

Analisis Penggunaan *Wordwall* Sebagai Peran Teknologi Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar

Puspita Yasa¹, Trimurtini²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Semarang

ARTICLE INFO

Article history:

Received April 30, 2024

Revised May 09, 2024

Accepted May 10 2024

Available online May 17, 2024

Keywords

Penggunaan *Wordwall*, Peran teknologi, Pembelajaran, Sekolah Dasar

Keywords:

Use of Wordwalls, Role of technology, Learning, Elementary School



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.
Copyright © 2024 by Author. Published by Yayasan Daarul Huda

ABSTRAK

Kemajuan teknologi dan informasi yang pesat dapat mendorong kemajuan bidang pendidikan. Akses terhadap informasi dan komunikasi kini semakin mudah, khususnya di bidang pendidikan. Pengembangan dan fasilitasi proses pembelajaran memerlukan penerapan inovasi pembelajaran. sedemikian rupa sehingga guru harus melatih kreativitasnya agar dapat memanfaatkan teknologi sebagai alat yang akan mendorong tercapainya tujuan pembelajaran. Untuk membangkitkan minat peserta didik dan membuat belajar menjadi menyenangkan, guru dapat memanfaatkan kemajuan informasi dan teknologi dengan menggunakan *Wordwall*, yaitu permainan edukasi online. *Wordwall* adalah game edukasi interaktif yang bagus untuk mendorong pembelajaran menarik karena memiliki beragam aspek permainan yang, melalui gamifikasi, membantu peserta didik menyerap materi dengan lebih mudah. Menggunakan pendekatan perpustakaan sebagai sumber pengetahuan tentang teknologi pembelajaran inovatif sepanjang penerapan pembelajaran jarak jauh. Teknik penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Untuk mengidentifikasi dan mengkarakterisasi berbagai inovasi pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru, penelitian ini menggunakan metodologi analisis data deskriptif. Media *Wordwall* mencakup soal pilihan ganda dengan pasangan jawaban

mencocokkan, mengkategorikan, anagram, pencarian kata, kata acak, dan mencocokkan di antara permainan bergaya kuis lainnya. Terlihat dari keaktifan dan peningkatan pemahannya aplikasi *Wordwall* cocok digunakan untuk anak Sekolah Dasar.

ABSTRACT

Rapid advances in technology and information can encourage progress in the field of education. Access to information and communication is now increasingly easier, especially in the field of education. The development and facilitation of the learning process requires the application of learning innovation so that teachers must train their creativity in order to utilize technology as a tool that will encourage the achievement of learning goals. To arouse students' interest and make learning fun, teachers can take advantage of advances in information and technology by using *Wordwall*, an online educational game. *Wordwall* is an interactive educational game that is great for encouraging interesting learning because it has various game aspects that, through gamification, help students absorb the material more easily. Using a library approach as a source of knowledge about innovative learning technology throughout the implementation of distance learning. This research technique used a qualitative approach. To identify and characterize various learning innovations implemented by teachers, this research used descriptive data analysis methodology. *Wordwall* media included multiple choice questions with matching answer pairs, categorizing, anagrams, word searches, random words, and matching among other quiz-style games. It can be seen from the activity and improvement in understanding that the *Wordwall* application was suitable for elementary school children. Teachers were able to innovate in conducting learning through the *Wordwall* website media.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital saat ini telah mengubah cara pandang manusia dalam segala bidang kehidupan, termasuk pembelajaran dan guru. Teknologi untuk pembelajaran telah menjadi semakin penting dalam proses belajar mengajar. pada abad 21 ini guru harus disesuaikan dengan zaman perkembangan, salah satunya penggunaan teknologi. Arti teknologi bukan hanya terbatas akses internet melainkan sebuah alat yang mempermudah penggunaannya. Agar sektor guru dapat tumbuh dan mampu mengikuti kemajuan di bidang lain, inovasi sangatlah penting. Pemanfaatan teknologi mempunyai kelebihan dan kekurangan (Ambarwati et al., 2022). Meskipun teknologi memiliki banyak keunggulan, terdapat sejumlah permasalahan dalam integrasinya ke dalam pengajaran Bahasa Indonesia salah satunya

*Corresponding author

Email: puspita.yasa25@gmail.com

yaitu kesenjangan akses (Purba & Saragih, 2023a). Untuk itu kita sebagai guru harus mengaplikasikan teknologi yang mana semua peserta didik dapat mengaksesnya. Strategi pengajaran yang baik dan konten berkualitas tinggi sangat penting ketika menggunakan teknologi untuk mengajar bahasa Indonesia. Tanpa adanya strategi yang tepat, teknologi hanya berfungsi sebagai alat yang tidak banyak berpengaruh pada kemajuan bahasa. Jika ada kerjasama yang baik dari berbagai pihak maka dampak yang ditimbulkan dapat dipusatkan pada hal-hal yang positif dan mengurangi hal-hal yang negatif sehingga pemanfaatan teknologi dapat mencapai tujuannya. Penggunaan teknologi di kelas telah menciptakan peluang baru bagi peserta didik untuk belajar lebih banyak dan memperluas kemampuan kognitif mereka (Said, 2023).

Menurut (Nurillahwaty, 2022) kemajuan ilmu pengetahuan di bidang guru membawa pada kemajuan teknologi. Jadi, itu. Teknologi hendaknya dimanfaatkan dalam guru untuk membantu pelaksanaan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pandangan yang diungkapkan Kalimah et al., (2021) bahwa teknologi informasi adalah alat untuk menyebarkan data tentang pemrosesan, pengelolaan, dan transfer informasi. Namun, guru harus terus mengajar di kelas karena teknologi itu sendiri berfungsi untuk mendukung pembelajaran, bukan menggantikannya sepenuhnya.

Tujuan integrasi teknologi dalam pengajaran sangat relevan dengan kebutuhan masa kini. Salah satunya yaitu guna meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik dapat belajar lebih menarik dan menyenangkan dengan menggunakan platform digital, video pembelajaran, dan software interaktif. Selain itu, teknologi juga membantu peserta didik bersiap menghadapi tantangan dunia kerja yang semakin digital.

Menurut (Nurillahwaty, 2022) Berpendapat bahwa fungsi teknologi pada guru adalah untuk mendorong interaksi kooperatif dan membangun makna dalam konteks yang dapat dipahami. Menyediakan fasilitas pembelajaran melalui proses perencanaan, pengembangan, penggunaan, pengelolaan, dan evaluasi sumber belajar; menyelesaikan permasalahan pembelajaran saat ini dan mengkajinya secara menyeluruh dengan menggabungkan berbagai disiplin ilmu yang berbeda; memanfaatkan teknologi untuk menjadikan pekerjaan pekerjaan efektif dan efisien, baik sebagai produk maupun sebagai proses untuk menyelesaikan permasalahan pembelajaran; dan menawarkan solusi pengganti untuk menyelesaikan masalah kinerja organisasi hanyalah beberapa cara teknologi guru berperan dalam mewujudkan guru berkualitas.

Dari guru yang berkualitas membutuhkan sebuah pembelajaran yang interaktif juga. Pada hakikatnya pembelajaran merupakan sebuah kegiatan interaksi antara guru dan peserta didik agar tercapai tujuan untuk meningkatkan seseorang (Sanjaya, 2016). Dalam hal ini pembelajaran merupakan suatu usaha untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan dan belajar sesuai dengan harapannya. Salah satu cara agar pembelajaran menjadi interaktif guru harus menggunakan sebuah media. Guru dapat menggunakan media kontekstual maupun digital. Pada abad kedua puluh satu, teknologi sebagai media pembelajaran yang sangat penting karena beberapa alasan, termasuk pengembangan keterampilan digital, aksesibilitas, interaktivitas, personalisasi, dan kolaborasi pada peserta didik (Said, 2023).

Media pembelajaran berfungsi sebagai media penyebaran informasi dan pesan. Peserta didik dapat mengasimilasi dan memahami isi pembelajaran dalam lingkungan belajar yang dirancang dengan baik (Anshor, 2018). Menurut Oktari & Desyandri, (2023) saat memilih media pembelajaran, guru harus terlebih dahulu mempertimbangkan media tersebut sesuai dengan materi yang disampaikan atau tidak. Jika seorang guru memilih media yang tidak tepat maka proses pembelajaran akan terkena dampak negatifnya. Salah satu yang berdampak dalam kesalahan memilih media pembelajaran yaitu miskonsepsi atau kata lain kesalah pemahaman yang ditangkap seorang peserta didik. sehingga, guru harus benar-benar memastikan media yang hendak dipakai itu sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didiknya. Kualitas peserta didik menentukan seberapa baik suatu model atau media pembelajaran berfungsi. Guru dapat menggunakan media pembelajaran konvensional maupun digital.

Salah satu media berbasis digital yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan pembelajaran yaitu aplikasi *Wordwall*. Aplikasi *Wordwall* ini dapat diakses menggunakan perangkat Android. Aplikasi tersebut menawarkan berbagai fitur berdasarkan kebutuhan penggunanya. Menurut Savira & Gunawan, (2022) aplikasi *Wordwall* resmi berbasis website ini dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran untuk membuat soal latihan untuk peserta didiknya dengan menggunakan. Aplikasi *Wordwall* memiliki beragam ikon, antara lain kuis, pencarian kata, kejar-kejaran di labirin, permainan mencocokkan, benar atau salah, dan kalimat benar. Menurut (Sari, 2021), program *Wordwall* ini memiliki delapan belas template yang mudah diakses dan gratis maupun berbayar. Melakukan penilaian pembelajaran juga menjadi lebih mudah bagi guru dengan menggunakan aplikasi *Wordwall*.

Menurut (Abdillah et al., 2020) *Wordwall* merupakan aplikasi yang berfungsi sebagai alat pembelajaran, sumber daya bagi guru, alat penilaian bagi guru, dan permainan bagi peserta didik. Ini menawarkan berbagai contoh kreasi guru untuk membantu pengguna baru dalam berkreasi, dan berbentuk permainan di mana peserta didik dapat mengikuti kuis, berdiskusi, dan melakukan jajak

pendapat. Dalam permainan *Wordwall* peserta didik tidak perlu menggunakan gadget dari rumah, mereka bisa memainkan bersama teman-teman dengan maju kedepan untuk memilih permainan mana yang hendak diambil, disana guru sebagai alat yang mengoperasikan aplikasinya.

Pemilihan *Wordwall* sebagai peran teknologi dalam pembelajaran saya ambil sebagai penelitian ini. Berdasarkan kegiatan pembelajaran yang pernah saya lakukan, bahwa peserta didik lebih menyukai pembelajaran berbasis game (permainan). Penelitian ini saya lakukan salah satu Sekolah Dasar yang ada di Semarang dengan judul "Analisis Penggunaan *Wordwal* Sebagai Peran Teknologi Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar"

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang saya lakukan yaitu kualitatif dengan menggunakan metode studi literatur. Pengumpulan data yang saya lakukan yaitu mencari berbagai sumber baik buku, majalah, jurnal, maupun artikel dari prosiding yang relevan dengan pokok bahasan yang diteliti. Berdasarkan referensi, informasi yang dikumpulkan merupakan informasi relevan terkini yang tersedia, dibuktikan dengan artikel yang diterbitkan dalam kurun waktu lima hingga sepuluh tahun terakhir (Rahayu & Syafril, 2018). Identifikasi, penelitian, penilaian, dan interpretasi publikasi terkait serta penerapan literasi merupakan beberapa langkah yang telah diselesaikan. Metode analisis data yang digunakan peneliti yaitu Miles dan Huberman, yang melibatkan reduksi, penyajian data, dan pengambilan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ulasan literatur yang berkaitan dengan topik penggunaan media aplikasi *Wordwall* sebagai peran teknologi dalam pembelajaran, sebagai berikut:

Judul Artikel	Sumber Data	Hasil Review
Analisis Penggunaan Aplikasi <i>Wordwall</i> Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Di Sekolah Dasar (Oktari & Desyandri, 2023)	Jurnal Guru dan Konseling : Volume 5 Nomor 1 Tahun 2023 halaman 726-730.	Hasil penelitiannya yaitu penggunaan media pembelajaran aplikasi <i>Wordwall</i> sangat cocok digunakan guru dalam menyampaikan materi, khususnya ketika mengajar IPA di Sekolah Dasar. Aplikasi <i>Wordwall</i> juga dapat digunakan guru dalam mengemas pertanyaan dan materi yang dikemas dalam bentuk permainan untuk mendorong peserta didik agar tertaik dalam pembelajaran.
Peran Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Abad 21 (Said, 2023)	Jurnal PenKoMI : Volume 6 Nomor 2 Tahun 2023 halaman 194-202	Hasil penelitiannya yaitu ditemukan bahwa peran teknologi sebagai alat pembelajaran di abad ke-21 satu meliputi: meningkatkan pembelajaran berbasis proyek; meningkatkan aksesibilitas, fleksibilitas, dan efektivitas; dan meningkatkan interaksi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini juga meningkatkan keterlibatan dan interaksi peserta didik dalam kegiatan kelas dan mendorong pembelajaran berbasis proyek. Temuan penelitian ini mempunyai dampak yang signifikan bagi para guru dan pengambil keputusan di bidang guru, karena penggunaan teknologi pembelajaran yang sesuai dan terintegrasi dapat meningkatkan kemandirian dan kualitas pengajaran sekaligus meningkatkan keterlibatan peserta didik.
Inovasi Teknologi Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi <i>Wordwall</i> Website pada Mata Pelajaran PAI di Masa Penerapan Pembelajaran Jarak Jauh: Tinjauan	Tarbiyah wa Ta'lim (Jurnal Penelitian guru dan Pembelajaran): Volume 9 Nomor 3 halaman 192-205.	Hasil penelitiannya yaitu Seorang guru harus menggunakan teknologi pengajaran mutakhir semaksimal mungkin mengingat keadaan darurat akibat Covid. Untuk ujian kelas guru agama Islam secara komprehensif menggunakan program <i>Wordwall</i> berbasis website adalah pilihan

Judul Artikel	Sumber Data	Hasil Review
Pustaka (Khoriyah & Muhid, 2022)		terbaik. Program <i>Wordwall</i> yang dapat diakses melalui situs web juga memainkan peran penting dalam guru. Mereka dapat merangsang emosi positif dan menjaga motivasi pelajar saat mengatasi tantangan atau latihan.
Peran Teknologi Dalam Dunia Guru (Nurillahwaty, 2022)	Prosiding, Seminar Nasioanl Guru Universitas PGRI Palembang Volume 1 Tahun 2022	Hasil dari penelitiannya yaitu peran perwujudan kontribusi teknologi guru dalam meningkatkan taraf guru dengan menyediakan fasilitas pembelajaran melalui proses perencanaan, pengembangan, penggunaan, pemeliharaan, dan penilaian materi pembelajaran. Salah satu media yang sangat berguna dalam kegiatan belajar mengajar adalah teknologi. Namun penggunaannya harus selaras dengan tujuan pembelajaran. Teknologi dalam guru mempunyai dampak yang menguntungkan dan merugikan. Di antara banyak dampak mengunggulkannya terhadap guru, teknologi memfasilitasi akses semua peserta didik terhadap pengetahuan dan informasi sekaligus memperdalam pemahaman mereka tentang subjek tersebut. Adanya anak-anak yang menyalahgunakan teknologi menjadi salah satu dampak negatifnya.
Peran Teknologi dalam Transformasi Guru Bahasa Indonesia di Era Digital (Purba & Saragih, 2023b)	Jurnal ALL Fields of Science J-LAS: Volume 3 Nomor 3 Tahun 2023	Hasil penelitian yang didapat yaitu guru memainkan peran penting dalam pengembangan individu secara holistik, termasuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang memungkinkan mereka memberikan kontribusi berkelanjutan kepada masyarakat. Agar pola pikir tetap menjadi pola pikir yang berkembang, memerlukan guru berkualitas tinggi dan adaptasi terus-menerus terhadap perubahan keadaan. Fungsi teknologi guru di era digital ini berdampak besar pada transformasi guru. Meningkatkan pertumbuhan pribadi dan memberikan kontribusi konstruktif kepada masyarakat dapat dicapai melalui penyediaan kesempatan belajar yang fleksibel dan inventif

Dari pembahasan *Literatur Review* di atas penggunaan media di dalam kelas mempunyai dampak yang signifikan terhadap perubahan peserta didik. Guru harus menyesuaikan pemilihan media pembelajaran dengan konten yang akan disajikan melaluinya, karena setiap media pembelajaran memiliki tujuan yang berbeda-beda. Hal ini untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan media guru. Pemilihan materi guru mencerminkan kondisi teknologi saat ini yang berkembang pesat dan digunakan oleh hampir seluruh masyarakat Indonesia, baik tua maupun muda, dalam kehidupan sehari-hari. Agar media yang dibuat guru dapat menarik perhatian peserta didik pada saat pembelajaran, maka guru harus mampu memilih materi pembelajaran yang berbasis teknologi. Program *Wordwall* adalah salah satu jenis sumber daya digital yang dapat digunakan oleh para guru. Dimana guru dapat memberikan materi dan soal yang dikemas dalam bentuk permainan yang akan dipelajari peserta didik pada aplikasi *Wordwall* ini. Menurut sejumlah penelitian, aplikasi *Wordwall* dapat dimanfaatkan untuk

meningkatkan pembelajaran, khususnya di kelas sains sekolah dasar. Dengan penggunaan aplikasi *Wordwall* ini motivasi dan minat belajar peserta didik dapat dibangkitkan sehingga akan meningkatkan hasil belajarnya.

Penggunaan teknologi sebagai alat pengajaran juga telah meningkatkan efektivitas peserta didik. Aksesibilitas sumber daya digital, pembelajaran jarak jauh, media interaktif, dan kolaborasi online meningkatkan pengalaman guru peserta didik dan membantu guru menyampaikan pengajaran yang lebih efisien (Mubarq & Ilham, 2023). Manfaat materi pembelajaran online antara lain tingkat keterlibatan yang tinggi, kemudahan aksesibilitas, dan fleksibilitas waktu dan lokasi (Allisanti et al., 2023).

Fungsi teknologi dalam pendidikan adalah untuk mendorong interaksi kooperatif dan membangun makna dalam konteks yang dapat dipahami. Menyediakan fasilitas pembelajaran melalui proses perencanaan, pengembangan, penggunaan, pengelolaan, dan evaluasi sumber belajar; menyelesaikan permasalahan pembelajaran saat ini dan mengkajinya secara menyeluruh dengan menggabungkan berbagai disiplin ilmu yang berbeda; memanfaatkan teknologi untuk menjadikan pekerjaan efektif dan efisien, baik sebagai produk maupun sebagai proses untuk memecahkan masalah pembelajaran; dan menawarkan solusi pengganti untuk menyelesaikan masalah kinerja organisasi hanyalah beberapa cara teknologi pendidikan berperan dalam mewujudkan pendidikan berkualitas. Memanfaatkan kinerja dan pengajaran untuk membentuk pendidikan dapat menghasilkan ide-ide baru dalam pengajaran dan pembelajaran yang mengatasi permasalahan saat ini. Untuk menawarkan lingkungan belajar yang ideal, teknologi pendidikan memainkan peran penting.

Selain itu, teknologi pendidikan memainkan peran penting dalam menawarkan lingkungan belajar yang sesuai. Guru yang berperan sebagai fasilitator proses pembelajaran harus membuat RPP yang relevan dengan era pandemi saat ini agar peserta didik tidak menjadi tidak tertarik. Di era digital ini, teknologi pendidikan sangat penting untuk mentransformasikan pendidikan. Kecanggihan teknologi yang semakin berkembang membawa sejumlah dampak, baik yang menguntungkan maupun yang buruk. Beberapa manfaat penggunaan teknologi antara lain peningkatan pembelajaran karena peserta didik dapat lebih cepat memperoleh berita terkini berkat teknologi internet. Teknologi juga menambah jumlah informasi yang tersedia bagi peserta didik. Sebelumnya, peserta didik hanya mengandalkan buku untuk mencari informasi atau sumber belajar. Namun, peserta didik saat ini memiliki akses terhadap internet dan buku digital, yang memudahkan akses belajar dan menghilangkan kebutuhan akan buku untuk dibawa-bawa setiap saat. Selain banyak manfaatnya, teknologi juga memiliki kelemahan yang membahayakan kesehatan mental generasi muda. Kecanduan internet di kalangan pelajar dapat menimbulkan kemalasan dan kecurangan dalam ujian, seperti menggunakan internet untuk mencari jawaban. Teknologi dan internet dapat menimbulkan perilaku negatif. Misalnya, banyak peserta didik yang menghabiskan seluruh waktunya di media sosial dan game daripada mempelajari hal-hal baru dan memperluas wawasan mereka. (Nurillahwaty, 2022).

SIMPULAN

Penggunaan aplikasi *Wordwall* mempunyai peran yang signifikan terhadap teknologi dalam pembelajaran. Aplikasi tersebut dapat berguna dalam memperdalam pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Aplikasi *Wordwall* juga bisa sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang berisi game maupun kuis. Peran aplikasi *Wordwall* dalam teknologi pembelajaran yaitu sebagai alat yang mempermudah dalam menyampaikan materi oleh guru.

REFERENSI

- Abdillah, F., Ratumbusang, M. F. N. G., & Mastur. (2020). Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mahasiswa Ekonomi FKIP ULM Mata Kuliah Ekonomi Kreatif. *Journal of Instructional Technology: J-INSTECH*, 1(1), 93–109.
- Allisanti, M. P., Haiqal, M., Rayhan, & Fuadin, A. (2023). Analisis Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs Al-Inayah. *EDUCATION: Scientific Journal of Education*, 1(2), 108–115. <https://journal.csspublishing/index.php/education>
- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyadanti, H., & Susanti, S. (2022). Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173–184. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.43560>
- Anshor, M. (2018). Pengaruh Penyuluhan Kesehatan Menggunakan Video Terhadap Pengetahuan dan Sikap Remaja Tentang Diet Sehat di MAN 2 Model Medan Tahun 2018. *Jurnal USU*.
- Kalimah, S., Wijayanto, A., & Maryono. (2021). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Peserta Didik Sekolah Dasar Pada Era New Normal. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(3), 535–543.
- 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. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 192–205. <https://doi.org/10.21093/twt.v9i3.4862>
- Mubaroq, M. A., & Ilham, M. F. (2023). Peran Teknologi dalam Peningkatan dan Efektivitas Proses Pembelajaran. *MASALIQ*, 3(4), 541–549. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v3i4.1209>
- Nurillahwaty, E. (2022). Peran Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG 17 NOVEMBER 2022*, 81–85.
- Oktari, S. T., & Desyandri. (2023). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 726–730.
- Purba, A., & Saragih, A. (2023a). The Role of Technology in Transforming Indonesian Language Education in the Digital Era. *All Fields of Science J-LAS*, 3(3), 43. <https://j-las.lemkomindo.org/index.php/AFoSJ-LAS/index>
- Rahayu, T., & Syafril, S. (2018). *Cara Mensintesis Literature Review Dalam Penelitian*. <https://doi.org/10.31227/osf.io/4kqa2>
- Said, S. (2023a). Peran Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Di Era Abad 21. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan & Ekonomi*, 6(2).
- Said, S. (2023b). Peran Teknologi Ssebagai Media Pembelajaran Di Era Abad 21. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan & Ekonomi*, 6(2), 194–202.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (1st ed.). Prenadamedia.
- Sari, W. I. Y. (2021). Wordwall Sebagai Media Belajar Interaktif Daring Dalam Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar Mahasiswa Geografi Pada Mata Kuliah Geografi Desa Kota di Masa Pandemi. *Akademika*, 10(1), 1–15.
- Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(4), 5453–5460. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3332>