

Pemanfaatan Media Wordwall dalam Pembelajaran Surat Pribadi dan Surat Resmi kelas VII SMPN 1 Semarang

Salma Khoirun Nisa¹, Siti Ulfiyani², Jumrotun³

^{1,2} Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang

³ SMP Negeri 1 Semarang

e-mail: salmakhoirunnisa11@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskripsi dengan penyajian analisis data dalam bentuk deskripsi secara rinci dan sistematis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media *wordwall* dalam pembelajaran surat pribadi dan surat resmi menurut guru dan peserta didik dapat bermanfaat dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil pembelajaran di kelas yang menunjukkan bahwa peserta didik antusias dan semangat dalam belajar. Selain itu, dapat dikatakan bermanfaat dalam pembelajaran dapat dilihat dari hasil wawancara dengan peserta didik melalui angket dan wawancara secara langsung dengan guru yang dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menyenangkan sehingga media *wordwall* dalam pembelajaran surat pribadi dan surat resmi dapat bermanfaat.

Kata kunci: *Media, Wordwall, Gamifikasi, Pembelajaran Surat Pribadi dan Surat Resmi*

Abstract

This research uses a qualitative descriptive method by presenting data analysis in the form of detailed and systematic descriptions. The results of this research indicate that the use of wordwall media in learning personal letters and official letters according to teachers and students can be useful in learning. This can be seen from the results of learning in class which show that students are enthusiastic and enthusiastic about learning. Apart from that, it can be said to be useful in learning, as can be seen from the results of interviews with students through questionnaires and direct interviews with teachers, which can be concluded that learning is fun so that wordwall media in learning personal letters and official letters can be useful.

Keywords : *Media, Wordwall, Gamification, Learning Personal Letters and Official Letters*

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang menyenangkan adalah suatu hal yang diharapkan, karena melalui pembelajaran yang menyenangkan peserta didik dapat menikmati proses yang sedang berlangsung dengan kondisi yang menyenangkan, bahagia, dan mengesankan. Hal tersebut dapat diwujudkan dengan didukung oleh beberapa hal yang dapat diterapkan dalam pembelajaran. salah satu yang dapat diterapkan dalam pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang menyenangkan adalah pemanfaatan gamifikasi.

Gamifikasi pembelajaran adalah metode dalam pembelajaran berbasis *game* atau permainan yang diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran. Menurut Gachkova dan Somova (2016), gamifikasi pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang menggabungkan teknik permainan atau game dengan *e-learning*. Dengan pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran ini diharapkan mampu untuk meningkatkan kemampuan pemahaman peserta didik akan materi yang sedang dipelajari. Selain itu, terdapat dampak positif dalam pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran, yakni dapat membuat peserta didik merasa senang, dan pembelajaran tercipta pembelajaran yang interaktif.

Pelaksanaan gamifikasi dalam pembelajaran tentunya sangat berpengaruh pada ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan oleh pendidik. Tidak hanya dampak positif sebagaimana yang telah dipaparkan sebelumnya, gamifikasi juga dapat berdampak kurang baik

dalam pembelajaran. Dampak kurang baik yang dapat ditimbulkan dalam pemanfaatan gamifikasi salah satunya disebabkan oleh pemanfaatan media pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan media untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran yang tentunya menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik sangat penting untuk diperhatikan dan dipertimbangkan oleh guru.

Gamifikasi dalam pembelajaran salah satunya dapat diwujudkan dalam bentuk media pembelajaran. Media merupakan suatu alat untuk menunjang ketercapaian tujuan dalam pembelajaran. Menurut KBBI menjelaskan bahwa media adalah alat atau bahan yang digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut tentunya guru harus menentukan media interaktif apa yang dapat diterapkan dalam pembelajaran. Menurut Susilana, Rudi, dkk (2007), media interaktif merupakan media yang tidak hanya media yang untuk memperhatikan suatu objek akan tetapi media yang menarik perhatian peserta didik untuk ikut serta dan berinteraksi dalam pembelajaran.

Secara umum, media pembelajaran yang kerap dimanfaatkan oleh guru terkhusus pada pembelajaran Bahasa Indonesia sering ditemukan pemanfaatan media *Power Point* (PPT). Pemanfaatan PPT tidak selalu menimbulkan interaksi dengan peserta didik. Maka dibutuhkan media yang dapat menumbuhkan interaksi dan kolaborasi dengan peserta didik. Salah satunya pemanfaatan gawai dalam media pembelajaran. Gawai digunakan sebagai media pembelajaran. Saat ini pendidik dituntut untuk paham akan teknologi. Teknologi dalam pembelajaran merupakan suatu pemanfaatan tentang proses dan sumber belajar. Dengan demikian pendidik dapat mengkaitkan teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran. Namun tidak semua sekolah di Indonesia yang menerapkan media pembelajaran interaktif yang berbasis *website* dalam kegiatan pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Asari, dkk (2023) mengemukakan bahwa *website* merupakan sebuah halaman yang berisi sumber informasi yang disediakan secara online diakses dengan adanya koneksi internet dan dapat diakses dimanapun dan kapanpun itu.

Gamifikasi pembelajaran dapat dimanfaatkan dalam aplikasi jejaring internet. Banyak media pembelajaran yang berbasis *website* yang dapat menjadi pilihan untuk dimanfaatkan oleh pendidik, salah satu media yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah media *wordwall*. *Wordwall* adalah salah satu dari banyaknya media teknologi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran. Media *Wordwall* merupakan situs *website* yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran interaktif berbentuk *game* untuk menciptakan pembelajaran interaktif, memotivasi, dan bermanfaat untuk peserta didik terkait materi yang telah dipelajari dan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terkait materi (Sadikin & Hamidah, 2020). Kelebihan yang dimiliki media *wordwall* ini diantaranya mudah untuk diakses, dapat diakses secara online melalui website <https://wordwall.net>, dan bersifat fleksibel dapat digunakan kapan saja dan dimana saja. Selain kelebihan, media *wordwall* ini juga memiliki kekurangan diantaranya membutuhkan koneksi internet yang kuat, memungkinkan terjadi kendala, harus membutuhkan kuota internet yang cukup untuk mengakses, dan tidak dapat membuat suatu tes yang berjenis uraian. Oleh karena itu terdapat hal yang perlu dipertimbangkan dalam memilih media *wordwall*. Hal yang perlu dipertimbangkan diantaranya terkait sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Ketika pemanfaatan media *wordwall* ini dibutuhkan adanya LCD, proyektor, lingkungan belajar yang tenang dan nyaman, serta koneksi internet yang lancar untuk mengakses. Dengan demikian jika dalam sarana dan prasarana mendukung pemanfaatan media *wordwall* akan terlaksana pembelajaran yang menyenangkan.

Media *wordwall* memiliki banyak fitur-fitur di dalamnya. Guru dapat menyesuaikan *template* yang ada dengan materi atau kuis yang akan diajarkan. Fitur-fitur yang ada di dalam *wordwall* diantaranya terdapat kurang lebih 12 macam tema yakni *open the box*, anagram, *flash cards*, *flip tiles*, *gameshow quiz*, *quiz*, *speaking cards*, *spin the wheel*, *airplane*, *ballon pop*, *flying fruit*, dan *maze chase*. Selain itu juga terdapat beberapa tema diantaranya ada tema klasik, bawah laut, papan gabus, perpustakaan sihir, atas awan, musim panas, musim gugur, musim dingin, hutan, barat liar (koboi), luar angkasa, papan tulis, meja kayu, *neon*, *ghost*, acara permainan TV, dan ruang berita. Selain itu di dalam setiap *template* dan tema yang ada terdapat adanya sound atau audio musik yang unik dan beragam animasi. Pendidik dapat menyesuaikan dengan kuis yang akan diterapkan pada peserta didik. Mujahidin, dkk, (2021) mengatakan bahwa kelebihan

media *wordwall* adalah media pembelajaran yang dapat memberikan sistem pembelajaran yang bermakna, peserta didik mudah untuk mengikuti instruksi yang diberikan, dapat diakses melalui gawai masing-masing peserta didik, dan termasuk dalam media pembelajaran yang kreatif.

Bedasarkan fakta yang ada pada kelas VII di SMPN 1 Semarang peserta didik seringkali merasa bosan ketika kegiatan pembelajaran yang monoton tanpa menerapkan adanya media teknologi dalam pembelajaran. Selain itu juga peserta didik sulit untuk memahami materi karena peserta didik merasa kurang semangat dalam pembelajaran. Hal tersebut karena guru kurang memanfaatkan media teknologi dalam pembelajaran. Oleh karena itu perlunya guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif guna untuk menunjang keberhasilan dalam pembelajaran dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Salah satu yang dapat dimanfaatkan oleh guru yakni menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi salah satunya *wordwall* berupa *game* kuis dalam pembelajaran. Ketika guru memberi arahan peserta didik untuk mengerjakan kuis dengan cara mengerjakan soal dalam bentuk kertas atau dalam buku paket tentunya peserta didik kurang antusias dan kurang bersemangat ketika mengerjakan. Oleh karena itu perlu adanya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, dengan pemanfaatan media yang tepat maka peserta didik akan merasa antusias yakni dengan munculnya rasa bersaing untuk menjawab kuis antar peserta didik lainnya. Dapat bermanfaat untuk peserta didik dan dapat merangsang pemahaman peserta didik dari hasil kuis yang dijawab karena termasuk dalam kegiatan refleksi dalam pembelajaran dan dapat membantu peserta didik untuk mengingat materi yang telah dipelajari.

Dari 12 *template* yang ada dalam media *wordwall* tersebut pendidik memilih salah satu yang akan dimanfaatkan sebagai media *game* kuis peserta didik. Pendidik memilih *template open the box* dan pendidik memberi istilah kotak belajar. Dalam pendidik menyediakan 35 soal, setiap kotak belajar tersebut akan berisi satu soal kuis surat pribadi dan surat resmi pilihan ganda. Kemudian peserta didik dapat memilih salah satu kotak sesuai dengan urutan tempat duduk peserta didik. Masing-masing peserta didik secara bergantian maju dengan memencet layer proyektor yang ada di papan tulis kemudian dapat menjawab kuis tersebut secara spontan. Dengan pemanfaatan media *wordwall* media *game* kuis tersebut dalam pembelajaran surat pribadi dan surat resmi tersebut dapat menumbuhkan pembelajaran yang menyenangkan, suasana kelas yang seru, peserta didik antusias dalam pembelajaran, peserta didik paham akan materi yang telah dipelajari dan tentunya pembelajaran menjadi bermanfaat.

METODE

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Metode penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dilakukan dengan cara pengamatan dan fokus secara mendalam dengan menghasilkan suatu fenomena yang lebih komprehensif. Sugiyono (2018:213) menjelaskan bahwa metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang berdasar pada filosofi yang mengkaji kondisi ilmiah diamana peneliti sebagai instrumennya dengan berfokus pada teknik pengumpulan data dan analisis data berupa kata-kata. Penelitian kualitatif pada penelitian ini bersifat deskriptif yakni penelitian berisi tentang deskripsi fakta di lapangan yang dijelaskan sehingga memberikan informasi terhadap data yang akan disajikan secara sistematis.

Data untuk penelitian ini diperoleh dari seluruh peserta didik kelas VII SMPN 1 Semarang pada tahun 2023/2024 yang terdiri dari Sembilan kelas (VII A-VII I). Sampel penelitian ini diambil dengan metode *purposive sampling* yakni pemilihan sampel dengan adanya tujuan dan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2016:85). Proses *purposive sampling* atau pemilihan sampel dengan adanya tujuan dan pertimbangan itu disesuaikan dengan pembagian kelas yang telah ditentukan oleh guru pamong. Pembagian kelas yang dimiliki adalah kelas VII F, VII H, dan VII I. Dari ketiga kelas tersebut dihasilkan sampel VII I karena mempertimbangkan adanya peserta didik yang memang harus adanya pendampingan lebih. Oleh karena itu dari ketiga kelas yang telah ditentukan oleh guru pamong dihasilkan kelas VII I sebagai sampel dengan pertimbangan dan tujuan agar peserta didik dapat ikut serta dalam pembelajaran dengan baik dan dapat memahami pembelajaran dengan baik sesuai kemampuan masing-masing peserta didik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi dan wawancara dari pembelajaran surat

pribadi dan surat resmi dengan pemanfaatan media *wordwall*. Untuk teknik analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan cara mendeskripsikan hasil data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara serta penyusunan data secara sistematis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan media pembelajaran diaplikasikan dalam pembelajaran bertujuan untuk mengurangi rasa bosan oleh peserta didik terkait media yang digunakan dalam setiap pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga saat ini sangat penting diterapkan dikarenakan kita berada di era yang mengutamakan kemajuan teknologi. Dalam pemanfaatan media teknologi juga dapat memudahkan guru untuk melaksanakan pembelajaran sehingga proses pembelajaran akan terlaksana dengan efektif dan efisien. Oleh karena itu dari beberapa media pembelajaran yang berbasis teknologi yang dapat diterapkan salah satunya terdapat media *wordwall*.

Tahap Pelaksanaan

Pemanfaatan media *wordwall* dalam proses pembelajaran sangat mudah untuk diakses melalui *gogle chrome* ataupun *browser* dikarenakan *wordwall* merupakan media yang berbasis *website*. Jadi dengan pemanfaatan media *wordwall* ini peserta didik hanya membutuhkan gawai dan akun *gogle* masing-masing yang telah dimiliki. Dalam pemanfaatan media *wordwall* ini peneliti model kuis, model kuis yang digunakan adalah *open the box*. Langkah-langkah pemanfaatan media *wordwall* dalam pembelajaran surat pribadi dan surat resmi sebagai berikut:

Pemanfaatan media *wordwall* dalam model kuis *open the box*, permainan kuis ini terdiri dari 35 soal menyesuaikan banyaknya peserta didik. Dari 35 soal tersebut berisikan soal yang mencakup materi surat pribadi dan surat resmi. Berikut ini akan dijelaskan bagaimana cara bermain dan melakukan kuis *open the box*.

1. Tahap pertama dalam penelitian ini dilaksanakan dengan menampilkan tampilan media *wordwall* yang berupa kotak misteri yang didalam kotak tersebut tersedia beberapa soal terkait materi surat pribadi dan surat resmi
2. Tahap kedua memberikan instruksi ketentuan permainan kuis. Peserta didik dengan jumlah 35 tersebut telah disesuaikan dengan banyaknya soal yang telah disediakan. Selanjutnya peserta didik berhitung sesuai urutan tempat duduk. Dimulai dari nomor 35 memilih *box* nomor 1 dan menjawab soal yang ada di dalam *box* tersebut. Peserta didik diberi waktu 10 detik untuk menjawab soal. Jika dalam waktu 10 detik itu tidak dapat menjawab soal akan otomatis mengeluarkan instruksi salah karena soal tidak terjawab. Hal tersebut dilakukan secara berulang hingga peserta didik dapat menjawab soal secara menyeluruh. Peserta didik yang tidak bisa menjawab soal yang ada di dalam *box* dapat maju ke depan untuk mendapatkan hukuman. Hukuman yang dapat dilakukan peserta didik adalah menuliskan surat pribadi atau surat resmi sesuai dengan apa yang mereka pahami.

Pada permainan kuis ini peserta didik diharapkan dapat memahami materi surat pribadi dan surat resmi. Dengan pemanfaatan media *wordwall* ini peserta didik antusias dalam belajar, karena dalam permainan kuis tersebut peserta didik dapat berkonsentrasi penuh terkait soal yang akan mereka dapat dan mereka harus menjawabnya dengan benar. Selain itu dalam permainan kuis dalam media *wordwall* ini juga terdapat adanya sound audio yang mana membuat suasana belajar seru, seluruh peserta didik fokus terhadap pembelajaran, dan menimbulkan rasa berkompetisi antar peserta didik.

Hasil Wawancara

Adapun hasil wawancara dari peserta didik terkait pemanfaatan media *wordwall* dalam pembelajaran materi surat pribadi dan surat resmi ini didapatkan respon atau pendapat peserta didik yang telah ikut serta dalam pembelajaran. Wawancara dilakukan dengan pemanfaatan angket dalam *gogle form*. Peserta didik dapat mengisi angket tersebut sesuai dengan apa yang mereka rasakan ketika pembelajaran berlangsung. Pengisian angket dilaksanakan setelah pembelajaran selesai.

Dari hasil pengisian angket mengenai pemanfaatan media *wordwall* dalam materi surat pribadi dan surat dinas ini dapat dilihat bahwa peserta didik senang dan antusias ketika pembelajaran. Peserta didik menyukai pembelajaran yang menggunakan media teknologi. Peserta didik lebih mudah paham akan materi yang sedang dipelajari. Secara keseluruhan peserta didik aktif di dalam kelas tidak ada yang pasif karena dalam kuis dengan menggunakan media *wordwall* ini mewajibkan seluruh peserta didik ikut serta dalam pelaksanaan kuis. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *wordwall* ini bermanfaat bagi peserta didik.

Selanjutnya, hasil wawancara dengan guru dilaksanakan secara langsung. Wawancara dilaksanakan ketika selesai pembelajaran. Dalam wawancara dilampirkan beberapa pertanyaan. Jawaban yang diutarakan oleh guru dapat dirangkum dengan cara mencatat dan dapat dideskripsikan. Sehingga dari beberapa pertanyaan tersebut dapat ditarik simpulan yang dapat dilampirkan dalam hasil wawancara terkait pemanfaatan media *wordwall* dalam materi surat pribadi dan surat dinas ini.

Dari hasil wawancara dengan guru dapat disimpulkan pendapat guru terkait pemanfaatan media *wordwall* dalam materi surat pribadi dan surat resmi ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Melalui gamifikasi pembelajaran yang memanfaatkan media *wordwall* ini peserta didik secara menyeluruh ikut serta aktif dalam pembelajaran. Jadi tidak ada peserta didik yang pasif dalam pelaksanaan pembelajaran. Pemanfaatan media *wordwall* ini juga dapat menciptakan jiwa berkompetisi antar peserta didik yang menimbulkan peserta didik antusias ketika pembelajaran. Dengan demikian penggunaan media *wordwall* dalam materi surat pribadi dan surat resmi ini bermanfaat dalam pembelajaran dan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Pembahasan

Pemanfaatan media *wordwall* dalam pembelajaran surat pribadi dan surat resmi pada peserta didik kelas VII SMPN 1 Semarang dilaksanakan dalam bentuk game kuis atau gamifikasi dalam pembelajaran yang memanfaatkan media berbasis teknologi yakni *wordwall*. Pelaksanaan yang telah diterapkan dalam pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam pemanfaatan media *wordwall* ini juga mendukung terlaksananya pembelajaran. Dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan melalui gamifikasi pembelajaran dan peserta didik semangat dan antusias dalam pembelajaran.

Dalam pelaksanaan pembelajaran pemanfaatan media *wordwall* dalam pembelajaran surat pribadi dan surat resmi seluruh peserta didik ikut serta dalam kuis tanpa terkecuali. Peserta didik sebanyak 35 secara bergantian menjawab kuis yang telah disediakan. Kuis yang ada dalam media *wordwall* yang telah disediakan di desain dengan template yang menarik disertai dengan adanya audio yang menimbulkan suasana kelas yang menyenangkan. Hal tersebut dapat dilihat ketika pembelajaran berlangsung peserta didik antusias dalam menjawab secara bergiliran kuis yang telah disediakan.

Media *wordwall* yang dimanfaatkan dalam pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Dengan memanfaatkan media *wordwall* ini juga dapat menumbuhkan antusias dan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan media *wordwall* ini juga dapat memperkenalkan kepada peserta didik terkait teknologi dalam pembelajaran yang mana hal tersebut sebagai salah satu implementasi pembelajaran pada abad 21. Dengan demikian media *wordwall* dapat bermanfaat dalam pembelajaran surat pribadi dan surat resmi.

SIMPULAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang dilaksanakan di kelas VII SMPN 1 Semarang. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara. Berdasarkan analisis data secara deskriptif dapat disimpulkan bahwa pembelajaran surat pribadi dan surat dinas dengan menggunakan media *wordwall* bermanfaat dalam pelaksanaan pembelajaran dan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil wawancara yang diperoleh dari peserta didik dan guru.

Pemanfaatan media *wordwall* dalam pembelajaran surat pribadi dan surat resmi dapat menciptakan jiwa berkompetisi dalam peserta didik dan tentunya pembelajaran akan menyenangkan karena adanya gamifikasi pembelajaran. yang menyatakan terciptanya pembelajaran. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil wawancara dan observasi. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menyenangkan, peserta didik bersemangat dan antusias dalam pembelajaran. Dengan demikian, berdasarkan observasi dan wawancara hasil penelitian ini dinyatakan bahwa media *wordwall* dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran surat pribadi dan surat resmi pada peserta didik kelas VII SMPN 1 Semarang dan tentunya bermanfaat bagi peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada instansi terkait yakni SMPN 1 Semarang. Selanjutnya, ucapan terima kasih disampaikan kepada dosen pembimbing dan guru pamong yang telah kebersamaan dan membimbing selama penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144-149.
- Asari, dkk. 2023. Pengembangan website. Malang : Media Nusa creative.
- Idrus, Nila Wati, dkk. 2021. Pemanfaatan media *wordwall* dalam peningkatan perbendaharaan kosakata (vocabulary) pada pembelajaran Bahasa Inggris". Aksara: Jurnal Bahasa dan Sastra.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal TICom*, 5(1), 1-6.
- Suarmini, N. K. (2023). *Pemanfaatan Media Wordwall Dalam Pembelajaran Interaktif Bahasa Indonesia Kelas Viii Smp Negeri 1 Tegallalang* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Sugiyono. 2018. "Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D". Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. 2016. "Metode Penelitian Pendidikan". Bandung : Alfabeta.
- Yuliana Mastura, A. (2024). *Penggunaan Media Wordwall dalam Pembelajaran Teks Prosedur Kelas VII-4 SMP Negeri 3 Bayung Lencir* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Zahrani, N. *Pemanfaatan Media Wordwall dalam Evaluasi Pembelajaran Materi Teks Persuasi Siswa Kelas VIII MTs Negeri 4 Jakarta Tahun Pelajaran 2022/2023* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta)..
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11-11.