



Pemanfaatan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran di Program Studi PGSD Universitas Bhinneka PGRI

Nugrananda Janattaka¹

Program Studi PGSD, Universitas Bhinneka PGRI, Tulungagung, Indonesia

email: nandahanduk@gmail.com

Aditya Pringga Satria²

Program Studi PGSD, Universitas Bhinneka PGRI, Tulungagung, Indonesia

email: pringga.aditya@gmail.com

Ammy Aulia Renata Anny³

Program Studi PGSD, Universitas Bhinneka PGRI, Tulungagung, Indonesia

email: ammyauliarenata@gmail.com

*Korespondensi email: nandahanduk@gmail.com

Abstrak

History Artikel: *Learning in the Society 5.0 era is different from previous eras. The use of technology in learning provides a variety of alternatives. The interactive learning innovation in this study is the use of Wordwall as a game-based interactive learning medium that emphasises active participation learning styles for all students. The Wordwall platform used is an online quiz, where students immediately reflect their answers online and Wordwall records all student activities, which can be used as assessment material. This study aims to determine how suitable the Wordwall application is for use in the learning process by understanding student responses to this application. This study uses a qualitative method by using Wordwall in the learning process for 22 students of the PGSD study programme at Bhinneka University. Meanwhile, there are five lecturers who implement Wordwall, namely AP, NO, RF, NJ, and LS. The results of the study indicate that lecturers are able to implement evaluation using Wordwall, and lecturers are able to apply Wordwall to integrate with other applications in learning, while students' responses are more motivated in learning, students understand the material better and are able to work well together when learning in groups.*

Diterima 1 Desember 2025
Direvisi 5 Desember 2025
Diterima 10 Desember 2025
Tersedia online 16 Desember 2025

Kata kunci:

Wordwall, Learning, Primary Education

Pendahuluan

Teknik pengajaran konvensional cenderung membuat pelajaran membosankan karena suasana proses pembelajaran tidak menarik dan cenderung peserta didik sulit untuk fokus pada proses pembelajaran. Proses pembelajaran dan pengajaran yang kondusif, menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik di dunia pendidikan dibutuhkan agar maksud dan tujuan pengajaran yang diharapkan dalam proses pembelajaran mudah dicapai (Amelia 2023). Era Society 5.0 yang tengah melanda segala kehidupan menjadikan perguruan tinggi harus mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi, salah satunya menjadikannya dalam proses pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Guru, dosen dan Pengembang Teknologi Pembelajaran memiliki peran penting dalam hal mengembangkan inovasi, ide atau gagasan untuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. (Pratama, Bahauddin, and Lestari n.d.) menyatakan keuntungan pembelajaran dengan teknologi dapat menciptakan iklim belajar yang efektif bagi siswa yang lamban dalam pembelajaran, merangsang siswa dalam mengerjakan latihan dan dapat menyesuaikan

kecepatan belajar dapat sesuai dengan kemampuan siswa.

Konsep dalam penelitian ini mengacu pada *game based learning* yang merupakan teknik pembelajaran berlandaskan permainan yang dapat membantu meningkatkan potensi dan kualitas pelajar dalam menyerap pengetahuan. (Moorhouse and Kohnke 2024) menyatakan bahwa pembelajaran berlandaskan permainan merupakan alat yang dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah, meningkatkan pemikiran kritis dan membuat sebuah penilaian dalam proses pembelajaran. (Huang 2011) menyatakan penelitian pada bidang desain pendidikan telah menunjukkan bahwa *game based learning* atau pembelajaran berbasis permainan adalah salah satu alat yang efektif dalam pengajaran terutama untuk menjaga motivasi keberlanjutan belajar. Secara umum diketahui permainan bersifat menyenangkan dan memotivasi. Beberapa literatur mengungkapkan bahwasanya pembelajaran yang bersifat pendekatan permainan yang melibatkan partisipasi peserta didik dalam teknologi digital, menunjukkan keinginan yang lebih besar dalam melanjutkan proses pembelajaran berikutnya dibandingkan pembelajaran bersifat konvensional. (Sutirna 2018) Game education (permainan edukatif) adalah sebuah permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dalam permainan tersebut mengandung unsur mendidik atau nilai-nilai pendidikan

Dewasa ini untuk menciptakan pembelajaran yang menarik membutuhkan media teknologi sebagai perantara interaksi dalam proses pembelajaran. (Rusman 2003) mengatakan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi komunikasi antara sumber belajar, guru dan siswa. (Tejo Nurseto 2011) Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran untuk mempermudah baik bagi pengajar maupun peserta didik dalam mengelola, menyampaikan informasi serta menjadikan pengalaman belajar yang berbeda. (Alwi 2017) menyatakan bahwa pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa. Salah satu inovasi teknologi agar pembelajaran menjadi kondusif, interaktif, menarik serta dapat membantu pengajar membuat evaluasi penilaian terhadap peserta didik adalah menggunakan platform Wordwall. *Aplikasi Wordwall* dapat mempermudah guru dalam mengevaluasi (Swari 2023).

Wordwall merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan baik bagi peserta didik maupun bagi pengajar karena aplikasi Wordwall menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya. Pembelajaran menggunakan Aplikasi Wordwall membutuhkan piranti jaringan internet, komputer, infocus dan telepon pintar (smartphone). (Azhar Arsyad 2013) mengemukakan pembelajaran dengan komputer dapat merangsang siswa untuk mengerjakan berbagai latihan dikarenakan tersedianya berbagai animasi, ilustrasi grafik, dan warna yang menambah realisme. Aplikasi Wordwall juga memiliki fitur waktu dan peringkat untuk mengetahui sejauh mana hasil dari evaluasi rekan mahasiswa yang lain, sehingga bisa dijadikan acuan dan refleksi oleh mahasiswa.

Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian fenomenologi. Penelitian fenomenologi menjelaskan bahwa “fenomenologi merupakan segala hal yang muncul dalam pengalaman kita, cara kita mengalami sesuatu, dan makna yang kita miliki dalam pengalaman kita.” (Gamaliel S 2017) menyatakan bahwa fenomenologi lebih ditunjukkan untuk mendapatkan kejelasan suatu fenomena yang terjadi dalam situasi natural yang dialami oleh individu.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. (Sudjana 2015) metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan dalam sebuah penelitian untuk meneliti kondisi objek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagian instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induksi, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

Hasil

Pada Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, ada beberapa dosen yang menggunakan Aplikasi Wordwall dalam mendukung pembelajaran yang inovatif dan interaktif. 5 Dosen tersebut yaitu AP, NO, RF, NJ, LS. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah peneliti lakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pemanfaatan Aplikasi Wordwall dalam evaluasi pembelajaran

Ada tiga dosen yang menggunakan aplikasi wordwall dalam tujuan untuk memberikan evaluasi kepada mahasiswa yaitu AP, NO, dan RF. Penggunaan aplikasi wordwall dalam evaluasi tentunya sangat memberikan kesenangan sendiri bagi mahasiswa. Salah satu dosen pengguna aplikasi wordwall Pro atau berbayar, menggunakan aplikasi wordwall sebagai sebuah aperspsi atau skemata di awal perkuliahan. Beberapa aplikasi yang sangat sering digunakan dosen AP dalam pertemuan awal adalah “pengejaran dalam labirin” dalam template pengejaran dalam labirin ini, mahasiswa akan diberikan soal dari materi yang akan disampaikan, mereka harus menyelesaikannya untuk lolos dari kejaran monster yang akan menyerang mereka.

Dosen AP juga sering menggunakan template “ Si Algojo” template ini sangat sering digunakan oleh beberapa pendidik di luar negeri untu memancing respon siswanya. Dengan beberapa clue yang harus diselesaikan, mahasiswa harus menebak clue tersebut sehingga bebas dar hukuman si algojo. Berbeda dengan Dosen AP yang menggunakan template Pro, Dosen NO yang menggunakan template basic lebih seang menggunakan roda berputar untuk menunjuk mahasiswa dalam mengawali perkuliahan dalam bentuk ice breaking. Penunjukan nama mahaiswa ini digunakan agar mahasiswa siap dalam menerima materi perkuliahan, sehingga sebelum perkuliahan dimulai, mahasiswa setidaknya mempersiapkan diri sejak awal. Dosen RF menggunakan evaluasi setelah proses presentasi mahasiswa berakhir, untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mahasiswa terhadap materi yang telah disampaikan. Dosen RF lebih senang menggunakan template anagram, dimana mahasiswa akan diberikan satu kata acak yang harus disusun rapi sehingga mahasiswa mampu menebak susunan tersebut dan menjelaskan kembali. Dosen RF juga sering menggunakan konten kuis, yang digunakan dalam pembelajaran berkelompok, untuk melatih jiwa kompetisi mahasiswa dalam pembelajaran.

2. Pemanfaatan Aplikasi Wordwall Terintegrasi dengan Aplikasi Lainnya

Ada dua dosen yang menggunakan aplikasi Wordwall yang terintegrasi dengan aplikasi pendukung materi pembelajaran yaitu Google Slides, Dosen NJ dan LS menggunakan wordwall dalam pembelajarannya sebagai bentuk evaluasi yang terlebir dalam materi perkuliahn dalam bentuk goggle slides. Google slide sendiri merupakan PPT milik google yang memiliki banyak kelebihan, salah satunya adalah bisa membuat presentasi dengan tema yang dapat terintegrasi dengan banyak hal, salah satunya wordwall. Pada proses pembelajaran, mahasiswa bisa mengaksse presentasi yang telah diberikan dosen lalu dosen tersbeut bisa menugaskan mahasiswa untuk menyelesaikan misi yaitu menegrjakan soal soal yang telah ada dalam aplikasi wordwall.

Selain google slide, aplikasi yang lain yang dapat digunakan adalah Genially. Genially merupakan aplikasi interaktif yang bisa digunakan untuk presentasi, kuis, infographic, maupun gamifikasi. Dosen NJ sering menggunakan genially yang terintegrasi dengan wordwall,

setelah presentasi berakhir, dosen NJ selalu menugaskan mahasiswa untuk menyelesaikan soal-soal yang telah ada dalam wordwall tersebut, adapun template yang sering digunakan adalah melengkapi kalimat dan permainan pencocokan. Penggunaan template tersebut dapat memotivasi mahasiswa dalam mengerjakan tugas kuliah, mahasiswa sangat tertarik untuk menyelesaikan soal-soal dan mereka mampu menciptakan rasa senang dalam belajar.

Dosen LS menggunakan aplikasi edpuzzle untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif, tentunya terintegrasi dengan aplikasi wordwall, dalam puzzle yang berbentuk games tersebut, mahasiswa diberikan clue dalam bentuk kuis yang ada di wordwall untuk menyelesaikan potongan video yang ada dalam aplikasi edpuzzle. Mahasiswa dibagi dalam beberapa kelompok untuk menyelesaikan misi mengurutkan video dan menemukan clue tersebut. Dosen LS juga menggunakan aplikasi Padlet dalam mengintegrasikan dengan wordwall, aplikasi padlet membantu mahasiswa jika ingin memilih, hal yang mana ingin diketahui, jika memilih kuis, akan terintegrasi dengan aplikasi wordwall sehingga mahasiswa memiliki kebebasan dalam menggunakan padlet yang terintegrasi dengan wordwall.

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa dosen PGSD Ubhi sangat terbatu dengan adanya aplikasi wordwall, sehingga dapat membuat pembelajaran lebih inovatif dan kreatif. Penggunaan aplikasi wordwall dalam perkuliahan, melatih mahasiswa untuk mampu berkompetisi dengan mahasiswa lainnya karena nilai dan waktu terpampang nyata real time, sehingga mahasiswa mampu mengetahui kemampuan yang ada dalam dirinya, mahasiswa juga dapat mengukur pemahaman mereka sendiri, serta mengetahui kemampuan rekan lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa dosen pgsd Ubhi sangatlah kreatif dalam menggunakan aplikasi wordwall. Ada dosen yang menggunakan sebagai apersepsi, lalu membantu dalam melaksanakan ice breaking dan membantu pula memberikan feed back saat perkuliahan berlangsung. Penggunaan aplikasi wordwall yang terintegrasi dengan aplikasi lainnya juga membantu mahasiswa dalam memahami materi, serta meningkatkan motivasi dalam belajar.

Aplikasi wordwall yang terintegrasi dengan aplikasi pendukung pembelajaran lainnya, memberikan variasi pembelajaran yang unik dan kreatif. Penggunaan Google slide yang memberikan presentasi dengan tema tertentu dapat disisipkan wordwall untuk bahan evaluasi, begitupun dengan aplikasi Padlet yang kegunaannya memberikan informasi, dimana mahasiswa dapat diberikan kebebasan untuk memilih materi, mengerjakan soal, mencari sumber yang lain.

3. Respon mahasiswa dalam penggunaan aplikasi wordwall

Berdasarkan hasil pengamatan, mahasiswa terlihat antusias dalam mengerjakan soal wordwall yang telah diberikan dosen kepada mahasiswa. Dosen AP yang sering menggunakan wordwall pada apersepsi dapat melihat antusias mahasiswa ketika kuliah mulai berlangsung. Dosen NO yang selalu memberikan tugas individu, berupa penunjukan mahasiswa untuk maju di depan kelas direspon dengan baik oleh mahasiswa. Beberapa mahasiswa sangat antusias jika disuruh ke depan kelas untuk menjelaskan materi perkuliahan yang telah diberikan pada pertemuan kemarin, keberhasilan dosen NO dalam membentuk jiwa pemberani mahasiswa sangat diacungi jempol, dengan memanfaatkan wordwall, mahasiswa yang pemalu, jadi berani untuk kedepan dan maju memberikan jawaban.

Berbeda dengan dosen NO, dosen RF lebih sering menggunakan aplikasi wordwall setelah presentasi berakhir, dengan berakhirnya presentasi, mahasiswa akan diberikan tugas untuk menyelesaikan kuis yang telah diberikan dosen RF. Respon mahasiswa terhadap dosen RF sangatlah baik, mahasiswa merasa tertantang dalam menyelesaikan materi perkuliahan. Mahasiswa termotivasi dengan penggunaan aplikasi wordwall

Perkuliahan yang pada umumnya lebih banyak dengan metode presentasi akan lebih hidup jika ada variasi pembelajaran yang lain. Mahasiswa PGSD sebanyak 90% dari hasil

wawancara menyatakan sangat antusias ketika di tengah tengah pembelajaran diberikan kuis atau game yang akan membuat mereka berpikir keras untuk menyelesaikannya. Beberapa model game yang diterapkan di wordwall membuat mahasiswa selalu bersemangat dalam mengerjakan materi yang disampaikan oleh dosen. Mahasiswa yang semula sering jenuh dan mengantuk, semenjak diterapkannya aplikasi wordwall menjadi antusias dan termotivasi untuk mengikuti perkuliahan.

Mahasiswa lebih memahami materi dengan diterapkannya aplikasi Wordwall. Penerapan aplikasi wordwall, mempermudah mahasiswa dalam memahami materi, sebanyak 85% mahasiswa terlihat lebih mudah memahami materi yang disampaikan dosen, dengan indikator, mampu menjawab pertanyaan dari dosen, mampu mendiskusikan materi dengan baik atas apa yang disampaikan dosen selama pembelajaran, dan mampu menyimpulkan materi perkuliahan dengan runtut. Dari hasil wawancara, juga dapat disimpulkan bahwa mahasiswa lebih senang jika pembelajaran bersifat teoritis, selayaknya metode pembelajarannya jangan hanya memberikan presentasi saja, akan tetapi harus ada variasi lainnya yang bisa mempermudah mahasiswa dalam memahami materi. Mahasiswa mampu berkerja sama dengan baik dengan diterapkannya aplikasi wordwall mahasiswa pada umumnya jika mendapatkan tugas berkelompok, hanya sebagian dari mereka yang mampu mengerjakan tugas, lainnya hanya berkontribusi nama saja. Akan tetapi dengan diterapkannya aplikasi wordwall, mahasiswa mampu berkolaborasi dengan baik, semisal pemberian kuis TTS Online, membuat mahasiswa dalam setiap kelompok terpacu untuk menyelesaikannya dengan waktu yang terbatas, begitupun dalam menyelesaikan anagram online yang diberikan waktu tertentu, mahasiswa per kelompok juga harus mampu menyelesaikan kuis tersebut dengan baik, sehingga muncullah kerja sama atau kolaborasi yang baik antar sesama mahasiswa dalam setiap kelompok.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif dalam konteks Society 5.0 memberikan dampak positif terhadap proses belajar mengajar. (Tatsa Galuh Pradani 2022) Implementasi pembelajaran berbasis teknologi ini selaras dengan tuntutan era Society 5.0 yang menekankan pemanfaatan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas pendidikan serta mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih responsif dan personal.

Secara umum, dosen yang terlibat—AP, NO, RF, NJ, dan LS—mampu menerapkan Wordwall sebagai alat evaluasi dan integrasi media pembelajaran. Kemampuan dosen dalam mengoperasikan Wordwall menunjukkan bahwa platform ini memiliki karakteristik yang mudah digunakan, fleksibel, serta adaptif terhadap berbagai strategi pembelajaran. Dosen tidak hanya menggunakan Wordwall untuk penyajian kuis interaktif, tetapi juga mengintegrasikannya dengan aplikasi lain, sehingga memperluas cakupan fungsi Wordwall sebagai bagian dari ekosistem pembelajaran digital. Integrasi ini memperkuat aspek kolaboratif dan mendorong model pembelajaran yang lebih dinamis. (Mazelin et al. 2022)

Dari sisi mahasiswa, respon positif terlihat melalui meningkatnya motivasi belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan Wordwall yang berbasis game-based learning menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif, sehingga memunculkan antusiasme mahasiswa dalam mengikuti aktivitas pembelajaran. Hal ini mendukung teori bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan dan fokus peserta didik dalam memahami materi.

Selain itu, mahasiswa mengaku lebih mudah memahami materi ketika Wordwall digunakan sebagai alat evaluasi maupun latihan. Visualisasi soal yang menarik, umpan balik cepat, serta kesempatan untuk mengulang aktivitas pembelajaran berkontribusi terhadap

peningkatan pemahaman konsep. Kondisi ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran partisipatif yang menempatkan mahasiswa sebagai subjek aktif dalam proses konstruksi pengetahuan.

Pada aspek sosial, penggunaan Wordwall terbukti mendukung keterampilan kerja sama mahasiswa, terutama ketika diterapkan dalam pembelajaran kelompok. Mahasiswa dapat berdiskusi, memecahkan masalah, dan membuat keputusan secara bersama-sama dalam mengerjakan aktivitas Wordwall. Hal ini memperkuat keterampilan kolaboratif yang merupakan salah satu kompetensi kunci dalam menghadapi era Society 5.0.(Imanulhaq 2022)

Temuan penelitian ini menegaskan bahwa Wordwall merupakan media pembelajaran yang layak digunakan dalam perkuliahan, khususnya pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Kesesuaian Wordwall dengan kebutuhan pembelajaran berbasis teknologi, kemudahan integrasi dengan platform lain, serta respons positif mahasiswa menunjukkan bahwa media ini dapat menjadi salah satu solusi inovatif dalam menciptakan pembelajaran interaktif dan bermakna(Ipa et al. 2022). Dengan demikian, Wordwall dapat dijadikan rekomendasi sebagai alternatif media evaluasi maupun penyampaian materi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di perguruan tinggi.

Kesimpulan

Pemanfaatan aplikasi Wordwall dalam pembelajaran memiliki keunggulan tersendiri, salah satunya adalah membantu dosen dalam memberikan evaluasi online dengan beragam template yang menarik, adapun beberapa template yang sering digunakan dosen adalah kuis, si algojo, roda berputar, tts, mapun anagram. Pemanfaatan tersebut dapat membuat pembelajaran lebih variatif dan menarik, dosen RF selalu menggunakan kuis untuk menilai sejauh mana mahasiswa memahami materi kuliah, sedangkan dosen NO pada awal perkuliahan selalu memberikan tugas individu oleh mahasiswa menggunakan roda berputar. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi wordwall sangat membantu dosen dalam membuat variasi evaluasi yang menarik dan unik.

Aplikasi wordwall mampu diintegrasikan dengan media pembuat presentasi,semisal google slide, penggunaan google slide yang terintegrasi dengan wordwall membuat presentasi dosen lebih variatif. Mahasiswa mampu melakukan evaluasi tersendiri dari presentasi dosen yang telah dibagikan kepada mahasiswa. Aplikasi wordwall juga bisa terintegrasi dengan info graphic yang ada pada aplikasi genially, sehingga mahasiswa lebih mudah jika mau melihat hasil sebuah graphic yang telah dibagikan oleh dosen pengampu. Mahasiswa juga bisa mengukur pemahaman mereka sendiri dari aplikasi yang telah dosen bagikan.

Respon mahasiswa dalam pemanfaatan aplikasi wordwall terbagi menjadi 3 indikator yaitu mahasiswa lebih termotivasi ketika dosen memberikan kuis saat awal, pertengahan atau akhir kuliah, dengan begitu mahasiswa mampu mengukur kemampuan dirinya saat materi dari dosen telah disampaikan. Mahasiswa juga lebih memahami materi perkuliahan, Karena muncul ketertarikan saat mengerjakan kuis, itulah yang memacu kemudahan dalam memahami materi. Mahasiswa juga bisa berkelompok dengan baik, tanpa memandang siapa rekannya, mereka diberikan tugas kelompok, dimana harus menyelesaikan dengan baik dalam waktu yang telah ditentukan.

Referensi

- Alwi, Said. 2017. "Problematika Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran." *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilu Kependidikan* 8(2):145–67.
- Amelia, Ulya. 2023. "Tantangan Pembelajaran Era Society 5.0 Dalam Perspektif Manajemen Pendidikan." *Al-Marsus : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 1(1):68. doi: 10.30983/al-marsus.v1i1.6415.

- Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Gamaliel S, Ambaryani. 2017. "Research and Development (RnD)." 19–28.
- Huang, W. H. 2011. "Evaluating Learners' Motivational and Cognitive Processing in an Online Game-Based Learning Environment. *Computers in Human Behavior*." 694–704.
- Imanulhaq, Rela. 2022. "Edugame Wordwall: Inovasi Pembelajaran Matematika Di Madrasah Ibtidaiyah." 4(1):33–41.
- Ipa, Pembelajaran, Kelas Iv, D. I. Sdn, and Ciracas Pagi. 2022. "ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI WORDWALL PADA." 11(2):161–74.
- Mazelin, Nussrah, Mahendran Maniam, Shereen Shamala Benjamin Jeyaraja, Marina Melissa Ng, Zhou Xiaoqi, and Zhong Jingjing. 2022. "Using Wordwall to Improve Students' Engagement in ESL Classroom." *International Journal of Asian Social Science* 12(8):273–80. doi: 10.55493/5007.v12i8.4558.
- Moorhouse, Benjamin Luke, and Lucas Kohnke. 2024. "Creating the Conditions for Vocabulary Learning with Wordwall." 55(1):234–39. doi: 10.1177/00336882221092796.
- Pratama, Loviga Denny, Ahmad Bahaiddin, and Wahyu Lestari. n.d. "Game Edukasi : Apakah Membuat Belajar Lebih Menarik ?"
- Rusman, dkk. 2003. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, Nansa. 2015. *Media Pengajaran*. Empat. Bandung: Sinar Baru Aglesindo.
- Sutirna. 2018. "Seminar Nasional Semnas Ristek." Pp. 269–76 in *Peran Teknologi Informasi dalam Mendukung Stabilitas Nasional*. Jakarta.
- Swari, N. K. T. A. 2023. "WORDWALL AS A LEARNING MEDIA TO INCREASE STUDENTS ' READING INTEREST." 11(1):21–29. doi: 10.23887/jpbi.v11i1.1572.
- Tatsa Galuh Pradani. 2022. "Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar." *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1(5):452–57.
- Tejo Nurseto. 2011. "Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik." *Ekonomi Dan Pendidikan* Volume 8 N:19–35.