

**WORDWALL: TEROBOSAN KREATIF DALAM MENGATASI TANTANGAN GURU  
PADA PEMBELAJARAN PPKN SEKOLAH DASAR**

**Risma Dwi Astuti<sup>1</sup>, Syafitri Aisyah Ardhia Putri<sup>2</sup>, Tita Putri Nur Fadhilah<sup>3</sup>, Deni Zein  
Tarsidi<sup>4</sup>**

Universitas Sebelas Maret, Jawa Tengah, Indonesia

Email: [rismadwiastuti.909@student.uns.ac.id](mailto:rismadwiastuti.909@student.uns.ac.id), [ardhiaputri54@student.uns.ac.id](mailto:ardhiaputri54@student.uns.ac.id),  
[titaputrii@student.uns.ac.id](mailto:titaputrii@student.uns.ac.id), [denizein@staff.uns.ac.id](mailto:denizein@staff.uns.ac.id)

**Abstrak**

Artikel ini mengkaji efektivitas penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran digital dalam membantu pendidik menghadapi tantangan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di Sekolah Dasar. Metode yang digunakan adalah studi kasus dengan pendekatan kualitatif, melalui observasi, wawancara, dan kajian literatur. *Wordwall*, sebuah platform interaktif, menawarkan beragam fitur permainan edukatif yang memudahkan penyampaian materi dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Wordwall* membantu menciptakan lingkungan belajar yang kreatif dan interaktif, mendukung pemahaman konsep, serta memudahkan peserta didik untuk lebih fokus dan terlibat dalam pembelajaran. Artikel ini merekomendasikan penggunaan *Wordwall* sebagai alternatif media pembelajaran untuk mengatasi minimnya inovasi dalam pembelajaran PPKn, dengan harapan meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik.

*Kata kunci: Tantangan Guru; Kreatif; Wordwall; PPKn; Sekolah Dasar.*

**Abstract**

*This article examines the effectiveness of using Wordwall as a digital learning medium to help teachers overcome challenges in teaching Civic Education (PPKn) in elementary schools. The study employs a qualitative case study method through observation, interviews, and literature review. Wordwall, an interactive platform, offers a variety of educational game features that facilitate content delivery and enhance students' learning motivation. The research findings indicate that Wordwall helps create a creative and interactive learning environment, supports concept comprehension, and enables students to stay more focused and engaged in the learning process. This article recommends the use of Wordwall as an alternative learning medium to address the lack of innovation in Civic Education, with the goal of improving student engagement and learning outcomes.*

*Keywords: Teacher's Challenge; Creative; Wordwall; Civics; Elementary School.*

**Article History**

Received: Desember 2024

Reviewed: Desember  
2024

Published: Desember  
2024

Plagiarism Checker No  
234

Prefix DOI: Prefix DOI:  
10.8734/CAUSA.v1i2.365

**Copyright: Author**

**Publish by: SINDORO**



This work is licensed  
under a [Creative  
Commons Attribution-  
NonCommercial 4.0  
International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

**PENDAHULUAN**

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang perlu mengikuti perkembangan zaman. Namun, mata pelajaran ini seringkali kurang mendapat perhatian dan dianggap kurang relevan di dunia pendidikan saat ini, karena dinilai tidak cukup

adaptif terhadap perubahan dan kurang memberikan manfaat dalam menghadapi persaingan global di era Revolusi Industri 4.0. Oleh karena itu, PKN sangat penting untuk membekali warga negara Indonesia agar tidak mudah terpengaruh oleh dampak negatif teknologi (Silvia and Dewi, 2021). Pendidikan dituntut untuk menjadi lebih kreatif, inovatif, efektif, mandiri, dan cerdas. Perkembangan teknologi, seperti akses internet melalui media sosial, adalah salah satu contoh kemajuan yang semakin pesat di era ini (Budiana *et al.*, 2021). Kurangnya variasi dalam media dan strategi pembelajaran seringkali membuat suasana belajar menjadi monoton dan kurang menarik bagi peserta didik. Rendahnya motivasi dan keaktifan peserta didik selama pembelajaran berlangsung dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran PPKn yang kurang inovatif serta metode mengajar pendidik yang cenderung konvensional (Aisah, Masfiah and Rondli, 2022). Masih kurangnya ketersediaan media pembelajaran mengakibatkan semangat, motivasi, dan kemauan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran menjadi minim. Mereka kurang berkonsentrasi saat mengikuti pelajaran karena media kurang menarik, sehingga peserta didik kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran (Anisa *et al.*, 2024). Oleh karena itu, peran pendidik sebagai penyampai pengetahuan sangat penting, dan mereka harus dapat memilih serta menerapkan metode pembelajaran yang tepat dan efisien bagi peserta didik. Pendidik harus menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar peserta didik termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Proses belajar mengajar akan semakin menarik jika pendidik menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan kreatif. Media pembelajaran yang tepat dan menarik sesuai dengan mata pelajaran dapat membantu penyampaian informasi dan pesan selama pembelajaran berlangsung (Pramesty, Citra Dewi Nugraha and Feriandi, 2023).

Media pembelajaran adalah alat yang mendukung proses belajar mengajar, sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan dapat tercapai secara efisien dan efektif (Nurrita, 2018). Media pembelajaran adalah semua perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari pengirim kepada penerima pesan. Fungsi media ini adalah untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik (Yaumi, 2017). Media pembelajaran adalah sebuah alat bantu yang dapat membantu pendidik dalam memberikan pemahaman cepat kepada peserta didik. Penggunaan media di kelas memudahkan proses menjelaskan materi dan membantu peserta didik dalam pemahaman yang lebih konkret dan terarah (Abdullah, 2016). Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar yang mengandung materi pembelajaran dan menyampaikannya dengan cara yang efektif dan efisien, sehingga mampu membantu peserta didik untuk memahami materi pembelajaran.

Di era digital yang sangat pesat di abad ke-21 ini, pendidik diharapkan dapat menciptakan berbagai inovasi baru untuk membangun pembelajaran yang mampu menarik minat peserta didik. Selain itu, pendidik juga perlu menguasai teknologi, karena di masa kini, peserta didik tidak lepas dari penggunaan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik cenderung lebih cepat merasa bosan jika pembelajaran yang disampaikan kurang menarik. Oleh karena itu, metode pengajaran yang diterapkan pendidik harus mampu menumbuhkan minat dan keinginan peserta didik untuk belajar. Jika pendidik tidak melakukan perubahan dalam pendekatan pengajaran, maka mereka berisiko tertinggal seiring kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Astika, Herianto and Sumardi, 2023). Peserta didik membutuhkan metode pembelajaran yang lebih bervariasi, mudah dipahami, serta berfokus pada kreativitas dan inovasi. Dalam konsep Kurikulum Merdeka, peserta didik tidak dipaksa untuk mencapai tujuan tertentu secara kaku, melainkan diberi kebebasan untuk belajar dengan pendekatan yang

berbeda dari kurikulum sebelumnya. Selain itu, potensi peserta didik dapat dikembangkan tidak hanya melalui pembelajaran formal di kelas, tetapi juga melalui berbagai pengalaman belajar dari lingkungan sekitarnya (Pebriani *et al.*, 2022).

Berdasarkan paparan tersebut, maka penting untuk pendidik sekolah dasar menggunakan kreativitasnya dalam membuat media pembelajaran yang akan digunakan. Penting bagi pendidik untuk menginovasikan pengembangan media pembelajaran interaktif untuk memaksimalkan pembelajaran di era digital dengan efektif. Media yang kurang menarik perhatian dapat menyebabkan peserta didik lebih cepat bosan dan cenderung monoton (Fauziah and Ninawati, 2022). Inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif merupakan langkah penting untuk meningkatkan efektivitas belajar di era digital. Media interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, mendalam, dan partisipatif bagi peserta didik. Namun, upaya ini perlu disertai dengan desain yang cermat, konten yang sesuai, dan perhatian pada aspek aksesibilitas. Dengan penerapan yang tepat, media pembelajaran interaktif dapat menjadi alat yang efektif untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik di tengah perkembangan era digital (Utomo, 2023). Media ajar yang interaktif dapat membantu mendorong pembelajaran yang aktif sehingga peserta didik tidak cepat merasa bosan dan kehilangan konsentrasinya. Pemilihan penggunaan media ajar sebaiknya juga didasari oleh karakter peserta didik. Media ajar dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi sehingga semua ini akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar peserta didik. Media yang digunakan tidak harus memerlukan peralatan yang mahal, namun diharapkan untuk tetap melibatkan interaksi dan pemahaman peserta didik, contohnya yaitu pemanfaatan media teknologi digital yang tidak membutuhkan biaya yang mahal dan dapat diakses dengan mudah. Teknologi berperan penting dalam mencapai tujuan pendidikan, menjadikan proses belajar lebih bermakna dan berkesan. Kemajuan teknologi mendorong peningkatan kreativitas, terutama bagi pendidik, yang perlu berinovasi dalam menciptakan berbagai media pembelajaran (Susilo and Sofiarini, 2020).

Pemanfaatan media digital yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas pendidik dalam proses pembelajaran yaitu, wordwall. Media Wordwall bertujuan untuk mendorong kreativitas pendidik dalam proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar peserta didik. Beberapa keunggulan dari media Wordwall adalah sifatnya yang interaktif dan dapat dicetak, kemampuannya dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar, serta efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi dan numerasi (Nurlaila, Fauziah and Rosyidah, 2024). Wordwall dipilih karena kemudahan dalam penggunaan dan dapat diakses dimanapun dan kapan pun.

Tujuan utama dari penulisan artikel ini adalah untuk menganalisis efektivitas dan manfaat penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran digital dalam membantu pendidik mengatasi tantangan yang muncul dalam pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar. Artikel ini juga bertujuan memberi wawasan baru bagi para pendidik mengenai bagaimana Wordwall dapat menjadi alternatif media yang lebih kreatif dan interaktif dibandingkan dengan media konvensional. Selain itu, diharapkan artikel ini memberikan panduan praktis bagi pendidik yang ingin memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode studi kasus dengan pendekatan kualitatif untuk menggambarkan secara mendalam suatu situasi atau kondisi tertentu. Data yang diperoleh dari hasil pengamatan dan wawancara langsung terhadap objek penelitian ini adalah salah satu SD

Negeri yang ada di Surakarta. Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan, yaitu: wawancara, observasi, dan studi literatur. Wawancara mendalam dilakukan dengan seorang pendidik di kelas rendah, serta dokumentasi terkait implementasi dan keefektifitasan penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran PPKn. Pada artikel ini, penulis menggunakan beberapa jurnal yang relevan sebagai acuan dalam membuat artikel. Kajian literatur ini digunakan untuk membandingkan hasil observasi dan wawancara dengan kajian literatur yang ada. Studi literatur merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data atau sumber-sumber yang terkait dengan topik yang dibahas dalam sebuah penelitian. Pengamatan ini dilakukan untuk melihat kegiatan pembelajaran PPKn dengan jumlah peserta didik yaitu 17 anak, sedangkan wawancara digunakan untuk menggali informasi terkait tantangan pendidik dalam pembelajaran PPKn.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### ***Konsep Media Pembelajaran Wordwall***

*Wordwall* adalah aplikasi game interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, alat penilaian atau sumber belajar berbasis online yang menarik bagi peserta didik. Berbagai konsep permainan interaktif yang disajikan di website *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Sari and Yarza, 2021); (Purnamasari *et al.*, 2022). *Wordwall* adalah salah satu perangkat lunak yang dapat digunakan oleh pendidik untuk membuat kuis interaktif. *Wordwall* menyediakan berbagai macam template, font, dan animasi, sehingga pendidik dapat menggabungkan ide dan kreativitas mereka untuk membuat karya terbaik (Pinta, A. R., Karim, H. A., & Trisna, 2024). Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Wordwall* adalah sebuah platform pembelajaran berbasis permainan yang interaktif dan menarik bagi peserta didik, melalui berbagai jenis kuis interaktif yang dapat disesuaikan. *Wordwall* tidak hanya memfasilitasi proses belajar mengajar, tetapi juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Dengan fitur-fitur yang lengkap, seperti template, font, dan animasi, pendidik dapat menciptakan materi pembelajaran yang kreatif dan variatif, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

*Wordwall* sebagai salah satu media pembelajaran interaktif berbasis digital yang dapat membantu pendidik dalam menciptakan pembelajaran PPKn yang lebih menarik dan efektif. Menurut (Cahyaningsih and Prastowo, 2024), ada beberapa manfaat dari website *Wordwall*, yaitu menjadikan pembelajaran lebih menarik dan beragam, jadi tidak monoton; membantu pendidik dalam memberikan penilaian kognitif yang menarik sehingga peserta didik lebih antusias; membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. (Maghfiroh, 2018) juga menyatakan bahwa website *wordwall* memiliki manfaat meliputi: membuat kegiatan belajar sambil bermain, menarik perhatian peserta didik, mudah untuk digunakan, meningkatkan kreatifitas peserta didik, meningkatkan rasa senang belajar, meningkatkan ingatan peserta didik, sesuai dengan pembelajaran.

### ***Fitur Media Pembelajaran Wordwall yang Cocok untuk Pembelajaran PPKn***

Terdapat banyak fitur permainan menarik di *Wordwall* ini, seperti kuis, penjadohan, memasang pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan sebagainya. Dengan 18 template gratis di *Wordwall*, pengguna dapat mengubah template aktivitas sesuai kebutuhan.

#### **a. Fitur *Match-up***



Gambar 1. Sumber: <https://wordwall.net/id>

Fitur *Match-Up* adalah permainan yang digunakan untuk mencocokkan soal dengan jawaban yang tepat, seperti menemukan fungsi atau arti dari suatu kata atau kalimat (Arrosyad and Antika, 2023). Dalam fitur tersebut, peserta didik mencocokkan kata-kata dengan arti yang sesuai, sehingga membantu mereka memahami kosakata secara lebih efektif dan menyenangkan (Hasbin and Hermuttaqien, 2023).

b. Fitur *Quiz*



Gambar 2. Sumber: <https://wordwall.net/id>

Fitur *Quiz* merupakan permainan berupa pilihan ganda (Arrosyad and Antika, 2023). Melalui fitur *Quiz* peserta didik dapat lebih memahami kosakata dan maknanya. Pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan menarik menyebabkan peserta didik bersemangat dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran (Hasbin and Hermuttaqien, 2023).

c. Fitur *Flash Cards*



Gambar 3. Sumber: <https://wordwall.net/id>

Penggunaan kartu berpetunjuk depan dan jawaban belakang dalam pembelajaran PPKN di SD efektif untuk menguji pemahaman peserta didik secara aktif. Metode ini membantu peserta didik dalam mencocokkan konsep dengan definisi, melatih analisis, dan membuat belajar lebih interaktif (Ardila *et al.*, 2023).

d. Fitur *Win or Lose Quiz*



Gambar 4. Sumber: <https://wordwall.net/id>

Fitur *Win or Lose Quiz* digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Dalam fitur ini, peserta akan memilih jawaban yang dianggap benar dari berbagai pertanyaan (Ardila *et al.*, 2023).

### **Kelebihan dan Kekurangan Wordwall**

*Wordwall* memiliki beberapa kelebihan: (1) Dilengkapi dengan fitur-fitur menarik, yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. (2) Dapat merangsang kreativitas peserta didik dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. (3) Dapat disesuaikan untuk semua jenis tingkatan pada peserta didik. (4) Mudah digunakan. (5) Kuis dapat diakses secara langsung tanpa harus membuat akun. (6) Menyajikan berbagai jenis kuis dalam bentuk permainan dan memiliki tampilan yang menarik. *Wordwall* memiliki beberapa kekurangan: (1) Proses pembuatan yang membutuhkan waktu lama. (2) Sebagai media visual, yang hanya dapat dilihat. (3) Fitur yang dapat digunakan terbatas, harus membeli paket premium. (4) Pengguna gratis hanya dapat membuat 5 konten. (5) Hanya cocok untuk digunakan (Pinta, A. R., Karim, H. A., & Trisna, 2024).

*Wordwall* dapat membantu peserta didik menjadi lebih termotivasi dalam mempelajari PPKn (Vista, Chasanatun and Kustini, 2023). Dengan adanya *Wordwall* hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn meningkat dan meningkatkan presensi kehadiran peserta didik pada mata pelajaran PPKn. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya penggunaan *Wordwall* dapat meningkatkan kehadiran peserta didik dengan membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan (Kusnadi and Azzahra, 2024). *Wordwall*, dengan tampilannya yang menarik dan interaktif, mampu mengubah pembelajaran PPKn menjadi lebih menyenangkan bagi peserta didik sekolah dasar. Melalui berbagai fitur seperti kuis, teka-teki, dan permainan, peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif, sehingga membuat mereka lebih antusias dan termotivasi dalam pembelajaran PPKn (Nurlaila, Fauziah and Rosyidah, 2024).

### **PENUTUP**

*Wordwall* merupakan media pembelajaran digital yang efektif untuk mendukung pengajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di Sekolah Dasar. *Wordwall* menyediakan fitur interaktif yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik, serta mempermudah pemahaman konsep pembelajaran. Penggunaan *Wordwall* memungkinkan pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan tidak monoton, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara keseluruhan. Dengan menggunakan website ini, pendidik dapat menciptakan suasana kegiatan belajar sambil bermain. Beberapa fitur yang dapat digunakan dalam pembelajaran PPKn adalah fitur *Match Up*, *Quiz*, *Flash Cards*, *Win or Lose Quiz*. *Wordwall* dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif berbasis digitalisasi yang tidak memerlukan biaya yang mahal, mudah digunakan, dan dapat diakses di manapun dan kapanpun.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin menyampaikan terima kasih yang tulus kepada pihak satu di antara Sekolah Dasar di Surakarta atas dukungan dan kerja sama yang telah diberikan selama proses penelitian. Selain itu, penulis juga ingin mengapresiasi para penulis jurnal yang telah berkontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan dibidang ini. Referensi-referensi yang disajikan dalam jurnal-jurnal tersebut telah menjadi landasan yang kuat bagi penulis dalam menyusun artikel ini.

## REFERENSI

- Abdullah, R. (2016) 'Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran', *Lantanida Journal*, 4(1), pp. 35–49.
- Aisah, R.N., Masfuah, S. and Rondli, W.S. (2022) 'Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar PPKn di SD', *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 08(01), pp. 671–685.
- Anisa, N. et al. (2024) 'Pengembangan Media Pembelajaran Riddle pada Pembelajaran PKN Kelas I SD', *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(7), pp. 257–261.
- Ardila, I. et al. (2023) 'Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Wordwall di SMA Negeri 1 Ciruas', *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(6), pp. 7247–7258.
- Arrosyad, M.I. and Antika, D. (2023) 'IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary Analisis Penggunaan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Terpadu untuk Meningkatkan Daya Tarik Belajar Siswa di Sekolah Dasar', 1, pp. 414–423.
- Astika, S., Herianto, E. and Sumardi, L. (2023) 'Pengaruh Implementasi E-learning Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar PPKn', *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), pp. 154–160.
- Budiana, I. et al. (2021) 'Menjadi guru profesional di era digital', 02(3), pp. 144–161. Available at: <https://doi.org/10.33853/jiebar.v2i2>.
- Cahyaningsih, E. and Prastowo, A. (2024) 'Wordwall: Inovasi Media Pembelajaran Penilaian Kognitif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Madrasah Ibtidaiyah', 1(1), pp. 57–73.
- Fauziah, M.P. and Ninawati, M. (2022) 'Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar', *JURNAL BASICEDU*, 6(4), pp. 6505–6513.
- Hasbin, N.N.H. and Hermuttaqien, M.I.B.P.F. (2023) 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Kosakata Siswa Kelas II UPT SPF SDN Pannara Kota Makassar', *Pinisi Journal PGSD*, 1(November), pp. 1–8.
- Kusnadi, E. and Azzahra, S.A. (2024) 'Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlah Padakembang Tasikmalaya', *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2), pp. 323–339.
- Maghfiroh, K. (2018) 'Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda', *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), pp. 64–70.
- Nurlaila, E., Fauziah, E.N. and Rosyidah, A. (2024) 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall pada Pembelajaran PKN SD untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa', *Jurnal Pendidikan Karakter JAWARA (Jujur, Adil, Wibawa, Amanah, Religius, Akuntabel)*, 10(1), pp. 36–45.
- Nurrita, T. (2018) 'Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Jurnal misykat*, 03(01), pp. 171–187.
- Pebriani, S. et al. (2022) 'Dampak Penerapan Kurikulum Merdeka terhadap Kreativitas dan

- Inovasi Guru di SMP Negeri 1 Masbagik', *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika*, 6(1), pp. 7174–7187. Available at: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v6i1.460>.
- Pinta, A. R., Karim, H. A., & Trisna, L. (2024) 'Implementasi Penggunaan Media Wordwall Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa di SMPN 3 Kecamatan Guguak Azizah Rahma Pinta dimensi pendidikan . Pendidikan dan teknologi saat ini tidak dapat dipisahkan lagi , karena pe', 5(1), pp. 126–134.
- Pramesty, Citra Dewi Nugraha, N. and Feriandi, Y.A. (2023) 'Peranan Penggunaan Film Pendek Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran PPKn', *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 2(1), pp. 383–391.
- Purnamasari, S. et al. (2022) 'Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall', *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), pp. 70–77.
- Sari, P.M. and Yarza, H.N. (2021) 'Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz dan Wordwall pada Pembelajaran IPA bagi Guru-Guru SDIT Al-Kahfi', 4(April), pp. 195–199.
- Silvia, S. and Dewi, D.A. (2021) 'Tantangan Pembelajaran PKn di Era 4.0', 5(2), pp. 286–289.
- Susilo, A. and Sofiarini, A. (2020) 'Peran Guru Sejarah dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran The Role of History Teachers in Utilizing Learning Media Innovations', *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(2), pp. 79–93.
- Utomo, F.T.S. (2023) 'Inovasi Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajar', *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02), pp. 3635–3645.
- Vista, E.R.B., Chasanatun, F. and Kustini (2023) 'Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Iv Melalui Media Game Online Wordwall Pada Mata Pelajaran PPKn', *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 2(7), pp. 271–279.
- Yaumi, M. (2017) '1 MEDIA PEMBELAJARAN: Pengertian, Fungsi, dan Urgensinya bagi Anak Milenial', pp. 1–21.