

---

**BERMAIN BERSAMA PENGETAHUAN PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME ONLINE WORD WALL****Sulfi Purnamasari, Fika Rahmanita, Soffi Soffiatun, Wiwit Kurniawan, Fiqoh Afriliani**

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pamulang

[dosen02214@unpam.ac.id](mailto:dosen02214@unpam.ac.id) [dosen01930@unpam.ac.id](mailto:dosen01930@unpam.ac.id); [dosen00762@unpam.ac.id](mailto:dosen00762@unpam.ac.id)  
[dosen01157@unpam.ac.id](mailto:dosen01157@unpam.ac.id), [dosen02576@unpam.ac.id](mailto:dosen02576@unpam.ac.id),**Abstrak**

Salah satu cara untuk bisa meningkatkan aktivitas belajar siswa adalah guru perlu menerapkan media pembelajaran yang bervariasi dan interaktif berbentuk game atau permainan pada teknologi seperti smartphone ataupun laptop. Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik terdapat beberapa media pembelajaran yang bisa digunakan, salah satunya adalah game online Wordwall. Harapannya siswa dapat menikmati proses pembelajaran yang lebih terbuka dan percaya diri sehingga pemahaman serta keterampilan siswa menjadi lebih baik. Tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan ini adalah untuk memberikan solusi dalam meningkatkan kreativitas guru dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa, dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis game online Wordwall sebagai bentuk implementasi dari perkembangan teknologi pendidikan. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode sosialisasi dan praktek membuat soal pembelajaran berbentuk games. Dari hasil kegiatan diketahui bahwa sebagian besar guru sudah dapat menggunakan aplikasi Wordwall melalui praktek langsung. Sebagian besar peserta juga sudah memahami mengenai manfaat penggunaan aplikasi Wordwall dalam kegiatan pembelajaran.

**Kata kunci : Media, Pembelajaran, Game Online, Wordwall****Abstract**

*One way to increase student learning activities is that teachers need to apply varied and interactive learning media in the form of games or games on technology such as smartphones or laptops. To create interesting learning, there are several learning media that can be used, one of which is the online game Wordwall. It is hoped that students can enjoy a more open and confident learning process so that students' understanding and skills become better. The goal to be achieved in this activity is to provide solutions to increase teacher creativity in the learning process and improve student learning outcomes, by utilizing online game-based learning media Wordwall as a form of implementation of educational technology developments. The method used in this activity is the method of socialization and the practice of making learning questions in the form of games. From the results of the activity, it is known that most of the teachers are able to use the Wordwall application through direct practice. Most of the participants also understood the benefits of using the Wordwall application in learning activities.*

**Key Words: Media, Learning, Game Online, Wordwall**

## A. PENDAHULUAN

Belajar merupakan kewajiban siswa. Keberhasilan siswa dalam pendidikan yang ditempuh tergantung pada proses belajar yang dilakukan siswa tersebut. Perilaku belajar seorang siswa sangat berpengaruh terhadap kelangsungan pembelajarannya. Belajar merupakan sebuah proses kegiatan yang terjadi antara tenaga pendidik dan peserta didik, dalam prosesnya belajar ditujukan untuk menghasilkan sebuah perubahan tingkah laku serta pengetahuan, pada hakikatnya proses belajar adalah hasil yang ditampakkan untuk mencapai peningkatan baik kemampuan, keterampilan dan juga pengetahuan.

Guru merupakan ujung tombak pendidikan yang bersentuhan langsung dengan peserta didik. Guru adalah sebuah profesi yang dalam melaksanakan tugasnya dituntut untuk bertindak secara profesional. Menjadi seorang guru wajib memiliki kompetensi-kompetensi tertentu untuk dapat melaksanakan tugas secara profesional. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 menjelaskan guru wajib memiliki empat kompetensi yang meliputi kompetensi paedagogik, kompetensi sosial, kompetensi kepribadian, dan kompetensi profesional. Kompetensi-kompetensi tersebut mencerminkan guru ideal yang terlihat ketika guru berinteraksi dengan peserta didik melalui kegiatan proses belajar mengajar di kelas dan berinteraksi dengan rekan-rekan.

Melakukan evaluasi hasil belajar merupakan kompetensi pada dimensi paedagogik, evaluasi hasil belajar dilakukan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirancang oleh guru. Jadi untuk melakukan evaluasi hasil belajar,

seorang guru dituntut kompeten menentukan cara-cara evaluasi, mulai dari pendekatannya, penyusunan alat evaluasi dan cara pengolahan data, serta mempergunakan hasil evaluasi untuk tindak lanjut pembelajaran. Menurut Ambarita dan Pangaribuan (2013:59) Evaluasi tidak hanya mengukur kemampuan siswa dalam menyerap informasi tetapi juga mengevaluasi keberhasilan guru dalam pembelajaran dan melalui hal ini dapat terbangun interaksi antara guru dengan siswa dan dengan orang Tua. Kegagalan dan pembelajaran dapat bersumber dari guru yang bertindak sebagai aktor dalam pembelajaran. Menurut Sudijono (2011:9) setidaknya ada dua kemungkinan hasil yang diperoleh dari kegiatan evaluasi yaitu : (1) hasil evaluasi itu ternyata menggembirakan, sehingga dapat memberikan rasa lega karena tujuan yang telah ditentukan dapat dicapai sesuai dengan yang direncanakan; dan (2) hasil evaluasi itu ternyata tidak menggembirakan atau bahkan mengkhawatirkan, dengan alasan bahwa berdasar hasil evaluasi ternyata dijumpai penyimpangan - penyimpangan, hambatan atau kendala, sehingga mengharuskan untuk bersikap waspada.

Kompetensi guru dalam menyusun instrumen tes hasil belajar sangat penting dan harus mendapat perhatian serius. Secara ideal, guru mampu membuat instrumen tes hasil belajar yang valid dan handal, sehingga antara perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran merupakan satu kesatuan proses yang berkesinambungan dan dapat mengukur kemampuan peserta didik dalam menguasai materi pelajaran dengan tepat.

Salah satu cara untuk bisa meningkatkan aktivitas belajar siswa adalah guru perlu menerapkan media

pembelajaran yang bervariasi dan interaktif dengan berbentuk Game atau permainan pada teknologi seperti smartphone ataupun laptop sebagai alat bantu dalam mempermudah siswa untuk beraktivitas didalam kelas. Sehingga dapat dipandang dari segi metode mengajar, situasi kelas, kemampuan peserta didik secara umum maupun dalam mempertimbangkan waktu yang tersedia dan lain sebagainya.

Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dalam mengatasi permasalahan diatas, Terdapat beberapa media pembelajaran yang bisa digunakan, salah satunya adalah game Word Wall. Harapannya siswa dapat menikmati proses pembelajaran yang lebih terbuka dan percaya diri sehingga pemahaman serta keterampilan siswa menjadi lebih baik. Dengan ini peneliti memilih game Word Wall yang akan digunakan dalam evaluasi pembelajaran. Kata-kata itu dicetak dalam huruf yang berukuran besar sehingga mudah terlihat dari semua tempat duduk siswa. Kata-kata ini dirujuk terus menerus seluruh satuan atau istilah oleh guru dan siswa selama berbagai kegiatan.

Menurut Cronsberry (2004:3) menyatakan bahwa Word Wall adalah sekelompok kata yang ditampilkan di dinding, papan bulletin, papan tulis, atau papan tulis di kelas. Harapannya siswa dapat menikmati proses pembelajaran yang lebih terbuka dan percaya diri sehingga pemahaman serta keterampilan siswa menjadi lebih baik.

Menurut (Harlina, dkk., 2017: 627) Word Wall merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik maupun bagi pengajar. Karena, aplikasi Word Wall ini menekankan gaya

belajar yang melibatkan peran aktivitas belajar peserta didik melalui partisipasi dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang ataupun telah dipelajarinya. Paul B. Diedrich dalam (Sardiman, 2016: 101) juga menambahkan bahwa aktivitas belajar siswa disini mencakup kegiatan belajar siswa didalam kelas. Seperti, Visual Activities (Membaca), Oral Activities (Merumuskan dan berdiskusi), Listening Activities (Mendengarkan), Writing Activites (Laporan dan menyajikan), Drawing Activites, Motor Activities (Bermain), Mental Activities (mengingat dan memecahkan soal), Emotional Activities (gembira dan bersemangat). Word Wall adalah aplikasi yang disajikan dalam bentuk permainan yang bertujuan untuk mengikutsertakan siswa dalam menjawab kuis, diskusi, dan survei. Siswa yang terlibat dalam permainan ini tidak memerlukan akun baru karena dapat diakses langsung melalui web browser yaitu [www.wordwall.net](http://www.wordwall.net) dan bisa mendownload aplikasinya di playstore yang sudah tersedia di Smartphone.

Dalam tahap awal, ketua pelaksana melakukan observasi terhadap pihak sekolah dan para guru dalam melakukan pembelajaran jarak jauh di SMK Islamiyah Serua Depok. Kemudian memberikan penjelasan kepada kepala sekolah mengenai maksud dan tujuan PKM. Setelah mendapatkan respon positif dari para guru dan kepala sekolah SMK Islamiyah Serua Depok, ditentukan mengenai tempat dan tanggal pelaksanaan kegiatan.

Sosialisasi yang dilaksanakan untuk bagi Bapak/Ibu Guru di SMK Islamiyah Serua ini dimaksudkan untuk berbagi pengetahuan dan keilmuan mengenai pemanfaatan media pembelajaran Wordwall sebagai evaluasi pembelajaran untuk bapak/ibu

guru berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan yaitu kurangnya kreativitas guru dalam proses evaluasi pembelajaran. Tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan ini adalah untuk memberikan solusi dalam meningkatkan kreativitas guru dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa, dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis game online Wordwall. Diharapkan peserta didik dapat menggunakan dan pengelola pemanfaatan media tersebut sebagai bentuk implementasi dari perkembangan teknologi pendidikan dan di harapkan siswa/i juga lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

## B.METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Pengabdian ini dilakukan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut :

### 1. Tahap Persiapan

Dalam tahap awal, dilakukan observasi terhadap pihak sekolah dan para guru dalam melakukan pembelajaran jarak jauh di SMK Islamiyah Serua Depok dan permasalahan yang dihadapi. Kemudian tim pengabdian terdiri dari dosen dan mahasiswa berdiskusi mengenai tema PkM yang dapat menjadi solusi dalam aktivitas belajar siswa. Setelah mendapatkan respon positif dari guru dan Kepala Sekolah, disepakati mengenai tanggal pelaksanaan kegiatan. Selanjutnya adalah penyusunan RAB dan proposal. RAB disusun berdasarkan jumlah peserta yang diikuti dalam kegiatan. Setelah semuanya disusun dengan baik melalui koordinasi dengan pihak terkait, diharapkan kegiatan pengabdian yang akan dilakukan dapat berjalan lancar dan sukses.

### 2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan diadakan di lokasi kegiatan, dimana dilangsungkan hal-hal sebagai berikut :

-Pembukaan disampaikan oleh tim pengabdian mengenai susunan acara yang akan dilangsungkan diantaranya pembukaan, sosialisasi mengenai aplikasi game online Wordwall, praktek menggunakan aplikasi Wordwall, tanya jawab, dan ramah tamah.

- Sosialisasi mengenai media pembelajaran berbasis game online Wordwall akan disampaikan oleh narasumber yaitu tim pengabdian yang terdiri dari dosen dan mahasiswa. Pembelajaran berbasis game online Wordwall menjadi salah satu media pembelajaran yang menarik dan dapat dijadikan alternatif guru dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Untuk itu akan dipaparkan mengenai pengertian media pembelajaran berbasis game online, kapan media pembelajaran tersebut dapat digunakan, siapa saja yang terlibat, dan tujuan penerapan media pembelajaran berbasis game online.

-Selanjutnya adalah praktek membuat media pembelajaran berbasis game online Wordwall yang dilakukan oleh guru dipandu oleh tim pengabdian. Langkah-langkah menggunakan aplikasi Wordwall akan dijelaskan secara sistematis dan langsung dipraktekkan dengan mendaftarkan akun di aplikasi Wordwall tersebut.

-Tanya jawab antara peserta dan tim pengabdian mengenai hal-hal yang kurang jelas dan ingin disampaikan baik oleh peserta maupun narasumber. Dalam pelaksanaan kegiatan, tentu tidak semua peserta dapat memahami dengan baik. Untuk itu diberikan waktu tanya jawab sehingga peserta memiliki pemahaman yang sama terhadap materi yang diberikan.

-Ramah tamah menjadi penutup acara, dimana kegiatan yang dilangsungkan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi

semua pihak baik tim pengabdian maupun seluruh peserta pelatihan.

### 3. Tahap Evaluasi

Setelah kegiatan berlangsung maka perlu dilakukan monitoring dan evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan. Sejauh mana tingkat pemahaman peserta terhadap keterampilan yang telah diberikan akan dilakukan melalui pemantauan dan tanya jawab kepada peserta, implementasi yang telah dilakukan dalam kegiatan pembelajaran, serta kendala-kendala yang dihadapi guru dan siswa dalam menggunakan aplikasi Wordwall.

Kegiatan sudah dilakukan dan terlaksana dengan baik dan lancar berkat kerjasama tim dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi yang sekaligus sebagai narasumber diantaranya Sulfi Purnamasari, S.Sos. M.M., Fika Rahmanita, S.Pd., M.M., Soffi Soffiatun, S.Pd., M.Pd., Wiwit Kurniawan, S.Pd., M.A., dan Fiqoh Afriliani, S.E., M.M., serta dukungan dari ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi Bapak Syaiful Anwar, S.Pd., S.E., M.Pd.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PkM yang dilangsungkan di SMK Islamiyah Serua Depok diawali dengan observasi yang dilakukan oleh tim pengabdian pada SMK Islamiyah Serua Depok. Kegiatan pembelajaran yang selama ini dilakukan secara daring atau jarak jauh tentu menimbulkan permasalahan sendiri baik bagi guru maupun siswa. Banyak siswa yang tidak melaksanakan tugas atau lalai. Dalam hal ini tentu tidak dapat sepenuhnya kesalahan dibebankan kepada siswa. Rutinitas dalam pembelajaran online dan kurangnya interaksi antara guru dan siswa seringkali menimbulkan demotivasi bagi siswa. Dari permasalahan tersebut, tim pengabdian mendiskusikan mengenai tema PkM yang sesuai untuk menjawab permasalahan yang terjadi. Kemudian, disepakati untuk menyusun kegiatan PkM

dengan yang berhubungan dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis game online Wordwall yang merupakan bagian dari kemajuan teknologi pendidikan.

Tema PkM mendapat sambutan positif dari Kepala Sekolah SMK Islamiyah Serua. Setelah itu ditentukan tanggal pelaksanaan PkM sesuai dengan kesepakatan antara tim pengabdian dan kepala sekolah. Rencana kegiatan dilakukan di pagi hari, dengan maksud agar para guru SMK Islamiyah Serua yang memiliki aktivitas diluar dan bertepatan dengan uji kompetensi siswa dapat berpartisipasi mengikuti kegiatan ini sebagai peserta.



Gambar 1. Tim Pengabdian dan Kepala Sekolah

Pelaksanaan kegiatan PKM ini diikuti oleh para guru SMK Islamiyah Serua yang terdiri dari kepala sekolah, guru mata pelajaran, dan staff administrasi. Peserta yang hadir mengikuti sosialisasi terdiri dari 20 orang guru dan beberapa siswa. Meskipun kegiatan dilakukan dengan tempat dan waktu yang terbatas dan tetap menerapkan protokol kesehatan, tidak menyurutkan antusiasme dari para guru dalam mengikuti rangkaian acara yang telah dibuat.

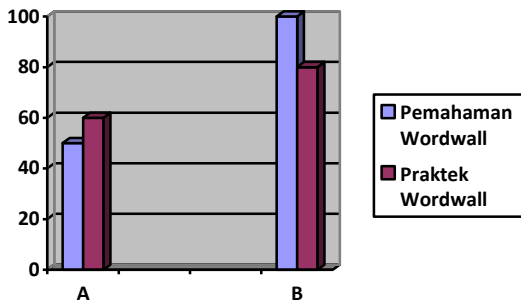
Sosialisasi mengenai media pembelajaran berbasis game online Wordwall dapat dikatakan berhasil. Seratus persen peserta yang terdiri dari

guru SMK Islamiyah Serua memahami dengan baik mengenai manfaat dan tujuan dari penggunaan media pembelajaran berbasis game online Wordwall. Demikian pula, pada saat praktek membuat media pembelajaran, para guru dengan laptopnya masing-masing langsung login pada aplikasi Wordwall dan mengikuti arahan yang disampaikan oleh tim pengabdian. Kemudian peserta membuat soal pembelajaran berbentuk games dalam bentuk audio visual yang kreatif dengan harapan nantinya dapat membuat siswa tertarik serta melakukan pembelajaran dan mengerjakan tugas dengan konsep interaktif. Dengan penggunaan aplikasi Wordwall ini sebagai media pembelajaran juga dapat menimbulkan ketertarikan siswa sesuai dengan kemampuan visual, auditori serta kinestetiknya, memberikan stimulus yang sama, membandingkan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

muncul ide-ide baru sehingga guru dapat menggunakan kreasi sendiri pada aplikasi Wordwall tersebut. Bahkan, dalam penelitian yang dilakukan oleh Fanny Mestyana Putri (2020) tentang efektivitas penggunaan media Wordwall pada pembelajaran daring (online) Matematika materi bilangan cacah menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.



Gambar 2. Tim Dosen dan Siswa



A : Sebelum sosialisasi  
B : Setelah sosialisasi

**Grafik 1. Peningkatan pemahaman dan Praktek aplikasi Wordwall**

Acara berikutnya adalah tanya jawab yang dilakukan oleh peserta dan tim pengabdian. Menurut beberapa peserta, aplikasi Wordwall relatif mudah digunakan, hanya saja memang dituntut kreativitas guru dalam membuat soal. Kemudian, tim pengabdian memberikan solusi, bahwa pada tahap awal guru dapat membuka template yang sudah disediakan oleh aplikasi Wordwall. Berikutnya, akan

Setelah Pengabdian kepada Masyarakat selesai dilaksanakan, selanjutnya adalah pelaporan kegiatan PkM yang dilakukan oleh tim dosen. Tim membuat laporan kegiatan secara tertulis maupun online. laporan tertulis akan diarsipkan di ruang Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Unpam. Selanjutnya untuk laporan online dapat berupa jurnal ilmiah, di surat kabar online atau web yang dapat dilihat oleh masyarakat luas. Setelah membuat laporan tertulis dan online, maka kegiatan selanjutnya adalah melakukan evaluasi hasil pelaksanaan sosialisasi yang telah dilakukan. Evaluasi dilakukan dengan melakukan wawancara dengan peserta kegiatan mengenai tindak lanjut solusi yang diberikan oleh tim pengabdian

**D.KESIMPULAN DAN SARAN**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan oleh tim dosen dan mahasiswa Program Studi

Pendidikan Ekonomi Universitas Pamulang telah berjalan lancar dan mendapat respon positif dari peserta guru SMK Islamiyah Serua Depok.

Dengan adanya kegiatan PKM para guru memahami dengan baik pengertian aplikasi Wordwall, dapat melakukan praktek membuat soal pembelajaran berbentuk game, meningkatkan kreativitas guru dalam membuat soal pembelajaran jarak jauh, serta meningkatkan keterampilan guru dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis game online Wordwall. Aplikasi Wordwall dalam pembelajaran jarak jauh adalah salah satu solusi untuk meminimalisir adanya kendala pembelajaran jarak jauh. Pada masa pembelajaran jarak jauh ini, hal yang sering dihadapi guru adalah kurangnya motivasi belajar siswa dan rendahnya pemahaman terhadap tugas yang diberikan.

Dengan pembelajaran menggunakan aplikasi wordwall, siswa lebih mudah untuk mencari materi pembelajaran karena terdapat paparan materi secara rinci melalui classroom dan whatsapp. Selain itu, siswa dapat melakukan tugasnya untuk belajar sambil mengerjakan tugas penting lainnya seperti mencatat hal-hal yang penting dalam materi pembelajaran. Dengan demikian, siswa dapat memanfaatkan aplikasi wordwall dengan efektif.

Dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan guru dapat memanfaatkan media pembelajaran Wordwall dengan maksimal sehingga hasil tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

Berikut saran yang dapat diberikan dari hasil pengabdian masyarakat di SMK Islamiyah Serua Depok :

1. Perlu dilakukan monitoring dan evaluasi dari sosialisasi yang sudah dilakukan dan sejauh mana komitmen peserta untuk menggunakan aplikasi Wordwall dalam kegiatan pembelajaran.

2. Dilakukan pemantauan terhadap kendala-kendala yang ditemui oleh para guru dalam menggunakan aplikasi Wordwall pada saat pembelajaran.
3. Perlu dilakukan kerjasama dan diskusi lebih lanjut antara tim pengabdian dan guru dalam upaya meningkatkan kreativitas dan efektivitas penggunaan aplikasi Wordwall.

## E.DAFTAR PUSTAKA

- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(6), 3689-3696.
- Halik, Irham. Membuat Games Edukasi dengan Wordwall (<https://irhamhalik.com/membuat-games-edukasi-dengan-wordwall/>) diakses pada 28 Sept
- Nurhamida, N., & Putri, F. M. Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Muatan PKN Pada Materi Hak Dan Kewajiban Terhadap Tumbuhan Kelas 4 Di SDN 16 Gunung Tuleh Pasaman Barat Sumatera Barat. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series* (Vol. 3, No. 4, pp. 1249-1255).
- Ninawati, M. (2021). Efektivitas Penerapan Aplikasi Linktree dan Wordwall Terhadap Motivasi Intrinsik Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 9(2).
- 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), 2854-2860.
- Putri, F. M. (2020). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online)*

- Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Sanaky. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania, 2009.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ DAN WORDWALL PADA PEMBELAJARAN IPA BAGI GURU-GURU SDIT AL-KAHFI. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195-199.
- Sherianto, *Wordwall, Aplikasi Bermain Sambil Belajar*, (<http://www.cocokpedia.net/2020/07/wordwall-aplikasi-bermainsambil-belajar.html>, diakses pada 28 September 2020 pukul 21.39)
- Supendi, Pepen dkk. 2007. *Fun Game* (Jakarta: Penebar Plus). Hlm 8
- Wafiqni, N., & Putri, F. M. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan. *Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 68-83.