

## SOSIALISASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF WORDWALL

Rio Parsaoran Napitupulu<sup>1</sup>, Sabar Dumayanti Sihombing<sup>2</sup>, Roma Tamba<sup>3</sup>, Rikki Johannes Hutabalian<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia

<sup>2</sup> Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia

<sup>3</sup> Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia

<sup>4</sup> Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia

---

### ARTICLE INFO

#### *Article history:*

Received 2026-04-03

Revised 2026-04-12

Accepted 2026-05-23

---

### ABSTRAK

Pada saat observasi yang dilakukan di SD Negeri 091537 Hutabayu guru masih belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran yang dimana dapat menyebabkan pembelajaran menjadi monoton maka di perlukan pembaharuan dalam menggunakan media pembelajran agar tercipta pembelajran yang kreatif dan menyenangkan. Hal inilah yang mendasari kegiatan ini dilakukan yaitu untuk memperkenalkan aplikasi Wordwall kepada guru-guru yang ada di SD Negeri 091537 Hutabayu agar dapat meningkatkan kualitas pengajaran dan mengoptimisasi aktivitas guru dalam mengoptimisasi kinerja guru di dunia pendidikan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital serta menumbuhkan motivasi belajar siswa melalui sosialisasi penggunaan Wordwall sebagai media interaktif. Permasalahan yang dihadapi sekolah mitra adalah rendahnya variasi media pembelajaran, lemahnya keterampilan guru dalam menggunakan teknologi, serta rendahnya minat siswa dalam mengikuti proses belajar. Untuk menjawab permasalahan tersebut, tim PkM melaksanakan beberapa tahapan kegiatan, yaitu: observasi dan analisis kebutuhan, penyusunan materi pelatihan, sosialisasi, pelatihan praktik pembuatan media, pendampingan penerapan Wordwall dalam pembelajaran, serta evaluasi melalui kuesioner dan wawancara. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru mampu membuat media pembelajaran interaktif menggunakan berbagai template Wordwall seperti kuis, matching game, dan random wheel. Siswa juga menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Selain itu, keterampilan digital guru meningkat seiring dengan pendampingan yang diberikan. Dengan demikian, sosialisasi Wordwall memberikan dampak positif dalam mendukung pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan pendidikan abad 21. Kegiatan ini diharapkan dapat berlanjut dengan pendampingan berkesinambungan dan replikasi di sekolah lain agar manfaatnya semakin luas.

---

**Kata Kunci:** Wordwall; Hutabayu ; Interaktif

---

---

**ABSTRACT**

---

*During the observation conducted at SD Negeri 091537 Hutabayu, teachers were still not optimal in using learning media which could cause learning to become monotonous, so it was necessary to update the use of learning media to create creative and enjoyable learning. This is the basis for this activity, namely to introduce the Wordwall application to teachers at SD Negeri 091537 Hutabayu in order to improve the quality of teaching and optimize teacher activities in optimizing teacher performance in the world of education. This community service activity was carried out with the aim of improving teacher competence in utilizing digital learning media and fostering student learning motivation through socializing the use of Wordwall as an interactive media. The problems faced by partner schools were the low variety of learning media, weak teacher skills in using technology, and low student interest in participating in the learning process. To address these problems, the PkM team carried out several stages of activities, namely: observation and needs analysis, preparation of training materials, socialization, practical training in media creation, mentoring the application of Wordwall in learning, and evaluation through questionnaires and interviews. The results of the activity showed that teachers were able to create interactive learning media using various Wordwall templates such as quizzes, matching games, and random wheels. Students also showed greater enthusiasm and actively participated in learning activities. Furthermore, teachers' digital skills improved with the mentoring provided. Thus, the Wordwall socialization had a positive impact in supporting more engaging, interactive learning, and in line with the demands of 21st-century education. This activity is expected to continue with ongoing mentoring and replication in other schools to further expand its benefits.*

**Keywords:** : Wordwall; Hutabayu; Interactive

*This is an open access article under the [CC BY](#) license.*



---

**Corresponding Author :**

Rio Parsaoran Napitupulu

Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia;

---

**1. PENDAHULUAN**

Permasalahan Prioritas kurangnya inovasi guru dalam pembelajaran dengan kata lain guru lebih sering menggunakan media gambar. guru masih belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran yang dimana dapat menyebabkan pembelajaran menjadi monoton maka di perlukan pembaharuan dalam menggunakan media pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan (Asiyah, 2017). Tujuan pelaksanaan kegiatan menambah pengetahuan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif yang dapat digunakan dalam peningkatan guru dalam penyamaan materi pembelajaran (Pasaribu & Syahputra, 2022). Hal ini dapat memberikan dampak yang efektif terhadap kompetensi guru dan searah dalam mengikuti perkembangan

teknologi. Seiring berjalannya kegiatan pengabdian hal ini juga akan menambah atau menjalin kerjasama pihak universitas dengan pihak sekolah yang meningkatkan rekognisi sebagai pemberi materi atau narasumber di sekolah yang bersangkutan. Perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Salah satu tantangan utama yang dihadapi guru saat ini adalah bagaimana menciptakan proses pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (F. A. Sari, Pratiwi, & Fatmaryanti, 2022). Namun, di sekolah mitra masih ditemukan beberapa kendala, seperti rendahnya variasi media pembelajaran, dominasi metode ceramah, serta terbatasnya keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi digital (Pratiwi & Suprianto, 2020). Hal ini berdampak pada kurangnya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran (Sabani & Eka, 2024). Untuk menjawab permasalahan tersebut, diperlukan inovasi melalui pemanfaatan media pembelajaran digital yang mudah digunakan, menarik, serta mampu melibatkan siswa secara aktif. Salah satu media yang potensial digunakan adalah Wordwall, yaitu platform berbasis web yang menyediakan berbagai template permainan edukatif seperti kuis, *matching*, *random wheel*, dan anagram (Andini, 2022). Media ini dapat dimanfaatkan guru untuk menyajikan materi dengan lebih menyenangkan sehingga siswa lebih berpartisipasi aktif (Chandra, Hakim, & Rahayunita, 2021).

Berdasarkan kondisi tersebut, tim pengabdian kepada masyarakat (PkM) melaksanakan kegiatan sosialisasi dan pelatihan penggunaan Wordwall kepada guru di sekolah mitra. Diharapkan kegiatan ini dapat membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

### **Solusi Permasalahan**

Melakukan Sosialisasi lanjutan/Pelatihan terkait media pembelajaran Interaktif Yaitu *WordWall* menghasilkan media pembelajaran yang dapat didistribusikan dengan *softfile* yang yang ukuran tidak terlalu besar sehingga mendukung proses pengiriman data jarak jauh. Permasalahan utama yang dihadapi mitra adalah rendahnya motivasi belajar serta keterbatasan variasi media pembelajaran yang digunakan guru (Manoi & Soesanto, 2022). Proses pembelajaran sebelumnya masih bersifat konvensional, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat aktif (Wao, Priska, & Peni, 2022). Hal ini berdampak pada rendahnya pemahaman konsep yang diajarkan. Melalui kegiatan sosialisasi dan pelatihan penggunaan media interaktif Wordwall, permasalahan tersebut dapat diminimalisasi. Wordwall memberikan solusi karena mampu menyajikan materi pelajaran dalam bentuk permainan edukatif, seperti kuis interaktif, *\*matching game\**, maupun *\*random wheel\**, yang menarik perhatian peserta. Model ini mendorong siswa untuk lebih aktif, termotivasi, dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran (C.F. Djarwo, M.M. Inggamer, Jukwati, A.J. Rumbiapuk, & N. Astuti, 2025).

Selain itu, Wordwall juga memberikan kemudahan bagi guru dalam menyiapkan media pembelajaran. Guru tidak perlu lagi membuat alat peraga manual yang memakan waktu, karena dengan platform ini soal atau aktivitas pembelajaran dapat dibuat dengan cepat, disesuaikan dengan kebutuhan materi, serta dapat digunakan kembali untuk pertemuan selanjutnya. Fitur Wordwall yang fleksibel, baik dapat diakses secara daring maupun melalui hasil cetak, menjadikannya solusi praktis untuk keterbatasan fasilitas belajar di sekolah mitra (Pramesti, Dibia, & Ujianti, 2021). Dengan demikian, penggunaan Wordwall tidak hanya meningkatkan kualitas interaksi pembelajaran, tetapi juga berkontribusi pada penguatan literasi digital guru dan siswa. Hal ini selaras dengan tuntutan pendidikan abad 21 (Permana & Kasriman, 2022), di mana integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu strategi penting untuk meningkatkan efektivitas dan hasil belajar (Nareswari & Arfinanti, 2023).

**Tabel 1. Permasalahan dan solusi penelitian**

No.	Permasalahan	Solusi
1	Siswa kurang termotivasi belajar	Wordwall menghadirkan kuis dan permainan edukatif yang menyenangkan
2	Keterbatasan variasi media pembelajaran yang digunakan guru	Wordwall menyediakan berbagai template interaktif (matching, anagram, random wheel, dll.) yang memudahkan guru membuat media kreatif
3	Guru kesulitan menyiapkan media pembelajaran dalam waktu singkat	Wordwall memungkinkan pembuatan media interaktif dengan cepat, mudah diedit, dan dapat digunakan kembali
4	Proses pembelajaran cenderung pasif dan berpusat pada guru	Wordwall mendorong keterlibatan siswa secara aktif melalui kegiatan bermain sambil belajar
5	Fasilitas belajar terbatas (tidak semua siswa memiliki perangkat)	Wordwall dapat diakses secara online maupun offline (dengan hasil cetak), sehingga tetap bisa digunakan meskipun ada keterbatasan teknologi
6	Rendahnya keterampilan digital guru dan siswa	Pelatihan Wordwall meningkatkan literasi digital pendidik dan peserta didik sesuai tuntutan abad 21

## 2. METODE PELAKSANAAN

### Pendekatan

Pendekatan yang digunakan menggunakan pendekatan partisipatif, di mana dosen/pendamping dan mitra (guru/siswa) terlibat aktif dalam seluruh proses kegiatan. Metode yang dipilih adalah sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran Wordwall (Arrosyad, Antika, Dzulqa, & Balqis, 2023).

### Tahapan Kegiatan

Observasi Awal dan Analisis Kebutuhan

- Tim PkM melakukan survei terhadap permasalahan pembelajaran di sekolah mitra.
- Ditemukan kendala seperti kurangnya variasi media, rendahnya motivasi belajar siswa, dan keterbatasan literasi digital guru (Oktariyanti, Frima, & Febriandi, 2021).

Perencanaan Kegiatan

- Menyusun materi pelatihan tentang penggunaan Wordwall.
- Menyiapkan akun, perangkat, serta contoh media interaktif sesuai dengan mata pelajaran yang relevan (Yuniar, Putra, Purwati, Hayatunnufus, & Nafi'ah, 2021).

Sosialisasi

- Memberikan penjelasan kepada guru/siswa mengenai pentingnya inovasi media pembelajaran digital.
- Memperkenalkan platform Wordwall dan keunggulannya.

Pelatihan dan Praktik

- Guru dilatih membuat akun Wordwall, memilih template, serta merancang media interaktif sesuai kebutuhan (P. M. Sari & Yarza, 2021).
- Peserta mencoba langsung mengaplikasikan Wordwall dalam pembuatan kuis, \*matching game\*, maupun random wheel.

Pendampingan dan Implementasi

Tim PkM mendampingi guru saat mengintegrasikan Wordwall dalam proses pembelajaran di kelas. Memberikan umpan balik terhadap media yang dibuat.

f. Evaluasi dan Refleksi (Aeni, Djuanda, Maulana, Nursaadah, & Sopian, 2022).

Mengukur keberhasilan pelatihan melalui kuesioner/tes motivasi siswa dan wawancara guru Refleksi bersama untuk perbaikan kegiatan di masa mendatang.

### 3. Teknik Pelaksanaan

- a. Metode ceramah interaktif untuk memberikan pengetahuan dasar.
- b. Metode demonstrasi dan praktik langsung dalam membuat media Wordwall.
- c. Metode diskusi dan tanya jawab agar peserta lebih memahami manfaat dan kendala
- a. Penggunaan (Jauhar & Nur, 2022).

Metode pendampingan (mentoring) untuk memastikan keberlanjutan penggunaan Wordwall setelah kegiatan selesai

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat berupa sosialisasi dan pelatihan penggunaan Wordwall berjalan sesuai rencana. Kegiatan diikuti oleh para guru/mahasiswa (sesuaikan sasaran) dengan antusias. Beberapa hasil nyata yang diperoleh antara lain:

- a. Pemahaman peserta meningkat mengenai konsep media pembelajaran digital interaktif. Peserta yang sebelumnya belum mengenal Wordwall kini memahami fungsi, fitur, serta manfaatnya dalam proses belajar-mengajar (Hermiyanto & Wahyudi, 2022).
- b. Kemampuan teknis peserta berkembang. Hampir seluruh peserta berhasil membuat akun, mencoba beberapa template Wordwall, dan menghasilkan produk sederhana berupa kuis, permainan pencocokan, maupun teka-teki silang.
- c. Respon positif peserta. Hasil umpan balik menunjukkan sebagian besar peserta merasa Wordwall praktis digunakan dan berpotensi membantu meningkatkan motivasi belajar siswa.
- d. Produk media pembelajaran dihasilkan Peserta berhasil membuat contoh media sesuai bidang studinya, yang kemudian dipresentasikan dan diuji coba secara langsung.

Berdasarkan hasil kegiatan, dapat dibahas beberapa poin penting:

1. Wordwall mudah diadaptasi oleh pendidik.

Fitur yang sederhana dan berbasis daring memungkinkan guru dengan keterampilan digital dasar sekalipun mampu menggunakannya.

2. Interaktivitas media mendorong partisipasi siswa.

Wordwall menawarkan variasi aktivitas pembelajaran yang tidak hanya menekankan pada hafalan, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif melalui permainan edukatif.

Kegiatan ini mendukung penguasaan kompetensi abad 21.

3. Guru sebagai fasilitator pembelajaran perlu beradaptasi dengan teknologi. Sosialisasi Wordwall membantu meningkatkan literasi digital pendidik sehingga selaras dengan tuntutan pembelajaran modern (Aidah & Nurafni, 2022).

4. Kendala yang dihadapi

Berupa keterbatasan jaringan internet di lokasi kegiatan serta adanya peserta yang kurang terbiasa dengan teknologi (Anugrah, Istiningsih, & Zain, 2022). Namun, pendampingan langsung dan praktik berulang mampu mengatasi hambatan tersebut (Minarta & Pamungkas, 2022).

5. Manfaat jangka panjang yang diharapkan adalah terbentuknya kebiasaan guru dalam memanfaatkan media digital, sehingga pembelajaran lebih variatif, menyenangkan, dan sesuai karakteristik siswa (Khasyi, Tarihoran, & Guven, 2024).

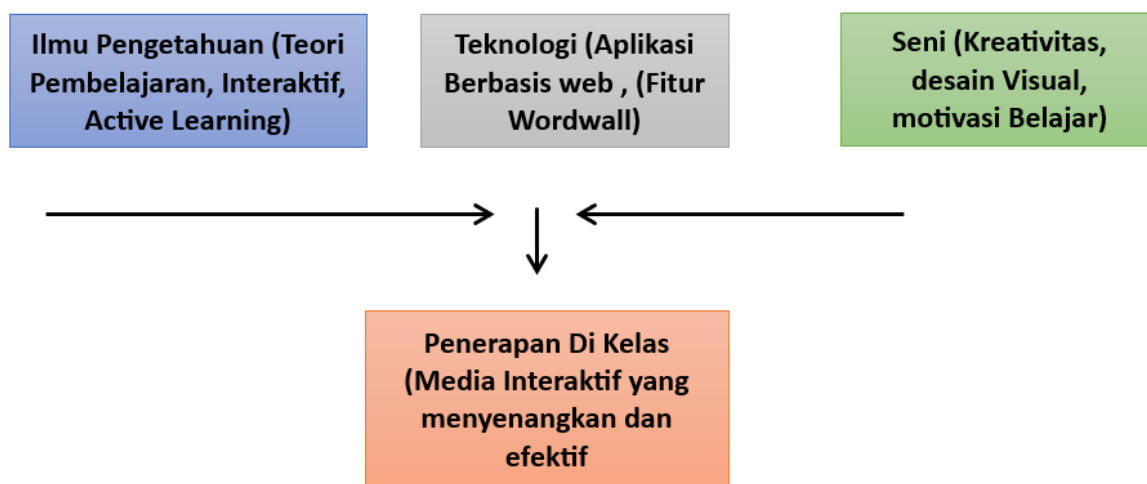
Kegiatan ini tidak hanya menambah pengetahuan peserta, tetapi juga menumbuhkan sikap terbuka terhadap penggunaan teknologi Pendidikan (Riyadi Saputra, Wiwik Okta Susilawati, 2025). Produk yang dihasilkan peserta dapat dijadikan contoh konkret untuk diterapkan dalam kelas, sekaligus menjadi awal bagi kolaborasi antarpendidik dalam mengembangkan media pembelajaran digital (Rahayu, Pangestika, & Anjarini, 2022).

### Gambaran Ipteks

Wordwall berlandaskan pada teori pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif siswa melalui pendekatan *active learning*. Dengan media ini, guru tidak hanya menyampaikan materi secara satu arah, tetapi juga memberi ruang bagi siswa untuk berinteraksi, berlatih, dan menguji pemahamannya. Sosialisasi Wordwall dalam kegiatan pengabdian membantu guru memahami konsep dasar media interaktif dan pentingnya penerapan pembelajaran berbasis teknologi (Zaahidah, n.d.). Wordwall merupakan aplikasi berbasis web yang menyediakan berbagai template permainan dan evaluasi, sehingga memudahkan guru menghasilkan media pembelajaran dalam waktu singkat. Teknologi ini mendukung penggunaan lintas perangkat (laptop, tablet, maupun *smartphone*) yang relevan dengan kondisi kelas masa kini (Sugiyana, 2023).

Dalam kegiatan pengabdian, peserta tidak hanya dikenalkan fitur Wordwall, tetapi juga dibimbing cara mengintegrasikannya ke dalam praktik pembelajaran sehari-hari. Wordwall memungkinkan guru menambahkan unsur estetika seperti warna, ikon, dan gaya visual yang membuat media lebih menarik. Kreativitas guru dalam memilih jenis permainan serta tampilan visual memberi nilai tambah pada proses belajar, sehingga siswa lebih termotivasi (Agusti & Aslam, 2022). Melalui pelatihan ini, peserta diajak berlatih menyusun media yang tidak hanya berisi materi, tetapi juga menyenangkan dan sesuai karakter peserta didik. Gambaran IPTEKS dari kegiatan pengabdian ini menunjukkan keterpaduan antara ilmu pengetahuan (teori pembelajaran interaktif), teknologi (pemanfaatan aplikasi berbasis web), dan seni (desain visual dan kreativitas guru) (Nisa & Susanto, 2024).

Dengan sosialisasi Wordwall, guru memperoleh bekal pengetahuan, keterampilan digital, sekaligus kemampuan berkreasi, yang pada akhirnya mendukung peningkatan kualitas proses pembelajaran di kelas.



Gambar 1. Skema IPTEKS dalam Pengabdian dengan Wordwall

## 4. KESIMPULAN

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru mampu membuat media pembelajaran interaktif menggunakan berbagai template *Wordwall* seperti kuis, *matching game*, dan *random wheel*. Siswa juga menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Selain itu, keterampilan digital guru meningkat seiring dengan pendampingan yang diberikan. Dengan demikian, sosialisasi *Wordwall* memberikan dampak positif dalam mendukung pembelajaran yang

lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan pendidikan abad 21. Kegiatan ini diharapkan dapat berlanjut dengan pendampingan berkesinambungan dan replikasi di sekolah lain agar manfaatnya semakin luas.

#### Daftar Pustaka

- Abdullah, A., Achmad, F. Y. N., & Mayunita, S. (2026). Transparency Of Direct Cash Assistance (BLT) Receipt Services In Bone Kainsetala Village, Bone District, Muna Regency. *Journal of Social and Society Tarombo*, 1(1), 39-45.
- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9313>
- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Di Sdn Ciracas 05 Pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2). <https://doi.org/10.22373/pjp.v11i2.14133>
- Andini, N. P. M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Dalam Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sd. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 2(1), 41–51. <https://doi.org/10.23887/jmt.v2i1.44839>
- Anugrah, A., Istiningsih, S., & Zain, M. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Vi Sdn 48 Cakranegara. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 208–216. Retrieved From <https://jurnal.educ3.org/index.php/pedagogia/article/view/81>
- Arrosyad, M. I., Antika, D., Dzulqa, E. T., & Balqis, M. (2023). Analisis Penggunaan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Terpadu Untuk Meningkatkan Daya Tarik Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Ijm: Indonesian Journal Of Multidisciplinary*, 1(2), 414–423. <https://doi.org/https://journal.csspublishing.com/index.php/ijm/article/view/150>
- Asiyah, P. N. (2017). *Efektivitas Media Pembelajaran Power Point Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ipa*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang. Retrieved From <http://eprintslib.ummg.ac.id/id/eprint/569>
- C.F. Djarwo, M.M. Inggamer, Jukwati, A.J. Rumbiapuk, & N. Astuti. (2025). Analisis Literasi Digital Berbasis Etnosains Dalam Pembelajaran Kimia Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ipa Indonesia*, 15(1), 62–77. <https://doi.org/10.23887/jppii.v15i1.93346>
- Chandra, M. A. D., Hakim, A. R., & Rahayunita, C. I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Pahlawan Mata Pelajaran Ips Kelas 4 Di Sdn 1 Gedangan. *Prosiding Seminar Nasional Pgsd Unikama*, 5(1), 641–650.
- Hermiyanto, D. L., & Wahyudi, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pomewall (Media Pop Up Dan Game Wordwall) Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(11), 4644–4648. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i11.1104>
- Jauhar, S., & Nur, N. (2022). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Tpack Pada Pembelajaran Ips Siswa Kelas V Sds It Rabbani Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. *Global Journal Teaching Professional*, 1(3), 371–378.
- Khasyi, R. A. A., Tarihoran, N., & Guven, S. (2024). Analysis Of The Use Of The Wordwall Application

- In Learning English Using Chromebook For Vocabulary. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(4), 961–972.
- Manoi, G., & Soesanto, R. H. (2022). Stimulus Keaktifan Siswa Melalui Penerapan Media Interaktif Pada Pembelajaran Matematika Secara Daring [Stimulating The Activeness Of Students Through The Implementation Of Interactive Media In Online Mathematics Learning]. *Johme: Journal Of Holistic Mathematics Education*, 6(1), 43–56.
- Marpaung, S., Wibowo, A. P., Setiawan, T., & Suhariono, A. (2026). Strategic Planning, Performance Management, and Corporate Budgeting: An Expert Sharing Reflection for Strengthening BPJS Kesehatan's Strategic Management System. *Journal of Social and Society Tarombo*, 1(1), 31-38.
- Minarta, S. M., & Pamungkas, H. P. (2022). Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Man 1 Lamongan. *Oikos: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan Ekonomi*, 6(2), 189–199.
- Nareswari, A., & Arfinanti, N. (2023). Systematic Literature Review: Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Literasi Matematika. *Quadratic: Journal Of Innovation And Technology In Mathematics And Mathematics Education*, 3(02), 67–77. <https://doi.org/10.14421/Quadratic.2023.032-05>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2024). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Ips Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan Pkm Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(4), 544–552. <https://doi.org/10.54371/Ainj.V5i4.664>
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093–4100. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V5i5.1490>
- Pasaribu, J., & Syahputra, E. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik Untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Siswa Smp. *Jurnal Genta Mulia*, 13(2).
- Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Ips Kelas Iv. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831–7839.
- Pramesti, P. D., Dibia, I. K., & Ujianti, P. R. (2021). Media Pembelajaran Daring Interaktif Berbasis Power Point Dengan Fungsi Hyperlink. 4(2), 258–267.
- Pratiwi, A. R. P., & Suprianto, B. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika Kelas Xi Tav Di Smk Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(1), 11.
- Purba, Y. O., Septiwiharti, D., Rumahorbo, E. S. P., & Marra, E. (2026). Correlation Efficacy Self Academic with Readiness Psychological Student in Face Exam End of Semester. *Journal of Social and Society Tarombo*, 1(1), 11-18.
- Rahayu, P., Pangestika, R. R., & Anjarini, T. (2022). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Talkingstick Berbantuan Media Wordwall Pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Journal On Teacher Education*, 4(1), 385–394. <https://doi.org/10.31004/jote.V4i1.5901>
- Riyadi Saputra, Wiwik Okta Susilawati, S. F. (2025). Pengaruh Penggunaan Wordwall Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sdn 02 Kota Salak. *Didaktik: Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 11, 63–82.
- Sabani, M. N., & Eka, K. I. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Articulate Storyline 3 Terhadap Prestasi Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (Jrpp)*, 7(2), 4632–4641.

- Sari, F. A., Pratiwi, U., & Fatmaryanti, S. D. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains (Jips)*, 3(1), 24–32. <https://doi.org/10.37729/jips.V3i1.1146>
- 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. <https://doi.org/10.31764/jpmb.V4i2.4112>
- Sugiyana, S. (2023). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Radec Berbantu Wordwall Pada Materi Sistem Gerak. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 1(9), 81–90. <https://doi.org/https://doi.org/10.9644/Sindoro.V1i9.1179>
- Wao, Y. P., Priska, M., & Peni, N. (2022). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Classpoint Pada Mata Kuliah Zoologi Invertebrata. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 3(2), 76–87. <https://doi.org/10.26740/jipb.V3n2.P76-87>
- Yulianto, T., & Wibowo, F. A. (2026). Revisiting divine sovereignty and righteous suffering: A critical theological analysis of the Book of Job. *Journal of Social and Society Tarombo*, 1(1), 19-30.
- Yuniar, A. I. S., Putra, G. A., Purwati, N. E., Hayatunnufus, U., & Nafi'ah, U. (2021). Hitari (Historical-Archaeology Heritage Riddle): Pemanfaatan Wordwall Sebagai Media Ajar Indonesia Zaman Prasejarah Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (Jihi3s)*, 1(11), 1182–1190. <https://doi.org/10.17977/Um063v1i11p1182-1190>
- Zaahidah, S. N. (N.D.). *Implementasi Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar Siswa Di Sds Pelita Atsiri Permai*. Jakarta: Fitk Uin Syarif Hidayatullah Jakarta.