

PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN PLATFORM *WORDWALL* PADA MATERI RANTAI MAKANAN

Muhamad Altur Muhtar¹, Dr. Tustiyana Windiyani, M. Pd.², Dr. Jaja Sudarjat, M. Pd.³

^{1,3}PGSD FKIP Universitas Pakuan

¹muhtaraltur@gmail.com, ²tustiyana@unpak.ac.id, ³Jajasudarjat@gmail.com,

ABSTRACT

Muhamad Altur Muhtar 037121059. Development of Learning Evaluation Using the Wordwall Platform on Food Chain Material. This study aims to develop and test the feasibility of a learning evaluation tool using the wordwall platform in the science subject of food chain material in class V of SDN Bantarkemang 2. This study uses a Research and Development (R&D) approach. The subjects of this study were 37 fifth grade students of SDN Bantarkemang 2, Bogor City. This research was conducted in the even semester of the 2024/2025 academic year. This development research uses the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Information collection was carried out by means of observation, interviews, and questionnaire assessments from media experts, language experts, material experts by lecturers, and material experts by teachers. The results of the study showed that the learning evaluation using the Wordwall platform on food chain material was feasible to use. This can be seen from the results of the validation research of media experts by 94%, language experts by 94%, material experts by lecturers by 94% and material experts by teachers by 100% which were included in the "very feasible" category with an average percentage of 95%. In the limited test phase to 37 students of SDN Bantarkemang 2 Bogor City, a very good response was obtained with a percentage of 95% in the category of "very feasible". Based on the results of the study, it can be concluded that the evaluation of learning using the Wordwall platform on the food chain material in this study was proven to be valid, very effective, and interesting for students and very feasible to be used as a tool to measure students' understanding related to learning materials.

Keywords: *Learning Evaluation, Wordwall, Food Chain.*

ABSTRAK

Muhamad Altur Muhtar 037121059. Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Platform *Wordwall* Pada Materi Rantai Makanan. Penelitian ini bertujuan guna mengembangkan serta menguji kelayakan alat evaluasi pembelajaran menggunakan platform *wordwall* pada mata pelajaran IPAS materi rantai makanan di kelas V SDN Bantarkemang 2. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D). Subjek penelitian ini peserta didik kelas V SDN Bantarkemang 2 Kota Bogor yang berjumlah 37 orang peserta didik.

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun pembelajaran 2024/2025. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Pengumpulan informasi dilaksanakan dengan cara observasi, wawancara, dan penilaian angket dari ahli media, ahli bahasa, ahli materi oleh dosen, dan ahli materi oleh guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran menggunakan platform *Wordwall* pada materi rantai makanan layak untuk digunakan. Hal ini dapat dilihat dari hasil riset validasi ahli media sebesar 94%, ahli bahasa sebesar 94%, ahli materi oleh dosen sebesar 94% dan ahli materi oleh guru sebesar 100% yang termasuk dalam kategori “sangat layak” dengan persentase rata-rata 95%. Pada tahap uji terbatas kepada sebanyak 37 orang peserta didik SDN Bantarkemang 2 Kota Bogor memperoleh respon yang sangat baik dengan persentase 95% dengan kategori “sangat layak”. Berdasarkan hasil penelitian bahwa dapat disimpulkan evaluasi pembelajaran menggunakan platform *Wordwall* pada materi rantai makanan dalam penelitian ini terbukti valid, sangat efektif, serta menarik bagi peserta didik dan sangat layak untuk digunakan sebagai alat untuk mengukur pemahaman peserta didik terkait dengan materi pembelajaran.

Kata Kunci: Evaluasi Pembelajaran, *Wordwall*, Rantai Makanan.

A. Pendahuluan

Guru adalah salah satu pelaku utama dalam merancang kegiatan yang bervariasi untuk mendukung tercapainya suatu kompetensi. Dalam proses menunjang pembelajaran yang efektif. Guru memiliki kewajiban untuk memikirkan proses pembelajaran yang sesuai dengan materi, serta guru juga berkewajiban dalam mengubah sistem pembelajaran agar lebih efektif dengan mengembangkan serta merancang perangkat pembelajaran menggunakan teknologi guna memberikan acuan guru dalam mengajar. Bukan hanya sistem pembelajaran yang berubah namun

juga perangkat pembelajaran harus menyesuaikan perkembangan zaman juga. Sejauh ini alat evaluasi yang biasa digunakan oleh guru berupa evaluasi cetak yang masih menggunakan kertas saja dan soal tertulis yang terdapat pada buku, Sehingga soal sering kali disampaikan dalam bentuk tulisan biasa yang ditulis pada papan tulis saja. Evaluasi pembelajaran yang digunakan kebanyakan saat ini belum bervariasi yang menyebabkan proses pembelajaran terkesan kurang optimal.

Evaluasi pembelajaran merupakan salah satu perangkat

pembelajaran yang dapat dikembangkan. Evaluasi pembelajaran merupakan komponen yang penting dalam dunia pendidikan, karena dengan adanya evaluasi pembelajaran dapat mengetahui kekurangan suatu proses pendidikan sehingga dapat mengetahui perbaikan yang harus dilakukan agar menjadi lebih baik lagi kedepannya. *Wordwall* merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media belajar ataupun sebagai alat penilaian yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik dalam pembelajaran baik itu pembelajaran daring maupun luring. *Wordwall* pun juga bias dikatakan sebagai salah satu platform game edukasi yang dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran. Dengan adanya permainan sebagai media pembelajaran ini dapat membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan dapat mengurangi kejenuhan terhadap informasi atau materi yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik, dan diharapkan dapat memberikan dampak terhadap peserta didik untuk pembelajaran yang lebih efektif. Ciri khas aplikasi ini yaitu menyenangkan bagi siswa

karena pilihan permainannya yang sangat beragam, seperti bermain kuis, mencocokkan atau memasang kata, mencari kata, mengacak kata, dan lain sebagainya. Aplikasi ini sangat mudah diakses serta digunakan oleh guru dan juga siswa karena dapat diakses melalui browser.

Penjelasan di atas menunjukan media evaluasi pembelajaran interaktif sangat penting dan dibutuhkan oleh guru. Namun demikian hasil dari observasi dan wawancara khususnya terhadap guru kelas V di SDN Bantarkemang 2 pada tanggal 18 Oktober 2024. (1) menunjukan penggunaan media evaluasi pembelajaran interaktif masih sangat kurang. (2) Metode yang digunakan untuk melakukan evaluasi sebagai bentuk pemahaman peserta didik, guru masih menggunakan lembar soal tertulis. (3) Instrumen evaluasi yang digunakan kurang bervariasi. (4) Kurangnya pengembangan instrumen evaluasi pembelajaran interaktif. (5) Belum diterapkannya Evaluasi Pembelajaran menggunakan web *wordwall*. (6) Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran berbasis teknologi seperti web *wordwall* kurang maksimal. Sehingga peserta didik merasa bosan, jenuh

pada saat proses pembelajaran dan terkesan kurang optimal.

Maka dari itu dibutuhkan suatu pengembangan media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* yang dapat membantu peserta didik dalam melakukan pembelajaran secara aktif, karena dengan adanya media evaluasi pembelajaran interaktif akan terkesan menarik, sehingga dapat menarik perhatian peserta didik pada saat proses pembelajaran.

Hal ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Tsalis Fitriani Khoerunnisa (Khoerunnisa et al., 2023) yang berjudul “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan *Wordwall* Pada Materi Siklus Air.” Hasil validitas produk evaluasi pembelajaran menggunakan *wordwall* pada penelitian ini diperoleh dengan skor oleh ahli media sebesar 90,66%, ahli bahasa sebesar 98,66%, dan ahli materi sebesar 97,3%. Serta berdasarkan hasil uji coba respon peserta didik yang dilakukan kepada kelas V-B sebanyak 27 peserta didik memperoleh respon yang sangat menarik dengan persentase 91,33%. Dengan demikian, dapat

disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran menggunakan *wordwall* pada materi siklus air di kelas V SDN Bantar Kemang 6 dinyatakan “Sangat Layak” untuk diujicobakan dalam pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada untuk menguji kelayakan produk tersebut. Penelitian ini menggunakan model ADDIE (Analisa, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Pilihan model ini didasarkan pada fakta bahwa tahapan tahapan pengembangan ADDIE mudah dipahami dan dipraktikkan. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah alat evaluasi pembelajaran berbasis *Wordwall* digunakan pada materi rantai makanan di kelas V sekolah dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan guna mengembangkan media evaluasi pembelajaran menggunakan platform *Wordwall* pada materi rantai makanan

kelas V Sekolah Dasar Negeri Bantarkemang 2. Tahap awal dalam penelitian ini yaitu melakukan analisis kebutuhan dengan cara observasi langsung dan wawancara kepada guru kelas V SDN Bantarkemang 2 untuk mendapatkan informasi terkait dengan permasalahan yang terjadi di sekolah. Tahap ini meliputi analisis kebutuhan guru, analisis kurikulum dan analisis kebutuhan peserta didik. Selanjutnya tahap perancangan desain pada tampilan dari pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan platform *Wordwall*. Rancangan design memuat pemilihan design, pembuatan soal, pembuatan audio, pengaturan waktu dalam mengerjakan soal evaluasi pembelajaran serta leaderboard pada soal. Proses pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan platform *Wordwall* ini dibuat dengan desain tampilan yang menarik dengan berbentuk soal pilihan ganda menggunakan tampilan comic, disertai musik dan gambar yang dapat menambah semangat peserta didik dalam mengerjakan soal. Kemudian tahap pengembangan, pada tahap ini produk yang sudah selesai dirancang berikutnya akan divalidasi oleh ahli. Validasi produk evaluasi

pembelajaran menggunakan platform *Wordwall* ini dilakukan oleh ahli yang terdiri dari 3 dosen Universitas Pakuan dan 1 orang guru dari SDN Bantarkemang 2. Peran validator yaitu memberikan penilaian dan saran serta kritik terhadap produk yang dikembangkan. Berdasarkan hasil penilaian produk, pengembangan oleh validator. Maka didapatkan hasil kelayakan validasi setelah melakukan perbaikan, ahli media mendapatkan nilai dengan persentase 94%, ahli bahasa mendapatkan nilai dengan persentase 94%, ahli materi oleh dosen mendapatkan nilai dengan persentase 94%, dan ahli materi oleh guru mendapatkan nilai dengan persentase 100%. Setelah memperoleh penilaian dari para ahli maka data yang diperoleh dari nilai rata-rata validitas akan dikonversi untuk mendapatkan kesimpulan mengenai evaluasi pembelajaran menggunakan platform *Wordwall*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perolehan validasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi didapatkan rata-rata persentase dengan total 95,5% dengan kriteria "Sangat Layak" yang artinya evaluasi pembelajaran menggunakan platform *Wordwall* pada materi rantai makanan

dianggap sangat layak untuk diuji cobakan di sekolah dasar. Setelah selesai melakukan proses validasi dari para ahli yaitu ahli media, ahli bahasa dan ahli materi tahap selanjutnya yaitu uji coba terbatas mengenai produk yang sudah peneliti buat kepada 37 orang peserta didik kelas V SDN Bantarkemang 2. Pelaksanaan uji coba tersebut dilakukan agar dapat mengetahui tanggapan peserta didik pada saat penggunaan evaluasi pembelajaran menggunakan platform *Wordwall*. Setelah kegiatan selesai dilaksanakan, peserta didik diminta kesediannya untuk mengisi lembar angket respon yang berisi 10 pertanyaan. Pengisian angket ini diisi oleh sebanyak 37 orang peserta didik kelas V. Berikut akan ditampilkan rekapitulasi data respon peserta didik setelah menggunakan evaluasi pembelajaran berbasis *Wordwall*.

Tabel 1 Rekapitulasi Respon Peserta Didik

Responden	Total Skor	Jumlah Skor Maks	Persentase	Rata Rata
1	50	50	100%	95%
2	45	50	90%	
3	48	50	96%	
4	48	50	96%	
5	48	50	96%	
6	47	50	94%	
7	48	50	96%	
8	48	50	96%	
9	46	50	92%	
10	49	50	98%	
11	44	50	88%	

12	45	50	90%	95%
13	45	50	90%	
14	49	50	98%	
15	49	50	98%	
16	49	50	98%	
17	50	50	100%	
18	48	50	96%	
19	48	50	96%	
20	49	50	98%	
21	50	50	100%	
22	50	50	100%	
23	48	50	96%	
24	47	50	94%	
25	49	50	98%	
26	47	50	94%	
27	48	50	96%	
28	48	50	96%	
29	48	50	96%	
30	47	50	94%	
31	47	50	94%	
32	48	50	96%	
33	45	50	90%	
34	50	50	100%	
35	48	50	96%	
36	48	50	96%	
37	41	50	82%	

Berdasarkan rekapitulasi data di atas yang dilakukan terhadap 37 orang peserta didik, evaluasi pembelajaran menggunakan platform *Wordwall* pada materi rantai makanan mendapatkan respon “sangat baik”. Jumlah ini berada pada kriteria diantara 81%-100%, sehingga penggunaan evaluasi pembelajaran menggunakan platform *Wordwall* pada materi rantai makanan dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan data pada tahap implementasi di atas menunjukan bahwa evaluasi pembelajaran menggunakan platform *Wordwall* dirasa menarik serta layak untuk

digunakan. Hal ini dikarenakan hasil respon peserta didik pada pengisian angket berada pada kriteria “sangat baik” dan berdasarkan pengamatan selama proses pembelajaran peserta didik sangat tertarik dengan evaluasi pembelajaran menggunakan platform *Wordwall* ini karena menyenangkan dan mudah untuk digunakan. Selain itu, juga dapat meningkatkan minat serta motivasi peserta didik dalam mengerjakan soal, sehingga evaluasi pembelajaran menggunakan platform *Wordwall* dapat menghasilkan inovasi baru dalam penggunaan evaluasi pembelajaran, khususnya dalam pemanfaatan teknologi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa evaluasi pembelajaran menggunakan platform *Wordwall* pada materi rantai makanan dinyatakan layak serta efektif untuk digunakan karena dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan pada penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti terkait dengan pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan platform *Wordwall* pada materi rantai makanan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan

platform *Wordwall* ini menggunakan model ADDIE. Tahap analisis dilakukan di SDN Bantarkemang 2, terdiri dari analisis kebutuhan guru dan analisis kebutuhan peserta didik. Bahwa didapatkan guru belum maksimal dalam memanfaatkan teknologi sehingga pada saat pembelajaran beberapa peserta didik kesulitan untuk memahami materi pembelajaran yang berakibat rendahnya minat belajar peserta didik. Analisis kurikulum, yakni kurikulum yang diterapkan di kelas V merupakan kurikulum merdeka. Tahap desain, pada tahap ini peneliti membuat rancangan desain produk evaluasi pembelajaran menggunakan platform *Wordwall* pada materi rantai makanan yang berupa desain tampilan, gambar, audio dan isi materi soal. Tahap development, peneliti mengembangkan desain yang sudah dibuat menjadi produk evaluasi pembelajaran menggunakan platform *Wordwall* pada materi rantai makanan yang divalidasi oleh tiga ahli dari dosen Universitas Pakuan dan satu guru SDN Bantarkemang 2. Yaitu ahli

media, ahli bahasa dan ahli materi guna mengetahui kekurangan produk dan melakukan perbaikan sesuai dengan saran yang disampaikan oleh validator agar memperoleh produk yang dapat diuji cobakan. Tahap implementasi, peneliti melakukan uji coba produk evaluasi pembelajaran menggunakan platform *Wordwall* secara terbatas kepada 37 orang peserta didik kelas V, pada tahap ini peserta didik diberikan angket respon untuk mengetahui kelayakan dari produk tersebut. Tahap evaluasi, evaluasi yang peneliti dapat dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi.

2. Kelayakan evaluasi pembelajaran menggunakan platform *Wordwall* dibuktikan dari hasil validasi ahli dan respon peserta didik. Hasil validasi ahli media, evaluasi pembelajaran menggunakan platform *Wordwall* memperoleh persentase sebesar 94%, dengan kriteria sangat layak untuk digunakan. Kemudian dari ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 94%, dengan kriteria sangat layak untuk digunakan. Selanjutnya hasil validasi oleh ahli

materi 1 yaitu dosen Universitas Pakuan memperoleh persentase sebesar 94%, dengan kriteria sangat layak untuk digunakan. Hasil validasi ahli materi 2 yaitu dari guru SDN Bantarkemang 2 memperoleh persentase sebesar 100%, dengan kriteria sangat layak untuk digunakan. Sedangkan berdasarkan hasil uji coba terbatas yang dilakukan oleh peserta didik kelas V sebanyak 37 orang peserta didik memperoleh respon yang sangat baik dengan hasil persentase 95% dengan kriteria sangat layak untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afni, A. N., Aura, R. L., Indah, S. M., Khariunissa, M., Ayu, S., & Arita, M. (2023). *No Title*. 3(1), 115–122.
- Al-faruq, Z. (2023). Peran Penggunaan Desain Evaluasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Ilma Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 158–171. <https://doi.org/10.58569/ilma.v1i2.587>
- Asrul, Sarigih, A. H., & Mukhtar. (2022). Evaluasi Pembelajaran. In *Perdana Publishing*. <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB2.pdf>

- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
<https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Darniyanti, Y., Sapitri, D. R., Guru, P., Dasar, S., & Indonesia, U. D. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Wordwall Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar*. 3, 9593–9607.
- Fatimah, Z., Faizal, C., & Sherly, pamela issaura. (2024). *Pengembangan multimedia pembelajaran materi wujud benda berbasis*. 09.
- Fuadiy, M. R. (2021). Evaluasi Pembelajaran Sebagai Sebuah Studi Literatur. *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 173–197.
<https://doi.org/10.58577/dimar.v3i1.83>
- Haliza, V. N., Dewi, D. A., & Mulyana, A. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall terhadap Pemahaman Konsep Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV*. 8, 16195–16221.
- Hidayat, T., Asyafah, A., Indonesia, U. P., & Barat, B. J. (2019). *Abstrak PENDAHULUAN Pendidikan di suatu negara mesti diperhatikan baik dari segi perencanaan , pelaksanaan , dan evaluasi , karena pendidikan merupakan salah satu bidang yang akan melahirkan sumber daya manusia yang berkualitas . Oleh karena itu , pelaksa*. 10(1), 159–181.
- Hutapea, R. H. (2019). Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Pada Kurikulum 2013. *Jurnal Ilmiah Religiosity Entity Humanity (JIREH)*, 1(1), 18–30.
<https://doi.org/10.37364/jireh.v1i1.10>
- Jediut, M., Sennen, E., & Ameli, C. V. (2021). Manfaat Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Selama masa Covid-19. *jurnal literasi pendidikan dasar*. Vol. 2. No. 2. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar* Vol. 2, No. 2, 2021 ISSN:, 2(2), 2–5.
- Khoerunnisa, T. F., Novita, L., & Santa. (2023). Pengembangan Evalusai Pembelajaran Menggunakan Wordwall Pada Materi Siklus. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(05), 3135–3145.
- Kusuma, E., & Fadiana, M. (2024). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1566–1573.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7433>
- Meidita, A. C., & Susilowibowo, J. (2021). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis Flipbook sebagai Pendukung Pembelajaran Administrasi Pajak dengan Kompetensi Dasar PPh Pasal 21. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2217–2231.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.784>
- Meiriska, L., Lian, B., & Aryaningrum, K. (2024). *Pengembangan Media Gaul (Game Edukasi Wordwall) Pada Pembelajaran IPAS Kelas*

- IV SD Negeri 161 Palembang. 5(2), 404–417.
<https://doi.org/10.37216/badaa.v6i2.15505>
- Miftha Huljannah. (2021). Pentingnya Proses Evaluasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Educator (Directory of Elementary Education Journal)*, 2(2), 164–180.
<https://doi.org/10.58176/edu.v2i2.157>
- Nadya Putri Mtd, Muhammad Ikhsan Butarbutar, Sri Apulina Br Sinulingga, Jelita Ramadhani Marpaung, & Rosa Marshanda Harahap. (2023). Pentingnya Evaluasi Dalam Pembelajaran Dan Akibat Memanipulasinya. *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 2(1), 249–261.
<https://doi.org/10.30640/dewantara.v2i1.722>
- Nanda, I., Sayfullah, H., Pohan, R., Windariyah, D. S., Fakhrurrazi, Kherrmarinah, & Mulasi, S. (2021). Pnelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Inspiratif. *CV Adanu Abimata*, 4(2), 1.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis *Wordwall* Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140.
<https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Olisna, Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). *Jurnal basicedu*. 6(3), 4133–4143.
- Phafiandita, A. N., Permadani, A., Pradani, A. S., & Wahyudi, M. I. (2022). Urgensi Evaluasi Pembelajaran di Kelas. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 3(2), 111–121.
<https://doi.org/10.47387/jira.v3i2.262>
- Pradani, T. G. (2022). *Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. 1(5), 452–457.
- Prilanji, F. B., & Simanjuntak, V. G. (2019). Evaluasi Pembelajaran Penjasorkes. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(2), 1–10.
- Purba, Y. S., Sinaga, D., Sinaga, E. P. R., Saragih, F. L., & Sitanggang, N. (2024). Bimbingan Konseling dan Implementasi Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa SMK Swasta Pembangunan Galang. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(2), 200–204.
<https://doi.org/10.31004/jh.v4i2.810>
- Putri, D. F. M., Mahmudah, M., & Fadilah, L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game *Wordwall* pada Pelajaran Tematik untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dikelas V SDN 2 Marga Mulya. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 132–142.
- Rahman, A. A., & Nasryah, C. E. (2019). Evaluasi Pembelajaran. In *Uwais Inspirasi Indonesia*.
- Rohmatin. (2023). *No Title*. 3(1), 79–88.
- Rosdiani, L., Munawar, B., & Dewi, R.

(2021). Pelatihan Membuat Game Edukasi *Wordwall* Untuk Guru Di Kelurahan Karaton. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 2(2), 247–255. <https://doi.org/10.46306/jabb.v2i2.138>

Shinta, O., & Wahidin. (2022). *Jurnal basicedu*. 6(3), 4802–4811.

Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, & Angga Setiawan. (2022). Pengaruh Media Game Online *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216–223. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vo11.iss3.176>

Warsah, I. (2022). Evaluasi Pembelajaran (Konsep . Fungsi dan Tujuan). *Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 1, 190.