

DESAIN MEDIA EVALUASI BERBASIS WORDWALL PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA

Kesnawati Nababan¹, Rafhi Febryan Putera²

^{1,2}Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Padang, Sumatera Barat, Padang, Indonesia
Email: kesnawatinababan@gmail.com

Article History

Received: 19-03-2025

Revision: 26-03-2025

Accepted: 28-03-2025

Published: 30-03-2025

Abstract. This study aims to develop more interactive and interesting learning evaluation media for fourth grade elementary school students in Pancasila Education learning. The evaluation media developed is based on educational games using the wordwall.net platform with the open the box game type. This type of research is research and development with the ADDIE model which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The data collection techniques used by the researcher are observation, documentation interviews. Researchers can collect data by conducting documentation and direct observation in the field. The resulting data was analyzed descriptively quantitatively. The overall validation results obtained a percentage of 94.8%, of which the validity of the material was 94.28%, the validity of the language was 96%, and the media validation was 94.28%. The results of practicality at the SDN 26 Sungai Nanam test school obtained a percentage of 91.21%. In the first research school at SDN 02 Sungai Nanam obtained a percentage of 93.34% then in the second research school at SDN 18 Sungai Nanam obtained a percentage of 97.71%. The effectiveness of learning media was very successful, as seen from 94.73%, of students in the trial school who achieved learning completeness. For learning completeness, it managed to reach 82.60% in the first research school and 88% in the second research school. Thus, it can be concluded that the Wordwall-based evaluation media in grade IV of Elementary School is declared valid, practical and effective to use.

Keywords: Evaluation Media, Wordwall, ADDIE Model, Elementary School

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media evaluasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik kelas IV SD pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media evaluasi yang dikembangkan berbasis *game* edukasi menggunakan *platform wordwall.net* dengan jenis *games open the box*. Jenis penelitian ini ialah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti ialah observasi, wawancara dokumentasi. Peneliti dapat mengumpulkan data dengan melakukan dokumentasi dan observasi langsung di lapangan. Data yang dihasilkan dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil validasi secara keseluruhan memperoleh persentase 94,8%, dimana validitas materi sebesar 94,28 %, validitas bahasa 96%, dan validasi media 94,28%. Hasil praktikalitas di sekolah uji coba SDN 26 Sungai Nanam memperoleh persentase 91,21%. Pada sekolah penelitian pertama di SDN 02 Sungai Nanam memperoleh persentase 93,34% kemudian di sekolah penelitian kedua di SDN 18 Sungai Nanam memperoleh persentase 97,71%. Keefektifan media pembelajaran sangat berhasil, terlihat dari 94,73%, peserta didik di sekolah uji coba yang mencapai ketuntasan belajar. Untuk ketuntasan belajar berhasil mencapai 82,60% di sekolah penelitian pertama dan 88% di sekolah penelitian kedua. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media evaluasi berbasis *Wordwall* di kelas IV Sekolah Dasar ini dinyatakan valid, praktis dan efektif untuk digunakan.

Kata Kunci: Media Evaluasi, *Wordwall*, Model ADDIE, Sekolah Dasar

How to Cite: Nababan, K & Putera, R. F. (2025). Desain Media Evaluasi Berbasis *Wordwall* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (2), 2275-2285.
<http://doi.org/10.54373/imeij.v6i2.2896>

PENDAHULUAN

Teknologi terus berkembang pesat membangun peradaban yang lebih baik untuk kedepannya. Beberapa waktu lalu muncul istilah revolusi 4.0 yang menunjukkan berbagai sisi baru dari teknologi dan tidak lama kemudian muncul pula istilah *Society 5.0* atau *super smart society* yang menekankan human centered atau berpusat pada manusia dalam implementasi basis teknologi yang tengah dan akan terus berkembang. Era *Society 5.0* muncul dikarenakan kebutuhan manusia yang terus berkembang menjangkau seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk bidang pendidikan. Pada bidang pendidikan, khususnya era 5.0 muncul disebabkan adanya tuntutan bagi manusia agar bisa selaras dengan teknologi dalam menciptakan peluang-peluang kreatif dan inovatif. Tujuan dari hal tersebut salah satunya adalah untuk mengembangkan sumber daya manusia. Oleh karena itu penyelenggaraan pendidikan mengikuti perkembangan zaman untuk menghasilkan lulusan yang adaptif dan kompetitif (Amelia & Arwin, 2021).

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran semakin mendapatkan perhatian. Media pembelajaran terus mengalami pembaruan. Salah satunya media evaluasi pembelajaran. Saat ini media evaluasi sudah berinovasi dengan baik. Ada berbagai macam aplikasi atau *software* yang berkembang saat ini yang digunakan agar terciptanya media evaluasi pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan berbasis teknologi. Oleh karena itu sangat penting bagi guru untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran (Nuria et al., 2024).

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana evaluasi adalah *Wordwall*. Sebagai salah satu *platform game* edukasi, Guru dapat dengan bebas memilih banyak jenis permainan yang sudah disediakan *template*-nya dan tinggal memasukkan soal beserta kunci jawabannya. Untuk dapat menggunakan *Wordwall*, guru harus membuat akun terlebih dahulu, kemudian dapat mengakses layanan dari *Wordwall*. Pemanfaatan *game* edukasi seperti *Wordwall* ini juga dapat memicu ketertarikan peserta didik dalam materi pembelajaran agar tidak jenuh (Savitri, Adelia., 2021). Menurut Wagstaff *wordwall* adalah sebuah media evaluasi pembelajaran yang harus digunakan bukan hanya ditampilkan atau dilihat, Media ini dapat didesain untuk meningkatkan hasil belajar dan juga dapat melibatkan peserta didik dalam pembuatannya secara aktif. Media *wordwall* ini dapat melihat perkembangan kemampuan peserta didik (Silvia & Wirabrata, 2021). Pada penelitian relevan sebelumnya menjelaskan bahwa pemanfaatan media evaluasi berbasis *wordwall* pada peserta didik dalam pembelajaran Tematik Berpaduan *Classroom* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 4

Sekolah Dasar dimana hasil observasi pada penelitian tersebut menunjukkan kategori “layak” digunakan (Hidayah & Prasetyo, 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di empat sekolah kurang lebih 2 minggu. Dalam proses evaluasi guru telah menggunakan media evaluasi dalam proses pembelajaran tetapi media yang sering digunakan adalah lembar soal dan lembar kerja peserta didik. Penggunaan media evaluasi pembelajaran yang hanya mengandalkan yang ada di buku peserta didik tentu kurang maksimal karena media cetak memiliki kelemahan-kelemahan (1) kurangnya interaktivitas; (2) keterbatasan visualisasi; (3) kurangnya aspek inovatif. Sehingga masih di temukan peserta didik yang bosan selama melakukan evaluasi dalam belajar, kurang tertarik mengerjakan soal karena media evaluasi yang digunakan kurang bervariasi, membutuhkan waktu yang lama untuk menyelesaikan evaluasi, kurang semangat, kurang termotivasi untuk aktif, dan peserta didik yang sibuk dengan kegiatannya sendiri selama proses evaluasi pembelajaran dengan permasalahan tersebut hasil belajar peserta didik kurang maksimal.

Penggunaan *Wordwall* dalam evaluasi dapat memberikan pengalaman baru bagi peserta didik, meningkatkan motivasi, serta membantu guru dalam memonitor perkembangan hasil belajar peserta didik secara lebih efektif. Kelebihan penggunaan media *wordwall* yaitu: (1) Bersifat fleksibel, dapat digunakan di berbagai tingkatan peserta didik; (2) Memiliki banyak fitur yang menarik dan kinestetik; (3) Keefektifan waktu dalam proses pengerjaan maupun penilaian; (4) Meningkatkan minat, antusias serta kompetitif peserta didik (5) Mengatasi rasa bosan dan monoton dalam proses evaluasi; (6) Bisa digunakan dalam waktu yang bersamaan (Pradani, 2022). Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media berbasis *Wordwall* dengan harapan bisa menghasilkan media yang valid, praktis dan efektif digunakan di kelas IV Sekolah Dasar. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih inovatif, efektif, dan menyenangkan, serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam memahami nilai-nilai Pancasila.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan juga disebut sebagai *Research and Development (R&D)*. Penelitian pengembangan adalah suatu proses atau serangkaian langkah yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada (Okpatrioka, 2023). Dari beberapa model

pengembangan, peneliti memilih salah satu model yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluations*).

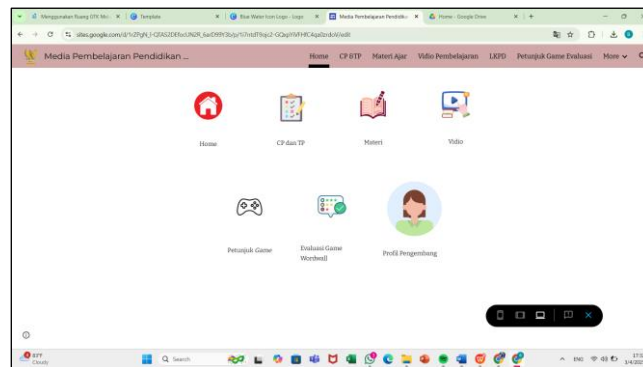
Model pengembangan ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif yakni hasil revisi dari setiap fase dapat membawa pengembangan pembelajaran ke fase selanjutnya. Hasil akhir dari suatu fase merupakan produk awal bagi fase berikutnya (Puspitasari et al., 2020). Dengan begitu, model ini sangat tepat untuk digunakan dalam mengembangkan media evaluasi berbasis *game Wordwall*. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti ialah observasi, wawancara dokumentasi. Peneliti dapat mengumpulkan data dengan melakukan dokumentasi dan observasi langsung di lapangan. Data yang dihasilkan dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

HASIL

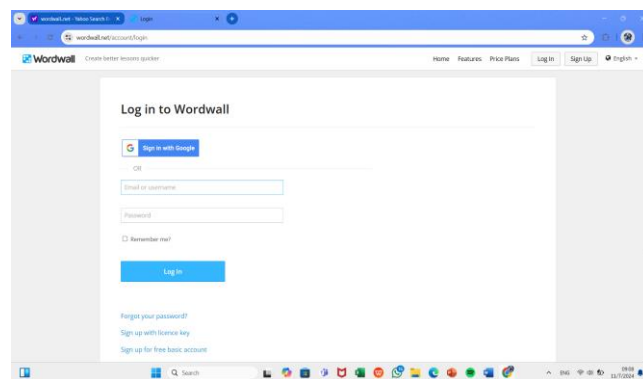
Hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yaitu Desain media evaluasi Berbasis *Wordwall* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila telah dilakukan sesuai tahapan model ADDIE, dijabarkan sebagai berikut: Tahapan pertama analisis (*Analysis*), peneliti mengumpulkan data terkait masalah melalui observasi dan wawancara di sekolah. Ada tiga jenis analisis dilakukan: kebutuhan, kurikulum, dan materi. Hasil analisis kebutuhan ini bahwasannya guru dan peserta didik perlu media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, mudah diakses dan dapat memberikan pengalaman belajar baru serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, sesuai dengan kurikulum yang berlaku sehingga bisa menentukan materi yang difokuskan untuk media evaluasi ini. Selanjutnya tahap perancangan (*Design*), tahap ini terdiri atas, Pembuatan *flowchart* berisi alur dalam mengembangkan media, selanjutnya pembuatan media pembelajaran melalui *google sites* sebagai sarana untuk mengakses evaluasi berbasis *wordwall* tersebut. Produk yang akan dikembangkan peneliti harus memperhatikan langkah-langkah dalam membuat materi media evaluasi berbasis *game wordwall* peneliti perlu mengumpulkan bahan-bahan yang akan peneliti edit lalu dimasukkan ke dalam *google sites* dan *wordwall* diantaranya; (1) Menyiapkan aplikasi *canva* yang terkoneksi dengan internet, (2) Mendesain tampilan *Background*, gambar-gambar sesuai dengan materi menggunakan aplikasi *canva* kemudian diunduh dengan format jpg, png, atau jpeg, (3) Memasukkan video pembelajaran yang diambil dari *youtube*, (4) Menyiapkan materi dan membuat soal evaluasi yang akan dimasukkan ke dalam website *google sites* dan *wordwall*. Setelah semua bahan terkumpul, tahap selanjutnya yaitu menyusun bahan-bahan tersebut ke dalam *website google sites* hingga dapat dioperasikan. Media evaluasi pembelajaran yang

dikembangkan ini berbasiskan *game* yang ada pada aplikasi *website wordwall*. *Game* yang akan digunakan terdiri dari 1 permainan. Sehingga sebelum mendesain *game* evaluasi, peneliti harus mendaftar akun terlebih dahulu pada *website wordwall*.

Dalam merancang produk media pembelajaran ini peneliti menyusun alur agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Adapun alur pada media pembelajaran ini meliputi *Home*, *Capaian Pembelajaran/tujuan pembelajaran*, *materi*, *video*, *LKPD*, *Petunjuk penggunaan evaluasi*, *penyajian evaluasi wordwall* dan *profil pengembang*. Peneliti telah menghasilkan *link* media evaluasi pembelajaran: <https://sites.google.com/guru.sd.belajar.id/website-kesna-10/profil-pengembang>. Berikut tampilan media pembelajaran di *google sites*:



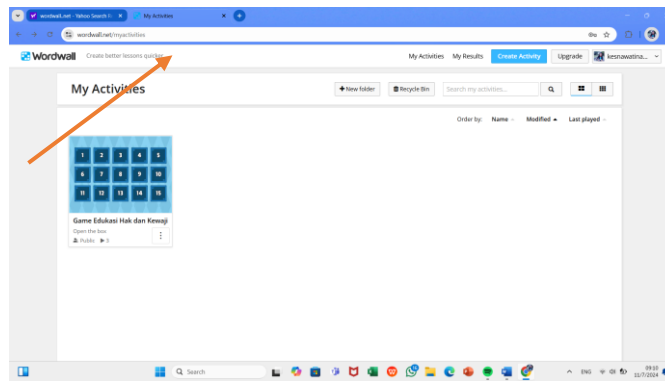
Gambar 1. Tampilan Media *Google Sites*



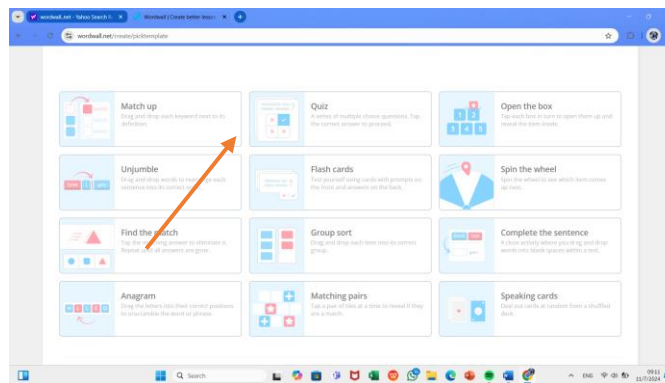
Gambar 2. Tampilan awal *Website Wordwall*

Berikut tahap-tahap pengembangan media evaluasi berbasis *wordwall*:

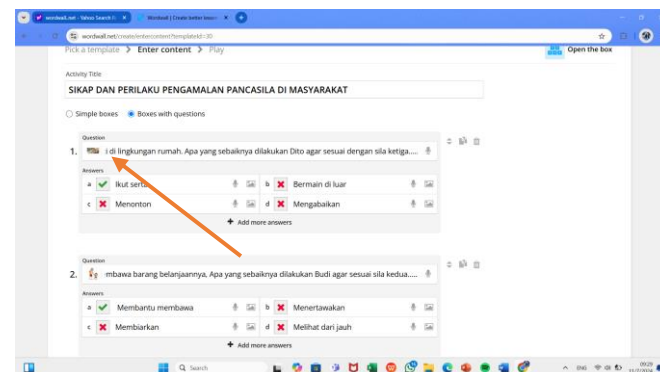
- Sebelum dapat menggunakan aplikasi, langkah awal yang harus dilakukan adalah login di <https://wordwall.net/account/login>
- Setelah *login*, pilihlah *create activity*



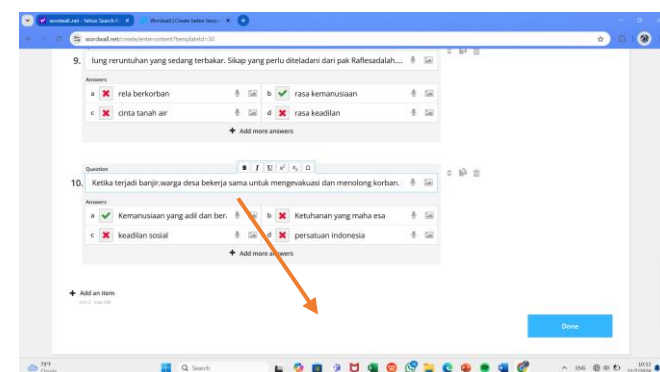
- Setelah itu pilihlah salah satu dari beberapa *template* dibawah ini. Disini peneliti memilih *template open the box*



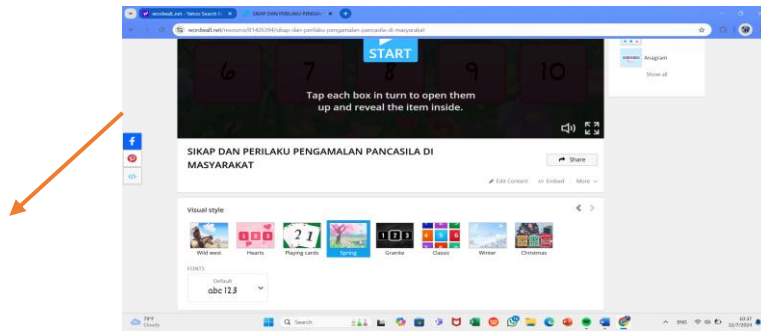
- Isilah judul, deskripsi pada kolom yang sudah disediakan, dan buatlah soal beserta jawabannya



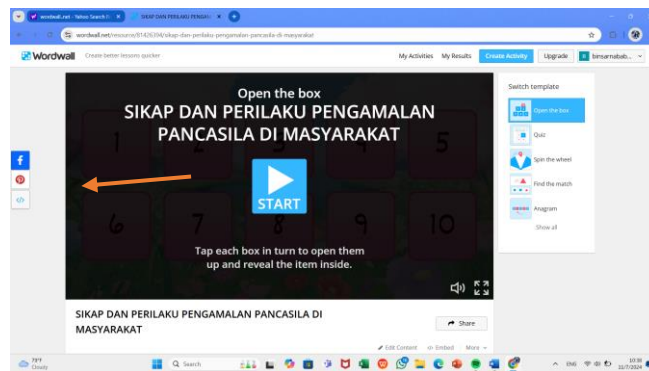
- Pilihlah “Done” setelah dirasa semua telah terisi



- Pilihlah *style* yang sudah disediakan. Buatlah semenarik mungkin.



- Media evaluasi digital *wordwall* sudah bisa digunakan.



Setelah media evaluasi selesai, selanjutnya validasi media evaluasi oleh validator yang memiliki keahlian di bidang yang relevan (materi, bahasa, dan media).

Tabel 1. Validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media

No	Nama Dosen	Keterangan
1.	HBL	Dosen Ahli Materi
2.	CA	Dosen Ahli Bahasa
3.	MI	Dosen Ahli Media

Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ketiga ahli (validator), media evaluasi berbasis *wordwall* dinyatakan valid sebagai media evaluasi pembelajaran. Hasil akhir sebesar 94,8% menempatkan pada kategori “Sangat Valid” yaitu rentang 81-100% menurut kategori penilaian dari Riduwan dan Sunarto (Salwani & Arini, 2021). Jadi media evaluasi ini sudah layak untuk digunakan.

Tabel 2. Rata-rata hasil validasi

Uji Validitas	Persentase
Aspek Materi	94,28 %
Aspek Bahasa	96%
Aspek Media	94,28%
Jumlah	284,56%
Rata-rata	94,8%
Kategori	Sangat Valid

Media yang telah dinyatakan layak melalui tahap validasi dan direvisi selanjutnya diujicobakan pada kondisi kelas yang nyata. Pertama ujicoba di kelas IV SDN 26 Sungai Nanam Dimana peserta didik berjumlah 19 orang dilakukan pada tanggal 7 Februari 2025, selanjutnya dilaksanakan penelitian pertama di kelas IV SDN 02 Sungai Nanam dimana peserta didik berjumlah 23 orang dilakukan pada tanggal 11 Februari 2025, dan dilaksanakan penelitian kedua di kelas IV SDN 18 Sungai Nanam dimana peserta didik berjumlah 25 orang dilakukan pada tanggal 13 Februari 2025. Tujuan tahap ini untuk mengetahui kepraktisan produk dan keefektifan media tersebut.

Tabel 3. Hasil uji praktikalitas

Praktikalitas	SDN 26 Sungai Nanam	SDN 02 Sungai Nanam	SDN 18 Sungai Nanam	Kategori
Respon Guru	94%	92%	98%	Sangat Praktis
Respon Peserta Didik	88,42%	94,68%	97,42%	Sangat Praktis
Rata-rata	91,21 %	93,34%	97,71%	Sangat Praktis

Data analisis tabel 1 skor praktikalitas guru dan peserta didik di SDN 26 Sungai Nanam adalah 91,21% sehingga masuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Sedangkan SDN 02 Sungai Nanam memperoleh nilai 93,34% dengan kategori “Sangat Praktis, kemudian SDN 18 Sungai Nanam memperoleh nilai 97,71% dengan kategori “Sangat Praktis”, yaitu rentang 86-100% menurut kategori penilaian dari Purwanto (dalam Maulita & Erita, 2021). Jadi, media evaluasi berbasis *wordwall* ini sudah praktis untuk digunakan.

Ketuntasan dan penguasaan pembelajaran yaitu jika 80% peserta didik dapat mencapai skor 75 dan skor maksimum 100. Di sekolah uji coba, SDN 26 Sungai Nanam, penggunaan media evaluasi berbasis *wordwall* alat pembelajaran menghasilkan hasil persentase sebesar 94,73%. Dari 19 orang peserta didik, 18 orang tuntas sedangkan 1 orang lainnya tidak tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa $\geq 80\%$ peserta didik mencapai skor 75 atau lebih tinggi. Sebagai perbandingan, sebelum media evaluasi digunakan, hasil *pretest* menunjukkan tingkat ketuntasan belajar peserta didik hanya sebesar 15,78%. Selain itu, di SDN 02 Sungai Nanam sekolah penelitian pertama persentase peserta didik yang tuntas kegiatan evaluasi setelah menggunakan media evaluasi berbasis *wordwall* dalam pembelajaran mencapai 82,60% dari 23 orang peserta didik 19 orang tuntas sedangkan 4 orang lainnya tidak tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa $\geq 80\%$ peserta didik dari 23 orang telah mencapai nilai 75. Sebaliknya, tingkat ketuntasan sebelum menggunakan media evaluasi berbasis *wordwall* jauh lebih rendah, yaitu hanya 63,47%. Kemudian di SDN 18 Sungai Nanam sekolah penelitian kedua persentase

peserta didik yang tuntas kegiatan evaluasi setelah menggunakan media evaluasi berbasis *wordwall* dalam pembelajaran mencapai 88% dari 25 orang peserta didik 21 orang tuntas, sedangkan 4 orang lainnya tidak tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa $\geq 80\%$ peserta didik dari 25 orang telah mencapai nilai 75. Sebaliknya, tingkat ketuntasan sebelum menggunakan media evaluasi berbasis *wordwall* jauh lebih rendah, yaitu hanya 20%. Temuan uji efektifitas ini menunjukkan bahwa media evaluasi berbasis *wordwall* menurut peneliti efektif.

Berdasarkan hasil statistik yang diperoleh dari uji praktikalitas dan efektivitas media evaluasi berbasis Wordwall di tiga sekolah (SDN 26 Sungai Nanam, SDN 02 Sungai Nanam, dan SDN 18 Sungai Nanam), dapat disimpulkan bahwa media ini sangat praktis dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Skor praktikalitas yang berada di atas 90% menunjukkan bahwa guru dan peserta didik merasa bahwa media ini mudah digunakan dan mendukung aktivitas pembelajaran sehari-hari, sesuai dengan kriteria praktikalitas yang dikemukakan oleh Purwanto (dalam Maulita & Erita, 2021). Kepraktisan ini didukung oleh fitur interaktif yang ada dalam Wordwall, yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses evaluasi, sebagaimana diungkapkan oleh Prensky (2001) bahwa penggunaan media berbasis teknologi dapat meningkatkan minat belajar karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Selain praktikalitas, hasil ketuntasan belajar menunjukkan adanya peningkatan signifikan setelah penerapan Wordwall. Di SDN 26 Sungai Nanam, misalnya, tingkat ketuntasan meningkat dari 15,78% pada pretest menjadi 94,73% setelah menggunakan media evaluasi berbasis Wordwall. Tren serupa juga terlihat di SDN 02 dan SDN 18 Sungai Nanam, yang menunjukkan peningkatan ketuntasan hingga lebih dari 80%. Peningkatan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika peserta didik aktif dalam proses pembelajaran dan mampu memaknai pengalaman mereka (Piaget, 1970). Media Wordwall, dengan sifatnya yang interaktif, memungkinkan peserta didik untuk belajar secara aktif, sehingga meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar mereka. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa penggunaan teknologi dalam evaluasi tidak hanya meningkatkan kepraktisan, tetapi juga efektivitas dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Hasil pada penelitian ini yaitu sebuah media evaluasi pembelajaran menggunakan *website wordwall* untuk peserta didik kelas IV SD. Guna membantu proses evaluasi pembelajaran Pendidikan Pancasila yang Dimana masih menggunakan secara manual atau menggunakan

kertas. Oleh karena itu peneliti mendesain evaluasi pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan *Website Wordwall* yang berhasil dirancang menggunakan metode *Research and Development* R&D dan menggunakan model model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluations*).

Hasil penelitian “Pengembangan Media Evaluasi berbasis *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV SD” memperoleh persentase 94,8% dari ketiga validator dengan kategori “Sangat Valid” dan dapat digunakan di lapangan. Penilaian akhir praktikalitas respon guru dan peserta didik di Sekolah Ujicoba SDN 26 Sungai Nanam sebesar 91,21%. Sedangkan di SDN 02 Sungai Nanam sebagai sekolah penelitian pertama memperoleh nilai 93,34%, kemudian di sekolah penelitian kedua di SDN 18 Sungai Nanam memperoleh nilai 97,71%. Hasil uji efektivitas di sekolah uji coba maupun sekolah penelitian media evaluasi berbasis sudah efektif dilihat dari ketuntasan belajar peserta didik yang meningkat. Dengan demikian pengembangan media evaluasi berbasis *Wordwall* di Kelas IV Sekolah Dasar menghasilkan media yang valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan.

REFERENSI

- Amelia, V., & Arwin, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), 88. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v4i2.112274>
- Hidayah, S. N., & Prasetyo, T. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi Tematik Berbasis Web *Wordwall* Berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2632–2635. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.732>
- Maulita, F., & Erita, E. (2021). Praktikalitas dan efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 45-57.
- Nuria, S., Firman, & Desyandri. (2024). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Wordwall* Pada Pembelajaran Matematika di SDN Percobaan Padang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 2264–2273.
- Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Piaget, J. (1970). *Science of education and the psychology of the child*. New York: Orion Press.
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran *wordwall* untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.

- Puspitasari, V., Rofi'i, & Walujo, D. A. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Model Diferensiasi Menggunakan Book Creator untuk Pembelajaran BIPA di Kelas yang Memiliki Kemampuan Beragam. *Jurnal Education and Development Institut*, 8(4), 310–319.
- Savitri, Adelia., K. (2021). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Secara Daring di Perguruan Tinggi. *ISoLEC 2021 Proceedings: Digital Transformation in Language, Education, and Culture: Challenges and Opportunities*, 5(1), 159–166.
- Silvia, K. S., & Wirabrata, I. D. G. F. (2021). Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini Melalui Media Wordwall. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 261. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36814>