



Analisis Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Berbasis TPACK pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDS IT Rabbani Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone

Sitti Jauhar¹, Nurfadilah Nur², Sudirman³

¹ Universitas Negeri Makassar

Email: st.jauhar@gmail.com

² Universitas Negeri Makassar

Email: nurfadilahnur123@gmail.com

³ Universitas Negeri Makassar

Email: dirman64@gmail.com

Artikel info

Received; xx-xx-2021

Revised; xx-xx-2021

Accepted; xx-xx-2021

Published; xx-xx-2021

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mengetahui kebermanfaatan dari penggunaan media pembelajaran *Wordwall* berbasis TPACK pada pembelajaran IPS siswa kelas V SDS IT Rabbani. Variabel dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran *Wordwall* (variabel tunggal). Subjek penelitian yaitu siswa kelas V putra dan putri sebanyak enam siswa dan dua guru wali kelas V. Data hasil penelitian diperoleh berdasarkan hasil wawancara dan observasi. Teknik analisis data yaitu data *Reduction*, data *Display*, dan *Verification*. Hasil penelitian ini yaitu terdapat manfaat yang signifikan dalam menggunakan media pembelajaran *Wordwall* berbasis TPACK pada pembelajaran IPS siswa. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media *wordwall* merupakan media yang interaktif dan efektif, menggunakannya membuat siswa lebih kritis untuk berpikir dan siswa tidak takut salah, menjawab pertanyaan lebih rileks dan tidak terbebani dengan tugas menulis. Selain penggunaannya yang mudah dan murah, menggunakan media ini harus berada pada kondisi jaringan yang stabil dan kemampuan mengoperasikan laptop yang baik.

Key words:

Media Pembelajaran,

Wordwall, TPACK



artikel global journal basic education dengan akses terbuka dibawah lisensi
CC BY-4.0

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara guru dengan siswa dan sumber belajar. Selain keterampilan guru, beberapa sumber belajar juga mempengaruhi berhasilnya proses belajar tersebut, salah satunya adalah keterampilan dalam membuat/mengaplikasikan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang sangat berperan penting dalam proses belajar mengajar, baik elektronik maupun non elektronik yang dapat menyampaikan informasi pembelajaran. Sanaky (2013: 3), mendefinisikan media pembelajaran yaitu alat atau sarana yang berguna untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa sehingga menimbulkan rangsangan untuk belajar.

Pembelajaran memang mestinya menyenangkan. Seorang guru yang kreatif selalu mengubah masalah menjadi produk pengajaran yang bagus. Dalam hal ini harus dibekali dengan tekun, penuh kesabaran dan kesungguhan, serta selalu melakukan inovasi-inovasi dalam pembelajaran. Sebagaimana yang dijelaskan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 4 Ayat (4) tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa Pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini guru memerlukan sarana dan prasarana pembelajaran agar pembelajaran tersebut lebih berkualitas.

Pembelajaran menyenangkan juga termaktub dalam Peraturan Pemerintah Nomor 57 Pasal 25 Ayat (4) Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan

Standar sarana dan prasarana sebagaimana dimaksud pada ayat (4) ditentukan dengan prinsip: a. Menunjang penyelenggaraan pembelajaran yang aktif, kreatif, kolaboratif, menyenangkan, dan efektif; b. Menjamin keamanan, kesehatan, dan keselamatan; c. Ramah terhadap penyandang disabilitas; dan d. Ramah terhadap kelestarian lingkungan.

Media sebagai salah satu sarana pembelajaran haruslah selalu diperbaharui agar terdapat inovasi dalam pelaksanaannya. Namun kenyataan di lapangan berbeda jauh dari harapan yang diinginkan. Ternyata beberapa guru di sekolah dasar masih memiliki banyak kendala, khususnya dalam menginovasikan media pembelajaran, beberapa guru tidak pernah melakukan inventarisasi terhadap media pembelajaran yang dipakai pada sekolahnya. Beberapa guru juga hanya asal-asalan dalam membuat media pembelajaran, asal jadi tanpa memperhatikan prinsip-prinsip media pembelajaran yang baik dan benar. Kadang-kadang guru tidak memperhatikan apakah media tersebut sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, seperti menggunakan media dengan tulisan terlalu kecil untuk dibaca seluruh siswa di kelas tersebut, juga menggunakan media yang berulang-ulang sehingga siswa merasa bosan karena sudah pernah menggunakannya.

Sebagian guru lebih suka menggunakan metode konvensional seperti ceramah untuk semua materi. Hal ini tentu tidak baik, mengingat setiap materi memiliki karakteristiknya masing-masing. Guru yang lebih banyak menggunakan metode ceramah dalam proses mengajarnya akan berdampak pada minat belajar siswa. Jika terus dibiarkan maka siswa akan malas/kurang motivasi untuk belajar di sekolah. Guru seharusnya terus mengembangkan berbagai kemampuannya dalam mengajar agar bisa meningkatkan kemampuannya dalam menyampaikan materi dan mengorganisasikan kelas. Dengan media yang baik sesuai dengan karakteristik materinya, maka materi pembelajaran akan tersampaikan dengan jelas kepada siswa. Terlebih pada media pembelajaran yang berbasis teknologi dalam penerapannya.

Perkembangan teknologi terlebih pada masa pandemi ini menciptakan para pendidik wajib berinovasi tentang media pembelajaran yang dipakai pada pembelajaran. Penggunaan media pada pembelajaran mengalami banyak perubahan mulai bentuknya yang awalnya berbentuk fisik, kini telah marak media pembelajaran berbentuk *online*. Bukan hal lumrah lagi jika setiap proses pembelajaran akan tersentuh yang namanya teknologi.

Bahkan sekarang pembelajaran dapat dilakukan meskipun tidak bertatap muka secara langsung di kelas melainkan bisa dilakukan melalui fasilitas internet. Pergeseran ini seharusnya membuat sebuah perubahan dalam kebiasaan guru yang mengajar, dalam hal ini pembelajaran IPS. Pada mata pelajaran ini, guru harus lebih sering menggunakan media berbasis teknologi, apalagi menyangkut materi/informasi yang tidak bisa dijangkau siswa, seperti proses terbentuknya salju yang ada di luar negeri. Alangkah baiknya jika ditampilkan video

menggunakan proyektor, sehingga semua siswa bisa melihatnya. Melalui cara ini pembelajaran siswa lebih bermakna, dan juga sedikit mengeluarkan dana dalam pelaksanaannya.

Karakteristik siswa yang sudah akrab dengan teknologi dan juga kemampuan sekolah untuk membeli peralatan teknologi tersebut mengarahkan guru dan sekolah untuk segera mengintegrasikan ICT (*information, communication, technology*) dalam pembelajaran, atau lebih baiknya lagi guru bisa melakukan inovasi pembelajaran menggunakan pendekatan TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*). TPACK merupakan pengetahuan yang diperlukan untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Kerangka pengetahuan ini berasal dari konstruk Shulman (1986) tentang *Pedagogical Content Knowledge (PCK)*.

Shulman (1987) berpendapat bahwa:

Mempersiapkan guru atau calon guru dengan keterampilan pedagogis umum dan pengetahuan materi pelajaran, seperti IPS, secara terpisah kurang memadai. Sebagai gantinya adalah diperlukan landasan pengajaran yang berada pada persinggungan antara konten materi pelajaran dan pedagogi. (Sri Rahayu, 2017,h.3)

Salah satu media pembelajaran berbasis TPACK adalah *wordwall Games*, merupakan web aplikasi yang bisa digunakan untuk membuat games edukasi berbasis kuis yang menyenangkan. Dengan media ini siswa akan lebih senang dan tertarik dalam melakukan pembelajaran yang bisa meningkatkan minat/motivasi belajar siswa. Salah satu kelebihan dari web ini dibandingkan *web game* lainnya adalah tampilannya yang menarik serta mudah digunakan, banyak tipe *game* yang bisa digunakan sehingga siswa tidak mudah bosan. Sebagaimana hasil penelitian (Putri, 2020) dalam skripsinya yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Aplikasi *wordwall* dalam Pembelajaran *Daring* Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas I di Min II Kota Tangerang Selatan” bahwa media *wordwall* mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi pembelajaran siswa, dan memperoleh hasil yang efektif dalam menerapkan media pembelajaran ini. Dalam penggunaan media *wordwall* tersebut dapat dilihat dari hasil prestasi belajar sudah berjalan efektif dengan ketuntasan peserta didik pada ulangan matematika dengan presentase sebesar 80,35%.

Fakta di SDS IT Rabbani sebagian besar guru di sekolah ini telah menggunakan media pembelajaran *wordwall* ini ketika Proses Belajar Mengajar (PBM). Rata-rata guru di sekolah ini juga sudah sering menggunakan media pembelajaran yang bersifat TPACK karena sudah pernah melaksanakan proses pembelajaran *daring*. Namun proses pembelajarannya terkadang masih kurang menyenangkan dengan media pembelajaran 3D karena minimnya inovasi guru dalam mengkreasikan pembelajaran.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) Gambaran media pembelajaran *wordwall* berbasis TPACK pada pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDS IT Rabbani Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone (2) Faktor pendukung dan penghambat penggunaan media pembelajaran *wordwall* berbasis TPACK pada pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDS IT Rabbani Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone

Berdasarkan latar belakang di atas, maka untuk mengkaji lebih lanjut diperlukan kajian penelitian yang mendalam, maka peneliti tertarik untuk melihat bagaimana penggunaan media pembelajaran *wordwall* berbasis TPACK pada pembelajaran IPS dengan judul “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Berbasis TPACK pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDS IT Rabbani Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana kebermanfaatan penggunaan media pembelajaran *wordwall* pada pembelajaran IPS. Penelitian ini telah dilaksanakan mulai tanggal 22 April 2022 dan berakhir pada tanggal 18 Mei 2022. Penelitian ini dilakukan di SDS IT Rabbani Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan pedoman observasi dan wawancara. Observasi digunakan untuk mengamati langsung kegiatan pembelajaran mengenai penggunaan media pembelajaran *wordwall* pada pembelajaran IPS. Sedangkan metode wawancara digunakan untuk menggali informasi tentang media pembelajaran *wordwall* pada pembelajaran IPS kepada delapan orang informan. Data yang diperoleh dari observasi dan wawancara tersebut selanjutnya dinarasikan untuk memperoleh gambaran umum mengenai media pembelajaran *wordwall* serta faktor pendukung dan penghambat penggunaan media pembelajaran *wordwall* pada pembelajaran IPS.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan reduksi data (*data reduction*), yaitu memilih dan memilah hal-hal yang penting yang ada pada hasil wawancara oleh informan. Selanjutnya data yang diperoleh dari hasil reduksi data dikembangkan pada penyajian data (*data display*). Terakhir menyimpulkan data hasil reduksi dan data *display* pada penarikan kesimpulan (*verifikasi*).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Gambaran penggunaan media pembelajaran *wordwall* berbasis TPACK pada pembelajaran IPS siswa kelas V SDS IT Rabbani Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone.

Media pembelajaran *wordwall* adalah media yang penggunaannya cukup mudah, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa. Dengan tampilan yang menarik, siswa termotivasi untuk belajar. Sebagaimana yang diungkapkan oleh SII, SIV, dan SVI bahwa tampilannya menarik seperti *game* zaman dulu, memiliki berbagai macam variasi *game*, warnanya juga banyak sehingga permainannya tidak membosankan. Dari segi pengoperasiannya pun siswa sangat termudahkan dari tugas yang berisifat tulisan, sebagaimana yang diungkapkan oleh SV bahwa dengan metode *game*, menjawab soal tidak capek-capek untuk menulias. Berdasarkan paparan di atas menunjukkan bahwa siswa sangat senang menggunakan media pembelajaran ini. Dengan tampilan menarik dan bentuknya yang bervariasi membuat siswa termotivasi untuk menjawab soal pada pembelajaran IPS.

Dengan penggunaan media pembelajaran *wordwall* ini, siswa sangat terlibat aktif dalam menjawab soal dan berdiskusi dengan teman kelompoknya. Mereka sangat antusias ketika menjawab soal. Sebagaimana yang diungkapkan oleh SI bahwa dia langsung mengerjakan soalnya karena bentuknya *game*. Hal yang lain juga dirasakan oleh SV bahwa mengerjakan tugas dengan menggunakan media ini lebih menguras otak dan meningkatkan kefokusannya. Dengan metode *game*, siswa lebih mudah menjawab pertanyaan, mereka bisa mengulang-ulangi pertanyaannya, dan lebih *rileks* dalam mengerjakan tugasnya sehingga siswa tidak takut salah dalam mengambil tindakan. Hal ini dijelaskan oleh subjek I bahwa ketika dia bermain dia tidak takut salah karena bentuknya *game*, tidak sesulit jika mengerjakan tugas bentuknya tulisan.

Sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, yaitu terlihat bahwa siswa sangat antusias menggunakannya, guru pun mudah untuk menerapkannya karena sudah terlebih dahulu membagi siswa dalam empat sampai lima kelompok, sehingga siswa bisa berdiskusi bersama temannya sembari menjawab pertanyaan yang ada di layar.

Padahal jika dipikir, soalnya bisa saja sama namun bentuknya saja yang berbeda. Bahkan permasalahan tampilan pun sudah membuat persepsi siswa akan tugas berbeda. Model pembelajarannya pun berbeda dari sebelum-sebelumnya, jika biasanya mempelajari sejarah itu dengan metode ceramah ataupun diskusi, namun dengan adanya media pembelajaran *wordwall* ini membuat model belajarnya lebih menyenangkan, bahkan siswa merasa hanya bermain padahal mereka sebenarnya sedang belajar. Sebagaimana yang diungkapkan oleh GVA dan GVB bahwa para siswa tidak mau berhenti belajar, fokus mereka lebih terarah, lebih kreatif, dan rasa ingin tahunya lebih tinggi.

Selain tampilan yang menarik dan media pembelajaran yang mudah digunakan, ternyata fakta di lapangan terdapat kendala dalam menggunakan media pembelajaran *wordwall* ini, seperti kondisi kelas yang ribut sehingga ada siswa yang kurang fokus menjawab. Hal ini dirasakan oleh SI bahwa teman-temannya agak berisik saat mengerjakan soal, sehingga membuatnya kurang konsentrasi. Kendala lain dirasakan oleh SIV bahwa dia termasuk siswa yang lambat membaca, sehingga memperlambat durasi pengerjaan soalnya karena harus dengan pelan dan cermat untuk membaca setiap butir soal.

2. Faktor pendukung dan penghambat penggunaan media pembelajaran *wordwall* berbasis TPACK pada pembelajaran IPS siswa Kelas V SDS IT Rabbani, Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone.

Selain penggunaannya yang mudah dan menyenangkan, media pembelajaran *wordwall* ini memiliki beberapa faktor pendukung dalam penerapannya, seperti bentuk *gamenya* yang bervariasi, tidak monoton pada satu jenis *game*, medianya bisa digunakan belajar sambil bermain, dan memahami materinya jadi lebih mudah. Menggunakannya pun pada media berbasis teknologi yang membuat siswa lebih bersemangat mengerjakan tugas

jika dibandingkan dengan metode menulis. Sebagaimana yang diungkapkan oleh SII bahwa lebih semangat mengerjakan tugas jika lewat laptop, tidak perlu terlalu capek menulis. Sebagian besar subjek juga menyukai pemberian tugas dengan bentuk *game*, karena tidak capek menulis. Sebagaimana yang disebutkan oleh SV bahwa dengan metode *game*, mengerjakan tugas tidak capek lagi harus menulis, bahkan dikatakan juga bahwa belajarnya lebih fokus dan menguras otak.

Selain itu, ternyata pembuatan media pembelajaran *wordwall* ini tidak memerlukan biaya yang tinggi. Sebagaimana yang dikatakan oleh GVB, bahwa menggunakan media pembelajaran ini sangat mudah dan murah, hanya bermodalkan kuota dan jaringan yang bagus kita sudah bisa membuat media pembelajaran yang interaktif. Media ini juga bisa dilaksanakan secara *online* maupun *offline*. Hal ini menunjukkan adanya gambaran positif ketika menggunakan media pembelajaran ini.

Meskipun secara fakta penggunaan media pembelajaran *wordwall* sangat menyenangkan, namun tidak bisa dipungkiri bahwa media pembelajaran *wordwall* juga memiliki kekurangan yaitu tampilannya yang tidak bisa dikreasikan sendiri oleh pembuat soal, *font* pada soal tidak bisa diperbesar ataupun diperkecil, harus menggunakan jaringan internet yang stabil. Sebagaimana yang dirasakan oleh subejk VI bahwa jaringan pada saat menerapkan media ini juga kurang kondusif karena pada saat itu *wifi* sekolah sempat mati, namun tak lama kemudian sudah membaik kembali.

Selain masalah pada mengoperasikan laptop, kurangnya kefokuskan mengerjakan soal pun dirasakan oleh SI dan SII, bahwa mereka kurang fokus ketika teman-temannya heboh pada saat memainkan medianya, dan juga ketika ada notifikasi yang masuk bisa mengalihkan konsentrasinya. Namun hal ini berbeda dirasakan oleh subjek VI di kelas yang berbeda, dia lebih fokus mengerjakan soal karena teman-temannya lebih tenang dari hari biasanya. Ketrambatan membaca juga dapat menghambat jalannya pelaksanaan media pembelajaran ini, karena dapat memperlambat menjawab soal-soal yang memiliki durasi waktu pengerjaan.

Berikut merupakan salah satu contoh penggunaan media pembelajaran *wordwall* pada pembelajaran IPS siswa kelas V. Dimana guru kelas V menyiapkan bahan ajar yang kemudian diterapkan dalam sebuah media pembelajaran dan kemudian disebar dan digunakan untuk pembelajaran anak. Adapun langkah-langkah yang digunakan adalah sebagai berikut:

Setelah guru menyapa dan memberikan sedikit gambaran materi kepada siswa, kemudian guru membagi siswa sebanyak lima kelompok, setiap kelompok berjumlah lima sampai enam orang. Setiap kelompok menghubungkan perangkat dengan jaringan internet, kemudian masuk ke laman web yang telah disediakan.



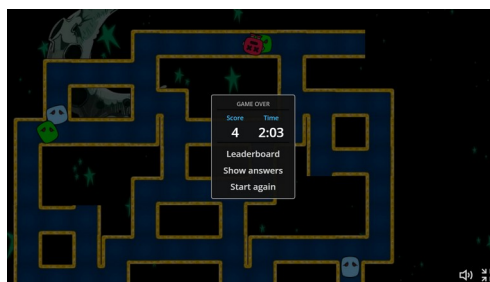
Gambar 1 Tampilan awal

Siswa mengisi sesuai dengan perintah pertanyaan dengan timer yang terus berjalan



Gambar 2 Menu

Jika masih banyak yang salah dalam pengerjaan bisa coba ulang dengan klik start again. Kita juga bisa melihat score yang didapatkan



Gambar 3 Tampilan untuk pengerjaan ulang

Hasil dari penggunaan media *wordwall* ini yaitu, bahwa media *wordwall* mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari aspek keaktifan siswa, kriteria penilaian observasi diukur melalui lima indikator, antara lain yaitu: (a) Kesan siswa saat mengikuti kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran *wordwall*, (b) Keterlibatan siswa, (c) Kendala dalam menggunakan media *wordwall*, (d) Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran *wordwall*, dan (e) Harapan siswa menggunakan media ini.

Keadaan tersebut jelas berbeda dengan proses pembelajaran *daring* jika guru hanya memberikan perintah kepada siswa untuk membaca atau *meresume*. Ataupun guru hanya menyuruh siswa untuk mencatat ulang materi yang ada pada buku IPS. Berdasarkan hal tersebut, dapat terlihat bahwa setelah menggunakan media *wordwall* minat dan motivasi siswa meningkat, terlihat dari sikap siswa yang mau bertanya jika mengalami kesulitan dalam menjawab soal, aktifnya siswa dalam memainkan gamenya, dan juga terlihat keaktifan siswa saat pengumpulan tugas. Senada dengan Kasa, B., dkk (2021), dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa penggunaan media *wordwall* mampu meningkatkan nilai KKM siswa pada pembelajaran IPS dengan persentase 94.83 % siswa tuntas dalam pembelajarannya. Selain itu dalam penelitian (Bachry *et al.*, *n.d.*) juga menyatakan bahwa media *wordwall* dapat meningkatkan kemampuan tegak bersambung pada siswa tunarungu.

Meskipun media pembelajaran ini memiliki banyak kelebihan, namun juga memiliki kekurangan yang dapat menghambat pelaksanaan penggunaan media pembelajaran *wordwall* ini. Seperti kondisi jaringan pada saat itu kurang stabil, masih ada siswa yang belum lancar mengoperasikan laptop, ada juga siswa yang kurang fokus jika kelas ribut, fokus teralihkan jika ada notifikasi masuk ke laptop, dan juga ada siswa yang belum bisa membaca cepat sehingga dia lambat menyelesaikan soal. Namun dengan semua hambatan/kendala ini lambat laun sudah bisa diatasi dengan baik. Upaya yang bisa dilakukan seperti memperhatikan kondisi jaringan sebelum menerapkan media pembelajaran ini, berada di tempat yang kondusif, dan membiasakan diri mengoperasikan laptop.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada ketua ujian, pembimbing 1 & 2, dan penguji 1 & 2 yang telah membantu dalam penyelesaian penelitian ini. Ucapan terima kasih juga penulis tujukan kepada Bapak Kepala SDS IT Rabbani Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone

PENUTUP

Kesimpulan

Media pembelajaran *wordwall* merupakan salah satu media interaktif dan efektif, membuat siswa lebih kritis untuk berpikir, siswa menjawab pertanyaan lebih *rileks* karena tidak takut salah, dan tidak terbebani dengan tugas menulis. Faktor pendukung penggunaan media ini yaitu tampilannya menarik, memiliki banyak variasi model, serta penggunaannya mudah dan murah. Sedangkan faktor penghambatnya yaitu kondisi jaringan internet yang kurang stabil, masih ada siswa yang belum lancar

mengoperasikan laptop, dan siswa kurang fokus ketika ada notifikasi yang tampil di laman media pembelajaran.

Saran

(1) Media pembelajaran yang digunakan guru hendaknya sesuai dengan materi atau bahan pelajaran, tujuan pembelajaran, media yang sederhana dan praktis namun sesuai dengan materi pelajaran sehingga efektif dan efisien seperti media visual. (2) Siswa lebih giat lagi untuk mengerjakan soal dan sebaiknya apabila mengerjakannya harus teliti, dan cepat dikarenakan menggunakan waktu. (3) Peneliti yang tertarik mengkaji masalah yang relevan dengan penelitian ini disarankan menggunakan wawancara mendalam terkait pelaksanaan media pembelajaran *wordwall* kepada guru dan siswa, serta meneliti di sekolah yang mempunyai jaringan internet.

DAFTAR PUSTAKA

- A.Maolani, dkk. 2016. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arief, dkk. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali
- Ar-Rahmah, Ainun Nuzula. Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukatif Menggunakan Platform Wordwall.Net Pada Siswa Kelas V SDIT AL-Mishbah Sumobito Jombang. *Skripsi, 2021*, 42.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bachry, H., Yuwono, J., Pd, M., Utami, Y. T., & Pd, M. (N.D.). Penggunaan media wordwall untuk meningkatkan kemampuan menulis tegak Bersambung (*Studi Single Subject Research Pada Siswa Tunarungu Kelas III Di Skh Negeri 02 Kota Serang Banten*). 15.
- BPK RI. *Sistem Pendidikan Nasional. UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional [JDIH BPK RI]*, diakses pada 12 Februari 2022 pukul 10.59 WITA.
- BPK RI. *Standar Nasional Pendidikan. PP No. 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan [JDIH BPK RI]*. Diakses pada tanggal 1 Maret 2022 pukul 09.00 WITA
- Dirjen Dikti Kemendikbud. 2014. *Buku Kurikulum Pendidikan Tinggi*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Irham Halik, *Membuat games edukasi dengan Wordwall*, (<https://irhamhalik.com/membuat-games-edukasi-dengan-word-wall/>), diakses pada 2 Februari 2022 pukul 23.00 WITA)
- Jamieson-Proctor, R., Finger, G., & Albion, P. 2010. Auditing the TK and TPACK confidence of pre-service teachers: Are they ready for the profession?. *Australian Educational Computing*, 25(1), 8–17.
- Kasa, B., skk (2021). Efektivitas penggunaan aplikasi Wordwall dalam pembelajaran IPS secara daring (online) di kelas tinggi sekolah dasar. *Haumeni Journal of Education*, 1(2), 154-159.
- Koehler, M.J., & Mishra, P. 2008. Introducing TPCK. in AACTE committee on innovation and technology (Ed.), *The handbook of technological pedagogical content knowledge (TPCK) for educators* (pp. 3-29). New York, NY: Routledge.
- Magnusson, S., Krajcik, J., & Borko, H. 1999. Nature, sources, and development of pedagogical content knowledge for science teaching. In J. Gess-Newsome & N.G. Lederman (Eds.), *Examining pedagogical content knowledge: The construct and its implications for science education*. pp. 95–13.
- MA: Kluwer Moleong, Lexy J. 2015. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Niess, M. L. 2008b. Knowledge needed for teaching with technologies – Call it TPACK. *AMTE Connections*, 17 (2), 9–10.

- Nunuk, Achmad, Aditin. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nuridin, Ismael, and Sri Hartati. 2019. *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya: Media Sahabat Cendikia.
- Nurdiansyah, E., Emil, E., Sulkipani. 2018. Pengembangan media pembelajaran berbasis Powtoon pada perkuliahan pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Civic: Media Kajian Kewarganegaraan*. pp 1-8.15
- Putri, M. 2020. Efektivitas penggunaan aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran daring (*online*) Matematika pada materi bilangan cacah. *Jurnal UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 145–165.
- Rachmawati, I. N. 2007. Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif: wawancara. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 11(1), 35–40.
- Sanaky, H.A. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara
- Sherianto, *wordwall, aplikasi bermain sambil belajar*, (<http://www.cocokpedia.net/2020/07/wordwall-aplikasi-bermain-sambil-belajar.html>), diakses pada 2 Februari 2022 pukul 23.00 WITA).
- Shidiq, Umar, Miftachul Choiri. 2019. *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. Ponorogo: Nata Karya.
- Shulman, L. (1967). Knowledge and teaching: Foundations of the new reform. *Harvard Educational Review*. 57(1), 1-22.
- Sri Rahayu. 2017. Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): Integrasi ICT dalam pembelajaran IPA abad 21. *Researchgate*.
- Sudjana, N., Rivai, A. 1991. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: CV. Sinar Baru.
- Suhanadji, dkk. 2003. *Pendidikan IPS*. Surabaya: Insan Cendekia.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Supriatna, dkk. 2007. *Pendidikan IPS SD*. Bandung: UPI Press.
- Suryabrata, Sumadi. 2016. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- S. Deterding, D. Dixon, R. Khaled and L. Nacke. 2011. “ From Game Design elements to Gamesfulness: Defining Gammification.” *Mindrek*, pp.9-15.
- Tim Penyusun. 2020. *Pedoman Penulisan Tugas Akhir Mahasiswa*. Universitas Negeri Makassar.
- Yusuf. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.