

Research Article

Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Memanfaatkan Aplikasi Daring Wordwall pada Siswa Kelas VIII A MTs Annur Al Huda Tajinan Malang

Syahrul Gunawan¹, Susandi², Lis Susilawati³

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP Budi Utomo Malang

Syahrulgunawan9876new@gmail.com, susandi@budiutomomalang.ac.id, lhissusilawati@gmail.com

Informasi Artikel	ABSTRACT
<p>Submit: 10 – 08 – 2023 Diterima: 14 – 09 – 2023 Dipublikasikan: 16 – 10 – 2023</p>	<p>The aim of this research is to determine the development of Indonesian language learning evaluation media by utilizing the online wordwall application for class VIII A students at MTs Annur Al Huda Tajinan Malang. The subjects of this research were students at MTs Annur Al Huda Tajinan class VIII A. By using the wordwall application, it is hoped that students will not get bored during teaching and learning activities. The instrument used to collect quantitative data in this research was through a validation process. There are six steps used in this research, namely (1) needs analysis; (2) planning; (3) production; (4) product validation; (5) product evaluation; (6) limited testing. The results of the research using the wordwall application obtained an average score from material experts of 4.4 or very good category and an average score of media experts of 4.5 or very good category, while the average score of language experts was 4.6 or very good category and the results of the respondents' questionnaire calculations with an average of 4.6 or very good category. Thus, it can be concluded according to material, media, language experts and from the results of student questionnaire calculations that research into developing evaluation media using the wordwall application is suitable for use in class VIII A MTs Annur Al Huda Tajinan Malang.</p> <p>Keywords: media, apps, wordwall</p>
Penerbit	ABSTRAK
<p>Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Insan Budi Utomo, Malang, Indonesia</p>	<p>Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan media evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia dengan memanfaatkan aplikasi daring wordwall pada siswa kelas VIII A MTs Annur Al Huda Tajinan Malang. Subjek penelitian ini adalah siswa MTs Annur Al Huda Tajinan kelas VIII A. Dengan memanfaatkan aplikasi wordwall diharapkan siswa tidak bosan ketika kegiatan belajar mengajar. Instrumen yang dipakai untuk mengumpulkan data kuantitatif dalam penelitian ini adalah melalui proses validasi. Metode yang digunakan pada penelitian ini ada enam langkah yaitu adalah (1) analisis kebutuhan; (2) perencanaan; (3) produksi; (4) validasi produk; (5) evaluasi produk; (6) pengujian terbatas. Hasil penelitian memanfaatkan aplikasi wordwall memperoleh nilai rata-rata dari ahli materi 4,4</p>

atau katagori sangat baik dan nilai rata-rata ahli media 4,5 atau katagori sangat baik, sedangkan nilai rata-rata ahli bahasa 4,6 atau kategori sangat baik dan hasil perhitungan angket responden dengan rata-rata 4,6 atau kategori sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan menurut ahli materi, media, bahasa dan dari hasil perhitungan angket siswa bahwa penelitian pengembangan media evaluasi menggunakan aplikasi wordwall sudah layak digunakan di kelas VIII A MTs Annur Al Huda Tajinan Malang.

Kata kunci: media, aplikasi, wordwall

PENDAHULUAN

Kemajuan peradaban manusia diiringi oleh lonjakan pesat dalam teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini berdampak pada pola hidup yang berlangsung dan perubahan adalah suatu kondisi yang tak terelakkan dalam kehidupan manusia. Perubahan yang dimaksud menyentuh segala aspek kehidupan dengan kompleksitas yang rumit dan beragam, baik secara individu maupun kelompok (Nurita, 2018). Kemajuan teknologi dalam peradaban manusia modern saat ini memberikan dampak yang signifikan terhadap dunia pendidikan secara keseluruhan, dengan kata lain globalisasi teknologi memberikan pengaruh yang besar bagi system pendidikan yang berlaku di seluruh penjuru dunia, termasuk di Indonesia (Jamun, 2018).

Alat utama dalam penyampaian informasi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai adalah media pembelajaran. Media ini harus disesuaikan dengan kebutuhan dari aspek-aspek yang ada dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki ciri, kelebihan, dan kekurangan yang berbeda-beda, sehingga perlu dilakukan pertimbangan yang cermat ketika melakukan pengembangan bahan pembelajaran. Perangkat keras dan materi yang akan disampaikan melalui media merupakan komponen media pembelajaran (Hamid et al., 2020).

Media pembelajaran berbasis website merupakan media pembelajaran yang menggunakan teknologi internet tanpa adanya batasan ruang dan waktu. Media ini bukan sekedar meletakkan dokumen di web dan kemudian mengaksesnya melalui komputer atau ponsel pintar, dan web juga tidak sekedar digunakan sebagai alternatif kertas untuk menyimpan dokumen atau informasi. Ada beberapa kegunaan dan manfaat menggunakan media ini. Darusalam (Danang & Qohar, 2017) menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis website dapat mengurangi suasana statis dan menciptakan proses kegiatan belajar yang efektif, menarik, interaktif dan merangsang motivasi belajar siswa.

Wordwall (Sherianto, 2020) merupakan aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai metode pengajaran, bahan pembelajaran, dan alat penelitian oleh pendidik dan peserta didik. Selain itu, wordwall juga menyediakan berbagai contoh kreatif yang dapat digunakan oleh pendidik untuk membantu pengguna baru menjadi lebih kreatif. Beberapa bentuk penerapan wordwall sering diterapkan pada teknik pengajaran interaktif melalui pengembangan materi dan sumber pembelajaran, seperti video game. Permainan dapat dipahami sebagai kegiatan terstruktur atau semi terstruktur yang dilakukan untuk tujuan hiburan dan terkadang digunakan sebagai media pembelajaran (Wibisono & Yulianto, 2010).

Aplikasi berbasis web ini dapat dimanfaatkan untuk pembuatan materi belajar mengajar seperti pertanyaan, mencocokkan, menjodohkan, mengacak kata, pencarian kata, kelompok, dll. Menariknya lagi, selain dapat memberikan akses terhadap media yang mereka buat secara online, juga dapat diunduh dan dicetak dalam bentuk kertas. Aplikasi ini menawarkan banyak template yang dapat diakses secara bebas dan pengguna dapat dengan

mudah mengubah template dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya. Beberapa jenis template yang berbeda antara lain teka-teki gambar, teka-teki, kuis, dan lain-lain. Konsep permainan ini terinspirasi dari genre puzzle dan/atau tebak gambar.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengembangan media evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia dengan memanfaatkan aplikasi daring wordwall pada siswa kelas VIII A MTs Annur Al Huda Tajinan Malang tahun.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau biasa dikenal dengan Research and Development atau disingkat R&D. Jenis penelitian dapat didefinisikan sebagai metode penelitian yang disengaja dan sistematis yang bertujuan untuk menemukan, membangun, meningkatkan, mengembangkan, memproduksi, menguji efektivitas produk, model, metode/strategi/sarana, jasa yang unggul, baru, efektif, produktif dan bermakna proses (Putra, 2012: 67). Sependapat dengan Putra, Sugiyono (2014: 407) mengungkapkan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tertentu. Berikutnya adalah Gay, Mills dan Airasian (via Emzir, 2013: 263), mengungkapkan bahwa dalam bidang pendidikan, tujuan utama penelitian dan pengembangan bukanlah untuk membentuk dan menguji teori tetapi untuk mengembangkan produk yang efektif untuk digunakan di sekolah. Sehubungan dengan hal tersebut peneliti ingin melakukan penelitian dengan metode penelitian pengembangan media evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia dengan memanfaatkan aplikasi daring wordwall pada siswa kelas VIII A MTs Annur Al Huda Tajinan Malang.

Proses atau tahapan penelitian dikembangkan menurut Borg dan Gall (via Emzir, 2013: 270-271) penelitian dan pengembangan sebagai berikut: (1) meneliti dan mengumpulkan informasi; (2) perencanaan; (3) mengembangkan sampel produk awal; (4) uji lapangan awal; (5) ulasan produk; (6) uji lapangan primer; (7) review produk operasional; (8) uji operasional lapangan; (9) tinjauan produk akhir; (10) sosialisasi dan implementasi. Dari sepuluh langkah penelitian yang disampaikan Borg, Gall, dan Sugiyono, peneliti mengadaptasi dan menyederhanakannya menjadi enam langkah. Keenam langkah tersebut adalah (1) analisis kebutuhan; (2) perencanaan; (3) pengembangan desain produk; (4) validasi ahli; (5) tinjauan; (6) pengujian terbatas.

Alat pengumpulan data yang digunakan sebagai alat mengumpulkan data kuantitatif dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan uji validasi. Lembar validasi disusun dengan menyesuaikan peran dan kedudukan responden dalam penelitian pengembangan ini, yaitu ahli materi, ahli komunikasi, dan ahli bahasa. Kritik dan saran melalui panel validasi memungkinkan dilakukannya analisis produk dan perbaikan selama pengembangan hingga mencapai tingkat kelayakan produk.

Data yang di hasilkan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Data diperoleh dari angket yang dikirimkan kepada ahli dokumentasi, ahli media, pendidik dan peserta didik untuk mengukur kesesuaian media pembelajaran yang akan dikembangkan. Data tersebut kemudian ditransformasikan dari data kuantitatif menjadi data kualitatif dengan menggunakan perhitungan skala likert. Teknik analisis data tersebut digunakan dengan mengumpulkan informasi dari data kuantitatif yang berupa pertanyaan seputar bahan ajar yang dikembangkan yang dilihat dari kategori penilaian berupa media, materi, dan bahasa. Pada lembar validasi, para ahli tersebut diminta mengisi penilaian pada setiap pertanyaan dengan ketentuan skor sebagai berikut: angka 5 sangat baik (SB); angka 4 baik (B); angka 3 cukup (C); angka 2

kurang (K); angka 1 sangat kurang (SK). Hasil hari penilain tersebut kemudian diinterpretasikan dengan ketentuan kriteria validasi.

Tabel 1. Kriteria Validasi

Rumus	Rerata Skor	Klasifikasi
$X > \bar{X}_7 + 1,8 \times sb_i$	>4,2	Sangat baik
$\bar{X}_7 + 0,6 \times sb_i < X \leq X_i + 1,8 \times sb_i$	>3,4 -4,2	Baik
$\bar{X}_7 - 0,6 \times sb_i < X \leq X_i + 0,6 \times sb_i$	>2,6 - 3,4	Cukup
$\bar{X}_7 - 1,8 \times sb_i < X \leq X_i - 0,6 \times sb_i$	>1,8 - 2,6	Kurang
$X \leq \bar{X}_7 - 1,8 \times sb_i$	$\leq 1,8$	Sangat kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tatsa Galuh Pradani (2022) menjelaskan bahwa hasil penelitian menggunakan aplikasi wordwall pada peserta didik kelas IV mata pelajaran IPA mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Hasil penelitian Miftah et, al., (2022) juga menjelaskan dengan memanfaatkan aplikasi wordwall membuat pembelajaran lebih berkualitas, menarik, dan menyenangkan, selama pembelajaran berlangsung peserta didik memberikan respon baik terhadap penerapan pembelajaran IPA-Fisika dengan memanfaatkan aplikasi wordwall.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah pendukung penilaian pembelajaran dengan menggunakan aplikasi wordwall. Penunjang kegiatan belajar yang interaktif pembelajaran materi semester dua bagi siswa kelas VIII MTs Annur Al Huda Tajinan Malang. Dukungan penilaian pembelajaran dikembangkan adalah interaktif interaktif, artinya dapat digunakan secara online di aplikasi wordwall oleh pendidik atau secara mandiri oleh peserta didik. Peserta didik dapat menggunakannya dimana saja dan kapan saja selama ada koneksi internet. Penelitian dan pengembangan dilakukan berdasarkan sepuluh tahap pengembangan yang disampaikan Borg dan Gall, yang kemudian disederhanakan menjadi enam tahap. Keenam tahapan tersebut adalah analisis kebutuhan, perencanaan (desain produk), pengembangan desain produk, validasi ahli, evaluasi produk, dan pengujian batas.

1. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan adalah langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini. Analisis kebutuhan dalam penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan studi literatur, observasi, dan wawancara. Studi literature dilakukan dengan cara mengumpulkan materi pada pembelajaran semester genap kelas VIII. Bukan hanya mengumpulkan materi saja tetapi juga mengumpulkan data yang berkaitan dengan media yang akan dikembangkan. Observasi dilakukan di sekolah yang akan menjadi tempat uji coba produk, yaitu MTs Annur Al Huda Tajinan Malang. Berdasarkan observasi yang dilakukan di sekolah tersebut dapat dikatakan memenuhi kriteria sebagai tempat untuk menguji kelayakan media. Kriteria yang dimaksud adalah sekolah melakukan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi wordwall.

2. Perencanaan

Perencanaan penelitian ini dilakukan dengan membuat produk sebagai media evaluasi pembelajaran di kelas VIII MTs Annur Al Huda Tajinan Malang dengan memanfaatkan aplikasi Wordwall. Pengumpulan materi dan juga soal yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran juga menjadi salah satu perencanaan.

3. Produksi

Produk desain yang telah direncanakan menjadi sebuah media pembelajaran sesungguhnya. Desain yang pada awalnya berupa materi bahan ajar kemudian dijadikan sebuah produk dengan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Wordwall. Pada tahap produksi ini materi teks ulasan, teks persuasif, teks drama dan buku fiksi dan nonfiksi dimasukkan ke dalam aplikasi wordwall yang telah didesain menjadi soal untuk evaluasi pembelajaran siswa.

4. Validasi produk

Pengujian validasi dilakukan dengan menggunakan validasi isi, validasi struktural, dan validasi eksternal. Validasi isi dilakukan dengan menggunakan expert review dengan ahli dan konsultasi alat dengan dosen pembimbing. Validasi struktural dilakukan dengan menguji coba materi pembelajaran prototype berbasis wordwall kepada para ahli media, bahasa dan materi, sedangkan validasi eksternal dilakukan dengan cara menguji pembelajaran materi pembelajaran yang telah divalidasi pada peserta didik.

5. Evaluasi produk

Evaluasi produk dilakukan berdasarkan kritik dan saran para ahli. Penilaian para ahli dijadikan acuan untuk melakukan perbaikan agar bahan ajar sesuai peruntukannya.

6. Pengujian terbatas

Pengujian terbatas dilakukan setelah melalui proses validasi perangkat keras, media dan bahasa, kemudian diujikan kepada guru dan siswa bahasa Indonesia di MTs Annur Al Huda Tajinan Malang. Memang benar, guru dan siswa bahasa Indonesia dianggap sebagai konsumen media sesungguhnya. Eksperimen ini bertujuan untuk memeriksa apakah bahan pembelajaran yang dikembangkan layak dan dapat digunakan siswa dalam kehidupan nyata.

Analisis data dalam penelitian dan pengembangan materi penilaian pembelajaran dilakukan dengan cara mengubah data kuantitatif menjadi data kualitatif pada formulir penilaian. Mengubah jenis data melibatkan penentuan kualitas setiap aspek yang dinilai. Perubahan tipe data dilakukan dengan menggunakan skala likert dengan rentang angka 1 sampai 5. Rentang angkanya dari sangat buruk hingga sangat baik. Berikut hasil dari para ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.

Tabel 2. Hasil Uji Validasi Para Ahli Materi, Ahli Media dan Ahli Bahasa

Jenis Ahli	Nilai Rata-rata	Kategori
Ahli Materi	4,4	Sangat Baik
Ahli Media	4,5	Sangat Baik
Ahli Bahasa	4,6	Sangat Baik

Nama Siswa	EVALUASI (X1)																				Nilai
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	
Ardiansyah Syakirah	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	93
Alya Latifah	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4	92
Anisnara Maula	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	91
Aura Fitri Lestari	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	95
Diara Savira Anwar	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	93
Ela Agustina	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	93
Faura Karisma	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	94
Febi Auliyah Anjani	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	95
Kesya Nalia	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	91
Laila Virgi Sobekti	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	96
Lathifah Ramadhani	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	89
Mita Dwi Andini	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	91
Naila Aqilatus Zahra	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	91
Nayilla Zahrotul	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	91
Nur Lailatul Zahro	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	90
Nurul Habibah	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	91
Nurul Muzaynah	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	91
Olivia Zahanti	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	90
Ones Nayla Putri	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	92
Putri Naldi Khansa	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	92
Reda Zakriyatul	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	92
Salsa Fahrani	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	93
Tasya Naida Anasra	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	95
Tiyas Rafatul Hasanah	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	91
Turossyah Fadila	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	92

Gambar 1. Hasil Perhitungan Angket Siswa

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat nilai rata-rata dari ahli materi 4,4 atau katagori sangat baik dan nilai rata-rata dari ahli media 4,5 atau sangat baik, sedangkan nilai rata-rata ahli bahasa 4,6 atau sangat baik dan hasil perhitungan angket responden dengan rata-rata 4,6 atau sangat baik. Oleh karena itu, berdasarkan ahli materi, media, bahasa dan dari hasil perhitungan angket siswa bahwa penelitian pengembangan media evaluasi menggunakan aplikasi wordwall sudah layak digunakan di kelas VIII A MTs Annur Al Huda Tajinan Malang.

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan media evaluasi pembelajaran yang bertajuk pengembangan media evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia dengan memanfaatkan Aplikasi daring Wordwall pada siswa Kelas VIII A MTs Annur Al Huda Tajinan Malang dilaksanakan dengan enam tahap. Enam tahap tersebut yaitu pertama, analisis kebutuhan dengan melakukan studi literatur, observasi, dan wawancara. Kedua, perencanaan produk dengan membuat bahan ajar dan soal menggunakan aplikasi wordwall. Ketiga, produksi media pembelajaran dari desain yang sudah direncanakan sebelumnya. Keempat, validasi produk materi, media dan bahan menunjukkan bahwa materi dan media dikatakan layak melakukan penilaian. Kelima, evaluasi produk dilakukan setelah dilakukan uji validasi materi, media dan bahasa. Keenam, pengujian terbatas untuk menguji apakah media pembelajaran yang dikembangkan layak dan dapat digunakan oleh peserta didik dalam kehidupan nyata.

Penelitian media evaluasi pembelajaran berbasis wordwall dengan hasil uji kelayakan dari validator ahli yaitu ahli materi memperoleh angka sebesar 4,4 dengan kategori layak, ahli media memperoleh angka sebesar 4,5 dengan kategori sangat layak dan ahli bahasa memperoleh angka sebesar 4,6 dengan kategori sangat layak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini tidak dapat terlaksana tanpa adanya dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Susandi, M.Pd. yang selalu sabar membimbing dan memberikan banyak masukan pada penelitian ini.

2. Kaprodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Pendidikan Ilmu Sosial dan Humaniora, IKIP Budi Utomo Malang yang telah memberikan dukungan atas setiap kegiatan yang penulis lakukan.
3. Seluruh pihak-pihak MTs Annur Al Huda Tajinan Malang yang telah memberikan bantuan serta dukungan selama penyelesaian penelitian.
4. Peneliti kedua dan ketiga, Bapak Susandi, M.Pd. dan Ibu Lis Susilawati, M.Pd. yang banyak memberikan masukan untuk penelitian
5. Kepada siapapun yang membantu terlaksanannya penelitian ini.

RUJUKAN

- Emzir. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hamid, M.A., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif., Jamaludin, J. & Simarmata, J., 2020. *Media pembelajaran*. Medan : Yayasan Kita Menulis.
- Marryono Jamun, (2018) 'Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan' *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, Volume 10, Nomor 1, Hlm. 1-136.
- Miftah, Chairunnisa Ar Lamasitudju. *Penerapan Qugamee (Quiz dan Game Edukasi) Interaktif pada Pembelajaran IPA-Fisika Menjadi Lebih Menyenangkan dengan Menggunakan Wordwall*. Jurnal Kreatif Online (JKO). Vol 10, No.1, pp. 75-84, March 2022.
- Putra, Nusa. 2012. *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Setyadi D. & Qohar, 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web pada Materi Barisan dan Deret*. Jurnal Kreano, Vol. 8, No 1, 2017, hal. 1-7.
- Sherianto, Wordwall Aplikasi Bermain Sambil Belajar, 2020 (<http://www.cocokpedia.net/2020/07/wordwall-aplikasi`bermainsambilbelajar.html>.)
- Sugiyono.2014. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Tatsa Galuh Pradani. "Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*. Vol 1 No 5 Mei 2022.
- Teni Nurrita (2018) 'Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa' *Misykat*, Volume 03, Nomor 01, Hlm.177-187
- Wibisono, W. & Yulianto, L. (2010). Perancangan Game Edukasi Untuk Media Pembelajaran Pada Sekolah Menengah Pertama Persatuan Guru Republik Indonesia Gondang Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan. *Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, Vol.2, No.2, 2010, 37- 42.