

Optimalisasi Media Pembelajaran Berbasis Website: Wordwall.net untuk Kemudahan Interaksi dan Evaluasi Hasil Pembelajaran Siswa

Tri Sagirani^{1*}, Nunuk Wahyuningtyas², Sri Hariani Eko Wulandari³, Oktaviani⁴

¹²³Prodi Sistem Informasi, Universitas Dinamika

⁴Prodi Manajemen, Universitas Dinamika

Email: 1tris@dinamika.ac.id, 2nunuk@dinamika.ac.id,
3yani@dinamika.ac.id, 4okta@dinamika.ac.id

Abstrak

Implementasi Kurikulum Merdeka menuntut Guru untuk lebih kreatif mempersiapkan berbagai media pembelajaran. Optimalisasi media berbasis website dalam pembelajaran menjadi sebuah kebutuhan untuk Guru. Program pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan guna menjawab tantangan bagi Guru dan dilaksanakan dalam bentuk pelatihan secara intensif. Sasaran pelaksanaan kegiatan adalah Guru yang ada pada jenjang Pendidikan TK, SD dan SLB di berbagai wilayah/ kota di Jawa Timur. Dalam pelaksanaannya telah dilakukan survey terhadap Guru dan didapatkan bahwa Guru membutuhkan aplikasi bantu lain dari yang biasa digunakan, untuk membangun media pembelajaran yang dapat menghadirkan kemenarikan dan disenangi oleh siswa, dan aplikasi yang terpilih adalah wordwall. Aplikasi wordwall menjadi salah satu aplikasi yang dapat digunakan oleh Guru untuk membangun media pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik bagi peserta didik. Aplikasi Wordwall ini disajikan berbasis website dan memberi kemudahan Guru dalam melakukan evaluasi hasil belajar siswa. Dari survey terhadap 213 Guru, selanjutnya diseleksi dan terpilih 60 Guru untuk mengikuti pelatihan intensif pemanfaatan aplikasi wordwall. Keberhasilan program ini diukur berdasarkan penilaian dari peserta, bahwa pelaksanaan program berjalan dengan baik, sesuai dengan harapan dan sangat memberikan nilai tambah bagi Guru dalam mengembangkan media pembelajaran, ini terlihat pada nilai rata-rata yang diberikan oleh peserta dalam questioner adalah 3,77 dari skala 1 sampai 4.

Kata Kunci: pelatihan intensif, wordwall, media pembelajaran

Abstract

The implementation of the Merdeka Curriculum requires teachers to be more creative in preparing learning media. Optimization of website-based media in learning is a necessity. This community service program is carried out to answer challenges for teachers and is carried out in the form of intensive training. The target of the implementation of the activity is teachers at the kindergarten, elementary and special school education levels in East Java. In its implementation, a survey of teachers has been carried out and it was found that teachers need other auxiliary applications to build learning media that students like and are more interesting, and the selected application is wordwall. The Wordwall application is website-based and makes it easier for teachers to evaluate student learning outcomes. From a survey of 213 teachers, 60 teachers were selected to take part in intensive training on the use of wordwall applications. The success of this program is measured by the assessment of participants, that the implementation of the program is going well, in accordance with expectations and providing added value for teachers developing learning media in the average score given by participants of 3.77 on a scale of 1 to 4.

Keyword: intensive training, wordwall, learning media

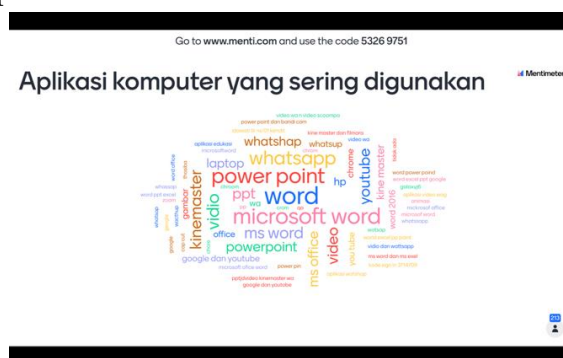
PENDAHULUAN

Pandemi Covid 19 telah merubah wajah dari Pendidikan di Indonesia. Bidang Pendidikan menjadi salah satu yang berdampak akibat pandemi ini. Guna mengatasi krisis pembelajaran yang terjadi, Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi meluncurkan Kurikulum Merdeka dan Platform Merdeka Mengajar. Mendikbudristek menyampaikan dan merujuk berbagai studi nasional maupun internasional, bahwa krisis pembelajaran di Indonesia telah berlangsung lama dan belum membaik dari tahun ke tahun. Krisis pembelajaran semakin bertambah karena pandemi Covid-19 (R. P. Sari et al., 2021)(G. A. Sari, 2020) yang menyebabkan hilangnya pembelajaran (*learning loss*) dan meningkatnya kesenjangan dalam proses pembelajaran. Dalam segi literasi, *learning loss* yang terjadi setara dengan 6 bulan belajar, sedangkan pada numerasi, *learning loss* tersebut setara dengan 5 bulan belajar. Kurikulum Merdeka menjadi salah satu bentuk kurikulum yang komprehensif dan efektif untuk memitigasi dan memperbaiki ketertinggalan pembelajaran pada masa pademi Covid-19.

Terdapat beberapa keunggulan yang dimiliki oleh Kurikulum Merdeka antara lain, kurikulum yang dihadirkan lebih sederhana dan mendalam, karena kurikulum merdeka ini memiliki fokus pada materi yang esensial dan benar-benar memperhatikan pengembangan kompetensi peserta didik pada fasenya. Kurikulum merdeka akan lebih merdeka karena bagi tenaga pendidik dan peserta didik akan lebih menghadirkan rasa merdeka dalam belajar. Peserta didik merdeka memilih mata pelajaran sesuai minat, bakat, dan aspirasinya. Sedangkan bagi pendidik, mereka akan mengajar sesuai tahapan capaian dan perkembangan peserta didik dikelasnya. Bagi sekolah memiliki wewenang untuk mengembangkan dan mengelola perjalanan kurikulum dan pembelajaran sesuai dengan

karakteristik satuan pendidikan dan peserta didik. Keunggulan yang lain dari penerapan Kurikulum Merdeka ini adalah kurikulum dihadirkan lebih dekat dan lebih relevan serta interaktif di mana pembelajaran melalui kegiatan proyek akan memberikan kesempatan lebih luas kepada peserta didik untuk hadir dan menikmati semua proses secara aktif serta mengeksplorasi isu-isu aktual. Kurikulum Merdeka ini dapat diterapkan diberbagai level satuan pendidikan mulai dari PAUD, TK, SD, SMP, SMA sederajat dan juga SLB.

Guna mempersiapkan berlangsungnya Kurikulum Merdeka disekolah, maka Guru sebagai arsitek pembelajaran harus dibelakali lebih banyak pengetahuan untuk dapat menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, terlebih lagi Ketika pembelajaran harus dilangsungkan secara daring. Guru perlu mengenal banyak *tools* bantu yang dapat digunakan untuk membantu pendidik dan peserta didik serta dapat mendukung proses pembelajaran secara daring. Dari survey awal yang dilakukan pelaksana pada 213 Guru pada satuan Pendidikan TK, SD dan SLB di Wilayah Jawa Timur. Data menunjukkan bahwa sangat terbatas sekali aplikasi komputer yang biasa digunakan oleh Guru. Jika dibuat 5 pilihan terbanyak, aplikasi yang sering digunakan adalah Microsoft Word, Microsoft Power Point, Whatsapp, Youtube dan Kinemaster. Gambar 1 berikut adalah hasil survey yang dilakukan pelaksana pada sebuah webinar nasional dengan menggunakan aplikasi mentimeter.com.



Gambar 1. Hasil Survey Awal

Berdasarkan data diatas, pelaksana menangkap sebuah permasalahan bahwa Guru perlu lebih dibekali dengan beragam tools bantu untuk menyajikan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan digemari siswa. Melalui kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang mengusung tema tentang optimalisasi media berbasis website untuk memaksimalkan interaksi dalam pembelajaran dan kemudahan evaluasi hasil belajar siswa ini, Guru akan dilatih secara intensif untuk mengenal aplikasi bantu bernama wordwall.

Aplikasi wordwall merupakan salah satu aplikasi yang tersedia di internet yang dapat digunakan oleh Guru untuk membangun media pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik bagi peserta didik (Sun'iyah, 2020)(Farhaniah, 2021)(Sinaga & Soesanto, 2022). Aplikasi Wordwall disajikan berbasis website yang dapat diakses pada laman wordwall.net, aplikasi ini juga mampu menghadirkan kemudahan bagi Guru dalam melakukan evaluasi dan penilaian terhadap siswa. Hal yang menyenangkan dalam aplikasi wordwall ini yaitu konsep *gamification* yang digunakannya. *Gamification* adalah sebuah rangkaian proses atau konsep *game* yang salah satu kelebihannya dapat meningkatkan motivasi dan kinerja dalam hal ini adalah dalam proses belajar. Peserta didik terlibat secara langsung dalam proses belajar dan evaluasi, dan ini dapat meningkatkan rasa antusias dalam menjalankan tantangan yang ada (Hamari, 2015)(Hulsey, 2019). Hasil dari proses belajar ini dapat berupa sebuah pengalaman pengguna atau yang sering dikenal dengan istilah *user experience* dan meningkatkan hasil dari keterlibatan pengguna yang berbentuk nilai tertentu atau capaian lain selama proses pembelajaran berlangsung (Huotari & Hamari, 2012) Konten *Gamification* yang dapat

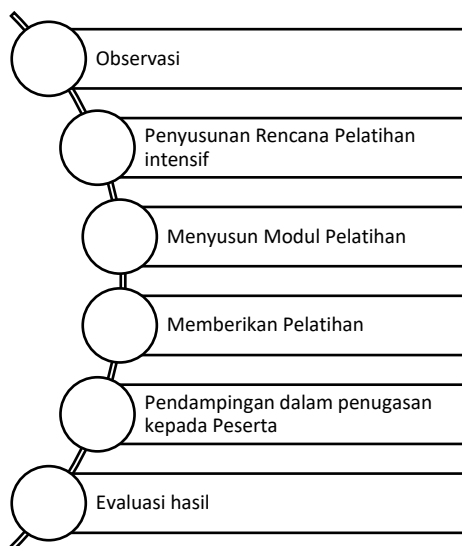
digunakan dalam proses belajar antara lain elemen dalam permainan, mekanisme yang digunakan dalam permainan, serta menuntut peserta didik berfikir seperti permainan yaitu mengubah konten pembelajaran agar berjalan layaknya sebuah proses permainan (Llerena-Izquierdo, 2021). Dalam aplikasi wordwall berbasis website tersedia berbagai contoh yang beragam baik tipe permainan, mata pelajaran yang dipilih dan juga beragam kreatifitas dari *member* yang bergabung dalam aplikasi wordwall. Contoh yang ada ini dapat digunakan sebagai referensi bagi guru dalam membangun media pembelajaran. Tawaran kemudahan dalam merancang asesmen menjadi kemudahan tersendiri bagi Guru atau bagi pengguna baru sekalipun dalam memanfaatkan aplikasi wordwall ini untuk membangun media dengan kreatif dan inovatif untuk pembelajaran dikelas masing-masing, selain itu pemanfaatan media pembelajaran online dapat menggeser paradigma negatif yang beredar di masyarakat tentang penggunaan *smartphone* oleh anak, dan penggunaan aplikasi wordwall secara online ini sangatlah mudah untuk diterapkan, dengan kemauan Guru dalam merancang pembelajaran. Dengan demikian diharapkan dengan adanya kegiatan pengabdian masyarakat ini Guru menjadi mampu dan mau menghasilkan beragam jenis media pembelajaran khususnya menggunakan aplikasi berbasis website yaitu wordwall.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan akan menjelaskan tiga hal utama yaitu sasaran kegiatan, tahapan kegiatan dan pelaksanaan kegiatan.

Sasaran dalam pelaksanaan program kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah Guru yang ada pada jenjang Pendidikan TK, SD dan SLB yang mengajar di berbagai wilayah/ kota di Jawa Timur.

Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dibagi dalam tahapan atau langkah-langkah yang dilaksanakan untuk mencapai dan menghadirkan solusi dari permasalahan yang dihadapi oleh mitra, Adapun tahapan dapat dilihat pada gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Tahapan Program

Semua tahapan diatas dilakukan dalam masa pandemi yang berlaku regulasi pembatasan pertemuan dengan mitra, sehingga kegiatan-kegiatan dirancang dan dilaksanakan secara daring. Pelaksanaan kegiatan ini difokuskan pada beberapa kegiatan sesuai tahapan yang telah dijelaskan sebelumnya itu.

Observasi : telah dijelaskan sebelumnya bahwa pada tahap ini telah dilakukan survey pada 213 Guru yang dilaksanakan pada 7 Nopember 2020 dan didapatkan bahwa Guru membutuhkan aplikasi bantu yang lain dari yang biasa digunakan, untuk membangun media pembelajaran lebih disukai siswa dan lebih menarik, dan aplikasi yang terpilih adalah wordwall. Dari 213 Guru diseleksi dan terpilih 60 Guru untuk mengikuti pelatihan intensif ini. penyusunan rencana pelatihan intensif. Indikator seleksi berdasarkan pada komitmen Guru untuk mengikuti seluruh rangkaian

kegiatan dan melakukan tindak lanjut (aksi nyata).

Penyusunan Rencana Kegiatan: kegiatan pelatihan yang dilaksanakan 2 minggu setelah observasi hingga 20 Nopember 2020. Pada penyusunan rencana ini diputuskan akan dilaksanakan pelatihan 4x hari sabtu dengan durasi 16 JP penyampaian materi dan 16 JP Guru menyusun dan melaksanakan tindak lanjut yang terukur.

Menyusun Modul Pelatihan: Modul pelatihan disusun sesuai fitur yang ada pada laman wordwall.net yang keseluruhan materinya disampaikan dalam konsep gamifikasi.

Pelaksanaan Pelatihan: Seperti disebutkan pada penyusunan rencana bahwa kegiatan pelatihan dilaksanakan pada 4x hari sabtu dengan durasi 16 JP. Pelatihan dilaksanakan Dibulan Januari 2020 sampai Februari 2021. Daftar penyampaian materi sebagai berikut :

Tabel 1. Daftar Pelatihan 16 JP

No	Jumlah JP	Kegiatan	Indikator keberhasilan
1	4 JP	Materi tipe 1 sd 5	Guru hadir dalam pelatihandan dapat
2	4 JP	Materi tipe 6 sd 10	menyusun media sesuai materi yang
3	4 JP	Materi tipe 11 sd 14	diajarkan dan mengirim kan hasil
4	4 JP	Materi tipe 15 sd 18	Latihan saat kegiatan pelatihan berlangsung

Pendampingan dalam penugasan: Aktifitas peserta (Guru) berikutnya adalah Menyusun rencana, melakukan eksekusi rencana/ scenario, melakuka pembelajaran di kelas dan berbagi praktik baik. Pada tahapan ini dilaksanakan dalam 20 JP selama Bulan Maret 2021, Guru menyusun dan melaksanakan tindak lanjut yang terukur. Rincian kegiatan penugasan dapat dilihat pada table 1 tentang daftar

penugasan yang berisi durasi dalam JP, kegiatan dan indikator keberhasilan berikut ini:

Tabel 1. Daftar Penugasan 20 JP

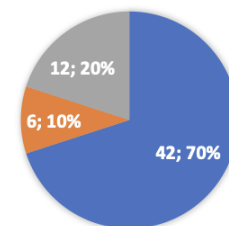
No	Jumlah JP	Kegiatan	Indikator keberhasilan
5	4 JP	Guru menyusun rencana	Guru hadir dalam pendampingan dan rencana/ scenario media tersusun
6	2 x 4 JP	Guru melakukan eksekusi rencana/ skenario	Guru berhasil Menyusun media pembelajaran menggunakan wordwall sesuai yang direncanakan dan link terunggah di folder yang tersedia
7	4 JP	Guru melakukan aksi nyata dalam pembelajaran di kelas	Guru melakukan aktifitas pengajaran di kelas dengan memanfaatkan media pembelajaran menggunakan wordwall yang telah disusun
8	4 JP	Guru berbagi praktik baik	Guru hadir dalam kegiatan penutupan yang di isi dengan saling berbagi praktik baik

Evaluasi Hasil : Pada kegiatan terakhir (berbagi praktik baik sekaligus dilakukan evaluasi terhadap hasil pelaksanaan seluruh tahapan dalam program kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan oleh pelaksana, dengan sasaran utama adalah Guru atau pendidik. Evaluasi ini dilaksanakan pada Bulan April 2021.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam rentang waktu 6 Bulan efektif, mulai Nopember 2020 hingga April 2021 dan diikuti dengan seksama dan intensif oleh 60 Guru yang ada pada jenjang Pendidikan TK, SD dan SLB yang mengajar di berbagai wilayah/ kota di Jawa Timur. Jumlah peserta dari tiga satuan Pendidikan seperti tampak pada grafik berikut ini.

JUMLAH PESERTA BERDASAR SATUAN PENDIDIKAN



Gambar 3. Persentase Asal Satuan Pendidikan

Adapun peserta berasal dari 12 kota yang berbeda di wilayah provinsi Jawa Timur. Asal kota dari peserta disampaikan pada tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Daftar Asal Kota Peserta

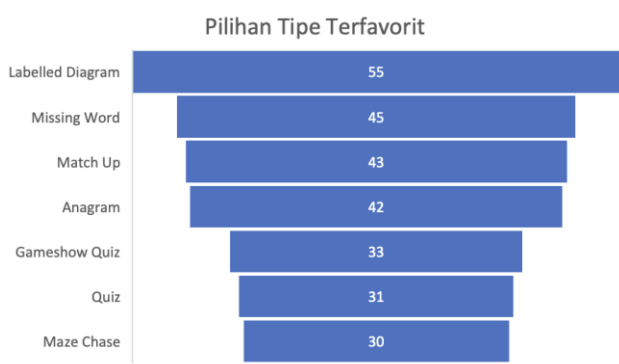
No.	Asal Kota	Jumlah Guru
1.	Bangkalan	1
2.	Gresik	1
3.	Malang	2
4.	Mojokerto	5
5.	Nganjuk	1
6.	Pacitan	1
7.	Pamekasan	4
8.	Ponorogo	4
9.	Probolinggo	1
10.	Sidoarjo	7
11.	Surabaya	16
12.	Tulungagung	17
Jumlah		60

Guru sebagai peserta pelatihan ini diakhir sesi menyusun aksi nyata dalam melakukan pembelajaran di kelas dengan menggunakan aplikasi wordwall sesuai mata pelajaran yang diajarkan. Guru dapat memilih 5 tipe dari 18 tipe yang diajarkan dalam pelatihan untuk melakukan aksi nyata. Adapun 18 tipe dalam wordwall yang diajarkan yaitu:

1. Tipe *Quiz*, yaitu fitur pada wordwall yang menampilkan soal dalam bentuk pilihan ganda layaknya soal kuis pada umumnya
2. Tipe *Open the Box*, pada fitur ini siswa diminta untuk menebak isi kotak dengan yang tersedia.
3. Tipe *Match Up*, yaitu fitur yang digunakan untuk mencocokkan jawaban dengan soal/ definisi/ narasi yang sesuai.
4. Tipe *Anagram*, yaitu fitur yang digunakan dengan cara menyusun dan meletakkan huruf yang dikehendaki sesuai dengan posisi susunan tertentu dan membentuk kata yang telah ditentukan
5. Tipe *Labelled Diagram*, yaitu fitur yang meminta siswa menyusun gambar melalui klik dan drag.
6. Tipe *Random Cards*, fitur yang dilakukan untuk menyampaikan tebakan dalam bentuk kartu yang sudah disusun dan diacak oleh sistem secara otomatis.
7. Tipe *Maze Chase*, yaitu fitur permainan untuk menuju pada posisi jawaban yang benar yang telah ditentukan sebelumnya, sambil berusaha untuk menghindari dari kejaran monster
8. Tipe *Categorize*, yaitu fitur pada wordwall yang dapat digunakan Guru untuk mengkategorikan jawaban dan meletakkan pada kolom yang telah tersedia.
9. Tipe *Find the Match*, fitur untuk mencocokkan gambar yang sudah tersedia.
10. Tipe *Wordsearch*, yaitu fitur dalam permainan yang dapat digunakan oleh siswa untuk menemukan huruf yang tersembunyi dalam tantangan tersebut.
11. Tipe *Matching*, yaitu fitur permainan dengan cara memasangkan pilihan dari siswa sampai jawabannya sesuai dengan kunci yang sudah disusun sebelumnya oleh Guru
12. Tipe *Rank Order*, yaitu fitur permainan yang digunakan dengan menyusun jawaban dengan cara *drag and drop* sampai susunan/ urutan jawaban menjadi benar.
13. Tipe *Missing Word*, yaitu fitur permainan yang dapat dilakukan dengan *klik drag* dan melepas jawaban siswa serta memasangkan jawaban yang benar pada kotak kosong yang tersedia dalam media pembelajaran.
14. Tipe *Random Wheel*, yaitu permainan dengan memutar roda, dan siswa akan menjawab sesuai berhentinya jarum pada bagian rota yang telah disiapkan.
15. Tipe *Group Sort*, yaitu fitur permainan dalam wordwall yang dapat digunakan dengan *drag and drop* untuk mengelompokkan jawaban pada grup dari setiap jawaban.
16. Tipe *Airplane*, yaitu permainan dengan menggunakan tombol panah pada *keyboard* untuk menerbangkan pesawat virtual yang tersedia untuk menuju jawaban yang benar sambil menghindari dari jawaban yang salah.
17. Tipe *Unjumble*, yaitu fitur permainan *drag and drop* kata-kata yang tersedia hingga menjadi susunan jawaban berupa kalimat yang benar.
18. Tipe *Gameshow Quiz*, yaitu fitur permainan berupa pilihan ganda dengan batas durasi waktu tertentu, jumlah nyawa, dan poin bonus yang menjadikan permainan jauh lebih menantang dan menarik.

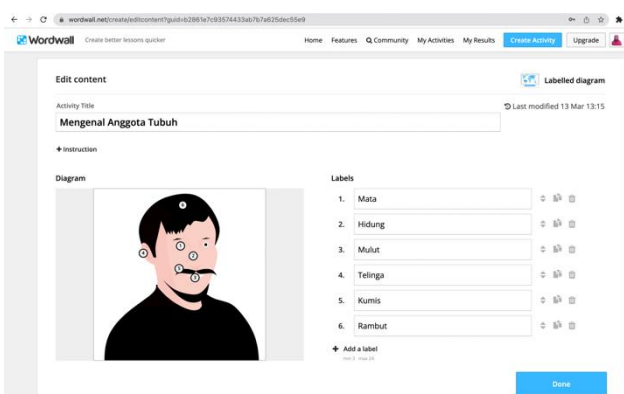
Dalam pelaksanaan pelatihan dan tugas mandiri bagi peserta/ Guru untuk melakukan aksi nyata, Setiap guru ditugaskan membuat 5 media pembelajaran menggunakan wordwall sesuai

pilihan masing-masing. Dari 18 tipe yang diajarkan dalam pelatihan terdapat tipe utama atau tertentu yang menjadi favorit Guru dalam pelaksanaan aksi nyata. Berikut ini adalah 7 topik yang paling sering digunakan oleh guru dalam pelaksanaan aksi nyata dalam pembelajaran di kelas.



Gambar 4. Pilihan Tipe Favorit

Berikut ini adalah contoh hasil media pembelajaran yang digunakan sebagai media dalam aksi nyata pembelajaran di kelas. Gambar berikut adalah tangkapan layar dari persiapan Guru dalam membangun media pembelajaran, dengan tipe *Labelled Diagram* untuk tema pembelajaran Mengenal nama anggota tubuh.



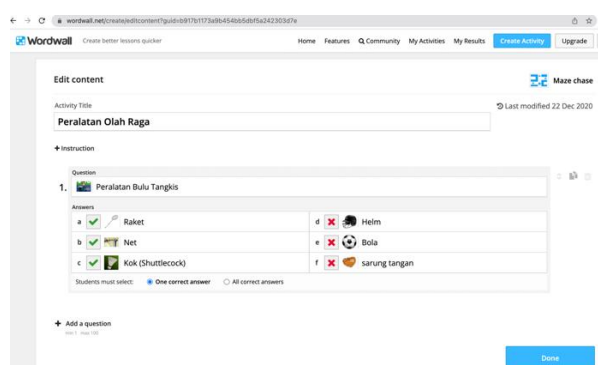
Gambar 5. Tampilan Menu Menyusun Soal

Gambar berikut ini adalah tampilan media pembelajaran yang dapat diikuti oleh peserta didik dengan menggunakan perangkat komputer ataupun smartphone.



Gambar 6. Tampilan Tipe *Labelled Diagram*

Contoh lain adalah tangkapan layar dari persiapan Guru dengan menggunakan tipe *Maze Chase* untuk tema pembelajaran Mengenal peralatan olah raga.



Gambar 7. Tampilan Menu Menyusun Soal (Maze Chase)

Gambar berikut ini adalah tampilan media pembelajaran yang diikuti oleh peserta didik dengan menggunakan perangkat komputer ataupun smartphone untuk tema mengenal peralatan olah raga.



Gambar 8. Tampilan Tipe *Maze Chase*

Setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang telah disusun, Guru dapat melihat hasil pelaksanaan aksi nyata dalam pembelajaran dikelas, berikut ini adalah contoh tangkapan layar untuk catatan hasil peserta didik.



Gambar 9. Tampilan Tipe *Maze Chase*

Pada akhir pelaksanaan pelatihan, tim pelaksana melakukan pengukuran tentang efektifitas pelaksanaan pelatihan. Berikut adalah hasil penyebaran quesioner untuk menggali penilaian dari peserta.

Tabel 4. Hasil Evaluasi Pelaksanaan

Uraian Pernyataan	Nilai (skala 1-4)
Pelatihan dapat menambah peningkatan wawasan dalam membangun media pembelajaran?	3,87
Kualitas materi secara keseluruhan sudah baik	3,79
Kualitas narasumber dalam menyampaikan materi sudah baik	3,81
Sesi diskusi/penugasan/aksi nyata berjalan efektif dan dapat dilaksanakan sesuai rencana	3,73
Kemudahan sistem pelatihan dapat diikuti dengan baik	3,76
Efesiensi waktu penyelenggaraan program sesuai harapan (durasi waktu pelaksanaan)	3,73
Kualitas audio dan visual saat pelatihan yang dilaksanakan secara daring sudah baik	3,69
Rata-rata penilaian peserta	3,77

Dengan pengukuran berdasarkan penilaian dari peserta, maka secara umum pelaksanaan program berjalan dengan baik, sesuai dengan harapan peserta dan secara umum sangat memberikan nilai tambah bagi Guru dalam mengembangkan media pembelajaran, hal ini terlihat pada nilai rata-rata yang diberikan oleh peserta pada lembar evaluasi adalah 3,77 dengan skala 1 sampai 4 (1 : sangat kurang, 2: kurang, 3: baik, 4: sangat baik)

KESIMPULAN DAN SARAN

Revolusi teknologi industri 4.0 erat terhubung dengan pemanfaatan teknologi yang dapat membantu aktivitas manusia khususnya bagi Guru dan Siswa dalam proses pembelajaran.. Proses pembelajaran yang dilakukan secara daring dimana pandemi tidak dapat lepas dari teknologi. Dalam pelaksanaan pembelajaran daring sangat dibutuhkan sebuah tools bantu yang sesuai dengan karakter anak yang dapat belajar dengan gembira. Wordwall merupakan salah satu media evaluasi pembelajaran online sangat menarik. Aplikasi wordwall memiliki fitur yang lebih beragam dan dapat memudahkan Guru dalam menyusun media pembelajaran dan membantu Guru dalam melakukan evaluasi. Wordwall memiliki fitur yang dapat membantu Guru menjadwalkan proses evaluasi dan menampilkan hasil dari evaluasi. Kegiatan ini mendapatkan respon yang baik, dengan ditunjukkan dari rata-rata penilaian peserta sebesar 3,77 dari skala 4.

DAFTAR PUSTAKA

- Farhaniah, S. (2021). Penerapan Media Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 127 Kota Jambi. *Skripsi*.
- Hamari, J. (2015). Gamification. Motivations & Effects. In *Doctoral Dissertations 11/2015*.
- Hulsey, N. (2019). Defining Gamification. In *Games in Everyday Life: For Play*. <https://doi.org/10.1108/978-1-83867-937-820191003>
- Huotari, K., & Hamari, J. (2012). Defining gamification - A service marketing perspective. *Proceedings of the 16th International Academic MindTrek Conference 2012: "Envisioning Future Media Environments"*, *MindTrek 2012*. <https://doi.org/10.1145/2393132.2393137>
- Llerena-Izquierdo, J. (2021). Introducing Gamification to Improve the Evaluation Process of Programing Courses at the Salesian Polytechnic University (Guayaquil, Ecuador). In *Advances in Intelligent Systems and Computing* (Vol. 1273, pp. 402–412).

https://doi.org/10.1007/978-3-030-59194-6_33

- Sari, G. A. (2020). Dampak Sistem Kegiatan Belajar Mengajar (Kbm) Daring Akibat Covid-19 Terhadap Siswa. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 8(2).
<https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i2.848>
- Sari, R. P., Tusyantari, N. B., & Suswandari, M. (2021). Dampak Pembelajaran Daring Bagi Siswa Sekolah Dasar Selama COVID-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1).
<https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.732>
- Sinaga, Y. M., & Soesanto, R. H. (2022). Upaya Membangun Kedisiplinan melalui Media Wordwall dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2).
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.1617>
- Sun'iyah, S. L. (2020). Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pai Di Tingkat Pendidikan Dasar. *Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 7(1).