

## Pemanfaatan Wordwall dalam Pembelajaran Blended Learning

Harni<sup>1</sup>, Nur Cholis Arif<sup>2</sup>, Mudrika<sup>3</sup>, Eptasari<sup>4</sup>

Institut Agama Islam Negeri Palopo, Indonesia

Email: 2102671270@iainpalopo.ac.id

**Abstract:** *This research evaluates the use and benefits of Wordwall in blended learning, which combines face-to-face and online methods to increase educational flexibility and accessibility. The Systematic Literature Review (SLR) method is used to analyze journal articles from various databases such as Research Gate, Google Scholar, and ERIC. The nine most relevant articles were analyzed, showing that Wordwall is effective in increasing students' learning motivation, participation and learning outcomes. Wordwall, a browser-based application, provides interactive activities that enrich the learning experience and build positive traits such as discipline and responsibility. These findings recommend the use of Wordwall to maximize learning outcomes in a blended learning context, both online and offline*

**Keywords:** *Wordwall, Blended Learning, interactive learning, educational technology, systematic literature review*

### Pendahuluan

Pada masa sekarang, pendidikan telah mengalami transformasi yang signifikan, di mana teknologi telah menjadi komponen utama dalam mendesain dan mengimplementasikan proses pembelajaran yang efektif (Waliulu dkk., 2023). Blended learning, yang merupakan integrasi antara pembelajaran tatap muka dan online, telah muncul sebagai pendekatan yang menjanjikan dalam meningkatkan fleksibilitas dan aksesibilitas pendidikan. Pembelajaran blended learning, dengan kolaborasi antara metode konvensional dan digital, menawarkan peluang unik dalam respons terhadap kebutuhan pendidikan yang dinamis dan beragam. (Janah & Ristianah, 2024). Blended learning dianggap sebagai pendekatan yang inovatif karena memungkinkan peserta didik untuk belajar secara lebih fleksibel dan mandiri, memberikan akses ke berbagai jenis materi pembelajaran, dan membantu mereka mengasah keterampilan digital yang sangat dibutuhkan di era modern ini (Hertina dkk., 2024).

Salah satu alat yang mendukung efektivitas pendekatan ini adalah Wordwall, sebuah aplikasi yang memungkinkan guru untuk membuat aktivitas interaktif yang dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman peserta didik. (Hikam & Setiawan, 2024). Wordwall, sebuah aplikasi berbasis browser, muncul sebagai alat yang dirancang khusus untuk mendukung pendidikan. Fungsinya sebagai sumber belajar, media interaktif, dan alat penilaian menjadikannya pilihan yang menarik dan menyenangkan bagi para siswa. (Wafiqni & Putri, 2021). Seiring dengan kemajuan teknologi, alat-alat digital seperti Wordwall telah terbukti dapat memfasilitasi pembelajaran interaktif yang menarik. Namun, masih terdapat kekurangan informasi mengenai sejauh mana efektivitasnya dalam konteks blended learning. (Nissa & Renoningtyas, 2021) Penelitian sebelumnya telah mengidentifikasi penggunaan teknologi dalam pendidikan sebagai faktor penting dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, tetapi penelitian lebih lanjut diperlukan untuk menilai aplikasi spesifik seperti Wordwall.

Pemanfaatan Wordwall dalam Pembelajaran Blended Learning sapat dilihat pada penelitian Pengembangan Wordwall sebagai inovasi media pembelajaran digital terintegrasi menggunakan model ADDIE telah menunjukkan bahwa Wordwall dapat digunakan dalam blended learning

untuk meningkatkan interaksi dan motivasi belajar siswa. Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) yang diterapkan dalam penelitian ini memastikan bahwa Wordwall dikembangkan dengan cermat untuk memenuhi kebutuhan pendidikan modern yang menuntut integrasi teknologi secara efektif (Hartutik & Aprilia, 2024). Penelitian lain menunjukkan bahwa pemanfaatan Wordwall sebagai media berbasis game dalam evaluasi pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) efektif meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa. Penggunaan game dalam pembelajaran memberikan nuansa yang menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses evaluasi. (Salmy dkk., 2023)

Penelitian ini berusaha menjawab pertanyaan tentang apa yang diungkapkan literatur saat ini mengenai penerapan dan manfaat penggunaan Wordwall dalam blended learning. yang bertujuan untuk menyusun tinjauan komprehensif yang mendetail mengenai implementasi dan efektivitas Wordwall sebagai komponen dari strategi pembelajaran campuran. Pemahaman yang mendalam tentang cara Wordwall digunakan dalam blended learning akan memungkinkan pendidik untuk memaksimalkan potensi alat ini dan mengidentifikasi praktik terbaik yang dapat diterapkan secara lebih luas. Penelitian ini juga penting untuk mengidentifikasi kekurangan dan kelemahan dalam aplikasi Wordwall, membuka jalan untuk pengembangan lebih lanjut baik dalam praktek pendidikan maupun dalam penelitian akademis.

Penelitian ini didasarkan pada kerangka teoretis yang menggabungkan prinsip-prinsip blended learning dengan teori adopsi teknologi. Ini membantu dalam memahami dinamika antara inovasi teknologi, seperti Wordwall, dan penerimaannya di lingkungan pembelajaran yang heterogen. Dengan mendasarkan penelitian pada tinjauan literatur yang komprehensif, penelitian ini berharap dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap literatur akademis dan praktek pendidikan, menawarkan wawasan berharga dan rekomendasi terperinci untuk penggunaan Wordwall dalam pendidikan blended learning. Ini akan memungkinkan pendidik untuk mengoptimalkan teknologi ini guna mencapai hasil pembelajaran yang lebih baik dan lebih inklusif.

Penelitian ini berkontribusi secara signifikan terhadap literatur akademis dan praktek pendidikan dengan menawarkan perspektif baru dan komprehensif tentang bagaimana Wordwall dapat diintegrasikan secara efektif dalam blended learning. Ini tidak hanya memperkaya pemahaman teoretis tetapi juga memberikan panduan praktis yang dapat diterapkan secara luas dalam konteks pendidikan modern.

## Metode

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dengan menerapkan metode Systematic Literature Review (SLR). Dalam konteks ini, SLR digunakan untuk mengevaluasi dan mensintesis berbagai temuan dari studi terdahulu yang relevan. Data dikumpulkan melalui penelusuran artikel dari jurnal nasional dan internasional dengan menggunakan basis data seperti ResearchGate, Google Scholar, dan ERIC, dengan fokus pada penggunaan teknologi pembelajaran blended menggunakan Wordwall. Kata kunci utama yang digunakan dalam pencarian adalah "Wordwall." Populasi dalam studi ini mencakup semua publikasi yang membahas tentang penggunaan dan manfaat Wordwall. Sampel yang dipilih bersumber dari artikel yang ditemukan di ResearchGate, Google Scholar, dan ERIC yang spesifik membahas tentang penerapan serta manfaat dari Wordwall dalam konteks pembelajaran blended dengan batasan 5 tahun terakhir.

## Hasil dan Pembahasan

### *Penerapan dan Manfaat Wordwall*

Kajian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR), yang merupakan pendekatan terstruktur dan sistematis dalam mengumpulkan, menilai, dan menganalisis literatur yang relevan dengan topik penelitian. Proses SLR dimulai dengan pencarian awal yang menghasilkan 50 artikel yang berpotensi relevan. Setiap artikel kemudian diperiksa secara rinci untuk memastikan bahwa mereka memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan sebelumnya, seperti relevansi topik, kualitas metodologi, dan kontribusi signifikan terhadap bidang studi yang diteliti. Tahapan ini penting untuk memastikan bahwa analisis didasarkan pada sumber yang kredibel dan dapat diandalkan, sehingga hasil kajian dapat memberikan wawasan yang akurat dan mendalam.

Dari hasil filterisasi tersebut, 50 artikel yang dianggap paling relevan dan berkualitas tinggi dipilih untuk dianalisis lebih lanjut. Artikel-artikel ini mencakup berbagai aspek dari topik yang diteliti, memberikan perspektif yang komprehensif dan beragam. Pemilihan artikel ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi pola, kesenjangan, dan tren dalam literatur yang ada, serta untuk mengintegrasikan temuan-temuan yang ada menjadi sebuah sintesis yang kohesif. Dengan fokus pada artikel-artikel berkualitas tinggi, kajian ini tidak hanya meningkatkan validitas temuan tetapi juga memberikan kontribusi yang berharga bagi pengembangan teori dan praktik di bidang terkait. Berdasarkan hasil analisis pemetaan 9 artikel yang dianggap paling relevan dirangkum data pada tabel 1. Artikel tersebut dikaji berdasarkan 2 aspek kategori penggunaan wordwall berdasarkan penerapan dan manfaatnya. Adapun data yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 1. Judul Artikel Dengan Jenis Penggunaan Wordwall Dalam Blanded Learning 3 Tahun Terakhir Mulai Dari Tahun 2022-2024

| NO | Judul/Tahun  | Temuan Utama   |
|----|--|--|
| 1  | Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran berbasis Game Edukasi Wordwall pada Mata Kuliah Jarigan Komputer (2022)           | Platfrom Wordwall dalam pengembangannya sebagai alat evaluasi efektif dalam pembelajaran daring maupun luring.   |
| 2  | Pengembangan Soal Evaluasi melalui Game Wordwall untuk Meningkatkan Disiplin dan Tanggung Jawab Siswa (2023)               | Wordwall dapat digunakan untuk menghasilkan permainan edukatif berbentuk kuis yang menarik dan dapat meningkatkan karakter siswa serta menumbuhkan semangat belajar siswa, sehingga secara tidak langsung akan meningkatkan disiplin dan tanggung jawab siswa. |
| 3  | Upaya Membangun kedisiplinan melalui media pembelajaran Wordwall dalam pembelajaran daring pada siswa sekolah dasar (2022) | Aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang menawarkan berbagai fitur variatif dan menarik, seperti quiz, random cards, crossword, dan lainnya, yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa serta membangun karakter disiplin siswa      |
| 4  | Development Of Application-Based Word Wall Game Media On Natural Science Subjects For Elementary School Students (2023)    | Penggunaan wordwall sangat layak dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas V SD   |
| 5  | Puzzles as Teaching Materials in Theme 3 Using Wordwall for  | Penggunaan teka-teki berbasis Wordwall meningkatkan hasil belajar  |

|   |  |   |
|---|--|---|
|   | Class V Elementary school (2024)   | siswa dan mendapat tanggapan positif dari siswa. Kesimpulannya, media teka-teki berbasis Wordwall efektif untuk pengajaran dan dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.   |
| 6 | Wordwall As A Learning Media To Increase Students' Reading Interest (2023)   | Dengan Wordwall dapat meningkatkan minat membaca siswa melalui gamefikasi, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan   |
| 7 | Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Menggunakan Media Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SD pada Pelajaran Bahasa Indonesia (2023) | Penerapan model pembelajaran PBL dengan media Wordwall dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar  |
| 8 | Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Proses Belajar Online (2022)  | Penggunaan wordwall dalam pembelajaran adalah peningkatan hasil belajar peserta didik, peningkatan motivasi belajar, dan kemampuan peserta didik untuk belajar mandiri secara online  |
| 9 | Pengaruh penggunaan media pembelajaran Word Wall terhadap motivasi belajar IPS (2023)  | penggunaan media pembelajaran WordWall dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 58 Surabaya. Analisis menunjukkan bahwa siswa merasa senang dan termotivasi saat menggunakan WordWall dalam pembelajaran. Data menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan WordWall. Hasil uji t-test juga menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara motivasi belajar sebelum dan setelah penggunaan WordWall. |

Berdasarkan analisis terhadap 9 artikel pada table 1 yang membahas tentang penerapan dan pemanfaatan Wordwal dalam Blanded Learning. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dalam Blanded Learning meningkatkan partisipasi siswa, meningkatkan hasil belajar, dan meningkatkan kualitas interaksi antara pendidik dan peserta didik. Wordwall memungkinkan pengguna untuk membuat dan berbagi konten interaktif, yang dapat meningkatkan kesadaran siswa dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

Berdasarkan tabel tersebut juga ditemukan bahwa Penggunaan media evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi seperti Wordwall telah terbukti efektif dalam berbagai konteks pendidikan, baik daring maupun luring. Wordwall menawarkan beragam fitur interaktif seperti kuis, teka-teki, dan kartu acak yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Penggunaan media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memotivasi siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Secara khusus, Wordwall terbukti meningkatkan minat baca, keaktifan dalam pembelajaran, dan motivasi belajar siswa. Implementasi Wordwall dalam pembelajaran menunjukkan peningkatan disiplin dan tanggung jawab siswa, karena karakter positif seperti semangat belajar dan keterlibatan aktif siswa menjadi lebih terbangun. Selain itu, media ini sangat efektif dalam

membangun kedisiplinan siswa sekolah dasar dan meningkatkan hasil belajar pada berbagai mata pelajaran, termasuk IPA, IPS, dan Bahasa Indonesia.

Data empiris mendukung efektivitas Wordwall dalam pendidikan, dengan hasil uji statistik menunjukkan peningkatan signifikan dalam motivasi dan hasil belajar setelah penggunaan Wordwall. Secara keseluruhan, Wordwall merupakan alat yang sangat layak dan bermanfaat dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan berdaya guna, baik untuk pembelajaran secara tatap muka maupun online.

Wordwall adalah sebuah platform digital yang memungkinkan guru dan pengajar untuk membuat dan berbagi berbagai macam kegiatan interaktif. Platform ini menyediakan alat untuk membuat permainan pendidikan yang dapat diakses secara online, seperti kuis, teka-teki, diagram label, dan banyak lagi.(Cahyono dkk., 2022). Wordwall merupakan sebuah aplikasi berbasis website yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan para pendidik untuk menciptakan beragam jenis permainan dan aktivitas pembelajaran, seperti kuis interaktif, memasang pasangan, acak kata, anagram, dan masih banyak lagi(Inovatif, 2022)

Kegiatan yang dibuat menggunakan Wordwall dapat dimainkan di berbagai perangkat, termasuk komputer, tablet, dan ponsel, menjadikannya alat yang fleksibel untuk digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Dengan Wordwall, pengajar dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, sambil tetap menjaga fokus pada tujuan pendidikan.(Nisaurasyidah dkk., 2021)

Aplikasi Wordwall memiliki beberapa kelebihan yang mendukung proses pembelajaran, baik dari penelitian terkini maupun sebelumnya. Keunggulan tersebut meliputi akses gratis pada template yang dipilih peneliti, kemampuan memberikan pembelajaran bermakna yang mudah diikuti oleh berbagai tingkatan peserta didik, model penugasan yang dapat diakses melalui ponsel, sifat kreatif, serta opsi berbagi yang bisa diedit untuk umum dan tidak bisa diedit untuk peserta didik. Namun, aplikasi ini juga memiliki kekurangan seperti kerentanan terhadap kecurangan yang mempengaruhi skor, ukuran huruf yang tidak dapat diubah, waktu pembuatan yang lama, dan hanya mendukung gaya belajar visual dan kinestetik. Meskipun begitu, Wordwall tetap mendorong aksesibilitas belajar di mana pun dan kapan pun, serta kemandirian dan aktivitas peserta didik dalam belajar, meskipun keberhasilannya sangat bergantung pada kemandirian dan motivasi belajar(Dewanti & Sholihah, 2022; Ma'rifah & Mawardi, 2022)

Wordwall memiliki hubungan yang signifikan dengan konsep blended learning, atau pembelajaran campuran, yang menggabungkan metode pengajaran tatap muka tradisional dengan komponen pembelajaran online. Dalam blended learning, Wordwall menjadi alat yang sangat berharga karena memberikan kesempatan bagi pengajar untuk memperkaya pengalaman belajar dengan aktivitas interaktif yang dapat diakses baik di kelas maupun dari jarak jauh. Blended learning dalam Wordwall memiliki manfaat untuk menyediakan materi interaktif, fleksibilitas pembelajaran, variasi di dalam kelas, penilaian dan umpan balik cepat.

Penggunaan Wordwall dalam blended learning tidak hanya membantu dalam meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga memfasilitasi pembelajaran online dan offline (tatap muka) dan memperkaya variasi proses pembelajaran Wordwall, dengan fitur-fiturnya yang adaptif dan user-friendly, menjadi alat pendukung yang sangat efektif untuk model pendidikan yang inovatif ini. Penerapan aplikasi game Wordwall dalam pembelajaran telah diteliti sebagai alternatif untuk menumbuhkan karakter disiplin siswa di sekolah dasar. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital seperti aplikasi game Wordwall dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik, sehingga siswa dapat mendapatkan

pembelajaran yang bermakna, yang pada gilirannya dapat membentuk karakter disiplin pada siswa (Utami dkk., 2022)

Adapun beberapa manfaat Wordwall memiliki manfaat yaitu sebagai berikut Wordwall adalah aplikasi berbasis website yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif. Beberapa manfaat yang diperoleh dari penggunaan Wordwall dalam pembelajaran yaitu Wordwall dapat menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi siswa, membuat mereka lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar, penggunaan Wordwall dalam pembelajaran IPA kelas IV telah ditemukan meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, Wordwall dapat merangsang perkembangan daya pikir dan kepekaan peserta didik, meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan analisis, Wordwall dapat menciptakan lingkungan bermain yang memungkinkan siswa berkomunikasi dan berbagi ide dengan teman-teman, Wordwall dapat digunakan dalam berbagai tingkatan dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, meningkatkan kemampuan beradaptasi siswa, Wordwall menawarkan berbagai template dan fitur yang memungkinkan guru dan siswa berkreasi dan berpikir kreatif dalam proses pembelajaran, Wordwall memungkinkan guru dan siswa berbagi informasi dan hasil belajar melalui daring, seperti melalui WhatsApp, Google Classroom, dan lain-lain, Wordwall memungkinkan siswa mengakses informasi dan materi pelajaran secara online, memudahkan mereka memahami materi pelajaran melalui daring, Wordwall dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan siswa, seperti keterampilan berpikir kritis, berkomunikasi, dan beradaptasi, Wordwall memungkinkan guru dan siswa berkreasi dan berpikir kreatif dalam proses pembelajaran, meningkatkan kemampuan mengembangkan kreativitas. Dengan demikian, Wordwall dapat menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan kemampuan siswa dalam berbagai aspek. (Cahyono dkk., 2022; Inovatif, 2022; Utami dkk., 2022)

## **Kesimpulan**

Penggunaan Wordwall dalam blended learning secara konsisten menunjukkan peningkatan partisipasi, motivasi, dan hasil belajar siswa. Wordwall membantu menciptakan interaksi yang lebih aktif dan menyenangkan, yang pada gilirannya memperkaya pengalaman belajar baik di dalam kelas maupun secara online. Platform ini memungkinkan pengajar untuk membuat konten interaktif yang dapat diakses dari berbagai perangkat, meningkatkan fleksibilitas dan aksesibilitas pembelajaran. Selain itu, Wordwall juga berkontribusi dalam membangun karakter positif seperti disiplin dan tanggung jawab siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Wordwall merupakan alat yang sangat efektif dalam mendukung pendekatan blended learning. Implementasi Wordwall tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih inklusif dan bermakna bagi siswa. Temuan ini memberikan dasar yang kuat bagi pendidik untuk mengoptimalkan penggunaan Wordwall dalam berbagai konteks pendidikan, baik secara daring maupun luring, guna mencapai hasil pembelajaran yang lebih baik.

Semoga penelitian ini dapat menjadi bahan referensi bagi pembacanya dan saran dari pembaca sangat penting bagi kami sebagai motivasi agar penelitian berikutnya lebih baik lagi.

## **Pengakuan**

Kami ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan kontribusi penting dalam penyelesaian penelitian ini. Terkhusus kepada dosen pengampu mata kuliah Blended Learning Bapak Muhammad Yamin, S.Pd. M. Pd. Beliau telah memberikan bimbingan yang sangat berharga, saran yang konstruktif, dan dukungan tanpa henti sepanjang proses penelitian ini. Tidak lupa, kami ingin menyampaikan

rasa terima kasih yang mendalam kepada keluarga dan teman-teman kami atas dukungan dan pengertian yang mereka berikan kesabaran dan motivasi yang Anda berikan selama masa-masa sulit sangat berarti bagi kami.

Akhir kata, kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang, meskipun tidak dapat disebutkan satu per satu, telah memberikan kontribusi yang signifikan terhadap keberhasilan penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat yang besar bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan praktik pendidikan di masa yang akan datang.

## Referensi

- Cahyono, B. T., Bintoro, I. N., & Nugroho, W. (2022). Pemanfaatan E-Learning Platform Wordwall untuk Menunjang Pembelajaran Daring bagi Guru TK di Kabupaten Banyuwangi. *Khidmatuna: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), Article 1.
- Dewanti, S. C., & Sholihah, U. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Wordwall dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Koordinat Kartesius di SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 7(3), Article 3. <https://doi.org/10.33369/jpmr.v7i3.22260>
- Hartutik, H., & Aprilia, R. (2024). Pengembangan Wordwall: Inovasi Media Pembelajaran Digital Terintegrasi. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), Article 2. <https://doi.org/10.58230/27454312.564>
- Hertina, D., M, N., Gaspersz, V., Nainggolan, E. T. A., Rosmiati, R., Sanulita, H., Suhirman, L., H, L. P., Priskusanti, R. D., Ahmad, A., & Ferdinan, F. (2024). *Metode Pembelajaran Inovatif Era Digital: Teori dan Penerapan* (1 ed.). PT. Green Pustaka Indonesia.
- Hikam, C. S., & Setiawan, A. (2024). Wordwall Website: Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam Merespon Era Digital. *Journal on Education*, 6(3), Article 3. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i3.5679>
- Inovatif, R. guru. (2022). *Game Edukasi Wordwall, Solusi Mengatasi Kejenuhan dalam Pembelajaran*. <https://guruinovatif.id/@redaksiguruinovatif/game-edukasi-wordwall-solusi-mengatasi-kejenuhan-dalam-pembelajaran>
- Janah, B. U., & Ristianah, N. (2024). Penerapan Metode Blended Learning dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Sasana: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 121–128. <https://doi.org/10.56854/sasana.v2i2.318>
- Ma'rifah, M. Z., & Mawardi, M. (2022). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Hyflex Learning Berbantuan Wordwall. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(3), Article 3. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i3.p225-235>
- Nisaurasyidah, I., Soeteja, Z., & Prawira, N. (2021). Penggunaan Media Wordwall Saat Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di Smp. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 10, 468. <https://doi.org/10.24114/gr.v10i2.27502>
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(5), Article 5. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>
- Salmy, S., Mokoginta, D. C. S., & Pangalila, T. (2023). Efektivitas Pemanfaatan Media Berbasis Game (Wordwall) Dalam Melakukan Evaluasi Pembelajaran Terhadap Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). *Civic Education: Media Kajian Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 7(2), Article 2. <https://doi.org/10.36412/jce.v7i2.8345>

- Utami, A. D. D., Marini, A., Nurcholida, N., & Sabanil, S. (2022). Penerapan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), Article 4. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3365>
- Wafiqni, N., & Putri, F. M. (2021). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas. 1*(1).
- Waliulu, Y. S., Wahid, W., Arif, H. M. A., Mokoginta, D., Novita, R., Rukhmana, T., Deni, A., Sentryo, I., Prastawa, S., & Iswahyudi, M. S. (2023). *Pendidikan dalam Transformasi Digital*. Cendikia Mulia Mandiri.