

**UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN PEMAHAMAN
KONSEP IPS SISWA MELALUI
MEDIA GAME INTERAKTIF WORDWALL**

Arrinna Nur Aini, Vivi Rulviana
1,2PGSD FKIP Universitas PGRI Madiun
arrinnanuraini@gmail.com, rulvianavivi@gmail.com

ABSTRACT

In the era of the 4.0 revolution, technology is developing very rapidly, so it is necessary for a teacher to create creative, innovative and fun learning media. This study aims to increase students' learning motivation and understanding of social studies concepts by using wordwall interactive game media. The research used was classroom action research, using three cycles, namely cycle I, cycle II, and cycle III and involving 6 Class V students at SDN Ngaglik 2 as objects. The data needed are the results of observations, interviews, questionnaires, and documentation such as documents of student learning outcomes. The results of this study prove that using wordwall interactive game media can increase students' learning motivation and understanding of social studies concepts. This can be proven by the learning outcomes obtained by students in social studies subject matter of economic activity which increases in each cycle. This research can also assist teachers in improving the quality of education in schools and increasing teacher competence in creating learning media, besides that teachers can also apply the wordwall interactive game media as an innovative medium for use in the learning process.

Keywords: Learning Media, Interactive Game, Wordwall

ABSTRAK

Di era revolusi 4.0 ini teknologi berkembang sangat pesat, sehingga perlu bagi seorang guru untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep IPS siswa dengan menggunakan media game interaktif wordwall. Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, dengan menggunakan tiga siklus yaitu siklus I, siklus II, dan siklus III serta melibatkan 6 siswa Kelas V SDN Ngaglik 2 sebagai obyek . Data yang diperlukan yaitu hasil observasi, wawancara, angket kuesioner, serta dokumentasi seperti dokumen hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa dengan menggunakan media game interaktif wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman konsep IPS siswa. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya hasil belajar yang diperoleh siswa pada mata pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi yangmana meningkatan pada setiap siklusnya. Penelitian ini juga dapat membantu guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan disekolah dan meningkatkan kompetensi guru dalam menciptakan sebuah media pembelajaran, selain itu guru juga dapat menerapkan media game interaktif wordwall tersebut sebagai media yang inovatif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Game Interaktif, Wordwall

A. Pendahuluan

Hasil belajar merupakan kemampuan yang akan diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang mana dapat memberikan sebuah perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pengalaman, sikap, serta keterampilan siswa sehingga akan menjadi lebih baik dari sebelumnya. Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Hamalik (dalam Ahmadiyahanto, 2016:984) Hasil belajar merupakan “Perubahan tingkah laku subjek meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor dalam situasi tertentu berkat pengalamannya secara berulang-ulang”. Pendapat tersebut didukung oleh Sudjana (dalam Ahmadiyahanto, 2016:984) “hasil belajar ialah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor yang dimiliki setelah siswa menerima pengalaman belajarnya”. Hasil belajar merupakan sebagai perubahan yang terjadi dalam individu akibat dari usaha yang dilakukan maupun interaksi individu dengan lingkungannya. Hasil dari individu terlihat dari hasil evaluasi yang dilakukan secara bertahap selama

proses belajar mengajar sedang berlangsung.

Namun, perlu diketahui bahwa kurangnya motivasi belajar siswa juga berdampak pada hasil belajar yang rendah termasuk salah satunya yaitu pada mata pelajaran IPS. Berdasarkan hasil dari observasi awal yang telah dilakukan disalah satu Sekolah Dasar Negeri Ngaglik 2 Kecamatan Parang Kabupaten Magetan, maka dapat diketahui bahwa, salah satu mata pelajaran yang dimana motivasi belajar siswanya masih rendah dan hasil nilai kurang dari KKM adalah mata pelajaran IPS. Hal ini dikarenakan masih banyak siswa kurang memahami materi yang disampaikan guru, dan disisi lain siswa kurang berkonsentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran, kurangnya rasa percaya diri, kurangnya perhatian dari orang tua, dan kurangnya motivasi belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Kristin & Rahayu (2016) yang menyatakan bahwa penyebabnya berasal dari siswa, guru maupun sarana prasarana yang kurang memadai akan menyebabkan pembelajaran menjadi kurang efektif. Komitmen seorang guru adalah faktor penentu dalam suatu keberhasilan

pendidikan yang berkualitas (Utami, Widiatna, Ayuningrum, et al., 2021) sehingga kegiatan belajar mengajar akan lebih aktif, lebih memotivasi, dan siswa lebih berani dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut guru harus dapat menciptakan dan menerapkan media interaktif yang inovatif serta menyenangkan. Teknologi media interaktif telah berkembang dengan pesat di era revolusi 4.0 saat ini. Salah satu media interaktif yang bisa diterapkan oleh para guru dalam kegiatan belajar mengajar adalah dengan menggunakan media interaktif yaitu media game interaktif *wordwall*. Menurut Yudha (2018) menyatakan bahwa game edukasi adalah salah satu game yang dapat menunjang kegiatan proses belajar mengajar sehingga pembelajaran akan lebih menyenangkan, lebih kreatif, serta dapat digunakan juga untuk memberikan pengajaran ataupun menambah pengetahuan bagi penggunanya melalui media yang menarik. Sari & Yarza (2021) mengemukakan bahwa *wordwall* adalah sebuah aplikasi yang dapat

dijadikan sebagai suatu media pembelajaran, sumber belajar atau alat penilaian berbasis daring yang dapat menarik bagi siswa. Media game interaktif *wordwall* dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan berbagai konsep permainan interaktif yang berada dalam *website* tersebut.

Berdasarkan penelitian menurut Sari & Yarza (2021) telah menunjukkan bahwa media game interaktif *wordwall* dapat memberikan dampak yang positif bagi dunia pendidikan. Menurut Arimbawa (2021) juga menyatakan bahwa dengan menggunakan media game interaktif *wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, Nissa & Renoningtyas (2021) juga menemukan bahwa *wordwall* dapat digunakan untuk merancang serta mereview penilaian dalam proses pembelajaran. Selain itu juga menurut Shiddiq (2021) yang mengemukakan dalam hasil penelitiannya dengan menggunakan *wordwall*, siswa dapat mengembangkan keterampilan membaca dan menulis secara kritis dan aktif. Kemudian menurut pendapat Rachmawati et al., (2020) yang juga membuktikan bahwa

dengan media *wordwall* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan persoalan.

Berdasarkan penelitian yang telah diuraikan sebelumnya sehingga dapat membuktikan bahwa media game interaktif *wordwall* tidak hanya dapat meningkatkan hasil belajar siswa tetapi juga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran yang menyenangkan. Tujuan dari penelitian ini tidak hanya untuk meningkatkan hasil belajar IPS saja, namun juga untuk mengetahui bagaimana perubahan tingkah laku siswa yang terjadi saat pembelajaran pada setiap siklus berlangsung. Selain itu juga untuk mengetahui apakah siswa telah memahami materi yang telah diajarkan, serta untuk mencari tahu bagaimana respon dan ketertarikan siswa dalam menggunakan media game interaktif *wordwall* dalam pembelajaran.

Media game interaktif *wordwall* merupakan media interaktif berbasis web yang digunakan secara online, sebagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan belajar tatap muka maupun secara jarak jauh. Sun'iyah (2020) mengemukakan bahwa aplikasi ini

bertujuan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran interaktif yang dapat diakses tanpa terbatas waktu dan tempat, melalui perangkat teknologi yang memiliki jaringan internet, seperti ; komputer, table smartphone, dan lain – lain, sedangkan hasil belajar IPS merupakan, kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mengumpulkan informasi terkait pencapaian keberhasilan peserta didik untuk mencapai tujuan kegiatan pembelajaran IPS dengan mengukur seberapa jauh peserta didik dalam memahami materi IPS yang telah diajarkan guru. Nurdyansyah & Toyiba (2016) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan penilaian hasil – hasil kegiatan belajar pada diri siswa setelah mengikuti proses kegiatan belajar.

Ada beberapa prinsip – prinsip yang perlu diperhatikan dalam menerapkan media game interaktif *wordwall* yang pertama yaitu media game interaktif ini dapat digunakan dimana saja dan efektif serta lebih fleksibel tanpa perlu menggunakan alat – alat lainnya, yang kedua media ini dapat dibuat dan dimainkan kapan saja tanpa terbatas waktu dan ruang, yang ketiga dalam penggunaannya media ini tidak menggunakan memori

karena hanya cukup dengan login kedalam website game tersebut tanpa perlu mendownload sebuah aplikasi.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Metode Penelitian Tindakan Kelas atau *Classroom Action Research* dari model yang dikembangkan dari teori Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas V, SDN Ngaglik 2 Kecamatan Parang Kabupaten Magetan. Metode ini digunakan untuk memberikan solusi untuk mengatasi masalah didalam pembelajaran dikelas. Prosedur penelitian PTK terdiri dari tiga siklus dengan setiap siklusnya terdiri dari empat tahap yaitu, perencanaan, tindakan, observasi, refleksi. Alat yang digunakan untuk mengumpulkan informasi data yang valid adalah observasi, wawancara, soal latihan tes, dokumentasi dan catatan lapangan.

Pada setiap siklus harus mengalami peningkatan. Pada siklus I belum menunjukkan adanya perubahan yang signifikan maka perlu diperbaiki pada siklus ke II dengan mengubah teknik pengajarannya,

pada siklus ke II belum terdapat adanya peningkatan secara maksimal maka peneliti memaksimalkan pada siklus ke III. Setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan pada pertemuan I menjelaskan materi sedangkan pada pertemuan II, memberikan latihan soal melalui media game interaktif *wordwall*. Sedangkan pertemuan III memberikan kembali latihan soal melalui media game interaktif *wordwall*. Indikator yang perlu diobservasi dalam setiap siklus adalah sikap para siswa dalam belajar, minat belajar siswa, motivasi belajar siswa, hasil belajar siswa, serta pemahaman dan ketertarikan siswa dalam menggunakan media game interaktif *wordwall* yang diberikan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian adalah data yang diperoleh pada saat melaksanakan penelitian secara langsung, hasil penelitian dapat diperoleh dari hasil wawancara dengan siswa, dokumentasi seperti dokumen hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS pada saat sebelum melaksanakan tindakan dalam bentuk nilai raport, dokumen berupa hasil belajar siswa selama kegiatan penelitian pada setiap siklus

berlangsung, catatan lapangan dalam penelitian untuk mencatat kendala dan masalah serta hal – hal penting yang perlu diperhatikan saat penelitian, dokumentasi foto selama kegiatan belajar, tugas siswa, dokumentasi absensi siswa, serta observasi maupun pengamatan secara langsung kepada siswa, kemudian pengamatan guru wali kelas terhadap peneliti dalam mengajarkan mata pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi

Hasil Penelitian

Berikut ini adalah hasil nilai belajar siswa pada saat pra tindakan, kemudian terdapat adanya hasil belajar siswa pada siklus I, siklus II, siklus III untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam belajar serta membandingkan peningkatan pada setiap siklusnya.

Tabel 1. Persentase Hasil Belajar Pra Tindakan

Pada tabel 1 Pra Tindakan dapat dipahami bahwa siswa sudah mencapai nilai KKM 70 berjumlah 2 siswa dengan persentase ketuntasan belajar 33 %, sedangkan siswa yang belum mencapai nilai KKM 70 adalah 4 siswa dengan persentase 67 %. Persentase ketuntasan belajar pada Pra Tindakan belum mencapai

minimal persentase ketuntasan belajar yaitu 80 %.

Tabel 2. Data Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I – III

Siklus	Skor	Persentase	Keterangan
I	37	66,07%	Rendah
II	45	80,35%	Tinggi
III	53	94,64%	Sangat Tinggi

Tabel 3. Data Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru I – III

Siklus	Skor	Persentase	Keterangan
I	74	97,36%	Sangat Tinggi
II	75	98,68%	Sangat Tinggi
III	75	98,68%	Sangat Tinggi

Pada Tabel 2 dapat dilihat bahwa terdapat adanya hasil observasi pada setiap siklus, hasil observasi diperoleh berdasarkan pengamatan kepada siswa dengan mengamati perubahan tingkah laku, minat belajar siswa, hasil belajar siswa, dan aktivitas yang dilakukan oleh siswa. Pada siklus I terlihat belum adanya kemajuan dalam proses belajar sehingga memperoleh persentase

Skor	Kriteria	Tuntas	%
≥70	Tuntas	2	33%
≤70	Tidak Tuntas	4	67%
Jumlah		6	100%

66,07%. Kemudian pada siklus II peneliti mengamati kembali sudah mulai terjadi adanya kemajuan dalam proses belajar pada siswa, dilihat dari tingkah laku siswa, keaktifan siswa,

minat belajar siswa, hasil belajar siswa serta aktivitas yang dilakukan oleh siswa. Dilanjutkan pada siklus III hampir seluruh siswa mengalami perubahan tingkah laku dalam belajar, serta kemajuan yang cukup signifikan dalam proses perkembangan belajar. Hal tersebut dapat diamati dari aktivitas, keaktifan, minat belajar, dan perubahan tingkah laku dalam kegiatan belajar siswa.

Pada Tabel ke 3 menunjukkan tentang hasil pengamatan observer terhadap kegiatan guru saat sedang mengajar, hasil observasi diperoleh dari pengamatan observer terhadap guru secara langsung. Pengamatan dilakukan dengan mengamati persiapan guru dalam mengajar, sikap guru dalam mengajar, pemahaman guru dalam menguasai materi, cara guru dalam menggunakan media, serta aktivitas guru dalam kegiatan belajar. Pada setiap siklus mengalami kemajuan yang sangat baik, meskipun ada beberapa hal yang perlu diperbaiki berdasarkan saran dari kolaborator sebagai observer.

Tabel 4. Analisis Data Komparatif Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Ngaglik 2 Kecamatan Parang Kabupaten Magetan Semester II 2022/2023

No.	Kriteria	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
1.	Tuntas	3	50 %	4	67 %	6	100 %
2.	Tidak Tuntas	3	50 %	2	33 %	0	0 %
Rata-rata		65		70		82	

Pada table 4 analisis data komperatif ketuntasan hasil belajar siswa kelas V SDN Ngaglik 2 mengalami kenaikan nilai pada setiap siklusnya pada siklus I diperoleh data presentase ketuntasan sebanyak 50 % dengan nilai rata-rata yang diperoleh adalah 65. Pada siklus II diperoleh data presentase ketuntasan sebanyak 67 % nilai rata-rata yang diperoleh adalah 70. Sedangkan pada siklus ke III diperoleh data presentase ketuntasan sebanyak 100 % nilai rata-rata yang diperoleh adalah 82. Sehingga pada siklus III bisa dinyatakan bahwa presentase ketuntasan minimal yaitu 80% sudah terlampaui karena presentase ketuntasan sudah mencapai 100%.

Pembahasan

Pembahasan dalam penelitian ini yaitu untuk memperbaiki permasalahan yang terjadi, dan mengkaji secara lebih mendalam terkait dengan hasil penelitian.

Peneliti menggunakan tehnik Analisis data komparatif sebagai perbandingan peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar pada setiap siklus nya. ada setiap tabel diatas dapat dipahami pada Siklus I terjadi peningkatan persentase ketuntasan dari hasil belajar yaitu dari presentase pra tindakan sebesar 33 % menjadi 50 % serta pada siklus I terdapat 3 siswa yang telah mencapai nilai KKM 70 dengan persentase 50 % sedangkan siswa yang belum tuntas mencapai 3 siswa yang mencapai nilai kurang dari KKM 70 dengan persentase sebesar 50 % dengan rata – rata nilai 65. Kemudian pada siklus II terjadi peningkatan presentase yaitu sebesar 67 % dengan rata – rata nilai 70 dengan jumlah 4 siswa telah mencapai nilai KKM 70, dan siswa yang belum tuntas yaitu 2 siswa yang mencapai nilai kurang dari KKM 70 dengan persentase sebesar 33 %. Namun dari hasil belajar pada siklus II belum menunjukkan hasil yang maksimal sehingga perlu ditingkatkan kembali pada siklus III, pada siklus III kembali terjadi peningkatan yang signifikan dengan hasil semua siswa kelas V SDN Ngaglik 2 telah tuntas mencapai nilai

KKM 70 dengan persentase mencapai 100 % dengan rata – rata nilai sebesar 82. Dari hasil penelitian pada setiap siklus terbukti bahwa dengan menggunakan media game interaktif *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian dari Azizah (2020) menyatakan bahwa usaha yang dilakukan oleh peneliti bersama guru dalam mengimplementasikan media *wordwall* yang dilaksanakan dengan siklus dapat meningkatkan penguasaan kosakata, hasil belajar dan keaktifan siswa. Hal ini juga selaras dengan hasil penelitian dari Gandasari & Pramudiani (2021) yang mengemukakan bahwa dalam hasil penelitiannya aplikasi *wordwall* siswa dapat mengerjakan tugas secara berulang apabila salah menjawab soal ataupun gagal dalam tantangan sampai mendapatkan nilai yang tertinggi.

Selain peneliti menggunakan data hasil belajar untuk mengumpulkan data yang valid, peneliti juga mengumpulkan data dengan menggunakan angket kuesioner dalam bentuk lembaran dan dibagikan kepada siswa. Data angket kuesioner untuk mengetahui bagaimana respon

siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan dan untuk mengetahui pemahaman siswa, terhadap mata pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi dengan menggunakan media game interaktif *wordwall*. selain menggunakan data angket kuesioner peneliti juga melakukan wawancara dengan siswa, terkait dengan materi pembelajaran yang telah diajarkan. Peneliti juga mengumpulkan informasi penting dengan mengumpulkan data – data dokumentasi seperti buku absensi siswa, hasil ujian akhir semester, hasil ujian tengah semester, hasil raport siswa serta dokumentasi foto selama kegiatan belajar dan wawancara berlangsung. Hasil belajar mata pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi setelah menggunakan media game interaktif *wordwall* mengalami peningkatan, dengan menggunakan media game interaktif *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada materi kegiatan ekonomi.

D. Kesimpulan

Penelitian ini membuktikan dengan menggunakan media game interaktif *wordwall*, dapat meningkatkan motivasi belajar dan

pemahaman konsep IPS sehingga akan berdampak pada hasil belajar yang semakin meningkat. Temuan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media game interaktif *wordwall* dapat memberikan dampak yang positif terhadap guru dalam kegiatan belajar, sehingga pembelajaran dapat lebih menyenangkan. Temuan penelitian ini dapat menjadi inovasi bagi guru, dalam menciptakan media pembelajaran interaktif yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Temuan ini juga dapat membantu meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan teknologi secara positif, dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Diperlukan penelitian lebih lanjut dalam temuan penelitian ini, agar calon peneliti selanjutnya dapat mengkaji secara lebih mendalam untuk penerapan media game interaktif *wordwall* dalam kegiatan pembelajaran IPS khususnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ah Sanaky, H. (2015). Media pembelajaran interaktif-inovatif (F. SA (ed.); 2nd ed.). Kaukaba Dipantara.

- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan *wordwall* game quis berpadukan Classroom untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar biologi. 2, 324 – 332.
- Azizah, H. N. (2020). Peningkatan penguasaan kosakata bahasa arab Melalui Penggunaan media *wordwall*. *Alsuniyat*, 1(1), 1–16. <https://doi.org/10.17509/alsuniyat.v1i1.24212>
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh aplikasi *wordwall* terhadap Motivasi belajar IPA siswa di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu*
- Ahmadiyanto. (2016). Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran ko-ruf-si (kotak huruf edukasi) berbasis *word square* pada materi kedaulatan rakyat dan sistem pemerintahan di indonesia kelas viiic smp negeri 1 lampihong tahun pelajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan : volume 6*
- Kristin, F., & Rahayu, D. (2016). Pengaruh penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas 4 Sd. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(1), 84. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i1.p84-92>
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan media pembelajaran *Wordwall* untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada Pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(5), 2854–2860.
- Nurdyansyah, & Toyiba, F. (2016). Pengaruh strategi pembelajaran aktif Terhadap hasil belajar pada Madrasah Ibtidaiyah. *Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*. 929–930.
- Rachmawati, E., Sulistiyono, R., & Widyastuti, N. S. (2020). Kemampuan Pemecahan masalah matematis pada pembelajaran matematika melalui Model generatif berbantuan media *wordwall*. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Ahmad Dahlan*. 6(11), 951–952., 1395–1408.
- Utami, P. P., Widiatna, A. D., Ayuningrum, S., Putri, A., Herlyna, & Adisel. (2021). Personality: How does it impact teachers' organizational commitment? *Cakrawala Pendidikan*, 40(1), 120–132.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi *quizizz* Dan *Wordwall* pada pembelajaran IPA bagi guru-Ggru Sdit Al-kahfi. *Selaparang*

*Jurnal Pengabdian Masyarakat
Berkemajuan FKIP Uhamka,
4(April), 195– 199.
<http://journal.ummat.ac.id/index.php/jpmb/article/view/4112>*

- Shiddiq, J. (2021). Inovasi pemanfaatan *wordwall* sebagai media *Game Based Learning* untuk bahasa arab. *JALIE : Journal Of Applied Linguistic And Islamic Education*, 05, 6.
- Sun'iyah, S. L. (2020). Media pembelajaran daring berorientasi evaluasi. *Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 7(1), 1–18.
- Yudha, C. B. (2018). Penerapan game edukasi berbasis android dan gambar bagi Sekolah dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, (Vol. 5, Issue 2).