

**ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL DALAM KEMAMPUAN KOLABORASI SISWA PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA LOKAL (MAKANAN KHAS BANTEN) KELAS V SD ISLAM TIRTAYASA**

Khalda Rahadatul Aisyi<sup>1</sup>, Beni Junedi<sup>2</sup>, Ratna Dewi<sup>3</sup>

Universitas Bina Bangsa Kota Serang<sup>1</sup>, Universitas Bina Bangsa Kota Serang<sup>2</sup>,

Universitas Bina Bangsa Kota Serang<sup>3</sup>,

Alamat e-mail : [khaldarahadatulaisyi@gmail.com](mailto:khaldarahadatulaisyi@gmail.com)<sup>1</sup> [benijunedi07@gmail.com](mailto:benijunedi07@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[dewisafarina79@gmail.com](mailto:dewisafarina79@gmail.com)<sup>3</sup>

**ABSTRACT**

*This research was motivated by the low level of students' collaboration skills in thematic learning at SD Islam Tirtayasa. The learning process tends to be one-way and lacks active student participation, which affects the effectiveness of group work. In addition, the limited use of innovative learning media is also a contributing factor to the underdevelopment of students' collaborative abilities. The aim of this study is to analyze the use of Wordwall learning media on students' collaboration skills in the topic of local cultural diversity, particularly focusing on traditional foods from Banten. This research employed a descriptive qualitative method. Data were collected through observation, interviews, and documentation, using observation guides and interview protocols as instruments. The subjects of the study consisted of one teacher and six fifth-grade students selected through purposive sampling. The results of the study indicate that the use of Wordwall media enhances students' active participation, sense of individual responsibility, communication skills, and teamwork within groups. It also creates a more enjoyable and interactive learning environment. Thus, it can be concluded that Wordwall is effective in improving students' collaboration skills in thematic learning based on local culture.*

**Keywords:** Wordwall, learning media, collaboration, local culture, elementary students.

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan kolaborasi siswa dalam pembelajaran tematik di SD Islam Tirtayasa. Dalam praktiknya, pembelajaran di kelas seringkali masih bersifat satu arah dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa. Selain itu, minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif turut menjadi faktor penghambat keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar kelompok. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap kemampuan kolaborasi siswa pada materi keragaman budaya lokal, khususnya makanan khas Banten. Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, dengan instrumen berupa panduan

observasi dan pedoman wawancara. Subjek penelitian terdiri dari satu guru dan enam siswa kelas V yang dipilih secara *purposive*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, tanggung jawab individu, kemampuan komunikasi, dan kerja sama dalam kelompok. Media ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Kesimpulan dari penelitian ini adalah *Wordwall* efektif dalam meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa pada pembelajaran tematik berbasis budaya lokal.

**Kata Kunci:** *Wordwall*, media pembelajaran, kolaborasi, budaya lokal, siswa sekolah dasar

## A. Pendahuluan

Era digital yang semakin maju seiring dengan perkembangan zaman secara perlahan telah mengambil peran yang besar dalam kehidupan manusia (Aeni et al. 2022). Era digital ditandai dengan meluasnya penggunaan jaringan internet di segala bidang, sehingga jarak tidak menjadi kendala. Era digital ini telah memberikan banyak kemudahan kepada manusia (Wuriyanti and Febriana 2022), hanya dengan duduk di depan komputer atau bermodalkan smartphone manusia bisa berkomunikasi dan berinteraksi dengan yang berbeda negara, demikian juga transaksi ekonomi dapat dilakukan dari rumah.

Dunia pendidikan di era digital ini juga telah banyak mengalami perkembangan yang begitu pesat, salah satunya adalah pembelajaran

elektronik (*E Learning*). *E-learning* merupakan inovasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran(Muhammad 2019). Dunia kesehatanpun tak lepas dari mengikuti perkembangan di era digital ini, misalnya untuk pengurusan asuransi kesehatan cukup dengan mengakses aplikasi yang telah dibuat, saat reservasi atau konsultasi kesehatan ke dokter pun bisa menggunakan aplikasi. Di era digital teknologi memerankan peranan penting. Khususnya teknologi internet telah menjadi raja dalam setiap bidang kehidupan manusia. Hal ini menandakan bahwa era digital telah memberikan dampak yang sangat besar di bidang teknologi, informasi dan komunikasi, ekonomi, pendidikan dan Kesehatan(Aeni et al. 2022).

Pada era digital ini teknologi berkembang dengan cepat dan pesat,

bahkan melekat dengan berbagai aspek kehidupan manusia. Era digital merupakan era dimana hampir semua orang akrab dengan teknologi digital, mulai dari anak-anak, remaja dan orang dewasa, terutama dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif.(Ngongo, Hidayat, and Wiyanto 2019) Media pembelajaran interaktif dapat mendukung guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* sangat baik dalam meningkatkan minat belajar siswa (Bela Vista, Chasanatun, and Kustini 2023).

Media *wordwall* adalah aplikasi browser yang menarik yang bertujuan untuk menjadi alat bantu belajar siswa, alat penilaian yang cukup menyenangkan(Andriany and Warsiman 2023). Pentingnya media pembelajaran sendiri mampu membantu siswa dalam memahami materi dan merupakan salah satu faktor keberhasilan proses belajar mengajar(Aliya Maulida Putri et al. 2024). Penggunaan media menjadi bagian sebuah keterampilan manajemen kelas dalam kerangka pengkondisian belajar dan unsur dari kompetensi pedagogik yang menjadi kompetensi kunci guru. Dengan

menggunakan media ini memungkinkan siswa untuk berlomba-lomba menggapai juara atau nilai terbaik sehingga motivasi siswa meningkat(Nisa and Susanto 2022) Sebagai penerapan kompetensi pedagogik yang secara mendasar sangat mempengaruhi motivasi dalam proses dan hasil belajar yang terbentuk dalam kemampuan berpikir siswa.

Games edukasi berbasis *wordwall* merupakan sebuah aplikasi pembelajaran berbasis game digital yang memiliki berbagai fitur kuis dengan kombinasi warna, gambar bergerak, dan suara berupa game yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik di dalam pembelajaran. Game *wordwall* memudahkan pendidik berkreasi dalam mengevaluasi materi kepada siswa (ROHMATIN 2023). *Wordwall* adalah website yang menyediakan berbagai game edukasi yang bertujuan sebagai alat bantu dan evaluasi penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Penggunaannya pun mudah digunakan oleh siswa yang dapat diakses melalui gadget dan laptopnya masing-masing. *Wordwall* adalah sebuah media pembelajaran yang harus digunakan bukan hanya ditampilkan atau dilihat. Media ini

dapat didesain untuk meningkatkan kegiatan kelompok belajar dan juga dapat melibatkan siswa dalam pembuatannya serta aktivitas penggunaannya(Pamungkas et al. 2021).

Pembelajaran abad 21 merupakan pembelajaran yang dirancang untuk peserta didik agar mampu mengikuti perkembangan zaman. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut para generasi muda memiliki berbagai macam keterampilan yang tertuang dalam pembelajaran abad 21. Teknologi yang serba canggih membuat informasi dari berbagai sumber mampu diakses dengan mudah dan cepat oleh siapapun dan dari manapun. Kegiatan kolaborasi pun dapat dilakukan dengan mudah, kapan saja dan dimana saja dengan adanya pembelajaran abad 21(Mashudi 2021). Pembelajaran abad 21 membawa perubahan yang begitu besar terhadap perkembangan ilmu. pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang mengakibatkan perubahan paradigma(Rosyid and Mubin 2024) Pembelajaran yang ditandai dengan perubahan kurikulum, media, dan teknologi. Paradigma pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru menjadi berpusat pada

siswa menjadi tugas besar bagi seorang pendidik. Peserta didik diberi kebebasan dalam mencari sumber belajar dan dituntut agar bisa belajar mandiri, aktif dan kolaboratif. Peserta didik dituntut untuk menguasai kompetensi yang ada pada abad 21 diantaranya adalah keterampilan kolaborasi (Sholikha & Fitrayati, 2021; Rahmawati & Atmojo, 2021).

Kemampuan kolaborasi dilakukan secara berkelompok untuk bekerja sama, menyalurkan dan berbagi ide atau pendapat, agar terwujudnya tujuan yang diinginkan bersama. Implementasi *wordwall* diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif bagi siswa, yang pada akhirnya akan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Media ini tidak hanya membuat siswa lebih tertarik untuk mempelajari materi, tetapi juga mendorong mereka untuk berkompetisi secara sehat, baik secara individu maupun dalam kelompok(Rahmania, Soraya, and Hamdani 2023). Dengan menggunakan *wordwall*, siswa dapat merasakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menantang, yang sekaligus meningkatkan daya serap mereka terhadap materi. Hal ini

sejalan dengan kebutuhan pendidikan modern yang mengutamakan pembelajaran aktif dan partisipatif, di mana siswa tidak hanya mendengarkan materi, tetapi juga terlibat langsung dalam proses belajar.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan, dapat diidentifikasi bahwa terdapat beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran tematik di kelas V SD Islam Tirtayasa. Permasalahan tersebut antara lain terlihat dari rendahnya kemampuan kolaborasi siswa saat mengikuti kegiatan pembelajaran kelompok. Banyak siswa yang belum mampu bekerja sama secara efektif, masih bersikap pasif, kurang berpartisipasi, dan belum menunjukkan tanggung jawab individu dalam menyelesaikan tugas bersama. Selain itu, model pembelajaran yang digunakan oleh guru cenderung masih satu arah dan monoton, sehingga kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi juga menjadi salah satu faktor yang menghambat pengembangan keterampilan abad 21, khususnya kemampuan kolaborasi. Oleh karena itu, perlu

dilakukan upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif seperti media pembelajaran *wordwall* dalam kegiatan belajar mengajar.

Penelitian tentang keterampilan kolaborasi siswa dengan penggunaan media pembelajaran *wordwall* sangatlah penting untuk meningkatkan pemahaman dan mengembangkan intervensi yang efektif untuk membantu siswa mencapai potensi belajar siswa. Penelitian tentang keterampilan kolaborasi siswa dengan penggunaan media pembelajaran *wordwall* sangat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. Penelitian ini dapat membantu menghasilkan generasi muda yang lebih kritis dan aktif dalam kehidupan masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kemampuan kolaborasi pada siswa terutama dalam penggunaan media pembelajaran *wordwall* dalam materi budaya lokal kelas V di sekolah dasar.

## **B. Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini metode yang peneliti gunakan yaitu penelitian kualitatif metode penelitian kualitatif deskriptif karena pendekatan ini

memungkinkan peneliti untuk memahami fenomena secara mendalam melalui perspektif subjek yang diteliti. Fokus utamanya adalah menggali makna, pengalaman, dan pandangan individu atau kelompok dalam konteks tertentu, yang sering kali tidak bisa diungkapkan melalui angka atau data statistik saja.

Penelitian dilaksanakan di SD Islam Tirtayasa Jl. Raya Jkt No.16, Panancangan, Kota Seang, Banten. Dalam penelitian kualitatif instrumen utamanya adalah peneliti sendiri, namun selanjutnya setelah fokus penelitian menjadi jelas, maka kemungkinan akan dikembangkan instrumen penelitian sederhana, yang diharapkan dapat melengkapi data dan membandingkan dengan data yang telah ditemukan melalui observasi dan wawancara. Peneliti akan terjun lapangan sendiri, baik pada grand tour question, tahap focused selection, melakukan pengumpulan data, analisis dan membuat kesimpulan. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, serta membuat kesimpulan yang

dapat diceritakan pada orang-orang lain.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Temuan penelitian ini mencerminkan bagaimana media pembelajaran *wordwall* dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dan sejauh mana media tersebut memengaruhi kemampuan kolaboratif siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

#### **1. Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Dalam Proses Pembelajaran**

Penerapan media pembelajaran *wordwall* dalam proses pembelajaran materi Keragaman Budaya Lokal dilakukan pada tahap akhir pembelajaran sebagai kegiatan evaluasi. Guru menggunakan *wordwall* dalam bentuk kuis interaktif yang ditampilkan melalui LCD proyektor. Siswa dibagi ke dalam kelompok, lalu secara bergiliran menyelesaikan soal-soal yang tersedia pada platform *wordwall* dengan berdiskusi terlebih dahulu dalam kelompoknya. Jenis permainan yang digunakan dalam *wordwall* antara lain: quiz, anagram, dan find

and match yang semuanya dirancang untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan sebelumnya. Guru memfasilitasi jalannya kuis dengan memberi arahan dan memastikan semua siswa terlibat.

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa penerapan media wordwall memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa tampak antusias, semangat, dan fokus ketika kegiatan wordwall berlangsung. Wawancara dengan guru menguatkan bahwa siswa lebih termotivasi karena wordwall menyajikan evaluasi dalam bentuk permainan yang menarik. Wawancara siswa juga menunjukkan bahwa mereka merasa senang menggunakan wordwall, karena selain menyenangkan, mereka dapat bekerja sama dengan teman-temannya dalam menjawab soal.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media wordwall tidak hanya menjadikan kegiatan evaluasi lebih menyenangkan dan interaktif, tetapi juga mampu meningkatkan

partisipasi dan perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. wordwall menjadi media yang tepat dalam mengubah evaluasi konvensional menjadi kegiatan yang lebih dinamis dan menarik bagi siswa sekolah dasar.

## 2. Kemampuan Kolaborasi

### **Siswa Selama Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Wordwall**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, dapat disimpulkan bahwa kemampuan kolaborasi siswa kelas V SD Islam Tirtayasa mengalami peningkatan setelah diterapkannya media pembelajaran wordwall. Kolaborasi siswa terwujud melalui beberapa indikator utama, yaitu kontribusi dalam kelompok, tanggung jawab dalam melaksanakan tugas, berpartisipasi dalam pemecahan masalah, serta kemampuan bekerja dengan sesama. Siswa terlihat aktif dalam memberikan ide dan pendapat saat menjawab soal kuis wordwall secara berkelompok. Mereka tidak hanya menunggu arahan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam memimpin diskusi dan mengarahkan jalannya proses pemilihan jawaban. Dalam

pelaksanaannya, siswa juga menunjukkan kesadaran akan tanggung jawab individu, dengan menjalankan peran yang telah disepakati dalam kelompok, seperti membaca soal, mencatat jawaban, mengoperasikan perangkat, hingga menjadi penentu waktu.

Selain itu, dalam menghadapi perbedaan pendapat atau ketika terjadi kesalahan dalam menjawab soal, siswa menunjukkan kemampuan berpartisipasi dalam pemecahan masalah. Mereka berdiskusi secara terbuka, menyampaikan pendapat masing-masing, dan bersama-sama menyepakati jawaban yang paling tepat. Proses ini menunjukkan adanya pola komunikasi yang sehat dan demokratis antaranggota kelompok. Tidak hanya itu, kerja sama yang terjalin dalam kelompok tampak semakin kuat. Siswa saling membantu satu sama lain, baik dari segi pemahaman materi maupun dalam aspek teknis menjawab soal. Mereka saling memberi semangat, mengarahkan temannya yang kurang paham, dan saling menghargai peran masing-masing. Bahkan siswa yang awalnya pasif mulai menunjukkan keaktifan karena terbantu oleh dinamika

kolaboratif yang terbangun melalui media wordwall.

Dengan demikian, penggunaan media wordwall terbukti memberikan pengaruh yang positif terhadap kemampuan kolaborasi siswa. Kegiatan pembelajaran yang sebelumnya cenderung pasif dan individual, berubah menjadi aktif, komunikatif, dan kooperatif. wordwall bukan hanya berfungsi sebagai media evaluasi, melainkan juga sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan sosial dan kerja sama siswa dalam kelompok. Penerapan media ini berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mendorong siswa untuk saling berinteraksi, bekerja sama, dan bertanggung jawab bersama dalam mencapai tujuan pembelajaran.

## Pembahasan

Dalam observasi yang dilakukan selama pembelajaran berlangsung, tampak bahwa siswa menunjukkan antusiasme tinggi saat bekerja dalam kelompok. Mereka saling berbagi tugas, memberikan pendapat, dan menghargai pendapat teman lainnya. Hal ini sesuai dengan teori (Silvester 2024) yang menekankan bahwa kolaborasi dalam kelompok tidak

hanya mencakup kerja bersama, tetapi juga saling menghargai kontribusi masing-masing anggota dan menjalin komunikasi efektif. *wordwall* mendorong kondisi ini dengan menyediakan format permainan yang menuntut semua siswa untuk aktif terlibat.

Media *wordwall* memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik, yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran melalui interaksi sosial dan pemecahan masalah secara bersama-sama. Partisipasi aktif siswa, baik dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi dalam kelompok, hingga bertanya mengenai materi, menunjukkan bahwa *wordwall* berhasil meningkatkan motivasi dan rasa ingin tahu siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat(Suhailah et al. 2021), yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Selain itu, efektivitas penggunaan *wordwall* juga terlihat dari kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas dan memahami konsep yang dipelajari. Media ini

mendorong siswa untuk berpikir kritis dan bekerja sama dalam mencari solusi, sehingga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

Observasi langsung menunjukkan bahwa guru mempersiapkan perangkat dan instruksi dengan baik sebelum pembelajaran dimulai. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi terhadap penggunaan media pembelajaran *wordwall*, yang membuat pembelajaran berlangsung lebih interaktif dan menyenangkan. Guru memberi instruksi yang jelas dan membagi peran di tiap kelompok, memungkinkan setiap siswa terlibat secara aktif.

Selama kegiatan berlangsung, siswa tidak hanya tertarik karena bentuk permainan media *wordwall*, tetapi juga menunjukkan kerja sama dalam menyelesaikan soal. Mereka berdiskusi secara aktif, membagi tugas, saling menghargai pendapat, dan membantu teman yang mengalami kesulitan. Observasi juga mencatat bahwa sebagian siswa mulai berani menyampaikan ide di depan kelompok, menunjukkan peningkatan kemampuan komunikasi dan kolaborasi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran di kelas V tidak hanya memperkaya metode penyampaian materi, tetapi juga secara langsung meningkatkan partisipasi dan kolaborasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil temuan penelitian siswa kelas V SD Islam Tirtayasa bahwasanya siswa bertanggung jawab untuk berkolaborasi ditunjukan dengan siswa membagi tugas dengan anggota kelompoknya pada saat menjawab soal-soal yang ada dalam media *wordwall* yaitu tentang materi keragaman budaya lokal makanan khas banten.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Penggunaan media pembelajaran *wordwall* dalam proses pembelajaran di kelas V SD Islam Tirtayasa berjalan secara efektif dan inovatif. Guru memanfaatkan *wordwall* sebagai alat bantu pembelajaran interaktif yang diaplikasikan setelah penyampaian materi utama. Media ini digunakan dalam bentuk permainan kuis dan kegiatan kelompok yang mendorong siswa untuk aktif, berpartisipasi, dan berkompetisi secara sehat. *wordwall* mampu menciptakan suasana belajar

yang menyenangkan, menumbuhkan antusiasme siswa, dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Guru juga merancang aktivitas *wordwall* dengan mengatur kelompok belajar serta membagi peran di dalamnya sehingga semua siswa memiliki tanggung jawab yang jelas. Dengan demikian, *wordwall* tidak hanya menjadi alat evaluasi pembelajaran, tetapi juga berfungsi sebagai media untuk memperkuat interaksi dan dinamika sosial siswa di kelas. Penggunaan *wordwall* mampu mendorong siswa untuk berkontribusi aktif dalam kelompok, bertanggung jawab terhadap tugasnya masing-masing, serta terlibat dalam pemecahan masalah bersama-sama. Selain itu, siswa juga menunjukkan sikap saling menghargai pendapat, membantu satu sama lain, dan mampu menjalin komunikasi yang efektif selama aktivitas kelompok berlangsung. Dengan demikian, *wordwall* berperan penting dalam menumbuhkan nilai-nilai kolaboratif di antara siswa, yang meliputi kerja tim, saling ketergantungan positif, dan rasa tanggung jawab individual. Secara keseluruhan, media ini terbukti menjadi alat bantu yang mendukung penguatan keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran tematik abad 21.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Aeni, Ani Nur, Dadan Djuanda, Maulana Maulana, Rini Nursaadah, and Salsabila Baliani Putri Sopian. 2022. "PENGEMBANGAN APLIKASI GAMES EDUKATIF

- WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MEMAHAMI MATERI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BAGI SISWA SD." *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11(6):1835. doi: 10.33578/jpfkip.v11i6.9313.
- Aliya Maulida Putri, Nor, Ahmad Suriansyah, Arta Mulya Budi Harsono, Mubarok, and , Eka Cahya Sari Putra. 2024. "Media Interaktif Matematika Berbasis PowerPoint Terhadap Motivasi Belajar Pada Materi Perkalian." *Journal Educational Research and Development | E-ISSN : 3063-9158* 1(2):195–202. doi: 10.62379/jerd.v1i2.134.
- Andriany, Rany, and Warsiman Warsiman. 2023. "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Di Era Merdeka Belajar Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD." *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 406–22. doi: 10.19105/ghancaran.vi.8209.
- Bela Vista, Erlynda Runtut, Fida Chasanatun, and Kustini Kustini. 2023. "MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV MELALUI MEDIA GAME ONLINE WORDWALL PADA MATA PELAJARAN PPKN." *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar* 7(2):271–79. doi: 10.36379/autentik.v7i2.357.
- Mashudi, Mashudi. 2021. "Pembelajaran Modern: Membekali Peserta Didik Keterampilan Abad Ke-21." *Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)* 4(1):93–114. doi: 10.23971/mdr.v4i1.3187.
- Muhammad, Najamuddin. 2019. *Multitasking Teachers Menjadi Guru Yang Mampu Mencerdaskan Siswa Dan Mengelola Kelas Dengan Sempurna*. Vol. 129. Yogyakarta: Araska Publisher.
- Ngongo, Verdinandus Lelu, Taufiq Hidayat, and Wiyanto. 2019. "PENDIDIKAN DI ERA DIGITAL." *Higher Education in the Digital Age* 3(1):1–200. doi: 10.1515/9781400866137.
- Nisa, Mahwar Alfan, and Ratnawati Susanto. 2022. "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar." *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)* 7(1):140. doi: 10.29210/022035jpgi0005.
- Pamungkas, Zhenith Surya, Alingga Randriwibowo, Latifa Nur, Ayu Wulansari, Nendra Gita Melina, and Atik Purwasih. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih Informasi Artikel ABSTRAK Sejarah Artikel: Diterima Revisi Dipublikasikan." *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education* 2(2):135–48.
- Rahmania, Savira, Irma Soraya, and Asep Saepul Hamdani. 2023. "PEMANFAATAN GAMIFICATION QUIZIZZ TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM." *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 11(2):114–33. doi: 10.30603/tjmpi.v11i2.3714.
- ROHMATIN, ROHMATIN. 2023. "Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris." *EDUTECH : Jurnal Inovasi*

- Pendidikan Berbantuan  
Teknologi* 3(1):79–88. doi:  
10.51878/edutech.v3i1.2039.
- Rosyid, Abdul, and Fatkhul Mubin.  
2024. “Pembelajaran Abad 21:  
Melihat Lebih Dekat Inovasi Dan  
Implementasinya Dalam Konteks  
Pendidikan Indonesia.” *Tarbawi :  
Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan  
Islam* 7(1):1–12. doi:  
10.51476/tarbawi.v7i1.586.
- Silvester. 2024. *Melangkah Ke Era  
Digital: Kompetensi Guru  
Sekolah Dasar Dalam  
Pembelajaran Berbasis  
Teknologi.* Yogyakarta: Mega  
Press Nusantara.
- Suhailah, Fina, Muhammad Muttaqin,  
Idad Suhada, Dindin Jamaluddin,  
and Epa Paujiah. 2021.  
“ARTICULATE STORYLINE:  
SEBUAH PENGEMBANGAN  
MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF PADA MATERI  
SEL.” *Pedagonal : Jurnal Ilmiah  
Pendidikan* 5(1):19–25. doi:  
10.33751/pedagonal.v5i1.3208.
- Wuriyanti, Osa, and Poppy Febriana.  
2022. “Problematika  
Penggunaan New Media  
(Whatsapp) Di Kalangan Lansia  
Sebagai Media Bertukar Pesan  
Di Era Digital.” *Jurnal  
Komunikasi* 16(2):161–75. doi:  
10.21107/ilkom.v16i2.15770.