



Pemanfaatan Aplikasi Wordwall sebagai Media Pembelajaran Seru bagi Anak Sekolah Dasar

Putri Cahya Sabitha¹(✉), Cahyo Hasanudin²

¹Pendidikan Matematika, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

²Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

bitha242@gmail.com

abstrak – Wordwall merupakan sebuah platform yang memungkinkan pendidik untuk membuat permainan interaktif yang mendukung proses pembelajaran. Tujuan artikel ini untuk peningkatan media pembelajaran menarik bagi siswa sekolah dasar dengan memanfaatkan Wordwall. Metode yang digunakan dalam penelitian ini Systematic Literature Review (SLR), dengan melibatkan evaluasi serta pengumpulan sumber data sekunder dari literatur seperti jurnal dan buku. Data dikumpulkan melalui observasi, pencatatan, dan partisipasi. Validasi data menggunakan triangulasi data. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa Wordwall dapat menjadi pilihan yang sangat baik untuk pembelajaran yang menarik bagi siswa sekolah dasar. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa Wordwall efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat pendidikan dasar.

Kata kunci – wordwall, media pembelajaran, sekolah dasar

abstract – Wordwall is a platform that allows educators to create interactive games that support the learning process. The aim of this article is to increase attractive learning media for elementary school students by utilizing Wordwall. The method used in this research is Systematic Literature Review (SLR), involving evaluation and collection of secondary data sources from literature such as journals and books. Data is collected through observation, recording and participation. Data validation uses data triangulation. The research results indicate that Wordwall can be an excellent choice for engaging learning for elementary school students. The conclusion of this research is that Wordwall is effective in improving the quality of learning at the basic education level.

Keywords – wordwall, learning media, elementary school

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merujuk pada elemen-elemen yang terlibat dalam proses belajar mengajar. Menurut Marlina dan rekan (2021), media pembelajaran mencakup berbagai komponen seperti individu, materi, pesan, dan lingkungan. Di sisi lain, menurut Azikiwe yang dikutip dalam Arifannisa dkk (2023), media pembelajaran adalah salah satu bentuk informasi digunakan dalam konteks belajar mengajar. Hamka dalam Nurfadhilah (2021) menyatakan bahwa fungsi media pembelajaran

salah satunya sebagai alat bantu yang penting dalam memfasilitasi kegiatan pengajaran.

Media pembelajaran memberikan keuntungan bagi pendidik serta siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Karo-Karo dan Rohani (2018), media pembelajaran membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Kustandi dan Dermawan (2020) menyatakan bahwa meningkatkan media pembelajaran dapat mempermudah proses pengajaran, serta menarik perhatian siswa. Sumiharsono dan Hasanah (2017) menekankan bahwa manfaat media pembelajaran ini dapat membantu pendidik menyampaikan materi lebih efektif.

Menurut Magdalen (2021), media pembelajaran digunakan untuk mentransmisikan informasi kepada siswa. Menurut Dewi dan Budiana (2018), media pembelajaran digunakan untuk mempermudah penyampaian materi. Sementara menurut Riyana (2012), media pembelajaran digunakan untuk mempersingkat proses mengajar. Dengan demikian, media pembelajaran berperan sebagai alat yang meningkatkan efektivitas proses belajar.

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang beragam, baik yang berbentuk konkret maupun digital. Surani dkk (2024) mengidentifikasi beberapa jenis media pembelajaran seperti media visual, media cetak, audio, komputer, dan multimedia. Suhartawan dkk (2024) menjelaskan bahwa jenis media pembelajaran meliputi audio, tulisan, visual, dan interaktif. Ummah (2021) menyebutkan bahwa media pembelajaran dapat berupa film dokumenter, buku pop-up, modul, video pembelajaran, presentasi PowerPoint, situs web, dan aplikasi.

Wordwall adalah aplikasi yang menarik dan menyenangkan sebagai sarana pembelajaran. Wordwall berperan dalam peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Sartika dalam Arimbawa, 2021). Wordwall adalah sebuah platform web yang menyajikan kuis yang membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, seperti yang disebutkan oleh Fikriansyah dan Layyinnati (2021). Turohmah, Mayuri, & Sari (2020) menjelaskan bahwa Wordwall dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Menurut Andari, Qurniawan, & Samsudin (2024), Wordwall memberikan manfaat dengan mengubah pembelajaran menjadi interaktif sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan. Menurut Yusni & Hurriyah (2024), Wordwall merangsang kemampuan siswa dalam berpikir kritis. Sedangkan menurut Hasanah, Firmansyah, & Firmansyah (2023), Wordwall mempercepat efisiensi proses belajar mengajar. Dengan demikian, Wordwall memberikan manfaat signifikan bagi siswa dan pendidik dalam membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Wordwall menawarkan berbagai keunggulan sebagai media pembelajaran. Menurut Pradani yang dikutip dalam Kusuma & Fadiana (2024), Wordwall memiliki banyak template yang dapat digunakan. Rinov dan kolega yang dikutip dalam Hikam & Setiawan (2024) menyebutkan bahwa Wordwall mudah digunakan dan dilengkapi

dengan fitur menarik. Wordwall juga diketahui mempermudah peserta didik dalam mengikuti proses belajar, terutama di tingkat pendidikan dasar seperti yang disebutkan oleh Mujahidin dan rekan (2012) serta Noviana dan tim (2022).

Kelebihan Wordwall sangat sesuai untuk digunakan oleh siswa tingkat Sekolah Dasar. Jenjang pendidikan yang paling awal dalam sistem pendidikan formal yang berkelanjutan yaitu Sekolah Dasar. Affandi (2015) menggambarkan Sekolah Dasar sebagai lingkungan di mana anak-anak mulai mengikuti pendidikan formal. Menurut Angga & Iskandar (2022). Sekolah Dasar (SD) adalah lembaga pendidikan yang mencakup kelas 1 hingga kelas 6. Sedangkan menurut Kurniawan (2015) SD merupakan jenjang dasar pendidikan ditempuh enam tahun oleh anak berusia 7 hingga 12 tahun.

Karakteristik anak di Sekolah Dasar sering mencerminkan sikap kekanakan yang senang dengan pujian dan melakukan perbandingan dengan teman sebaya. Menurut Putra dkk (2020), siswa Sekolah Dasar umumnya cenderung suka bermain. Sumantri & Syaodah yang dikutip dalam Agustin dan rekan (2021) menyatakan bahwa karakteristik siswa Sekolah Dasar mencakup kecenderungan menyukai aktivitas bermain dan aktif dalam gerak. Menurut Kurnia dalam Hikmah (2019), siswa Sekolah Dasar mudah dipengaruhi oleh teman sebaya. Selain itu, siswa di tingkat Sekolah Dasar juga cenderung suka memuji diri sendiri (Handayani, 2021) dan sering melakukan perbandingan dengan anak lain (Sepriadi, 2023).

Siswa di Sekolah Dasar memerlukan kurikulum yang sinkron untuk proses pembelajaran lebih efektif. Menurut Nasution yang dikutip dalam Bahri (2017), kurikulum merupakan tanggung jawab lembaga pendidikan dalam proses belajar mengajar. Huda (2017) menjelaskan bahwa kurikulum adalah sistem dalam pendidikan yang meliputi tujuan, metode pembelajaran, materi, dan evaluasi. Jannati, Ramadhan, & Rohimawan (2023) menunjukkan bahwa kurikulum mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan terkini di Indonesia. Saat ini, kurikulum di Indonesia mengikuti kurikulum merdeka, yang memungkinkan peserta didik untuk belajar langsung dari materi dengan melibatkan proyek profil pelajar Pancasila (Ardianti & Amalia, 2023). Dengan demikian, kurikulum merupakan sistem dalam proses pembelajaran di sekolah yang terus mengalami perkembangan.

METODE PENELITIAN

Dalam artikel ini, metode yang digunakan penulis dalam penelitian Systematic Literature Review (SLR). SLR merupakan metode yang melibatkan pengumpulan dan evaluasi studi yang relevan tentang topik tertentu (Nadya & Usiono, 2023), dengan tujuan untuk menjawab pertanyaan yang serupa (Septiani, Yuhana & Sukirwan, 2022). SLR adalah pendekatan penelitian sistematis yang mencakup perumusan masalah, pengumpulan data, evaluasi data, analisis data, dan penyajian hasil (Cooper dalam Suhartono, 2017). Metode SLR juga melibatkan identifikasi, tinjauan, dan interpretasi semua penelitian yang relevan (Putra & Afrilia, 2020).

Artikel ini menggunakan data sekunder, yaitu data yang telah diterbitkan sebelumnya. Data tersebut diperoleh dengan mencatat berbagai kata, frasa, dan kalimat yang relevan dengan topik pembahasan mengenai pemanfaatan aplikasi Wordwall sebagai pembelajaran yang menyenangkan bagi anak sekolah dasar. Sumber data berasal dari jurnal dan buku-buku yang tersedia yang berkaitan dengan topik tersebut.

Metode pengumpulan data artikel ini mencakup teknik simak, catat, dan libat. Teknik simak merupakan proses pengumpulan data dengan cara aktif mendengarkan dan mengamati informasi yang relevan (Budiawan dan Rukyati, 2018), sedangkan teknik catat melibatkan pencatatan informasi secara tertulis untuk dokumentasi (Budiawan dan Rukyati, 2018). Teknik libat adalah metode pengumpulan data yang melibatkan partisipasi langsung dalam proses perolehan informasi (Vitasari dkk., 2022). Pendekatan ini dilakukan dengan melakukan penelusuran sumber-sumber yang relevan menggunakan kata kunci tertentu, kemudian menggabungkan informasi tersebut untuk membentuk konsep-konsep yang saling terhubung (Puspitasari & Hasanudin, 2023).

Validasi data yang diterapkan adalah triangulasi data, yang menggabungkan berbagai sumber yang berbeda dan relevan untuk memastikan keakuratan hasil penelitian. Triangulasi sumber data merupakan proses untuk memverifikasi kebenaran temuan dengan memanfaatkan data dari berbagai sumber yang dapat dipercaya, seperti jurnal yang telah terpublikasi, dokumen resmi, dan referensi tertulis lainnya. Dengan pendekatan ini, hasil penelitian dapat diperkuat dengan bukti dari beberapa sumber yang dapat dipertanggungjawabkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

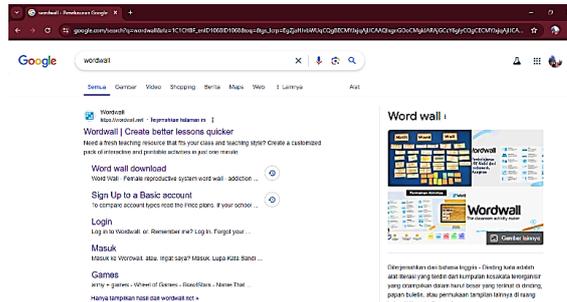
Wordwall adalah sebuah platform berbasis web yang menarik dan menyenangkan yang berfungsi sebagai media pembelajaran. Wordwall memfasilitasi pendidik untuk menciptakan permainan interaktif yang mendukung proses pengajaran. Dengan berbagai fitur dan template yang tersedia, aplikasi ini membuat proses pengajaran menjadi lebih menarik dan memotivasi siswa aktif dalam pembelajaran.

Manfaat utama dari penggunaan Wordwall meliputi interaktif dan menarik, serta merangsang berpikir kritis dan meningkatkan efisiensi proses pembelajaran. Wordwall menawarkan berbagai kelebihan yang membuatnya cocok digunakan dalam pendidikan dasar, antara lain: 1) Kemudahan Penggunaan, wordwall mudah digunakan bagi pendidik maupun peserta didik. 2) Fitur yang menarik, wordwall mempunyai berbagai fitur kebutuhan pembelajaran menarik.

Karakteristik siswa Sekolah Dasar yang gemar bermain menjadikan Wordwall sebagai opsi yang sangat sesuai sebagai alat pembelajaran. Aplikasi Wordwall dapat diakses melalui peramban Google Chrome. Langkah-langkah untuk mengakses Wordwall sebagai platform pembelajaran berbasis game edukatif sebagai berikut:

1. Buka Chrome menggunakan laptop maupun HP lalu ketik “Wordwall” dikolom pencarian. Kemudian klik tulisan wordwall.

Gambar 1. Pencarian di chrome



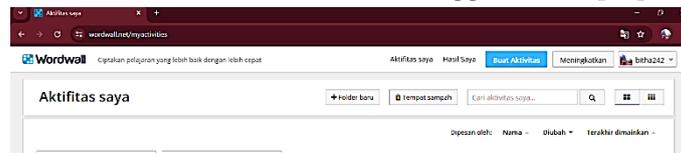
2. Masukkan email (sign up) menggunakan laptop atau HP agar bisa mengakses.

Gambar 2. Pencarian di chrome



3. Pilih buat aktivitas (jika di HP tekan garis tiga terlebih dahulu)

Gambar 3.1 Buat aktivitas menggunakan laptop



Gambar 3.2 Buat aktivitas menggunakan HP

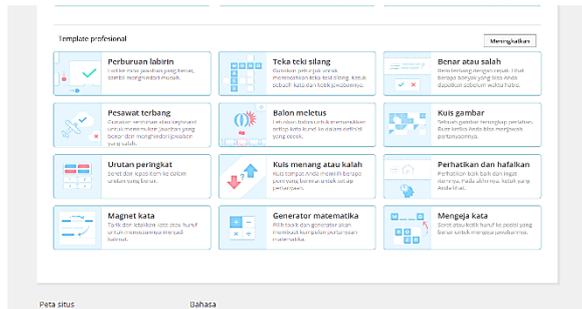


4. Setelah kita klik “buat aktivitas” akan muncul berbagai template baik menggunakan laptop atau HP yang telah disediakan gratis dan berlangganan. Lalu klik template yang ingin kita gunakan.

Gambar 4.1 Berbagai template gratis

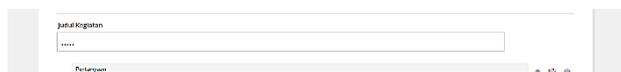


Gambar 4.2 Berbagai template berlangganan



5. Misal kita memilih template “ulangan” masukkan judul, lalu masukkan soal beserta jawaban yang benar dan salah dengan menekan kotak yang disediakan. Jika ingin menambah pertanyaan klik “tambah pertanyaan”. Setelah merasa cukup kita klik “selesai”. Baik menggunakan laptop maupun HP sama saja.

Gambar 5.1 masukkan judul



Gambar 5.2 masukkan soal

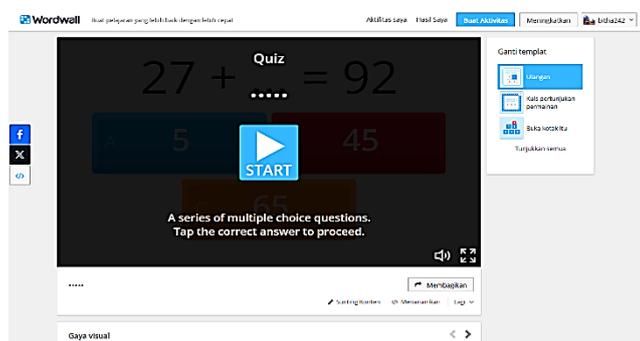


Gambar 5.3 Tambah pertanyaan dan selesai

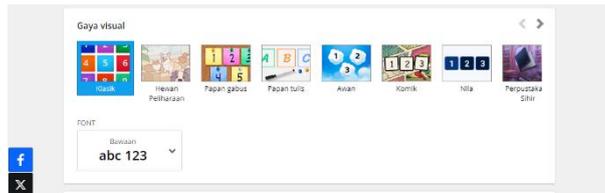


6. Setelah itu kita bisa menggunakan beberapa fitur yang ada di wordwall baik menggunakan laptop atau HP untuk mengatur tampilan game serta dapat mengganti template jika ingin. Langkah terakhir klik membagikan. Jika sudah ada yang menjawab akan ada pemeringkatan sesuai dengan nilai akhir.

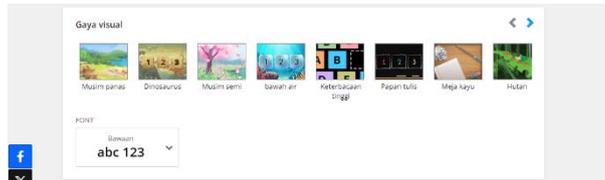
Gambar 6.1 mengganti template dan membagikan



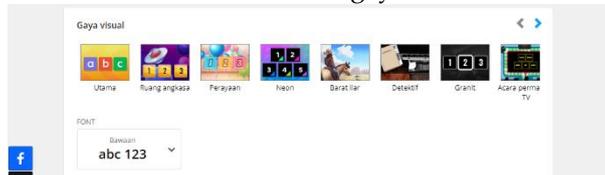
Gambar 6.2 Fitur gaya visual



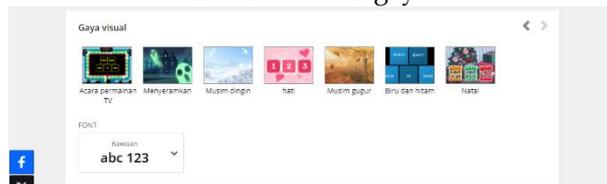
Gambar 6.3 Fitur gaya visual



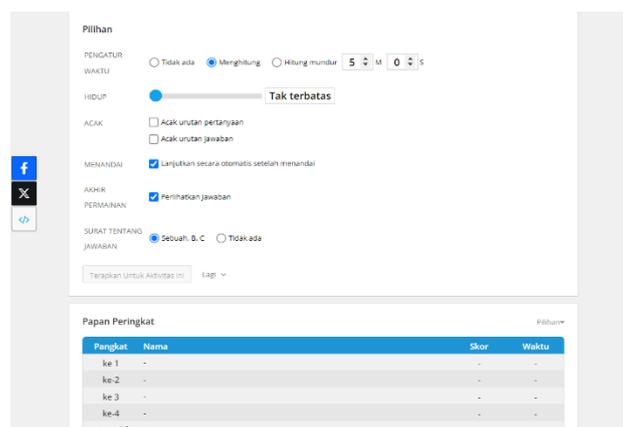
Gambar 6.4 Fitur gaya visual



Gambar 6.5 Fitur gaya visual



Gambar 6.6 Fitur pilihan dan papan pemeringkatan



SIMPULAN

Pemanfaatan aplikasi Wordwall di sekolah dasar sebagai sarana pembelajaran dapat memberikan sejumlah manfaat signifikan bagi siswa dan pendidik. Wordwall juga membuat proses belajar mengajar lebih seru dan menyenangkan, tetapi juga meningkatkan pemahaman materi dan keterampilan berpikir kritis siswa. Karakteristik Wordwall yang sesuai dengan minat anak-anak sekolah dasar yang

gemar bermain membuatnya menjadi pilihan yang tepat. Dengan demikian, Wordwall dapat menjadi alat efektif dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan dasar.

REFERENSI

- Affandi, R. (2015). Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal inovasi pembelajaran*, 1(1), 77–89. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>.
- Agustin, N., dkk. (2021). *Peran guru dalam membentuk karakter*. Yogyakarta: UAD Press.
- Andari, V., Qurniawan, M., & Samsudin, S. (2024). Pengembangan bahan ajar digital wordwall pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (studi kasus pada kelas III di SDN Segulung 03, Dagangan, Madiun). *Social science academic*, 2(1), 140–146. <https://doi.org/10.37680/ssa.v2i1.4832>.
- Angga, A., & Iskandar, S. (2022). Kepemimpinan kepala sekolah dalam mewujudkan merdeka belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 6(3), 5295–5301. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2918>.
- Ardianti, Y., & Amalia, N. (2022). Kurikulum merdeka: Pemaknaan merdeka dalam perencanaan pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal penelitian dan pengembangan pendidikan*, 6(3), 399–407. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i3.55749>.
- Arifannisa, A., Yuliasih, M., Hayati, H., Sepriano, S., Andyana, I. N. W., Putra, P. S. U., & Pongpalilu, F. (2023). *Sumber dan pengembangan media pembelajaran (teori dan penerapan)*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Arimbawa, I. G. A. (2021). Penerapan wordwall game quis berpadukan classroom untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar biologi. *Indonesian journal of education development*, 2(2), 324–332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>.
- Bahri, S. (2017). Pengembangan kurikulum dasar dan tujuannya. *Jurnal ilmiah islam futura*, 11(1), 15–34. <https://dx.doi.org/10.22373/jiif.v11i1.61>.
- Budiawan, R. Y. S., & Rukayati, R. (2018). Kesalahan bahasa dalam praktik berbicara pemelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) di Universitas PGRI Semarang tahun 2018. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 2(1), 88–97. <https://doi.org/10.24176/kredo.v2i1.2428>.
- Dewi, P. K., & Budiana, N. (2018). *Aplikasi teori belajar dan strategi pengoptimalan pembelajaran*. Malang: UB Press.
- Fikriansyah, M., & Layyinnati, I. (2021). Pengaruh media pembelajaran berbasis website (wordwall) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran fiqih kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran. *Jurnal mahasiswa Pendidikan*, 1(1), 1–34. <https://doi.org/10.37286/jmp.v1i1.133>.

- Handayani, P. (2021). *Cara asyik belajar bangun datar*. Bogor: Guepedia.
- Hasanah, B. A., Firmansyah, A., & Firmansyah, H. (2023). The use of wordwall app in history learning at SMA Negeri 5 Pontianak. *Jurnal pendidikan*, 24(1), 12–20. <https://doi.org/10.52850/jpn.v24i1.7602>.
- Hikam, C. S., & Setiawan, A. (2024). Wordwall website: inovasi media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam merespon era digital. *Journal on education*, 6(3), 17525 – 17531. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i3.5679>.
- Hikmah, N. (2019). *Perkembangan peserta didik Sekolah Dasar*. Pare - Pare: CV. Kaaffah Learning Center.
- Huda, N. (2017). Manajemen pengembangan kurikulum. *Al-Tanzim: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(2), 52 – 75. <https://doi.org/10.33650/al-tanzim.v1i2.113>.
- Jannati, P., Ramadhan, F. A., & Rohimawan, M. A. (2023). Peran Guru penggerak dalam implementasi kurikulum merdeka di sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 330–345. <http://dx.doi.org/10.35931/am.v7i1.1714>.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *Jurnal pendidikan & matematika*, 7(1), 91–96. <http://dx.doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>.
- Kurniawan, M. I. (2015). Tri pusat pendidikan sebagai sarana pendidikan karakter anak Sekolah Dasar. *Jurnal pendidikan*, 4(1), 41–49. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.71>.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Kusuma, E., & Fadiana, M. (2024). Pemanfaatan game edukasi wordwall untuk meningkatkan hasil belajar bahasa indonesia siswa kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 8(2), 1566–1573. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7433>.
- Magdalena, M. (2021). *Tulisan Bersama tentang media pembelajaran SD*. Sukabumi: CV Jejak.
- Marlina, M., Wahab, A., Susidamaiyanti, S., Ramadana, R., Nikmah, S. Z., Wibowo, S. E., Indianasari, I., Syafruddin, S., Putriawati, W., & Ramdhayani, E. (2021). *Pengembangan media pembelajaran SD/MI*. Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- 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. *Journal of social science research*, 1(2), 552–560. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>.

- Nadya, L., & Usiono, U. (2023). Sistematik literatur review (SLR) pertolongan pertama pada luka bakar menurut tingkat keparahan. *Innovative: Journal of social science research*, 3(5), 3004-3009. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i5.5127>.
- Noviana, W., Widiastuti, H., Wahyuni, S., & Kusumawati, K. (2022). Pelatihan pembuatan kuis interaktif menggunakan aplikasi quizizz dan wordwall untuk guru SMP Islam Hidayatul Athfal. *Jurnal pengabdian masyarakat*, 1(10), 1325-1331. <https://www.journal.mediapublikasi.id/index.php/amma/article/view/2702>
- Nurfadhilah, S. (2021). *Media pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak.
- Puspitasari, A., & Hasanudin, C. (2023). Pemanfaatan fitur short pada Youtube sebagai penunjang pembelajaran menulis puisi pada siswa SMA. *Prosiding Seminar Nasional Daring*, 1(1), 1-9. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SND/article/view/1625>.
- Putra, A. W., Rahmawati, K., Maulana, A., Munir, A. A., & Pratiwi, K. D. (2020). *Membangun moral dan etika siswa Sekolah Dasar*. Madiun: CV. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Putra, A., & Afrilia, K. (2020). Systematic Literature Review: penggunaan Kahoot pada pembelajaran matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika AL-QALASADI*. 4(2). 110-122. <https://doi.org/10.32505/qalasadi.v4i2.2127>.
- Riyana, C. (2012). *Media pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam
- Sepriadi, S. (2023). *Model permainan bagi kebugaran jasmani siswa Sekolah Dasar*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Septiani, A., Yuhana, Y., & Sukirwan, S. (2022). Pengembangan LKPD untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika: systematic literature review. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 10110-10121. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3782>.
- Suhartawan, B., Daawia, D., Prastawa, S., Reba. Y. A., Abdullah, G., Arifin, A., Sirjon, S., Purnama, Z. R., & Veronika, P. *Konsep dasar media pembelajaran*. Batam: CV Rey Media Grafika.
- Suhartono, E. (2017). Systematic Literatur Review (SLR): Metode, manfaat, dan tantangan learning analytics dengan metode data mining di dunia pendidikan tinggi. *Jurnal Ilmiah INFOKAM (Informasi Komputer Akuntansi dan Management)*, 13 (1). 73-85. <https://doi.org/10.53845/infokam.v13i1.123>.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media pembelajaran*. Jember: CV Pustaka Abadi.
- Surani, D., Karuru, P., Iswandi, U., Eknoe, M. S., Jenab, S., Sutarjo, S., Mahmudah, L., Saleh, F., Hasyim, F., & Anyan, A. (2024). *Konsep dasar media pembelajaran*. Batam: Yayasan Cendikia Mulia Mandiri.

- Turohmah, F., Mayori, E., & Sari, R. Y. (2020). Media pembelajaran wordwall dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosa kata bahasa Arab. *Jurnal pendidikan luar sekolah*, 14(1), 13–19. <https://doi.org/10.32832/jpls.v14i1.3176>.
- Vitasari, W., Hermandra, H., & Charlina, H. (2022). Pemertahanan dialek Semarang dalam perantauan kajian sosiolingustik. *Jurnal Pendidikan Tambusi*, 6(2). 11393-11402. <https://doi.org/10.31004/iptam.v6i2.4253>.
- Yusni, D., & Hurriyah, H. (2024). Pemanfaatan wordwall game fisika terintegrasi social science issue untuk merangsang berpikir kritis peserta didik. *Jurnal Pendidikan sosial humaniora*, 3(2), 172–180. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i2.2616>.