

PEMANFAATAN E-LEARNING PLATFORM WORDWALL UNTUK MENUNJANG PEMBELAJARAN DARING BAGI GURU TK DI KABUPATEN BANYUWANGI

Budi Tri Cahyono¹⁾, Ibnu Nazim Bintoro²⁾, Wahyu Nugroho³⁾
Universitas Sebelas Maret¹⁾, BP PAUD Dikmas Jawa Timur^{2,3)}
buditricahyono@staff.uns.ac.id¹⁾, ibnu.nazim@kemdikbud.go.id²⁾,
wahyu.nugroho@kemdikbud.go.id³⁾

Abstrak. Tujuan dilakukan pelatihan pemanfaatan platform wordwall untuk menunjang pembelajaran daring bagi guru TK di Kabupaten Banyuwangi adalah untuk meningkatkan penguasaan media pembelajaran interaktif. Guru mempunyai keharusan memiliki kreatifitas memanfaatkan dengan metode, model dan media pembelajaran yang mempunyai tujuan supaya guru-guru mendapatkan manfaat dengan baik dan tidak cepat jenuh ketika mengaplikasikan platform digital. Terlebih di masa pandemi covid 19, guru dituntut kreatif dalam menyuguhkan model pembelajaran. Platform wordwall merupakan salah satu platform yang pemanfaatannya untuk membuat media digital menjadi pembelajaran yang interaktif, karena platform yang dapat diakses melalui laptop / android yang didalamnya dapat digunakan membuat media pembelajaran seperti Quiz, Match Up, Open the box, Find the match, Random whell, setidaknya ada 18 menu yang tidak berbayar dan masih ada 20 menu media pembelajaran yang berbayar. 92% peserta menyelesaikan tugas dengan tepat waktu dan 8% dapat menyelesaikan tugasnya walau masih ada beberapa perbaikan.

Kata Kunci : Wordwall, Android, Match Up

Abstract : *The purpose of training on the use of the wordwall platform to support online learning for kindergarten teachers in Banyuwangi Regency is to improve the mastery of interactive learning media. Teachers have the necessity to have creativity in utilizing methods, models and learning media that have the aim so that teachers can benefit well and not get bored quickly when applying digital platforms. Especially during the COVID-19 pandemic, teachers are required to be creative in presenting learning models. The wordwall platform is one platform whose use is to make digital media into interactive learning, because the platform can be accessed via a laptop / android which can be used to create learning media such as Quiz, Match Up, Open the box, Find the match, Random whell, there are at least 18 menus that are not paid and there are still 20 menus of paid learning media. 92% of participants completed the task on time and 8% were able to complete the task although there were still some improvements.*

Keywords : Wordwall, Android, Match Up

PENDAHULUAN

Dalam situasi dan kondisi bangsa Indonesia yang sedang terdampak musibah pandemi covid-19, sehingga menyebabkan pelaksanaan pendidikan mengalami kendala dalam proses belajar mengajar yang dilakukan secara tatap muka (*luring*) secara tiba-tiba berubah menjadi tatap maya (*daring*). Proses perubahan cara pengajaran yang mendadak berubah membuat guru kebingungan dalam menentukan pola pengajaran serta media pembelajaran yang akan disajikan. Pada umumnya pembelajaran tatap muka menggunakan buku-buku yang telah disiapkan sekolah. Saat pembelajaran tatap maya guru membuat materi pembelajaran untuk bahan pengajaran yang disampaikan kepada siswa, jika media pembelajaran yang disampaikan tidak interaktif maka akan menyebabkan pembelajaran monoton tidak adanya timbal balik dari siswa (Satriani, S. 2018). Menyikapi hal ini guru dituntut untuk memberikan materi media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran. Dampak yang terjadi dengan adanya pelatihan ini adalah positifnya guru dan peserta didik dapat lebih mampu dalam mengaplikasikan metode, model dan media pembelajaran, dalam pelaksanaan proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien karena dilakukan di rumah atau di mana saja sesuai dengan keinginan siswa, sedangkan negatifnya adalah guru dan siswa tidak ada interaksi secara langsung sehingga menyebabkan kesulitan jika ada hal-hal yang akan ditanyakan.¹

Dengan terbitnya Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2019 Tentang Pedoman Umum Penyaluran Bantuan Pemerintah Di Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi bekerja sama dengan Yayasan Bumi Hijau Center Banyuwangi dalam membantu peningkatan program guru Taman Kanak-Kanak di Kabupaten Banyuwangi, Situbondo, Bondowoso, Jember, Lumajang yang secara masif melalui dukungan pemerintah untuk meningkatkan kualitas tentang transformasi digital guru dan kepala sekolah melalui pelatihan berdasarkan model-model pelatihan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa.²

¹ Razaq, A. R. (2014). Interaksi pembelajaran efektif untuk berprestasi. *Jurnal Pilar*, 2(2).

² Nugroho, P. J. (2017). Pengembangan model pelatihan inovatif untuk meningkatkan kompetensi guru SD daerah terpencil. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 26(2), 101-115.

Sudah merupakan kewajiban di era digital seorang guru dituntut profesionalisme dalam transformasi digital, bukan lagi hanya mampu memanfaatkan teknologi tetapi bagaimana memanfaatkan perubahan atau modifikasi organisasi secara keseluruhan dengan cakupan perubahan seluruh dimensi penting lain seperti sumber daya manusia, strategi, budaya, proses, sampai dengan transformasi kepemimpinan.³ Seiring adanya peningkatan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam era globalisasi seperti sekarang ini, dibutuhkan orang-orang yang mempunyai kemampuan dalam menguasai dan keahlian dibidangnya. Era teknologi informasi yang sudah merambah di semua segi kehidupan manusia, pemikiran secara manual tidak lagi dikedepankan, tetapi lebih fokus pada sistem komputerisasi atau kode-kode yang dibuat oleh bahasa mesin yang dapat diterjemahkan oleh komputer.⁴ Sesuai dengan kemampuan daya pikir dan pemahaman yang ilmu supaya masing-masing guru memiliki peran dalam proses belajar mengajar dengan maksimal, didalamnya guru merupakan profesi yang dituntut tentang kemampuan kecakapan dan keahlian mengelola teknologi tersendiri. Faktor lainnya juga perlu ditingkatkan untuk memperoleh capaian guru profesional adalah, dibutuhkan perubahan pola secara menyeluruh dalam proses belajar mengajar. Siswa tidak ditempatkan hanya merupakan obyek untuk pembelajaran namun memiliki peran aktif sebagai subyek. Seorang guru bukan sebagai pendidik semata yang harus patuhi dan menempatkan pribadinya lebih baik dari siswa, tetapi lebih memiliki peran sebagai pengajar atau konsultan yang memiliki sifat melengkapi satu dengan lainnya. Dalam pembelajaran dikelas, guru memiliki kewajiban mampu memberikan tauladan dalam melakukan proses pengajaran yang inovatif, efisien, serta kreatif secara berkelanjutan dilingkungan dengan situasi yang nyaman dan bebas. Demikian adanya proses belajar mengajar yang interaktif akan menyebabkan proses pemberdayaan dan pengukuran kemampuan siswa, sehingga tidak hanya diam pada sendi-sendi yang bersifat resmi, sesuai dengan keinginan maupun secara lisan. Penyelesaian setiap masalah dalam pembelajaran yang

³ ACT Consulting. (2017). Transformasi Digital. Retrieved Oktober 24, 2018, from ACT Consulting: <https://actconsulting.co/act-consulting-menjadi-digitalmasters/>

⁴ Aji, R. (2016). Digitalisasi, Era Tantangan Media. *Islamic Communication Journal*.

secara aktual dilihat dari prinsip-prinsip formal menjadi bagian pemahaman dalam proses belajar mengajar.⁵

Jenis media pembelajaran saat ini sangat banyak jenis dan modelnya, media gambar, media audio, media video, media audio video. Media pembelajaran merupakan bagian yang menjadi satu dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan utama pendidikan secara umum dan tujuan pokok pembelajaran di sekolah secara khusus.⁶ Upaya memaksimalkan pengajaran melalui media pembelajaran untuk meningkatkan pendidikan, Salah satunya adalah meningkatkan pemanfaatan proses belajar mengajar dengan memaksimalkan penggunaan media secara kontinyu dan berkesinambungan untuk upaya peningkatan kualitas pembelajaran yang baik.⁷

Media yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk tetap fokus dalam pembelajaran yaitu dengan penggunaan media pembelajaran berbasis e-learning, yang merupakan contoh pemanfaatan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk mempermudah proses pembelajaran bagi siswa. Model e-learning yang digunakan adalah platform wordwall, media pembelajaran platform wordwall bernuansa interaktif yang cenderung lebih disukai siswa karena lebih seru, menyenangkan dan mudah digunakan secara individu disamping juga mempermudah mengetahui hasil prestasi belajar siswa.

E-learning platform wordwall dapat diakses melalui laptop / android yang didalamnya dapat digunakan membuat media pembelajaran seperti *Quiz, Match Up, Open the box, Find the match, Random whell*. Guru dan siswa memperoleh penyediaan akses ke media belajar yang konten isian telah diaplikasikan melalui *daring*, dan bisa diunduh atau dicetak di kertas (Maghfiroh, K.2018). Setidaknya ada 18 menu yang tidak berbayar tetapi hanya dapat digunakan 5 menu yang dapat digunakan. dan masih ada 20 menu media pembelajaran yang berbayar, serta dapat berpindah menu template menu satu ke menu lainnya dengan mudah.⁸

⁵ Werdayanti, A. (2008). Pengaruh Kompetensi Guru dalam Proses Belajar Mengajar di Kelas dan Fasilitas Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Dinamika Pendidikan*, 3(1).

⁶ M. Basyaruddin dan Asnawir Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2012). Hlm 2-3

⁷ Hujair AH Sanaky, 2011. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kaukaba.

⁸ Aribiwo, E.A (2020) <https://www.erickunto.com/2020/11/wordwall-media-pembelajaran-interaktif.html>

LITERATURE REVIEW

Dengan adanya pandemi covid-19 guru dituntut serta memiliki kewajiban untuk membuat gagasan atau ide dalam pemanfaatan teknologi informasi supaya pembelajaran selalu berkembang. Optimalisasi pemanfaatan ICT pembelajaran era digital merupakan syarat mutlak untuk memajukan dan mengaplikasikan kepada siswa. Sehingga memberikan pemahaman dan pembelajaran platform wordwall kepada guru-guru TK negeri/swasta di Kabupaten Situbondo diperlukan strategi dan cara dalam mendampingi pembuatan sebuah platform, baik integrasi kurikulum maupun penerapan secara prosedural.

Beberapa penelitian terdahulu yang membahas platform Wordwall serta kemanfaatannya

1. "Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar".⁹ Masing-masing guru diharuskan mengembangkan pemahaman teknologi informasi supaya dapat membuat materi pembelajaran menjadi menarik, efektif, inovatif, aktif, serta materi mudah untuk diingat serta menumbuhkan rasa nyaman dan gembira dan tidak membuat bosan, sebab pembelajaran yang buat menggunakan media yang digunakan dalam rangka memaksimalkan dan mengefektifkan komunikasi serta interaksi diantara guru ,siswa dan sumber belajar dalam proses pembelajaran di sekolah.
2. "The Effectiveness of Suggestopedia Method with Wordwall Picture in Increasing Vocabulary Mastery with Learning Disabilities".¹⁰ Siswa disabilitas memiliki kecenderungan bertahan untuk memperhatikan menikmati beberapa aktivitas dalam konten yang dilihat dan adanya kecenderungan secara permanen mengingat beberapa aktivitas perhatian terus menerus, yang disertai kesenangan.
3. "The Effects of WordWall Online Games (WOW) on English Language Vocabulary Learning Among Year 5 Pupils".¹¹ Wordwall merupakan platform game yang paling cocok untuk latihan kosakata. Menyediakan berbagai pilihan format permainan yang bermanfaat dan

⁹ 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.

¹⁰ Merlin, D., & Larekeng, S. H. (2017) The Effectiveness of Suggestopedia Method with Wordwall Picture in Increasing Vocabulary Mastery with Learning Disabilities. *Eduvelop*, 1(2), 193-204.

¹¹ Hasram, S., Nasir, M. K. M., Mohamad, M., Daud, M. Y., Abd Rahman, M. J., & Mohammad, W. M. R. W. (2021). The Effects of WordWall Online Games (WOW) on English Language Vocabulary Learning Among Year 5 Pupils. *Theory and Practice in Language Studies*, 11(9), 1059-1066

menarik bagi pengguna, dalam konteks ini, siswa sekolah dasar. Sangat penting untuk memilih permainan yang mengasyikkan sekaligus memenuhi tujuan pembelajaran secara efektif karena ada permainan dengan keuntungan belajar tetapi dengan sedikit faktor kesenangan.

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Pelatihan dan pembimbingan ini merupakan realisasi yang harus dipenuhi oleh dosen perguruan tinggi dalam melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi dalam bentuk Pengabdian Masyarakat. Kegiatan ini diikuti guru-guru perwakilan dari 30 Taman Kanak-Kanak Negeri / Swasta yang ada di Kabupaten Banyuwangi. Tema dari kegiatan ini adalah memberikan pelatihan dan pembimbingan Pemanfaatan E-Learning platform Wordwall Untuk Menunjang Pembelajaran Daring Bagi Guru TK. Mekanisme kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah 1. Penyelenggara mengirimkan permohonan ke Dinas Pendidikan Kabupaten Situbondo terkait kegiatan dimaksud, 2. Pemateri/narasumber memberikan pemaparan materi terkait manfaat e-learning wordwall bagi guru untuk pembelajaran di kelas melalui laptop/android, 3. Membentuk grup whatsapp dalam rangka pembimbingan penyelesaian tugas. Untuk target waktu penyelesaian diberikan tenggat waktu 1 minggu. Dengan teknik peserta mengirimkan link kepada narasumber, selanjutnya narasumber memberikan saran dan pembetulan dari masing-masing konten yang dikirim oleh peserta. Metode pelatihan dirancang yang disesuaikan dengan model pelatihan dan pembimbingan yang dilakukan untuk mengembangkan kompetensi masing-masing guru. Beberapa rancangan yang dibuat dengan lebih banyak praktek, sedikit teori. Walaupun teknik ini memungkinkan berpengaruh terhadap metode yang digunakan, setidaknya peserta dapat memahami dalam pelaksanaan pembelajaran. Pengembangan kemampuan masing-masing sumber daya manusia diperlukan untuk mengenal seluruh teknik dan pemanfaatan dari platform yang digunakan.¹²

¹² Nurdyansyah, N. (2017). Sumber Daya dalam Teknologi Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan dilaksanakan di D'Cinnamon Coffee Shop berlokasi di Rumah Sakit Yasmin Banyuwangi Jl. Letkol Istiqlah No.82-84, Pengantigan, Singonegaran, Kecamatan Banyuwangi, Kabupaten Banyuwangi, Jawa Timur, dilaksanakan selama 2 hari dengan pola pelatihan menggunakan teori dan praktek. Materi teori diberikan urutan cara mulai cara membuka link platform worwall sampai dengan merencanakan, mendesain pilihan game yang digunakan dan yang terakhir mengaplikasikan game, sedangkan materi praktek peserta dibimbing *step by step* dalam mengaplikasikan platform wordwall untuk membuat game yang sederhana.¹³

Kegiatan dimulai pukul 08.00 wib diawali pembukaan oleh Ketua Yayasan Bumi Center Banyuwangi Bapak Drs. Sunari, M.M. yang menjelaskan manfaat menggunakan pembelajaran e-learning berbasis platform digital, karena di masa pandemi covid-19, diharapkan guru khususnya Taman Kanak-Kanak harus menguasai platform digital untuk mengajak siswa didiknya merasa nyaman ketika belajar menggunakan platform digital. Pembelajaran dalam jaringan (*daring*) adalah model pembelajaran yang digunakan pada kondisi pandemi covid-19. Sebab prinsip kebijakan kegiatan pembelajaran dan pendidikan dimasa pandemi Covid-19 kesehatan dan keselamatan seluruh warga belajar dilingkungan sekolah (Kepala sekolah, guru, tenaga kependidikan, siswa) maupun dilingkungan luar sekolah (masyarakat umum) menjadi prioritas utama. Usaha yang dilakukan untuk kesehatan dan keselamatan dalam rangka terpenuhinya layanan pendidikan dimasa pandemi covid-19. Penerapan pembelajaran daring ini membutuhkan kesiapan masing-masing pemangku kepentingan supaya pembelajaran tetap terlaksana dengan baik.

Di tengah pandemi ini, pembelajaran daring tentu memberikan dampak kepada semua lapisan masyarakat, terlebih dampak yang paling terpuruk yaitu di dunia pendidikan, sehingga dengan adanya pelatihan dan pembimbingan platform digital memiliki dampak positif bagi guru dan siswa menjadi lebih mampu dalam menggunakan aplikasi pembelajaran, pelaksanaan

¹³ Abdullah, F., & Razak, K. A. (2021). Tahap Minat dan Penerimaan Pelajar Terhadap Gamifikasi dalam Bidang Sirah: Level of Interest and Acceptance of Students Towards Gamification in Islamic History. *Journal of Quran Sunnah Education & Special Needs*, 5(1), 27-38.

pembelajaran menjadi lebih fleksibel sebab bisa dilaksanakan di rumah dan bisa dilaksanakan di mana saja.¹⁴



Gambar 1 : Pembukaan Kegiatan

berkaitan dengan pemaparan materi, paparan awal materi di mulai dengan mengajak peserta terlibat dalam kegiatan dengan menanyakan kepada peserta terkait media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, setelah peserta memberikan tanggapan selanjutnya pemateri menyampaikan urgensi dari pelaksanaan pembahasan sebelum kegiatan belajar dan teori yang mendukungnya.¹⁵ Pelaksanaan kegiatan praktek dilaksanakan dengan menggunakan handphone android masing-masing peserta, ada sebagian peserta yang karena usia sudah diatas 55 tahun menyatakan tidak sanggup untuk mengikuti praktek tetapi tetap mengikuti kegiatan sampai dengan selesai dengan bergabung kepada peserta lain yang dalam proses pengerjaan tugas.



Gambar 2. Pelaksanaan Pelatihan

¹⁴ Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55-61.

¹⁵ Trisnawati, D. A. O., Suarni, N. K., & Marhaeni, A. A. I. N. (2013). Pengaruh Metode Pembelajaran Visual Word Wall Dan Asesmen Projek Terhadap Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sd Kelas V Gugus I Kecamatan Gianyar. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*, 3(1).

Pemanfaatan platform wordwall adalah berbagi transformasi digital melalui e-learning dengan harapan guru ketika membuat media pembelajaran dapat menarik minat belajar, mudah dipahami tersampaikan maksud dan tujuannya, dapat langsung terlibat langsung secara aktif dalam proses belajar dan mengajar terutama siswa mudah memahami. Kedua transfer pengetahuan dan ilmu, berbagi pengalaman pembuatan media kepada guru-guru dan juga sebagai sarana *sharing session*.



Gambar 3. Penutupan Pelatihan

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan pelatihan dan pendampingan pendampingan Pemanfaatan e-learning Platform Wordwall untuk Menunjang Pembelajaran Daring bagi Guru TK di Kabupaten Banyuwangi, maka dapat disimpulkan bahwa inovasi dengan menggunakan platform digital sangat diminati oleh guru-guru. Dengan adanya perubahan pola pikir dan memaksimalkan gadget yang selama ini dimiliki, guru-guru dapat membuat game interaktif untuk siswa-siswinya melalui pembelajaran daring atau tugas yang dikirimkan ke whatsapp grup orang tua siswa.

Faktor pendukung inovasi antusiasme dan kreatifitas masing-masing guru dengan berusaha menyelesaikan tugas tepat waktu dan adanya kerjasama sehingga saling membantu. Faktor penghambat dari pelatihan dan pendampingan tidak terlalu berpengaruh, karena masing-masing individu guru yang merasa kurang mampu, ikut bergabung kepada yang mampu menyelesaikan tugas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, F., & Razak, K. A. (2021). Tahap Minat dan Penerimaan Pelajar Terhadap Gamifikasi dalam Bidang Sirah: Level of Interest and Acceptance of Students Towards Gamification in Islamic History. *Journal of Quran Sunnah Education & Special Needs*, 5(1), 27-38.
- ACT Consulting. (2017). Transformasi Digital. Retrieved Oktober 24 , 2018, from ACT Consulting: <https://actconsulting.co/act-consulting-menjadi-digitalmasters/>
- Aji, R. (2016). Digitalisasi, Era Tantangan Media. *Islamic Communication Journal* .
- Aribiwo, E.A (2020) <https://www.erickunto.com/2020/11/wordwall-media-pembelajaran-interaktif.html>
- Depdiknas, (2006), Permendiknas No.22 Tahun 2006 Tentang Standarisasi Sekolah Dasar Dan Menengah. Depdiknas, Jakarta.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55-61.
- Hasram, S., Nasir, M. K. M., Mohamad, M., Daud, M. Y., Abd Rahman, M. J., & Mohammad, W. M. R. W. (2021). The Effects of WordWall Online Games (WOW) on English Language Vocabulary Learning Among Year 5 Pupils. *Theory and Practice in Language Studies*, 11(9), 1059-1066.
- Hujair AH Sanaky, 2011. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Kaukaba.
- Kemendikbud, (2019), Permendikbud No. 32 Tahun 2019 Tentang Pedoman Umum Penyaluran Bantuan Pemerintah Di Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, Kemendikbud, Jakarta.
- M. Basyaruddin dan Asnawir Usman, Media Pembelajaran (Jakarta: Ciputat Pers, 2012). Hlm 2-3
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 64-70.
- Merlin, D., & Larekeng, S. H. (2017) The Effectiveness of Suggestopedia Method with Wordwall Picture in Increasing Vocabulary Mastery with Learning Disabilities. *Eduvelop*, 1(2), 193-204.
- Nugroho, P. J. (2017). Pengembangan model pelatihan inovatif untuk meningkatkan kompetensi guru SD daerah terpencil. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 26(2), 101-115.
- Nurdyansyah, N. (2017). Sumber Daya dalam Teknologi Pendidikan. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnyaa Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093-4100.

- Razaq, A. R. (2014). Interaksi pembelajaran efektif untuk berprestasi. *Jurnal Pilar*, 2(2).
- Satriani, S. (2018). Inovasi Pendidikan: Metode Pembelajaran Monoton ke Pembelajaran Variatif (Metode Ceramah Plus). *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 10(1).
- Trisnawati, D. A. O., Suarni, N. K., & Marhaeni, A. A. I. N. (2013). Pengaruh Metode Pembelajaran Visual Word Wall Dan Asesmen Projek Terhadap Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sd Kelas V Gugus I Kecamatan Gianyar. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*, 3(1).
- Werdayanti, A. (2008). Pengaruh Kompetensi Guru dalam Proses Belajar Mengajar di Kelas dan Fasilitas Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Dinamika Pendidikan*, 3(1).