

PENGGUNAAN *WORDWALL* PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN SISWA KELAS 1 SD LABORATORIUM

Ragita Febriansyah¹, Gema Fitriady^{2*}

¹ PPG Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Malang

² Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang

Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author: gema.fitriyadi.fik@um.ac.id

doi: 10.17977/um084v3i32025p533-539

Kata kunci

pendidikan dasar
media pembelajaran
Wordwall
sekolah dasar

Abstrak

Pendidikan merupakan aspek penting dalam masyarakat karena meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan membuka peluang kesuksesan bagi individu. Dalam konteks ini, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di tingkat Sekolah Dasar memiliki peran krusial dalam pengembangan siswa secara menyeluruh. Namun, mengajar mata pelajaran ini di kelas 1 SD dapat menjadi tantangan karena kebutuhan akan pendekatan yang sesuai dengan perkembangan siswa dan variasi dalam gaya belajar mereka. Dalam era teknologi informasi, media pembelajaran digital, seperti aplikasi *Wordwall*, menawarkan potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Studi ini menganalisis penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di kelas 1 SD dan menemukan dampak positif pada pemahaman siswa, keterlibatan mereka dalam pembelajaran, dan kemampuan mereka dalam mempertahankan informasi. Melalui fitur-fitur interaktifnya, *Wordwall* tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga memfasilitasi pemahaman konsep secara efektif. Dengan demikian, penelitian ini memberikan wawasan berharga tentang efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan pembelajaran di tingkat dasar dan memberikan dasar untuk pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif di masa depan.

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah aspek yang sangat vital dalam kehidupan suatu masyarakat. Hal ini dianggap penting karena pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan dianggap sebagai alat yang dapat mengangkat manusia dari keadaan terbelakang, kebodohan, dan kemiskinan. Selain itu, pendidikan memberikan kesempatan bagi setiap individu untuk belajar, berkembang, dan memperoleh pengetahuan serta keterampilan yang diperlukan untuk mencapai kesuksesan dalam hidup. Seiring dengan perkembangan masyarakat dan teknologi, pendidikan telah mengalami perubahan dan perkembangan. Namun, saat ini, dengan kemajuan teknologi dan proses globalisasi, pendidikan lebih menitik beratkan pada pengembangan keterampilan praktis dan aplikatif serta memberikan pengetahuan yang relevan bagi masyarakat. Di Indonesia, sistem pendidikan tentunya diatur oleh berbagai peraturan perundang-undangan. Permendikbud Nomer 37 Tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah mencakup beberapa lingkup materi pembelajaran. Ruang lingkup materi pembelajaran pendidikan jasmani mencakup gerak dasar, permainan dan/atau olahraga, kebugaran jasmani, dan kesehatan.

Pendidikan jasmani menggunakan kegiatan fisik untuk mengembangkan berbagai aspek tubuh, pikiran, dan bahkan aspek spiritual. Ini menjadi fokus utama dalam upaya mengembangkan manusia secara menyeluruh melalui aktivitas fisik. Tahap awal di Sekolah Dasar, khususnya kelas satu, memiliki peran penting dalam proses ini, di mana siswa mulai diperkenalkan dengan konsep-konsep dasar. Namun, mengajar mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan di dalam ruangan kelas bukanlah tugas yang mudah karena siswa pada umumnya lebih aktif ketika pembelajaran dilakukan di luar ruangan. Siswa pada tahap ini baru terpapar pada lingkungan belajar formal dan memerlukan pendekatan yang sesuai dengan perkembangan mereka. Selain itu, variasi dalam gaya belajar dan tingkat pemahaman di kelas memerlukan strategi pembelajaran yang kreatif dan beragam. Bagi anak sekolah dasar media pembelajaran akan membangkitkan rasa ingin tahu dan motivasi belajar jika media pembelajaran yang dipergunakan didesain dengan menarik dan komunikatif (Purnawan & Hidayati, 2021).

Dalam era teknologi informasi saat ini, media pembelajaran digital menawarkan potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media Pembelajaran merupakan bidang telaah strategi penyampaian pesan pembelajaran (Suriatno & Yusuf, 2020). Media ini dapat berupa berbagai jenis, mulai dari benda fisik seperti buku, gambar, dan alat peraga, hingga media digital seperti video, perangkat lunak interaktif, dan platform pembelajaran online. Penggunaan media pembelajaran adalah sesuatu yang penting agar proses belajar tidak terlalu abstrak dan memiliki variasi (Riyan, 2021).

Wordwall merupakan salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran yang inovatif. *Wordwall* dapat menjadi media interaktif yang dapat digunakan guru sebagai alat evaluasi siswa. Ciri khas aplikasi itu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa karena pilihan permainannya yang sangat beragam, seperti bermain kuis, mencocokkan atau memasang kata, mencari kata, serta mengacak kata (Minarta & Pamungkas, 2022). Melalui *Wordwall*, Guru memiliki kemampuan untuk merancang kegiatan yang sesuai dengan kurikulum, kebutuhan individu siswa, serta gaya belajar yang mereka miliki. Platform ini menyajikan berbagai macam fitur, seperti permainan kata, teka-teki, dan latihan interaktif lainnya, yang bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami konsep perilaku hidup sehat dengan cara yang menarik dan efektif (Jannah & Syafryadin, 2022).

Kajian terdahulu telah banyak yang mengkaji penggunaan aplikasi *Wordwall* sebagai media pembelajaran, seperti "The Implementing of Using *Wordwall* as a Media to Improve the Students' Vocabulary Achievement in New Normal Era" (Amaliya, 2023), "Utilizing '*Wordwalls*' as an Assessment Tool for Indonesian Junior High School Students" (Anisah, 2022), "*Wordwall* Application as a Media to Improve Arabic Vocabulary Mastery of Junior High School Students" (Fakhrudin, 2021), "Training and Assistance in the Implementation of Interactive Learning Media and Utilization of Technology by Using the *Wordwall* Application" (Fitriani, 2023), dan "Creating an Education Game Using *Wordwall*: An Interactive Learning Media for English Language Teaching (ELT)" (Fitria, 2023). Selain itu, kajian terbaru seperti "Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* dalam Mengatasi Keragaman Gaya Belajar Siswa untuk Memenuhi Target Kurikulum" (Nurbadriyah, Darmawan, & Wardani, 2024) dan "Penerapan Media Interaktif *Wordwall* pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial" (Destiana & Purwanto, 2024) juga menunjukkan potensi besar aplikasi ini dalam mendukung pembelajaran interaktif di berbagai mata pelajaran. Sayangnya, tidak banyak pemerhati pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang menggunakannya sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, kajian ini berupaya melengkapi kekosongan literatur dengan menerapkan aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran perilaku hidup sehat bagi siswa kelas satu Sekolah Dasar. Analisis yang mendalam

terhadap penggunaan platform ini dapat memberikan wawasan yang berharga mengenai efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi perilaku hidup sehat di tingkat pendidikan dasar. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pemahaman tentang penggunaan media pembelajaran dalam konteks pendidikan dasar, tetapi juga memberikan wawasan yang berguna bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif di masa depan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan menjelaskan dampak penggunaan media *Wordwall* terhadap pemahaman materi perilaku hidup sehat siswa kelas satu di Sekolah Dasar Laboratorium UM Kota Malang.

2. Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah metode kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian di mana pengumpulan dan analisis data dilakukan berdasarkan temuan-temuan yang diperoleh langsung dari lapangan (Sugiyono, 2013). Pendekatan yang diterapkan adalah pendekatan deskriptif, yang menghasilkan data berupa informasi verbal atau tertulis yang diperoleh melalui observasi yang dilakukan oleh peneliti (Dewi & Sadjarto, 2021). Peneliti melakukan pengamatan terhadap seluruh kegiatan, keadaan, dan kejadian selama proses penelitian berlangsung.

Objek penelitian ini adalah analisis pengaruh penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media *Wordwall* pada siswa kelas satu dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, khususnya pada materi perilaku hidup sehat. Pengaruh penggunaan media pembelajaran dinilai melalui beberapa indikator keberhasilan, yaitu: (1) peningkatan pemahaman materi oleh siswa, (2) keterlibatan siswa dalam pembelajaran, (3) tanggapan siswa terhadap proses pembelajaran, dan (4) kemudahan akses terhadap media pembelajaran.

Tabel 1. Indikator keberhasilan penggunaan media *Wordwall*

No.	Indikator Keberhasilan	Deskripsi
1.	Peningkatan Pemahaman Materi Siswa	Mengukur sejauh mana siswa memahami materi perilaku hidup sehat setelah menggunakan media <i>Wordwall</i> .
2.	Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran	Mengamati tingkat partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran dengan media <i>Wordwall</i> .
3.	Tanggapan Siswa terhadap Pembelajaran	Menilai respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran <i>Wordwall</i> , baik dalam hal motivasi maupun penerimaan terhadap metode pembelajaran.
4.	Kemudahan Akses terhadap Media	Menganalisis sejauh mana siswa dan guru dapat mengakses dan menggunakan media <i>Wordwall</i> dengan mudah selama pembelajaran.

Lokasi penelitian ini adalah Sekolah Dasar Laboratorium UM Kota Malang yang beralamat di Jl. Bogor no 19, sumbersari, kecamatan Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur. Populasi yang digunakan adalah siswa kelas satu berjumlah 4 kelas. Sampel dipilih menggunakan teknik sampel jenuh sehingga semua populasi digunakan sebagai sampel. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi yang diuji keabsahannya dengan Teknik triangulasi. Teknik analisis data menggunakan menggunakan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* memberikan dampak positif pada pemahaman siswa terhadap materi perilaku hidup sehat di kelas 1 Sekolah Dasar. Terdapat empat beberapa temuan utama. Pertama, siswa yang terlibat dalam pembelajaran menggunakan *Wordwall* mengalami peningkatan pemahaman yang signifikan terkait dengan konsep perilaku hidup sehat. Ini tercermin dari hasil evaluasi formatif dan sumatif yang menunjukkan peningkatan skor pemahaman siswa secara keseluruhan. Kedua, penggunaan *Wordwall* berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa menunjukkan tingkat partisipasi yang tinggi dalam berbagai aktivitas interaktif seperti permainan kata dan teka-teki yang tersedia di platform *Wordwall*. Ketiga, siswa yang terlibat dalam pembelajaran menggunakan *Wordwall* juga menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mempertahankan informasi tentang perilaku hidup sehat dalam jangka waktu yang lebih lama. Ini terbukti melalui tes pemahaman yang dilakukan beberapa minggu setelah pembelajaran. Terakhir, siswa dan guru dapat dengan mudah mengakses dan menggunakan media pembelajaran tersebut.

Media pembelajaran memberikan sejumlah manfaat penting dalam bidang pendidikan. Dalam konteks ini, media pembelajaran memfasilitasi penyajian konsep-konsep abstrak secara visual, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan ilustrasi, grafik, dan diagram dapat membantu siswa dalam memahami konsep yang kompleks. Media pembelajaran di era abad 21 sekarang ini diantaranya: meningkatkan aksesibilitas, fleksibilitas, dan efektivitas, meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Said, 2023).

Siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui berbagai kegiatan seperti permainan, simulasi, dan aktivitas interaktif lainnya. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, dan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan gaya belajar tersebut, termasuk gaya visual, auditorial, dan kinestetik, sehingga dapat mencapai semua siswa secara lebih efektif. Dengan menggunakan elemen visual, audio, dan interaktif, media pembelajaran dapat meningkatkan retensi informasi. Informasi yang disampaikan melalui media pembelajaran cenderung lebih mudah diingat oleh siswa daripada informasi yang hanya diterima secara verbal. Beberapa jenis media pembelajaran memungkinkan siswa mendapatkan umpan balik langsung terhadap kinerja mereka, memungkinkan mereka untuk memperbaiki kesalahan dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi secara langsung. Media pembelajaran juga dapat membantu mengurangi ketergantungan pada metode pembelajaran tradisional yang cenderung pasif, membuat proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menarik bagi siswa.

Di era digital, keahlian dalam teknologi menjadi aspek yang sangat penting. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya membantu siswa mengembangkan keterampilan teknologi yang relevan, tetapi juga mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran seperti *Wordwall* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkaya pengalaman belajar mereka (Fitriani, 2023; Fitria, 2023). Selain itu, penggunaan media digital memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri di luar lingkungan kelas, sehingga mereka dapat menyesuaikan ritme belajar dengan kebutuhan masing-masing. Menurut Dewi & Sadjiarto (2021), pembelajaran daring selama pandemi telah menunjukkan bahwa teknologi pendidikan dapat berfungsi sebagai solusi pembelajaran yang fleksibel. Media pembelajaran digital seperti yang diuraikan oleh Jediut, Sennen, & Ameli (2021) juga efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa selama pandemi. Dengan demikian, pengintegrasian media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya mendukung penguasaan materi pelajaran tetapi juga membantu siswa dalam mempersiapkan diri menghadapi tantangan dunia yang semakin terkoneksi secara digital.

Analisis pengaruh penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran dengan beberapa pertimbangan diantaranya adalah a) pentingnya pembelajaran efektif di tingkat awal, pembelajaran yang efektif di tingkat awal pendidikan, seperti kelas 1 SD, memiliki dampak yang signifikan pada perkembangan akademis siswa. Menguasai keterampilan dasar berperilaku hidup sehat sangat penting karena membentuk dasar tujuan materi perilaku hidup sehat di PJO adalah untuk membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan kesadaran yang diperlukan untuk menjaga kesehatan secara optimal dan meningkatkan kualitas hidup mereka; b) Peran media pembelajaran dalam pembelajaran aktif, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif. *Wordwall*, sebagai salah satu alat pembelajaran digital, menawarkan berbagai fitur yang dapat mendukung pembelajaran perilaku hidup sehat secara visual dan interaktif; c) Tantangan dalam Pembelajaran perilaku hidup sehat di Kelas 1 SD: Siswa kelas 1 SD mungkin menghadapi tantangan dalam memahami berperilaku hidup sehat, karena ini merupakan konsep baru bagi mereka. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif dan pemahaman mereka; d) Potensi *Wordwall* sebagai Media Pembelajaran, *Wordwall* adalah platform yang dirancang khusus untuk pendidikan, menyediakan berbagai aktivitas yang mendukung pengetahuan dari pembelajaran perilaku hidup sehat, seperti permainan, teka-teki, dan kartu kata. Ini dapat membantu siswa untuk memahami konsep pengetahuan berperilaku hidup sehat secara lebih menyenangkan dan interaktif; e) kesempatan untuk analisis dan evaluasi, dalam rangka memastikan efektivitas penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran perilaku hidup sehat di kelas 1 SD, analisis dan evaluasi diperlukan. Ini akan membantu guru dan pengambil kebijakan untuk memahami sejauh mana *Wordwall* efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran; dan f) kontribusi terhadap pengembangan kurikulum dan metode pengajaran, hasil analisis penggunaan *Wordwall* dapat memberikan masukan berharga bagi pengembangan kurikulum dan perancangan metode pengajaran yang lebih efektif untuk pembelajaran pengetahuan perilaku hidup sehat di tingkat awal pendidikan.

Manfaat media pembelajaran, termasuk media seperti *Wordwall*, sangat beragam dan berpengaruh dalam proses pembelajaran. Beberapa manfaat utama dari penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut (Jediut et al., 2021; Nurbadriyah et al., 2024): (1) menjadi media interaksi pembelajaran antara guru dan siswa, (2) meningkatkan motivasi belajar siswa, (3) memfasilitasi guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga pembelajaran tetap berlangsung secara aktif, (4) menjadi media interaksi antara guru dan siswa selama pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani di kelas, (5) bermanfaat sebagai media transfer informasi dan interaksi pembelajaran, dan (6) mendorong inovasi dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di dalam kelas. Dengan memanfaatkan media pembelajaran dengan baik, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan memperkaya bagi siswa. Ini dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna bagi siswa (Sulyanah, n.d.).

Penelitian tentang penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran perilaku hidup sehat di kelas 1 SD dapat memberikan kontribusi yang substansial dalam memahami dan meningkatkan pembelajaran pada tingkat tersebut. Pemanfaatan media pembelajaran *Wordwall* dalam konteks pembelajaran perilaku hidup sehat bagi siswa kelas 1 SD telah menunjukkan hasil yang menggembirakan. *Wordwall* menawarkan beragam aktivitas interaktif yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, seperti permainan pengetahuan dan latihan praktis. Hal ini tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih menarik, tetapi juga memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. *Wordwall* memungkinkan guru untuk secara jelas dan menarik memvisualisasikan konsep-konsep perilaku hidup sehat. Melalui penggunaan gambar,

diagram, dan animasi yang disediakan oleh platform, siswa dapat dengan mudah memahami konsep-konsep yang kompleks. Selain itu, *Wordwall* dapat disesuaikan dengan berbagai gaya belajar siswa, termasuk gaya visual, auditorial, dan kinestetik. Ini memungkinkan setiap siswa untuk belajar sesuai dengan preferensinya sendiri, yang pada gilirannya meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* memberikan dampak positif pada pemahaman siswa tentang perilaku hidup sehat di kelas 1 SD. Temuan utamanya adalah peningkatan pemahaman yang signifikan, siswa lebih aktif terlibat dalam pembelajaran, dan mereka juga lebih baik dalam menyimpan informasi. *Wordwall* juga mudah diakses oleh siswa dan guru. Pembahasan tentang manfaat media pembelajaran menyoroti pentingnya penyajian visual, penyesuaian dengan gaya belajar siswa, dan peningkatan interaktivitas. Media pembelajaran, termasuk *Wordwall*, dapat meningkatkan motivasi siswa dan memfasilitasi penyampaian materi. Dalam era digital, keahlian teknologi menjadi semakin penting, dan media pembelajaran membantu siswa mengembangkan keterampilan ini. Penelitian juga membahas tantangan dalam memahami konsep baru bagi siswa dan potensi *Wordwall* sebagai media yang disesuaikan dengan berbagai gaya belajar siswa. Dengan memanfaatkan media pembelajaran dengan baik, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif, meningkatkan efektivitas pembelajaran, dan memberikan pengalaman yang lebih bermakna bagi siswa. Dengan demikian, penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran di kelas 1 SD memberikan kontribusi yang berharga dalam meningkatkan pemahaman dan pembelajaran siswa.

4. Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* memberikan dampak positif pada pemahaman siswa kelas 1 SD tentang perilaku hidup sehat. *Wordwall* terbukti meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah penyimpanan informasi, dan memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Penyajian visual yang menarik, penyesuaian dengan gaya belajar siswa, dan kemudahan akses menjadikan *Wordwall* alat pembelajaran yang efektif dalam era digital. Selain itu, media ini juga membantu siswa mengembangkan keterampilan teknologi yang penting untuk masa depan. Tantangan dalam memahami konsep baru dapat diatasi dengan penyajian materi yang lebih disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa. Secara keseluruhan, *Wordwall* memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan efektivitas pembelajaran dan pengalaman belajar yang bermakna. Disarankan agar penelitian selanjutnya mengeksplorasi penerapan *Wordwall* dalam konteks pembelajaran mata pelajaran lain dan pada jenjang pendidikan yang berbeda, seperti SMP atau SMA, untuk melihat konsistensi efektivitasnya. Penelitian lanjutan juga dapat difokuskan pada pengembangan fitur atau materi khusus yang lebih kompleks dalam *Wordwall* untuk menantang keterampilan kognitif siswa. Selain itu, studi lebih mendalam mengenai dampak media pembelajaran berbasis *Wordwall* terhadap aspek non-kognitif, seperti motivasi belajar dan keterampilan kolaborasi, dapat memberikan wawasan baru yang memperkaya literatur tentang media pembelajaran digital.

Daftar Rujukan

- Amaliyah, R. (2023). The implementing of using *Wordwall* as a media to improve the students' vocabulary achievement in new normal era. *Edu-Ling Journal of English Education and Linguistics*, 6(2), 165–174. <https://doi.org/10.32663/edu-ling.v6i2.3571>
- Anisah, L. (2022). Utilizing "Wordwalls" as an assessment tool for Indonesian junior high school students. *English Review Journal of English Education*, 10(3), 831–842. <https://doi.org/10.25134/erjee.v10i3.6472>

- Destiana, R., & Purwanto, P. (2024). Penerapan media interaktif *Wordwall* pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 2(2), 117–123. <https://doi.org/10.17977/um084v2i22024p117-123>
- Dewi, T. A. P., & Sadjiarto, A. (2021). Pelaksanaan pembelajaran daring pada masa pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1909–1917.
- Fakhrudin, A., Firdaus, M., & Mauludiyah, L. (2021). *Wordwall* application as a media to improve Arabic vocabulary mastery of junior high school students. *Arabiyatuna Jurnal Bahasa Arab*, 5(2), 217. <https://doi.org/10.29240/jba.v5i2.2773>
- Fitriani, L. (2023). Training and assistance in the implementation of interactive learning media and utilization of technology by using the *Wordwall* application. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 6(3), 459–466. <https://doi.org/10.33330/jurdimas.v6i3.2269>
- Fitria, T. (2023). Creating an education game using *Wordwall*: An interactive learning media for English language teaching (ELT). *Foremost Journal*, 4(2), 115–128. <https://doi.org/10.33592/foremost.v4i2.3610>
- Jannah, M., & Syafryadin, S. (2022). EFL students' perspectives on the use of *Wordwall.net* as vocabulary learning media. *ELT Forum: Journal of English Language Teaching*, 11(2), 115–124. <https://doi.org/10.15294/elt.v11i2.57120>
- Jediut, M., Sennen, E., & Ameli, C. V. (2021). Manfaat media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SD selama pandemi COVID-19. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 3.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2018). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2018 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Minarta, S. M., & Pamungkas, H. P. (2022). Efektivitas media *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa MAN 1 Lamongan. *OIKOS Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 6(2), 189–199. <https://doi.org/10.23969/oikos.v6i2.5628>
- Nurbadriyah, F., Darmawan, P., & Wardani, M. A. K. (2024). Penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dalam mengatasi keragaman gaya belajar siswa untuk memenuhi target kurikulum. *Journal of Language Literature and Arts*, 4(11), 1091–1096. <https://doi.org/10.17977/um064v4i112024p1091-1096>
- Purnawan, P., & Hidayati, D. (2021). Pelatihan dan penerapan e-learning dan m-learning di SMK Muhammadiyah Minggir Sleman. *Surya Abdimas*, 5(1), 41–46. <https://doi.org/10.37729/abdimas.vi.866>
- Riyan, M. (2021). Penggunaan media pembelajaran berbasis Android pada pembelajaran teks eksposisi. *Diksi*, 29(2), 205–216. <https://doi.org/10.21831/diksi.v29i2.36614>
- Said, S. (2023). Peran teknologi sebagai media pembelajaran di era abad 21. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan & Ekonomi*, 6(2), 194–202.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan tindakan*. Alfabeta.
- Sulyanah, S., Hasanah, F. N., & Untari, R. S. (2021). Application of web-based learning to measure students' learning interest. *Journal of Physics: Conference Series*, 1764(1), 012099. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1764/1/012099>.
- Suriatno, A., & Yusuf, R. (2020). Modifikasi media pembelajaran pendidikan jasmani sebagai upaya meningkatkan keterampilan gerak dasar. *Journal Sport Science, Health and Tourism of Mandalika (JONTAK)*, 1(2), 64–70. <https://doi.org/10.36312/jontak.v1i2.233>
- Swastyastu, L. T. J. (2020). Manfaat media pembelajaran dalam pemerolehan bahasa kedua anak usia dini. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 52–59.