

Pemanfaatan Game Interaktif Membuka Kotak Berbasis Aplikasi Wordwall pada Pembelajaran Teks Puisi Kelas VIII

Putri Yulianti¹, Nazla Maharani Umay², Ika Septiana³, Tika Fitri Nurul Huda⁴

^{1,2,3} Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas PGRI Semarang

⁴SMP N 2 Semarang

e-mail: putriyulianti552@gmail.com

Abstrak

Teknologi yang semakin berkembang sehingga perlu dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar, salah satu yang bisa dilakukan yaitu dengan memanfaatkan game interaktif membuka kotak berbasis aplikasi *Wordwall* pada pembelajaran teks puisi kelas VIII dapat meningkatkan pemahaman materi dan keefektifan dalam proses belajar mengajar di kelas. Tujuannya yaitu untuk mendeskripsikan hasil dari memanfaatkan game interaktif membuka kotak berbasis aplikasi *Wordwall* pada pembelajaran teks puisi kelas VIII dapat meningkatkan belajar dan efektivitas dalam kegiatan belajar mengajar. Metode yang digunakan yaitu metode kualitatif deskriptif dengan menggunakan teknik pengumpulan data observasi dan wawancara dan teknik analisis data yang digunakan ada tiga tahapan yaitu *data reduction*, *data display*, *conclusion drawing/verification*. Hasil yang penelitian mengungkapkan bahwa pemanfaatan game interaktif membuka kotak berbasis aplikasi *wordwall* pada pembelajaran teks puisi kelas VIII dapat meningkatkan pemahaman materi, minat belajar, dan keefektifan dalam proses belajar mengajar.

Kata kunci: *Game Interaktif, Wordwall, Teks Puisi*

Abstract

Technology is increasingly developing so that it needs to be utilized in the teaching and learning process, one of which can be done is by utilizing interactive games opening boxes based on *Wordwall* applications in learning poetry texts for class VIII can improve understanding of the material and effectiveness in the teaching and learning process in the classroom. The aim is to describe the results of utilizing interactive games opening boxes based on *Wordwall* applications in learning poetry texts for class VIII can improve learning and effectiveness in teaching and learning activities. The method used is a descriptive qualitative method using observation and interview data collection techniques and data analysis techniques used in three stages, namely *data reduction*, *data display*, *conclusion drawing/verification*. The results of the study revealed that the use of interactive games opening boxes based on *wordwall* applications in learning poetry texts for class VIII can improve understanding of the material, interest in learning, and effectiveness in the teaching and learning process.

Keywords : *Interactive Games, Wordwall, Teks Puisi*

PENDAHULUAN

Pendidikan sastra sedang ditekankan dan ditingkat pada sekolah menengah khususnya mulai dari sekolah menengah pertama, untuk membentuk pemahaman peserta didik terhadap keindahan bahasa dan nilai-nilai budaya yang terkandung di dalam suatu karya sastra. Salah satu karya sastra yang diajarkan di sekolah menengah yaitu teks puisi. Teks puisi yang sudah diperkenalkan dan diajarkan sejak di sekolah dasar membuat tantangan utama dalam mengajar sastra di sekolah pertama. Teks puisi yang memiliki unsur-unsur dan penggunaan bahasa yang kreatif, menuntut pendidik memilih pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan berbasis pengalaman langsung. Dalam menyampaikan materi yang sering dianggap rumit dan sulit dipahami oleh peserta didik kerap menjadi permasalahan yang dihadapi pendidik. Pendidik selalu

memikirkan cara untuk membuat materi menjadi menarik dan mudah dipahami untuk peserta didik sekolah pertama khususnya kelas VIII.

Proses pembelajaran yang monoton akan berdampak kepada peserta didik seperti kurangnya minat belajar, pemahaman akan materi tidak sepenuhnya dipahami, sehingga berdampak pada hasil belajar yang kurang afektif. Pengolahan materi maupun penugasan seorang pendidik yang kurang akan membuat peserta didik enggan dalam mengikuti proses pembelajaran atau menyepelkan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan. Karakteristik peserta didik yang bervariasi ada yang asik mengobrol sendiri dengan temannya, menggambar, tidur, maupun mendengarkan musik dengan menggunakan headphone saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung, membuat pendidik harus berpikir keras dalam menciptakan suasana kelas yang afektif sehingga dapat menarik minat belajar peserta didiknya. Kemampuan pendidik dalam mengelola dan menciptakan suasana yang menyenangkan sangat penting dalam proses pembelajaran di kelas. Hal tersebut masih jarang ditemui di sekolah-sekolah menengah pertama jika hal ini akan terus diabaikan maka pendidikan di Indonesia tidak akan berkembang ke arah yang lebih baik, karena pendidik tidak memperhatikan hal yang menarik dan menyenangkan untuk menumbuhkan semangat dan minat belajar peserta didik. Dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan pendidik perlu memperhatikan metode, model, strategi, dan media yang digunakan. *Association of Education and Communication Technology* (AECT) menjelaskan bahwa media yaitu segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk berkomunikasi atau menyalurkan pesan informasi. Jika hal ini dikaitkan dengan proses mengajar di kelas media pembelajaran yang akan dijadikan alat untuk komunikasi antara pendidik dan peserta didik (Nursirwan & dkk, 2023). Ada dua hal yang perlu digaris bawahi dalam mendefinisikan media pembelajaran, yaitu segala sesuatu yang berupa alat atau benda dan atau segala sesuatu yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi, media pembelajaran adalah segala bentuk alat maupun media komunikasi yang dapat digunakan atau diprogram untuk mencapai tujuan dari kegiatan pembelajaran (Nursirwan & dkk, 2023). Di era sekarang pendidik dapat memanfaatkan media teknologi yang sedang berkembang dan sesuai zamannya. membuat pendidik untuk menghadirkan pengalaman belajar dan memanfaatkan teknologi yang sesuai dengan zamannya. Pemanfaatan perkembangan teknologi sebagai media pembelajaran dapat memberikan manfaat dalam menunjang pemahaman peserta didik serta memberikan kemudahan bagi guru dalam proses pembelajaran (Adabiah & Chandra, 2024)

Teknologi merupakan sebuah alat dan sarana yang dapat digunakan dalam mencari dan mengakses informasi. Melalui adanya teknologi memberi kemudahan banyak orang dalam berinovasi dan melakukan aktivitas sehari-hari, mulai dari mengirim pesan, tugas dan berkomunikasi (Noviyani, 2022). Teknologi yang terus berkembang membuka peluang baru dalam dunia pendidikan, termasuk dalam cara mengajar dan memahami suatu karya sastra. Pendidik selalu meningkatkan pemahaman mengenai teknologi-teknologi yang berkembang saat ini dalam dunia pendidikan membuat pendidik untuk menghadirkan pengalaman belajar yang berbeda dan menarik bagi peserta didik dengan menggunakan teknologi yang sesuai dengan zamannya. Peserta didik yang semakin terbiasa dengan teknologi dan interaksi digital yang ada. Integrasi teknologi dalam dunia pendidikan sekarang bukan hanya sekadar pilihan melainkan kebutuhan yang perlu digunakan untuk mempertahankan relevansi maupun daya tarik minat belajar untuk peserta didik. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran sastra yaitu aplikasi *Wordwall*. *Wordwall* merupakan aplikasi berbasis website yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran seperti kuis interaktif, memasang pasangan, acak kata, dan anagram. Ada banyak fitur yang dapat Anda pilih sehingga memberikan banyak kemungkinan variasi dalam penyampaian materi ajar (Muhimini & Nafisah, 2023). Aplikasi *Wordwall* merupakan media yang inovatif yang dapat membantu mengubah pendekatan konvensional terhadap proses pembelajaran khususnya pada materi teks puisi. *Wordwall* memungkinkan pendidik untuk membuat berbagai aktivitas interaktif seperti teka-teki silang, game kuis, dan masih banyak format lainnya yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dan pemahaman peserta didik dengan cara yang lebih menyenangkan.

Proses pembelajaran yang dilakukan pada peserta didik kelas VIII yang mana peserta didik sudah muncul rasa keingintahuan yang tinggi terhadap hal yang baru dan perkembangan

kognitif yang lebih kompleks. Penggunaan aplikasi *Wordwall* ini dapat mengubah pemikiran peserta didik dan mengubah dinamika pembelajaran teks puisi yang terlihat monoton sehingga membuat peserta didik sulit memahami materi teks puisi yang diajarkan. Game interaktif dalam aplikasi *wordwall* juga memberikan cara baru untuk menyampaikan materi teks puisi saja, melainkan juga dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan, menantang, dan mendalam akan materi teks puisi. Sehingga proses belajar mengajar tidak monoton.

Artikel ini akan mengeksplorasi mengenai bagaimana pemanfaatan game interaktif Membuka Kotak pada aplikasi *Wordwall* pada pembelajaran puisi kelas VIII dapat meningkatkan pemahaman dan keefektifan peserta didik dalam belajar?. Dalam artikel ini membantu pendidik dalam memanfaatkan game interaktif membuka kotak pada aplikasi *Wordwall* pada pembelajaran puisi kelas VIII terutama dalam meningkatkan pemahaman dan keefektifan peserta didik dalam belajar. Tujuan dari artikel yang di buat yaitu untuk mendeskripsikan Pemanfaatan Game Interaktif Membuka Kotak Aplikasi *Wordwall* pada Puisi Kelas VIII yaitu meningkatkan pemahaman dan keefektifan peserta didik dalam proses belajar mengajar di kelas.

METODE

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowball* (Sugiyono, 2015). Penelitian ini digunakan untuk membangun pengetahuan melalui pemahaman dan penemuan pada proses penelitian yang akan menghasilkan data deskriptif mengenai Pemanfaatan Game Interaktif Membuka Kotak berbasis Aplikasi *Wordwall* pada Pembelajaran Teks Puisi Kelas VIII. Data Deskriptif yang terkumpul berupa kata-kata atau gambar, sehingga tidak menekankan pada angka (Sugiyono, 2015) Sumber data yang diperoleh yaitu hasil dari game interaktif membuka kotak berbasis aplikasi *wordwall* pada pembelajaran teks puisi di kelas VIII H S (Sugiyono, 2015) SMP N 2 Semarang. Instrumen atau alat penelitian merupakan peneliti itu sendiri (Sugiyono, 2015). Sehingga peneliti terlibat secara langsung dalam penelitian ini mulai dari pengumpulan data, analisis data, dan membuat kesimpulan atas temuan yang ditemukan.

Teknik pengumpulan data dari penelitian ini yaitu hasil observasi yang telah dilakukan berupa pengamatan pada saat proses belajar mengajar secara langsung di kelas, dan hasil yang diperoleh oleh peneliti dengan menggunakan metode tes yang digunakan oleh dalam memberikan materi teks puisi saat pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan game interaktif membuka kotak berbasis aplikasi *wordwall*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model Miles and Huberman melalui tiga tahapan yaitu *data reduction* (reduksi data), *data display* (penyajian data), *conclusion drawing/verification* (penarikan simpulan) (Sugiyono, 2015). Pada tahap reduksi data yaitu peneliti memfokuskan pada hal-hal yang penting seperti dalam menyederhanakan data yang diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan dan dokumentasi. Tahap penyajian data yaitu data yang telah diperoleh akan disajikan secara deskriptif berupa uraian kata-kata, tabel, maupun gambar. Hal ini bertujuan untuk mempermudah menarik kesimpulan dari hasil data yang diperoleh. Tahap penarikan kesimpulan yaitu peneliti menarik kesimpulan atas hasil yang telah diperoleh mulai dari data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan pendidik untuk menunjang suatu proses pembelajaran dalam mencapai keberhasilan. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang akan digunakan untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip, atau prosedur tertentu (Firmadani, 2020). Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yaitu aplikasi *Wordwall* pada aplikasi ini banyak sekali berbagai fitur *game* yang dapat digunakan salah satunya yakni *game* Membuka Kotak yang di dalamnya terdapat pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta didik.

Penggunaan Media pembelajaran *Wordwall* dapat menarik minat peserta didik karena aplikasi ini mudah untuk digunakan dan menyenangkan untuk peserta didik. Pendidik lebih berinovasi dalam menarik minat belajar peserta didik dengan menggunakan aplikasi *Wordwall* sehingga peserta didik dapat lebih termotivasi dalam memahami dan menyelesaikan soal yang

terdapat di dalamnya serta dapat untuk meningkatkan konsentrasi peserta didik. Teknologi yang berkembang di era serba digital, membantu pendidik untuk memanfaatkannya. Peserta didik SMP yang saat ini tidak lepas dari gawainya sehingga dapat dimanfaatkan oleh pendidik. Akses internet yang saat ini juga mudah untuk diakses dapat mempermudah dalam mengakses *game* interaktif membuka kotak dalam aplikasi *Wordwall*. Pendidik akan memberikan *barcode* yang nantinya akan di pindai oleh peserta didik, kemudian peserta didik akan masuk ke laman *game* membuka kotak pada aplikasi *Wordwall* yang telah dibuat oleh pendidik.

Berikut cara mengaplikasikan *game* membuka kotak pada aplikasi *Wordwall* pada pembelajaran Teks Puisi kelas VIII. Pendidik membuat materi berbentuk pertanyaan melalui *game* membuka kotak pada aplikasi *Wordwall*. Pendidik menjelaskan sedikit mengenai petunjuk atau aturan yang ada pada *game*. Kemudian pendidik akan menampilkan *barcode* yang harus di pindai oleh masing-masing peserta didik. Setelah dipindai akan muncul tampilan seperti di bawah ini:



Gambar 1. Tampilan Awal Game Membuka Kotak Berbasis Aplikasi Wordwall

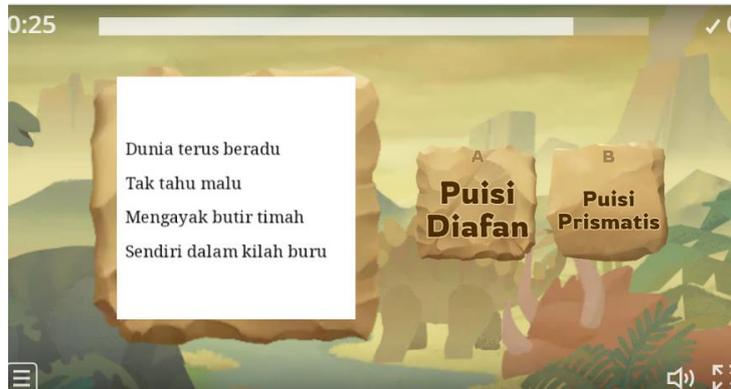
Gambar tersebut merupakan tampilan awal ketika akan memainkan *game* membuka kotak pada aplikasi *Wordwall*. Peserta didik hanya perlu menekan tombol mulai untuk memainkan *game* ini. Setelah menekan mulai maka akan muncul gambar seperti di bawah ini:



Gambar 2. Tampilan dalam pelaksanaan Game Interaktif Membuka Kotak Berbasis Wordwall

Gambar 2 ini menunjukkan tampilan pelaksanaan *game* interaktif membuka kotak berbasis aplikasi *Wordwall*. *Game* interaktif ini dibuat pendidik dengan memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis *game* dengan menggunakan aplikasi *wordwall* dengan menuliskan pertanyaan yang berkaitan dengan materi teks puisi yang telah diajarkan. Peserta didik akan menjawab pertanyaan tersebut dengan memilih jawaban yang benar, jika salah maka pertanyaan tersebut akan tertutup kembali. Ada 32 kotak pertanyaan yang disediakan oleh pendidik dan peserta didik akan memilih

satu kotak yang diinginkan secara acak, namun peserta didik wajib menjawab semua 32 pertanyaan yang telah dibuat.



Gambar 3. Tampilan Soal pada Game Interaktif Membuka Kotak Berbasis Wordwall

Gambar 3, merupakan salah satu contoh soal yang ada pada salah satu kotak yang telah dipilih oleh peserta didik. Soal terdapat pada kotak warna putih tersebut. Kemudian pada dua kotak di samping itu merupakan pilihan jawaban yang disediakan oleh pendidik yang salah satunya jawaban yang benar.

Pengaruh game interaktif Membuka Kotak berbasis *Wordwall* sebagai media yang digunakan dalam proses belajar mengajar teks puisi pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII di SMP N 2 Semarang berdampak positif karena mampu meningkatkan pemahaman materi yang disampaikan oleh pendidik dan efektif untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di balik kotak yang telah dibuat oleh pendidik. Dari hasil wawancara dari beberapa peserta didik kelas VIII, mereka lebih mudah memahami materi ketika mereka dilibatkan langsung dan kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menjawab pertanyaan yang diberikan dengan menggunakan game atau permainan dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan. Game interaktif membuka kotak ini juga lebih afektif digunakan karena peserta didik tidak perlu menulis pertanyaan dan jawaban di kertas dan peserta didik mampu menjawab sesuai pemahaman sendiri tanpa menyontek.

Game interaktif membuka kotak sebenarnya bukan hal baru yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan di Indonesia, dan bukan hal baru juga digunakan di SMP N 2 Semarang namun untuk pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya teks puisi hal ini baru dilakukan selama kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VIII di SMP N 2 Semarang. Dari game interaktif membuka kotak membuat peserta didik tertarik akan pembelajaran teks puisi. Game interaktif membuka kotak ini juga lebih afektif digunakan karena peserta didik tidak perlu menulis pertanyaan dan jawaban di kertas dan peserta didik mampu menjawab sesuai pemahaman sendiri tanpa menyontek. Pemanfaatan teknologi di era saat ini akan lebih efektif dibandingkan dengan menulis yang terkadang tidak semua peserta didik akan melakukannya. Teknologi yang edukatif dapat dimanfaatkan sehingga peserta didik lebih mengenal banyak cara dan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik lebih mudah belajar dan memahami materi dengan cara yang menyenangkan. Selain itu dengan menggunakan media game interaktif membuka kotak ini peserta didik tidak mengetahui pertanyaan apa yang akan didapat sehingga dengan game ini peserta didik memperoleh tantangan dan membuat peserta didik memikirkan jawaban pertanyaan yang diperoleh dengan batasan waktu 30 detik untuk setiap soalnya yang telah ditentukan oleh pendidik. Dari hal ini nanti akan terlihat tanggung jawab dan pemahaman materi teks puisi yang diperoleh peserta didik. Pertanyaan yang di buat oleh pendidik yaitu mengenai teks puisi yang telah dipelajari sebelumnya sehingga pendidik dapat melihat pemahaman materi peserta didiknya. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil belajar yang menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik. Game interaktif membuka kotak berbasis wordwall ini dapat menjadikan peserta didik lebih aktif dan interaktif akan kegiatan proses

pembelajaran yang berlangsung di kelas sehingga peserta didik menjadi pusat dalam pembelajaran bukan lagi pendidik yang menjadi pusat.

Student Center atau peserta didik menjadi pusat dalam proses pembelajaran ini merupakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang saat ini digunakan yaitu Kurikulum Merdeka (KuMer). Penggunaan teknologi atau pemanfaatan gawai dapat dilakukan dengan baik dan yang terpenting tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan ini dapat terlaksana dan tercapai dengan baik. Tujuan pembelajaran dapat diketahui bahwa tercapai tidaknya dapat diketahui dengan adanya evaluasi pembelajaran. Game interaktif membuka kotak ini juga dapat dimanfaatkan sebagai alat yang membantu untuk melakukan evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik. Hasil pemahaman materi teks puisi sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran game interaktif membuka kotak berbasis *wordwall* pada proses pembelajaran dapat dilihat dari tabel perolehan nilai peserta didik, berikut tabel perolehan nilai peserta didik.

Game interaktif membuka kotak berbasis aplikasi *Wordwall* berpengaruh sekali terhadap kegiatan pembelajaran teks puisi di kelas VIII terutama dalam meningkatkan pemahaman materi, minat belajar peserta didik yang meningkat dan keefektifan dalam kegiatan proses belajar mengajar. Dengan adanya game interaktif membuka kotak berbasis aplikasi *Wordwall* membantu pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Suasana belajar mengajar menyenangkan yang diciptakan dari media game interaktif ini membuat peserta didik semangat dan termotivasi dalam meningkatkan pemahaman akan materi dan minat mempelajari teks puisi.

Hasil belajar peserta didik saat menggunakan game interaktif membuka kotak berbasis aplikasi *Wordwall* sebagai media pembelajaran berperan dalam proses pembelajaran sebagai alat atau instrumen dalam mengukur kemampuan dan pengetahuan materi yang dipahami peserta didik saat pendidik mengajar materi teks puisi. Jika kemampuan peserta didik atau nilai yang dicapai peserta didik dibawah KKM maka tujuan pembelajaran akan pemahaman materi teks puisi masih kurang, maka diperlukannya evaluasi agar proses pembelajaran berikutnya dapat lebih baik. Aspek penilaian yang harus dicapai saat proses pembelajaran teks puisi ini yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik sesuai tujuan yang ingin dicapai. Teks puisi yang diajarkan di kelas VIII ini nanti akan dibagi menjadi beberapa pertemuan mulai dari elemen membaca, menyimak, menulis, dan berbicara. Oleh karena itu, aspek penilaiannya akan berbeda-beda. Pada saat pemanfaatan game interaktif membuka kotak berbasis aplikasi *Wordwall* pada teks puisi ini aspek yang dinilai yaitu aspek kognitifnya, berupa pengetahuan yang harus dipahami oleh peserta didik. Dalam aspek kognitif kelas VIII SMP N 2 Semarang peserta didik mampu mengerjakan pertanyaan yang ada di game interaktif membuka kotak berbasis aplikasi *Wordwall* dengan hasil yang memuaskan melebihi KKM yang sudah ditentukan dari sekolah. Materi yang diajarkan jadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik sehingga peserta didik mampu memperoleh hasil yang lebih baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, peneliti menyimpulkan bahwa game interaktif membuka kotak berbasis aplikasi *Wordwall* pada teks puisi kelas VIII sebagai media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital seperti gawai dapat menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan, hasil pemahaman materi yang meningkat terlihat dari nilai yang diperoleh peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan game interaktif membuka kotak adanya peningkatan yang signifikan dari yang kurang KKM sampai melebihi KKM. Sehingga dengan adanya media game interaktif membuka kotak membuat peserta didik lebih semangat belajar dan minat belajar peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran teks puisi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian ini. Khususnya kepada Kepala SMP N 2 Semarang telah memberikan izin untuk melakukan PPL I dan penelitian di sekolah, kemudia guru pamong di SMP N 2 Semarang yang senantiasa membantu dan membimbing dalam kegiatan ini. Saya ucapkan terima kasih kepada DPL dan dosen mata kuliah seminar kependidikan yang sudah membimbing dan selalu bersedia memberi saran-saran penulisan dalam artikel ilmiah ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adabiah, R., & Chandra. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Untuk Menyukkseskan Pembelajaran Majas Di Sekolah Dasar. *Journal Of Social Science And Multidisciplinary Analysis (JOSSAMA)*.
- Anindyawati, G. D. (2024). Pemanfaatan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Jarlitbang*.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Universitas Mercu Buana Yogyakarta*. Yogyakarta: Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional: Strategi Dan Implementasi Pendidikan Karakter Pada Era Revolusi Industri 4.0.
- Lubis, A. A. (2023). Peningkatan Minat Belajar Bahasa Indonesia Melalui Aplikasi Wordwall: *Jurnal LINGUA SUSASTRA*.
- Mahyudi, A. (2022). Penggunaan Media Wordwall Dalam Meningkatkan Penguasaan Bahasa Baku Siswa Di Sekolah Menengah Pertama. *ULIL ALBAB : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3.
- Muhimini, M. S., & Nafisah, N. R. (2023). Pemanfaatan Wordwall Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SMP Negeri 2 Karanganyar Dengan Pendekatan Teaching At The Right Level (Tarl). *Seminar Nasional PBI FKIP UNS 2023 "Pembelajaran Dan Edupreneur Bahasa Dan Sastra Berbasis Teknologi Informasi"*.
- Noviyani, N. A. (2022). Efektivitas Penerapan Aplikasi Quizizz Sebagai Kuis Interaktif Pada Pembelajaran Teks Puisi Rakyat Di MTS Negeri 5 Sleman Tahun Ajaran 2020/2021. *Repository Universitas PGRI Yogyakarta*.
- Nursirwan, H., & Dkk. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Zakuma Berbasis Wordwall Di SMP Cendekia Baznas Cibungbulang Kabupaten Bogor. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Septiana, V. I. (2024). Penggunaan Media Wordwall Dalam Pembelajaran Teks Cerita Inspiratif Siswa Smp Kelas IX. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*. BANDUNG: ALFABETA.
- Violetta Intan Rahmatika, I. S. (2024). Penggunaan Media Wordwall Dalam Pembelajaran Teks Cerita Inspiratif Siswa Smp Kelas IX. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*.