajar yang lebih aktif.</p>					
Kemudahan Penggunaan	<p>6. Saya dapat memahami cara menggunakan Wordwall tanpa mengalami kesulitan kesulitan.</p> <p>7. Instruksi yang muncul pada Wordwall jelas dan mudah untuk diikuti.</p> <p>8. Proses pembuatan aktivitas di Wordwall tergolong sederhana dan tidak rumit.</p> <p>9. Wordwall dapat dijalankan oleh guru tanpa membutuhkan pelatihan khusus.</p>					

	10. Pengaturan waktu bermain dan penilaian di Wordwall dapat dipahami siswa.
Motivasi & Keterlibatan	11. Penggunaan Wordwall membuat siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran.
	12. Wordwall membantu siswa memahami materi Bahasa seperti jenis - jenis teks.
	13. Aktivitas Wordwall membuat proses belajar terasa lebih menyenangkan.
	14. Wordwall menghadirkan suasana belajar yang lebih hidup dan tidak menonton.
	15. Wordwall mendorong saya untuk lebih bersemangat mempelajari Bahasa Indonesia.
Pemahaman Materi	16. Wordwall membantu saya memahami materi kebahasaan dan jenis-jenis teks.
	17. Saya lebih mudah mengingat kebahasaan & jenis-jenis teks setelah menggunakan Wordwall.
	18. Wordwall menjadi pilihan media yang variatif dan menarik
	19. Wordwall berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar dan menarik.
	20. Wordwall mendukung kegiatan belajar mandiri diluar kelas.

Keterangan (Sangat tidak setuju= 1, Tidak setuju = 2, Netral= 3, Setuju= 4, dan Sangat setuju=5)

(dikembangkan oleh peneliti)

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan analisis tematik (Thematic Analysis) sesuai prosedur Braun dan Clarke (2006), yang bertujuan menelusuri dan memahami pola makna atau tema dalam data kualitatif secara sistematis. Menurut Jelita & Putra (2021), analisis tematik merupakan proses yang membantu peneliti mengenali, menelaah, dan menyajikan data dalam bentuk tema yang memuat interpretasi serta kesimpulan penelitian.

Proses analisis dilakukan melalui enam tahap utama: (1) familiarisasi data, yaitu membaca atau mendengarkan kembali seluruh data untuk memahami konteks secara menyeluruh (Anindya dkk., 2019); (2) pemberian kode (coding) untuk mengidentifikasi bagian data yang relevan (Sinta & Hasanah, 2023); (3) pencarian tema, di mana kode diklasifikasikan menjadi tema awal yang terkait dengan tujuan penelitian (Anggraini, 2021); (4) peninjauan tema, memastikan tema sesuai dengan keseluruhan data; (5) pendefinisian dan penamaan tema, memperjelas setiap tema agar mencerminkan esensi temuan (Siddiq dkk., 2020); dan (6) penyusunan laporan, merangkai hasil analisis dalam bentuk narasi yang runtut dan mudah dipahami (Azimah & Dafit, 2022).

Secara keseluruhan, analisis dimulai dari memahami tanggapan guru, mengode data yang relevan, mengelompokkan kode menjadi tema, meninjau konsistensi tema, hingga menyusun laporan akhir yang menggambarkan persepsi guru terhadap penggunaan media kuis interaktif Wordwall dalam pembelajaran kebahasaan dan jenis teks.

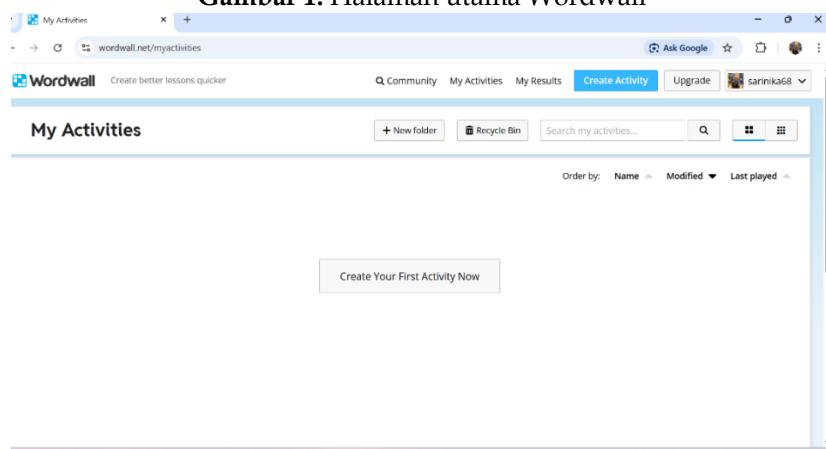
Untuk menjamin keabsahan temuan, penelitian ini menerapkan triangulasi sumber. Menurut Dewi & Surani (2022), triangulasi sumber merupakan metode validasi data melalui perbandingan informasi dari berbagai sumber atau bentuk data. Dalam penelitian ini, triangulasi dilakukan dengan membandingkan hasil angket persepsi guru dengan tanggapan kualitatif berupa komentar, kritik, dan saran. Pendekatan ini memperkuat temuan, sehingga hasil penelitian tidak hanya berdasarkan skor angket tertutup, tetapi juga mencerminkan pengalaman guru secara mendalam dalam menggunakan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Desain Media Wordwall Untuk Pembelajaran Kebahasaan Dan Jenis-Jenis Teks

1. Tahap awal dalam pembuatan kuis menggunakan Wordwall dilakukan dengan mengakses situs resmi melalui peramban, seperti Google Chrome. Pengguna mengetikkan kata kunci "Wordwall" pada kolom pencarian dan memilih situs resmi yang muncul pada hasil teratas. Setelah halaman utama terbuka, berbagai contoh aktivitas dan template interaktif akan ditampilkan. Selanjutnya, pengguna diwajibkan melakukan login dengan memasukkan email atau akun yang telah terdaftar, atau mendaftarkan akun baru jika belum memiliki. Proses login ini penting karena memastikan seluruh aktivitas tersimpan secara otomatis serta memberikan akses ke pengaturan privasi, penyimpanan, dan riwayat aktivitas, sehingga mempermudah pengelolaan konten pembelajaran.

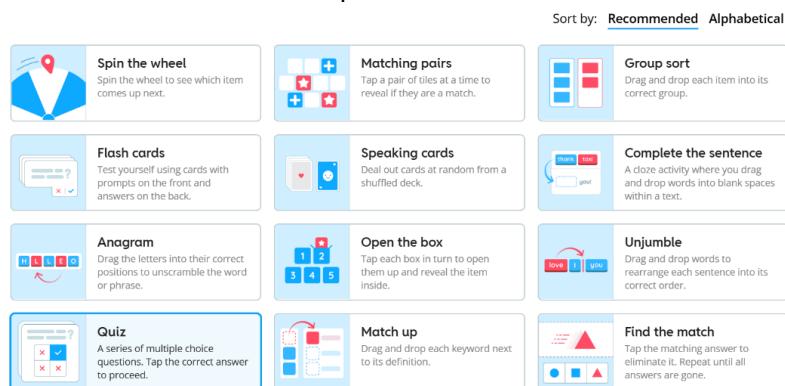
**Gambar 1.** Halaman utama Wordwall



2. Setelah login, pengguna akan masuk ke dashboard Wordwall yang sederhana dan mudah dipahami. Pada halaman ini, terdapat tombol "Create your first activity now" untuk memulai pembuatan aktivitas. Setelah diklik, pengguna diarahkan ke halaman pemilihan template yang menampilkan berbagai jenis aktivitas interaktif. Untuk soal pilihan ganda, pilih template Quiz, yang dirancang khusus untuk membuat pertanyaan dengan beberapa opsi jawaban. Template ini mudah

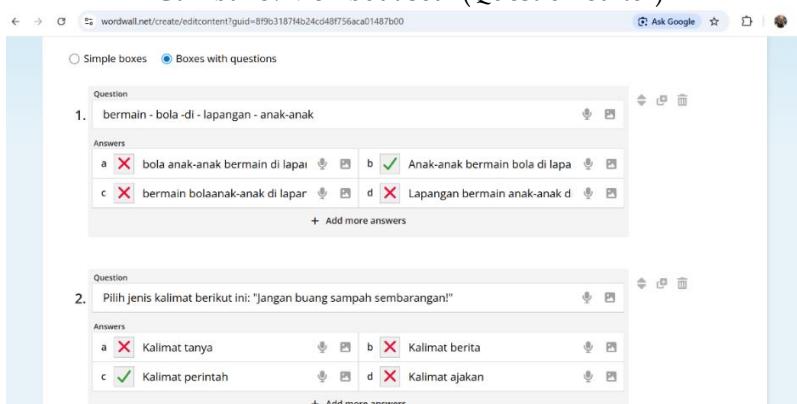
digunakan dan efektif untuk evaluasi. Setelah dipilih, pengguna dapat langsung mulai menyusun kuis sesuai kebutuhan pembelajaran.

**Gambar 2.** Tampilan dashboard Wordwall



- Setelah template terbuka, langkah berikutnya adalah mengisi judul aktivitas pada kolom "Activity Title" agar mudah dikenali, terutama bila terdapat banyak kuis dalam satu akun. Selanjutnya, masukkan pertanyaan pertama pada kolom "Question" beserta opsi jawaban di bagian "Answers", lalu tandai jawaban yang benar dengan centang (✓). Fitur "+ Add a question" memungkinkan penambahan pertanyaan sesuai kebutuhan, dengan kapasitas hingga 100 pertanyaan per aktivitas. Tahap ini menjadi inti pembuatan kuis karena seluruh materi pembelajaran dituangkan melalui pertanyaan dan opsi jawaban yang disusun.

**Gambar 3.** Membuat soal (Question editor)



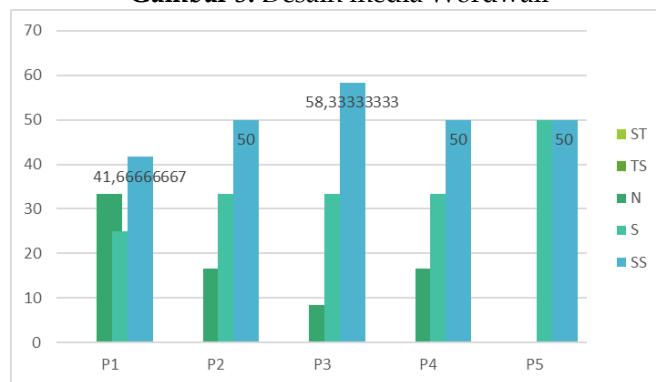
- Setelah seluruh pertanyaan selesai disusun dan diperiksa, klik tombol "Done" untuk menyimpan aktivitas. Wordwall kemudian menampilkan berbagai mode permainan, seperti Open the Box, Spin the Wheel, dan Find the Match, yang bersifat opsional namun disarankan untuk membuat kuis lebih menarik bagi peserta didik. Setelah memilih tampilan, kuis siap digunakan dan dapat dibagikan melalui tautan, ditampilkan dalam presentasi, atau disimpan sebagai latihan yang dapat diakses kapan saja. Tahap ini menandai penutupan proses pembuatan kuis sebelum diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

**Gambar 4.** Tampilan quiz yang sudah jadi & siap digunakan

## Persepsi Media Wordwall Untuk Pembelajaran Kebahasaan Dan Jenis Teks

### 1. Desain Media Wordwall

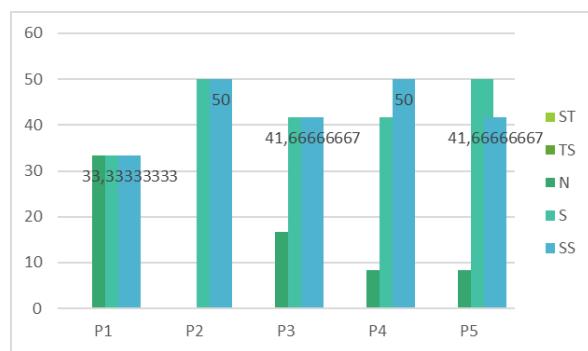
Persepsi guru terhadap aspek desain pembelajaran kebahasaan dan jenis teks diukur melalui lima pertanyaan. Hasil menunjukkan bahwa 50% guru "sangat setuju", 35% "setuju", dan 15% "netral", sedangkan tidak ada tanggapan "tidak setuju" maupun "sangat tidak setuju". Rincian tanggapan untuk masing-masing pertanyaan disajikan pada gambar berikut.

**Gambar 5.** Desain media Wordwall

### 2. Kemudahan Penggunaan

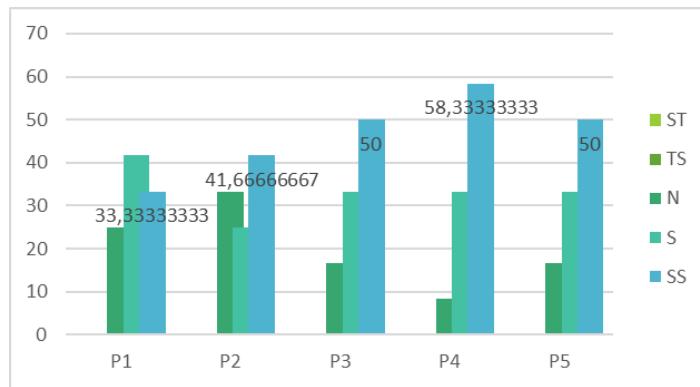
Persepsi guru terhadap aspek kemudahan penggunaan dalam pembelajaran kebahasaan dan jenis teks diukur melalui lima pertanyaan. Hasil menunjukkan 43,3% guru "sangat setuju", 43,3% "setuju", 13,3% "netral", dan tidak ada tanggapan "tidak setuju" maupun "sangat tidak setuju". Rincian jawaban tiap pertanyaan disajikan pada gambar berikut.

**Gambar 6.** Kemudahan penggunaan



### 3. Motivasi dan Keterlibatan

Persepsi guru mengenai aspek motivasi dan keterlibatan dalam pembelajaran kebahasaan dan jenis teks diukur melalui lima pertanyaan. Hasilnya menunjukkan bahwa 46,6% guru menjawab "sangat setuju", 33,3% menjawab "setuju", 20% memilih "netral", dan tidak ada tanggapan "tidak setuju" maupun "sangat tidak setuju". Distribusi jawaban untuk tiap pertanyaan disajikan secara lebih rinci pada gambar berikut.

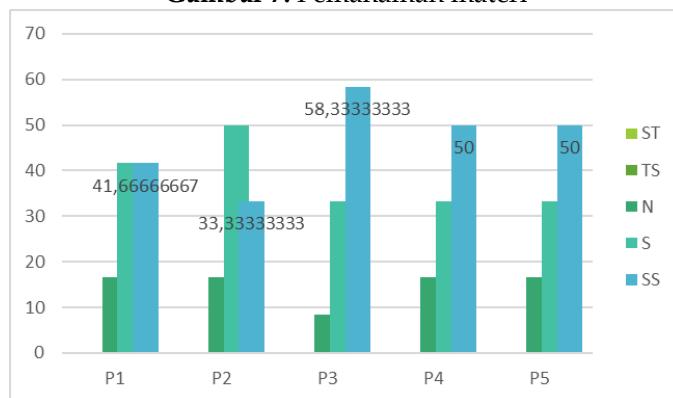


Gambar 3. Motivasi dan keterlibatan

### 4. Pemahaman Materi

Persepsi guru mengenai aspek pemahaman materi dalam pembelajaran kebahasaan dan jenis teks diukur melalui lima pertanyaan. Hasil menunjukkan bahwa 46,6% guru menjawab "sangat setuju", 38,3% menjawab "setuju", 15% memilih "netral", dan tidak ada tanggapan "tidak setuju" maupun "sangat tidak setuju". Distribusi jawaban untuk setiap pertanyaan dapat dilihat lebih rinci pada gambar berikut.

Gambar 7. Pemahaman materi



## SIMPULAN

Simpulan di dalam penelitian ini adalah desain media Worswall terhadap materi kebahasaan dan jenis teks memuat 1) Desain Media Wordwall, 2) Kemudahan Penggunaan, 3) Motivasi dan Keterlibatan, dan 4) Pemahaman Materi. Sedangkan persepsi guru terhadap media Wordwall yang memberikan pilihan sangat setuju sebanyak 60 dan pilihan sangat tidak setuju sebanyak 12. Secara keseluruhan, penelitian ini dilakukan untuk menjawab bagaimana desain dan persepsi guru terhadap media wordwall untuk materi kebahasaan dan jenis teks.

Keabsahan simpulan penelitian ini diperkuat melalui proses validasi data menggunakan teknik triangulasi sumber. Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi sumber dengan mengkaji konsistensi respons antar guru sebagai responden. Hasil perbandingan menunjukkan adanya kesesuaian dan kestabilan pola respons, sehingga data yang diperoleh dinyatakan valid.

## REFERENSI

- Anggraini, V. (2021). Stimulasi Kecerdasan Logika Matematika Melalui Media Animasi Lagu Berbasis Tematik Pada Masa Pandemic Covid-19 Di Kota Bukit Tinggi. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 106-115. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v7i1.7258>
- Anindya, E. F. Y., Suneki, S., & Purnamasari, V. (2019). Analisis Gerakan Literasi Sekolah Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 238-245. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.18053>
- Asmawati, L. (2017). Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Terpadu Berbasis Kecerdasan Jamak. *JPUD – Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(1), 145-164. <https://doi.org/10.21009/JPUD.111.10>
- Azimah, N., & Dafit, F. (2022). Pengembangan Media Lift the Flap Book pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 372-382. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.51391>
- Charlina, C., & Septyanti, E. (2019). Pemanfaatan Media Kahoots sebagai Motivasi Belajar Mengikuti Kuis Wacana Bahasa Indonesia. *GERAM*, 7(2), 78-82. <https://doi.org/10.25299/geram.2019.4036>
- Dewi, K.R., Gading, & Magta. M. (2019). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Eksplorasi Lingkungan Sekitar Terhadap Kemampuan Sains Anak Taman Kanak- Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 7(3), 215-225. <https://doi.org/10.23887/paud.v7i2.18997>
- Dewi, N. K., & Surani, S. (2022). Stimulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Seni Rupa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 76-81. <https://doi.org/10.21831/jpa.v7i1.24447>
- Hamzah, A. (2020). Kaidah-Kaidah Kebahasaan. *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan*, 7(1), 1-20. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v7i1.177>

- Hasanah, A., Firmansyah, A., & Firmansyah, H. (2023). Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 5 Pontianak. *Jurnal Pendidikan*, 24(1), 12-20. <https://doi.org/10.52850/jpn.v24i1.7602>
- Heldanita, H. (2019). Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 3(1), 53-64. <https://doi.org/10.14421/jga.2018.31-05>
- Hidayat, D. F. (2022). Desain Metode Ceramah dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Inovatif: Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama, dan Kebudayaan*, 8(2), 356-371. <https://doi.org/10.55148/inovatif.v8i2.300>
- Hikmah, S. N. A. (2021). Pengembangan Instrumen Asesmen Keterampilan Menulis Teks Eksposisi. *Jurnal Tarbiyatuna: Jurnal Kajian Pendidikan, Pemikiran dan Pengembangan Pendidikan Islam*, 2(1), 59-69. <https://doi.org/10.30739/tarbiyatuna.v2i01.975>
- Iqbaluddin, D., & Aisa, A. (2020). Asas Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab (Sosial Budaya, Psikologis, Kebahasaan dan Pendidikan). *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama*, 8(1), 99-112. <https://doi.org/10.35888/el-wasathiya.v8i1.3933>
- Iswandi, H. (2021). Peran dan Pengaruh Tampilan Desain pada Periklanan. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 3(3). <https://doi.org/10.36982/jsdb.v3i3.493>
- Jannah, M., & Masnawati, E. (2024). Penerapan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 2(4), 173-183. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i4.2241>
- Jelita, A., & Putra, E. D. (2021). Analisis Kesulitan Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(2), 429-442. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.1010>
- Johan, G. (2017). Identifikasi Kedwibahasaan Siswa: Implementasi Studi Kebahasaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 4(1), 57-65. <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/631>
- Kurniawati, W. (2021). Desain Perencanaan Pembelajaran. *Jurnal An-Nur*, 7(1), 1-10. <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/annur/article/view/18/32>
- Laia, E. (2023). Analisis Struktur Teks Laporan Observasi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Susua Tahun Pelajaran 2021/2022. *Kohesi: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2), 13-23. <https://doi.org/10.57094/kohesi.v3i2.848>
- Laraswati, I. W. (2022). Penerapan Teknik Kuis Tim untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Penpen Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon. *Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah*, 2(3), 325-333. <https://doi.org/10.51878/action.v2i3.1442>

Magdalena, I., Septiarini, A. A., & Nurhaliza, S. (2020). Penerapan Model-Model Desain Pembelajaran Madrasah Aliyah Negeri 12 Jakarta Barat. *PENSA*, 2(2), 241–265. <https://doi.org/10.36088/pensa.v2i2.1034>

Maharani, A. F. N., Putri, N., Afifah, H., Utomo, A. P. Y., & Setiyawan, D. (2023). Analisis Penggunaan Jenis Kalimat Dilihat dari Bentuk Sintaksis pada Teks Negosiasi dalam Buku Ajar Bahasa Indonesia Kelas X SMA Kurikulum Merdeka. *Student Research Journal*, 1(2), 342–356. <https://doi.org/10.55606/srjyappi.v1i2.358>

Mayani, M., Rahmaasharihamzah, R., & Sina, M. S. (2025). Struktur Kebahasaan Bahasa Indonesia sebagai Rujukan Penggunaan Bahasa (Semantik). *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan dan Bahasa*, 2(3), 373–388. <https://doi.org/10.62383/dilan.v2i3.2032>

Nadhira, D. F., Muslimin, E., & Widoyo, A. F. (2022). Strategi Pengembangan Desain Komunikasi Visual sebagai Media Dakwah oleh Akhwat Creative Project (ACP). *Jurnal Ilmiah Hospitality*, 11(2), 491–500. <https://doi.org/10.47492/jih.v11i2.2255>

Nasiruddin, N. (2019). "Kala" dalam Bahasa Arab: Kajian Waktu Kebahasaan. *Jurnal Alfazuna: Jurnal Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 3(2), 231–246. <https://doi.org/10.15642/alfazuna.v3i2.539>

Nur'aini, R. D. (2020). Penerapan Metode Studi Kasus Yin dalam Penelitian Arsitektur dan Perilaku. *Inersia: Informasi dan Ekspose Hasil Riset Teknik Sipil dan Arsitektur*, 16(1), 92–104. <https://doi.org/10.21831/inersia.v16i1.31319>

Qodriani, R. N. L., Asrori, & Rusman. (2022). Implementasi Metode Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Mentimeter pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 326–339. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).9689](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).9689)

Rahayu, M., & Aminudin, A. (2014). Kajian Kebahasaan terhadap Peristilahan Internet. *Epigram*, 10(1). <https://doi.org/10.32722/epi.v10i1.552>

Rudjiono, D., & Saputro, H. (2021). Pengembangan Desain Website sebagai Media Informasi dan Promosi (Studi Kasus: PT. Nada Surya Tunggal Kecamatan Pringapus). *Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 13(2), 56–66. <https://doi.org/10.51903/pixel.v13i2.300>

Sarjono Owon, R. A. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Berbagai Jenis Teks Bertema Kearifan Lokal Sikka bagi Siswa SMP. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 3(1), 528–541. <https://doi.org/10.22219/jinop.v3i1.4318>

Siddiq, Y. I., Sudarma, I. K., & Simamora, A. H. (2020). Pengembangan Animasi Dua Dimensi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 49–63. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28928>

Sinta, S., & Hasanah. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Mata Pelajaran Tematik Tema Perkembangan Teknologi di Kelas III Sekolah Dasar. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2(3), 352-359. <https://doi.org/10.32696/eduglobal.v2i3.2124>

Subandiyah, H. (2017). Pembelajaran Literasi dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Paramasastra: Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra dan Pembelajarannya*, 2(1). <https://doi.org/10.26740/paramasastra.v2n1.p%p>

Suhartinah, S., & Budiarti, E. (2024). Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Perkembangan Bahasa dan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 7(2), 825-834. <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4414>

Sukri, S., Burhanuddin, B., Aswandikari, A., & Ali, N. (2022). Penyuluhan Kemampuan Piranti Kebahasaan Guru SMP/MTs dalam Pembelajaran Berbasis Teks di Kota Mataram. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 97-102. <https://doi.org/10.29303/jppm.v5i1.3161>

Sulasmono, B. S. (2012). Problem Solving: Signifikansi, Pengertian, dan Ragamnya. *Satya Widya*, 28(2), 155-166. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2012.v28.i2.p155-166>

Suryana, M. N., Nurkholis, N., & Sutisno, A. N. (2024). Dampak Penggunaan Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 2 Tegaltaman. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 4867-4874. <https://doi.org/10.56799/jceki.v3i5.4986>

Viranti, A. S., Dalilah, D., Supena, A., & Fatmawati, T. (2023). Analisis Pembentukan Afiksasi pada Teks Ceramah Karangan Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kramatwatu. *Jurnal Basataka (JBT)*, 6(2), 310-318. <https://doi.org/10.36277/basataka.v6i2.283>

Wahyuni, A. (2016). Teori Tafsir dalam Perspektif Kebahasaan: Terminologi Tafsir, Ta'wil dan Ta'lil. *Mizan: Journal of Islamic Law*, 4(2), 225-252. <https://doi.org/10.32832/mizan.v4i2.20196>

Yanti, N. H., Nuvitalia, D., Miyono, N., & Rizkiyati, N. (2023). Analisis Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar menggunakan Aplikasi Wordwall. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), 634-638. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i3.667>

Zulfa, E., Roshayanti, F., & Purnamasari, L. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wordwall pada Pembelajaran PPKn terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4684-4692. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1138>