

## PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI BERBASIS WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA

Anisa Bela Febriani<sup>1</sup>; Hanif Amrulloh<sup>2</sup>; Lutfi Fadilah<sup>3</sup>

Universitas Ma'arif Lampung

[anisabelametro1402@gmail.com](mailto:anisabelametro1402@gmail.com); [amrulloh.h@umala.ac.id](mailto:amrulloh.h@umala.ac.id); [lutfifadilah2207@gmail.com](mailto:lutfifadilah2207@gmail.com)

### Article History:

Received : 05-03-2025

Revised : 23-03-2025

Accepted : 28-03-2025

**Abstract:** *The selection of this evaluation tool has considerations. For example, learning materials, facilities or facilities available at school, so that the learning objectives that have been set can be achieved. This can be facilitated by developing a wordwall-based interactive learning evaluation tool on pancasila education subjects, material on pancasila values. This research is R&D research which refers to the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. The research subjects were 23 class III A students in a trial at MI NU Metro, Lampung. Validation carried out by material experts scores, namely 94% from media experts and 82% from material experts. Trials with student showed a significant increase in learning outcomes, with the average score increasing from 75% (Pre-test) to 88% (Post-test). Feedback from teachers and student shows that wordwall based evaluation tools are practical, effective, and engaging. And can be declared "Very Suitable" for use with class III A MI NU students to improve learning outcomes.*

**Keyword :** *Learning Evaluation, Wordwall, Pancasila Education, Student Engagement*

**Abstrak:** Pemilihan alat evaluasi ini memiliki pertimbangan. Misalnya, materi pelajaran, sarana atau fasilitas yang tersedia di sekolah. Sehingga, tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai. Hal tersebut dapat difasilitasi dengan mengembangkan alat evaluasi berbasis *Wordwall* di pelajaran pendidikan pancasila pada materi nilai-nilai pancasila. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE (Analysis, Design,

Development, Implementasi, Evaluation). Subjek penelitian ini dilakukan pada 23 peserta didik kelas III A MI NU Metro Lampung. Validasi oleh pakar materi dan media memastikan isi yang relevan serta tampilan yang efektif, sehingga materi lebih menarik bagi pengguna dan menghasilkan nilai kelayakan yang tinggi, yaitu 94% oleh pakar media dan 82% dari pakar materi. Uji coba dengan siswa menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan, dengan rata-rata nilai meningkat dari 75% (pre-test) menjadi 88% (post-test). Masukan dari guru dan siswa menunjukkan bahwa alat evaluasi berbasis *Wordwall* praktis, efektif, dan menarik. Dan dapat dinyatakan "Sangat Layak" digunakan pada peserta didik kelas III A MI NU Metro untuk meningkatkan hasil belajar.

**Kata Kunci:** Evaluasi pembelajaran, *Wordwall*, Pendidikan Pancasila, Keterlibatan Siswa

## Pendahuluan

Di zaman digital globalisasi seperti saat ini, teknologi seperti informasi dan komunikasi menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Pesatnya perkembangan teknologi juga berdampak pada berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan.<sup>1</sup> Teknologi yang semakin maju memungkinkan pendidik untuk mengembangkan berbagai alat evaluasi yang lebih inovatif dan efektif. Salah satu teknologi yang mengalami perkembangan dengan sangat pesat adalah kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI), yang mampu mensimulasikan kecerdasan manusia dan membantu dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Dengan meningkatkan ketertarikan anak-anak terhadap teknologi *digital*, pendidikan harus beradaptasi dengan cara memanfaatkan teknologi sebagai alat evaluasi.<sup>2</sup>

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran atau sering disebut sebagai evaluasi pembelajaran adalah salah satu aspek utama dalam proses pembelajaran sebagai alat untuk mengukur seberapa jauh peserta didik terhadap suatu materi pelajaran.<sup>3</sup> Evaluasi digunakan untuk mengukur sejauh mana pembahasan peserta didik terhadap suatu materi pembelajaran.<sup>4</sup> Namun, metode evaluasi konvensional

<sup>1</sup> Dian Sudiantini and others, 'Penggunaan Teknologi Pada Manajemen Sumber Daya Manusia Di Dalam Era Digital Sekarang', *Digital Bisnis: Jurnal Publikasi Ilmu Manajemen Dan E-Commerce*, 2.2 (2023), pp. 262-69 <<https://doi.org/10.30640/digital.v2i2.1082>>.

<sup>2</sup> NAILY INAYAH, 'Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Games Melalui Platform *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Di Min 3 Jember.', 2024.

<sup>3</sup> Akhmad Riadi, '1593-4361-1-Pb', *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, 15.27 (2017), pp. 1-12.

<sup>4</sup> Asrul, Abdul Hasan Sarigih, and Mukhtar, *Evaluasi Pembelajaran*, Perdana Publishing, 2022 <[http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB%202.pdf)>.

seperti tes tertulis berbasis kertas memiliki berbagai kendala, seperti memakan waktu lama dalam proses koreksi, biaya pencetakan yang tinggi, serta kurangnya daya tarik bagi peserta didik. Dengan demikian, metode pembelajaran konvensional juga dapat disebut sebagai konsep pembelajaran yang bersifat tradisional.<sup>5</sup> Selain itu, dari sisi psikologis, evaluasi konvensional sering kali menyebabkan kecemasan pada peserta didik, yang mempengaruhi hasil belajar mereka. Oleh karena itu, dibutuhkan pembaruan dalam metode evaluasi agar lebih efektif, menarik, dan menyenangkan bagi peserta didik.<sup>6</sup>

Upaya meningkatkan efektivitas dan efisiensi evaluasi pembelajaran, pemanfaatan teknologi digital dalam evaluasi menjadi semakin penting.<sup>7</sup> Salah satu alat evaluasi digital yang digunakan adalah *Wordwall*, sebuah platform berbasis web yang memungkinkan pendidik untuk membuat evaluasi pembelajaran interaktif.<sup>8</sup> *Wordwall* menyediakan berbagai format interaktif seperti kuis, teka-teki silang, roda acak, dan banyak lagi, yang dapat digunakan sebagai alat evaluasi yg menarik dan lebih menyenangkan bagi peserta didik. Dengan pendekatan berbasis game, evaluasi menggunakan *wordwall* dapat mengurangi kecemasan peserta didik serta menaikkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.<sup>9</sup>

Kajian-kajian sebelumnya menunjukkan penggunaan teknologi dalam evaluasi pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Penelitian oleh Auliya menemukan bahwa instrumen evaluasi berbasis *Wordwall* memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi dan dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran.<sup>10</sup> Demikian juga, penelitian yang dilakukan oleh Putra, Mahanani, dan Khotimah menyatakan bahwa evaluasi berbantuan *Wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka. Berdasarkan kajian tersebut, penelitian ini mengembangkan dan menerapkan alat evaluasi berbasis *Wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.<sup>11</sup>

---

<sup>5</sup> Fahrudin Fahrudin, Ansari Ansari, and Ahmad Shofiyuddin Ichsan, 'Pembelajaran Konvensional Dan Kritis Kreatif Dalam Perspektif Pendidikan Islam', *Hikmah*, 18.1 (2021), pp. 64–80, doi:10.53802/hikmah.v18i1.101.

<sup>6</sup> Umi Latifah and Maryam Isnaini Damayanti, 'Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Platform Wordwall.Net Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar', *Pgsd*, 10.6 (2022), pp. 1415–24.

<sup>7</sup> Elis Syifa Salsabila and others, 'Pengembangan Media Pembelajaran Herbarium Ipa Di Mi/Sd', *J. Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11.11 (2022), pp. 2695–703, doi:10.26418/jppk.v11i11.59371.

<sup>8</sup> INAYAH, 'Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Games Melalui Platform Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Di Min 3 Jember.'

<sup>9</sup> Prisma Gandasari and Puri Pramudiani, 'Pengaruh Aplikasi Wordwall Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Di Sekolah Dasar', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3.6 (2021), pp. 3689–96, doi:10.31004/edukatif.v3i6.1079.

<sup>10</sup> Anisa Auliya, 'Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis Wordwall Untuk Mata Pelajaran Ipa Smp Kelas Vii', *IAIN Bengkulu*, 2021, pp. 1–134.

<sup>11</sup> Yusuf Eka Setya Putra, Putri Mahanani, and Khusnul Khotimah, 'Pengembangan Soal Evaluasi Berbantuan Website Wordwall Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Nilai-Nilai Pancasila Kelas', *Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 7.2 (2022), pp. 74–84, doi:10.17977/um027v7i22022p74-84.

Namun, dalam penerapannya, masih terdapat berbagai kendala yang dihadapi, seperti kurangnya pemahaman pendidik mengenai penggunaan teknologi dalam evaluasi, keterbatasan akses terhadap perangkat digital, serta kurangnya variasi dalam metode evaluasi yang digunakan. Oleh karena itu, penelitian ini berusaha menjawab beberapa pertanyaan utama, yaitu: (1) Apa saja kendala yang dihadapi dalam pengembangan dan penerapan *Wordwall* sebagai alat evaluasi?, dan (2) Bagaimana respon peserta didik terhadap penggunaan *Wordwall* dalam evaluasi pembelajaran Pendidikan Pancasila?

## Diskusi dan Pembahasan

### 1. Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Pengembangan alat evaluasi ini di buat menggunakan *wordwall* dikarenakan mudah dipelajari dan mudah diterapkan disekolah. Alat evaluasi berbasis *wordwall* ini dikembangkan melalui pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan metode ADDIE, Metode ADDIE merupakan metode yang di kembangkan oleh Dick and Carry untuk menyusun struktur dan metode dalam proses belajar mngajar.<sup>12</sup> Singkatan dari ADDIE adalah *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evalution*.<sup>13</sup>

**Analysis**, pada proses ini peneliti melakukan analisis kepada 23 siswa MI NU Metro bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran, sehingga alat evaluasi yang di kembangkan dapat disesuaikan secara efektif.<sup>14</sup>

**Design**, peneiti memulai pembuatan alat alat evaluasi pembelajaran. Langkah pertama yakni pembuatan materi dimulai dengan merancang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar dan menyesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik, selanjutnya mendesain alat evaluasi menggunakan *wordwall* dalam pembuatan ini memungkinkan pendidik untuk menggunakan template yang tersedia serta menyesuakannya dengan kebutuhan, termasuk mengatur jumlah soal dan menyesuaikan pengaturan lainnya sesuai pembelajaran.

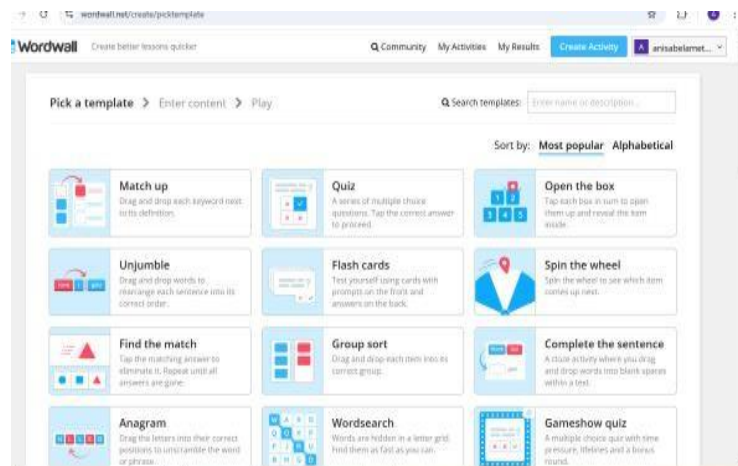
---

<sup>12</sup> M S Tarigan and others, 'Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbantuan *Wordwall* Pada Tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 1 Kelas V SDN 106813 Amplas', *Jurnal Pendidikan ...*, 8 (2024), pp. 10045-56

<<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/13903%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/13903/10716>>.

<sup>13</sup> Hasrian Rudi Setiawan, Arwin Juli Rakhmadi, and Abu Yazid Raisal, 'Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam Menggunakan Model Pengembangan Addie', *Jurnal Kumparan Fisika*, 4.2 (2021), pp. 112-19, doi:10.33369/jkf.4.2.112-119.

<sup>14</sup> Ni Rai Vivien Pitriani, I Gusti Ayu Desy Wahyuni, and I Ketut Pasek Gunawan, 'Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu', *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4.3 (2021), pp. 515-32, doi:10.37329/cetta.v4i3.1417.



Gambar 1.  
Template Wordwall



Gambar 2.  
Tampilan Template Group Sort Wordwall

**Development**, pada tahap ini peneliti melakukan validitas, yakni validator media dan validator materi. Selanjutnya, dilakukan validasi terhadap alat evaluasi berbasis *wordwall* meliputi Validasi pakar media dan materi. Pada Tabel 2 menunjukkan bahwa hasil dari pakar ahli yang ditunjukkan di tabel hasil validasi media dan materi pembelajaran Nilai-nilai Pancasila pada alat evaluasi *Wordwall*. Dalam tabel tersebut menunjukkan bahwa hasil dari keseluruhan nyayaitu 82% dan untuk validasi ahli materi menunjukkan pada angka 82%. Apabila persentase yang didapat mencapai 81%-100% maka alat evaluasi berbasis *wordwall* dapat dikategorikan “Sangat Layak”. Dengan demikian hasil validasi ahli media dan ahli materi pada penilaian alat evaluasi berbasis *wordwall* ini dapat dikatakan “Sangat Layak”.

**Tabel 1.**  
*Hasil Validasi kelayakan Alat Evaluasi Berbasis Wordwall.*

No	Penilaian	Nilai	Indikator
1	Ahli Materi	82%	Sangat Lyak
2	Ahli Media	94%	Sngat Layak

**Implementasi** metode ADDIE dalam proses pengembangan media pembelajaran menunjukkan hasil yang signifikan, sejalan dengan penelitian lain yang juga menggunakan model ini. Misalnya, penelitian oleh Ari Dwipayanti dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran ADDIE Berbantuan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V” yang menyatakan bahwa penggunaan ADDIE dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, dengan hasil dari pre-test dan post-test yang menunjukkan perbedaan.<sup>15</sup> Ini sejalan dengan temuan dalam jurnal lain yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dengan ADDIE mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.

**Evaluation**, Pada proses ini dilakukan perbaikan terakhir pada produk yang akan dikembangkan dengan masukan dan tanggapan dari para ahli serta kelompok kecil yang terlibat dalam angket respon. Tujuan dari evaluasi ini adalah agar produk Pengembangan alat evaluasi Pembelajaran dengan metode ADDIE Menggunakan *Wordwall* pada Materi Nilai-nilai Pancasila dalam Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III dapat memenuhi kriteria kelayakan dan siap digunakan dalam proses pembelajaran.

## 2. Hasil Belajar Pendidikan Pancasila

Secara umum, pengukuran hasil belajar dapat dilakukan dengan cara Tes dan tidak tes. Semuanya dapat digunakan sebagai pengumpulan informasi atau data yang digunakan di penilaian peserta didik selama penilaian hasil pembelajaran, untuk mengetahui peningkatan peserta didik. Proses ini dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar dengan mengamati perilaku peserta didik.<sup>16</sup>

Adapun hasil menggunakan pre-test dan post-test dari siswa kelas III A menggunakan Alat Evaluasi *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar. Hasil penilaian pada tabel 3 dapat dilihat bahwa hasil penelitian yang dilakukan terhadap siswa kelas III A MI NU ini mendapatkan nilai persentase 88% termasuk mencapai rentang 81%-100% dengan kriteria “Sangat layak”. Dari hasil uji Validasi pakar materi, pakar media dan pemakai memperoleh skor dari hasil validitas setiap ahli menunjukkan kriteria “Sangat Layak” di mana pada pengukuran pakar media

<sup>15</sup> I Gede Nesa Suardita, Ndara Tanggu Renda, and Ni Ketut Suarni, ‘Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd Negeri 1 Melaya’, *MIMBAR PGSD Undiksha*, 2.1 (2014), pp. 31–39.

<sup>16</sup> Yunita Eka Nur Prastiwi and others, ‘Penilaian Dan Pengukuran Hasil Belajar Pada Peserta Didik Berbasis Analisis Psikologi’, *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhineka Tunggal Ika*, 1.4 (2023), pp. 218–32 <<https://journal.politeknik-pratama.ac.id/index.php/bersatu/article/view/293>>.



memperoleh 94%, berdasarkan penilaian ahli materi mendapatkan persentase 81% dan hasil post-test siswa pengguna alat evaluasi *wordwall* memperoleh 88% dimana hasil tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

**Tabel 2.**  
Hasil *Pretest* dan *Posttest* Materi Nilai-nilai Pancasila kelas III Pendidikan Pancasila

No	Penilaian	Rata-Rata	Nilai Maks	Persentase
1	Pre-test	75	100	75%
2	Post-test	88	100	88%

Dengan demikian alat evaluasi berbasis *wordwall* masuk dalam kategori “Sangat Layak” sebagai alat evaluasi pembelajaran dari matri, media dan pengguna. Dengan skor perolehan validasi yang sangat layak tersebut maka alat evaluasi berbasis *wordwall* ditetapkan “Sangat Layak” sebagai alat evaluasi pembelajaran. Dan pada tahap ini ditemukannya hasil validasi dan respon siswa terhadap alat evaluasi serta dampak dari alat evaluasi berbasis *wordwall* ini. Berdasarkan hasil evaluasi, ketertarikan siswa dalam memahami materi lebih baik setelah menggunakan alat evaluasi berbasis *Wordwall* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.



**Gambar 3.**  
*Penerapan Alat Evaluasi Wordwall*

Penelitian ini seiring dengan temuan penelitian sebelumnya , seperti penelitian oleh Nadia, Afiani, dan Naila (2022) yang menemukan bahwa Wordwall meningkatkan hasil belajar matematika selama pandemi COVID-19.<sup>17</sup> serta penelitian Anggianna Putri Lubis dan Ishaq Nuriadin yang menyimpulkan jika *Wordwall* efektif dalam menaikan

<sup>17</sup> Muhammad Puji Ariyanto and others, 'Penggunaan Gamifikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa', *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5.1 (2023), pp. 1-10 <<https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jurnalmathema/article/view/2080/1089>>.

hasil belajar matematika di sekolah dasar.<sup>18</sup>

Beberapa keterbatasan pada penelitian berikut antara lain desain alat evaluasi masih perlu disempurnakan agar lebih menarik dan menyerupai game edukasi, materi yang dikembangkan masih terbatas pada satu kompetensi dasar sehingga pengembangannya dapat diperluas ke topik lain dalam Pendidikan Pancasila atau mata pelajaran lainnya, serta keterbatasan dalam variasi soal, dikarenakan variasi soal dapat meningkatkan keterampilan berpikir siswa. Sebagai saran untuk penelitian selanjutnya, pengembangan alat evaluasi berbasis teknologi dapat dilakukan dengan meningkatkan desain visual dan interaktivitas agar lebih menarik bagi siswa, mengembangkan variasi soal agar mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara lebih luas, untuk meningkatkan pengalaman belajar interaktif.

Hasil belajar saya dapat dibandingkan dengan penelitian yang mengungkapkan bahwa penggunaan *wordwall* secara signifikan dapat memperbesar efektivitas hasil belajar siswa. Sebuah studi oleh Nia Ayu Anggraeni dan Suryanti dengan judul "Pengembangan media interaktif berbasis *wordwall* pada mata pelajaran ipa guna meningkatkan hasil belajar siswa SD" menemukan bahwa penerapan media interaktif seperti "*Wordwall* tidak hanya meningkatkan motivasi siswa, tapi juga berkontribusi pada peningkatan pemahaman konsep dalam mata pelajaran IPA. Temuan ini menyatakan bahwa penggunaan *Wordwall* mampu mempengaruhi terhadap hasil belajar." Dengan perbandingan tersebut, saya menyadari pentingnya mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan performa akademis di masa depan.<sup>19</sup>

## Kesimpulan

Tahapan pembuatan Alat Evaluasi Berbasis *Wordwall* dilakukan peneliti dengan menggunakan tahapan metode ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu : 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development* 4) *Implementation*, 5) *Evaluation*. Pada perkembangan alat evaluasi Berbasis *Wordwall* untuk kelas III A MI NU Berdasarkan hasil penilaian dari pakar materi mendapatkan persentase 82% , penilaian dari pakar media mendapatkan persentase 94% dan kepada siswa kelas III A atau sebagai pengguna memperoleh persentase 88% dengan demikian penilaian ini mencapai 81%- 100% yang di kategorikan "Sangat Layak". Kesenjangan adalah hasil pengembangan Alat evaluasi berbasis *wordwall* ini mendapatkan kriteria "Sangat Layak" digunakan dalam pembelajaran. Alat evaluasi berbasis *Wordwall* tidak hanya memudahkan guru dalam melakukan penilaian tetapi juga mendorong semangat dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajarannya. Kepraktisan dan daya tarik alat evaluasi ini memberikan pengalaman evaluasi yang lebih menyenangkan dibandingkan metode konvensional.

---

<sup>18</sup> Anggianna Putri Lubis and Ishaq Nuriadin, 'Efektivitas Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 6.4 (2022), pp. 6884-92, doi:10.31004/basicedu.v6i4.3400.

<sup>19</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan and Fakultas Ilmu Pendidikan, 'PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL PADA MATA PELAJARAN IPA GUNA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SD Abstrak', pp. 931-40.



## Referensi

- Ariyanto, Muhammad Puji, and others, 'Penggunaan Gamifikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa', *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5.1 (2023), pp. 1–10 <<https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jurnalmathema/article/view/2080/1089>>
- Asrul, Abdul Hasan Sarigih, and Mukhtar, *Evaluasi Pembelajaran, Perdana Publishing*, 2022 <[http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB%202.pdf)>
- Auliya, Anisa, 'Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis Wordwall Untuk Mata Pelajaran Ipa Smp Kelas Vii', *IAIN Bengkulu*, 2021, pp. 1–134
- Fahrudin, Fahrudin, Ansari Ansari, and Ahmad Shofiyuddin Ichsan, 'Pembelajaran Konvensional Dan Kritis Kreatif Dalam Perspektif Pendidikan Islam', *Hikmah*, 18.1 (2021), pp. 64–80, doi:10.53802/hikmah.v18i1.101
- Gandasari, Prisma, and Puri Pramudiani, 'Pengaruh Aplikasi Wordwall Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Di Sekolah Dasar', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3.6 (2021), pp. 3689–96, doi:10.31004/edukatif.v3i6.1079
- INAYAH, NAILY, 'Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Games Melalui Platform Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Di Min 3 Jember.', 2024
- Latifah, Umi, and Maryam Isnaini Damayanti, 'Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Platform Wordwall.Net Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar', *Pgsd*, 10.6 (2022), pp. 1415–24
- Lubis, Anggianna Putri, and Ishaq Nuriadin, 'Efektivitas Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 6.4 (2022), pp. 6884–92, doi:10.31004/basicedu.v6i4.3400
- Pendidikan, Fakultas Ilmu, and Fakultas Ilmu Pendidikan, 'PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL PADA MATA PELAJARAN IPA GUNA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SD Abstrak', pp. 931–40
- Prastiwi, Yunita Eka Nur, and others, 'Penilaian Dan Pengukuran Hasil Belajar Pada Peserta Didik Berbasis Analisis Psikologi', *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhineka Tunggal Ika*, 1.4 (2023), pp. 218–32 <<https://journal.politeknik-pratama.ac.id/index.php/bersatu/article/view/293>>
- Putra, Yusuf Eka Setya, Putri Mahanani, and Khusnul Khotimah, 'Pengembangan Soal Evaluasi Berbantuan Website Wordwall Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Nilai-Nilai Pancasila Kelas', *Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 7.2 (2022), pp. 74–84, doi:10.17977/um027v7i22022p74-84
- Riadi, Akhmad, '1593-4361-1-Pb', *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, 15.27 (2017), pp. 1–12
- Salsabila, Elis Syifa, and others, 'Pengembangan Media Pembelajaran Herbarium Ipa Di Mi/Sd', *J. Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11.11 (2022), pp. 2695–703, doi:10.26418/jppk.v11i11.59371
- Setiawan, Hasrian Rudi, Arwin Juli Rakhmadi, and Abu Yazid Raisal, 'Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam Menggunakan Model Pengembangan Addie', *Jurnal*

- Kumparan Fisika*, 4.2 (2021), pp. 112–19, doi:10.33369/jkf.4.2.112-119
- Suardita, I Gede Nesa, Ndara Tangu Renda, and Ni Ketut Suarni, 'Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd Negeri 1 Melaya', *MIMBAR PGSD Undiksha*, 2.1 (2014), pp. 31–39
- Sudiantini, Dian, and others, 'Penggunaan Teknologi Pada Manajemen Sumber Daya Manusia Di Dalam Era Digital Sekarang', *Digital Bisnis: Jurnal Publikasi Ilmu Manajemen Dan E-Commerce*, 2.2 (2023), pp. 262–69  
<<https://doi.org/10.30640/digital.v2i2.1082>>
- Tarigan, M S, and others, 'Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbantuan Wordwall Pada Tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 1 Kelas V SDN 106813 Amplas', *Jurnal Pendidikan ...*, 8 (2024), pp. 10045–56  
<<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/13903%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/13903/10716>>
- Vivien Pitriani, Ni Rai, I Gusti Ayu Desy Wahyuni, and I Ketut Pasek Gunawan, 'Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu', *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4.3 (2021), pp. 515–32, doi:10.37329/cetta.v4i3.1417