



Efektivitas Game “Siapakah Aku” pada *Wordwall* Guna Mengembangkan Pengetahuan Peserta Didik dalam Bidang Bahasa Indonesia

Rahma Novia Budiati^{1*}, Noer Adhela Krisna Putri Achmad², Fernanda Maulana Kusuma Putri³, Veronika Deta Junia Anjarwani⁴, Nensy Megawati Simanjuntak⁵

¹⁻⁵ Universitas Dr. Soetomo, Indonesia

*Penulis Korespondensi: rahmanovia345@gmail.com¹

Abstract. *This study analyzes the effectiveness of digital educational games, particularly the “Who Am I?” game on the Wordwall platform, in enhancing students’ knowledge of Indonesian language learning. The research is motivated by the need for junior high school teachers to design engaging learning methods that can foster enthusiasm among adolescents. Educational games are viewed as innovative media that present concepts in a simple yet enjoyable way, making lessons more interactive and accessible. Using a descriptive quantitative approach, the study involved 30 eighth-grade students at SMP Negeri 38 Surabaya. Data collection included pre-tests and post-tests to quantitatively measure learning outcomes, as well as questionnaires to capture student responses. Findings indicate a notable improvement in student achievement after the application of the “Who Am I?” game. The average pre-test score was 71.33, which rose to 91.00 on the post-test, showing an increase of 19.67 points. Results of a paired t-test confirmed that the difference was statistically significant, demonstrating that the improvement was due to the intervention. Additionally, questionnaire results showed that students felt more motivated, engaged, and able to understand the material more effectively through this game. Overall, the “Who Am I?” game on Wordwall proved to be an effective learning tool, and its use is recommended for teachers seeking to implement game-based strategies in classroom instruction.*

Keywords: *Educational Game; Effectiveness; Indonesian; Learning Outcomes; Wordwall.*

Abstrak. Studi ini menganalisis efektivitas permainan edukasi digital, khususnya permainan “Who Am I?” pada platform Wordwall, dalam meningkatkan pengetahuan siswa tentang pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini dimotivasi oleh kebutuhan guru SMP untuk merancang metode pembelajaran yang menarik yang dapat menumbuhkan antusiasme di kalangan remaja. Permainan edukasi dipandang sebagai media inovatif yang menyajikan konsep dengan cara yang sederhana namun menyenangkan, membuat pelajaran lebih interaktif dan mudah diakses. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif, penelitian ini melibatkan 30 siswa kelas delapan di SMP Negeri 38 Surabaya. Pengumpulan data meliputi tes awal dan tes akhir untuk mengukur hasil belajar secara kuantitatif, serta kuesioner untuk menangkap respons siswa. Temuan menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam prestasi siswa setelah penerapan permainan “Who Am I?”. Skor rata-rata tes awal adalah 71,33, yang naik menjadi 91,00 pada tes akhir, menunjukkan peningkatan sebesar 19,67 poin. Hasil uji-t berpasangan mengonfirmasi bahwa perbedaan tersebut signifikan secara statistik, yang menunjukkan bahwa peningkatan tersebut disebabkan oleh intervensi. Selain itu, hasil kuesioner menunjukkan bahwa siswa merasa lebih termotivasi, terlibat, dan mampu memahami materi dengan lebih efektif melalui permainan ini. Secara keseluruhan, permainan “Siapakah Aku?” di Wordwall terbukti menjadi alat pembelajaran yang efektif, dan penggunaannya direkomendasikan bagi guru yang ingin menerapkan strategi berbasis permainan dalam pembelajaran di kelas.

Kata kunci: Bahasa Indonesia; Efektivitas; Game Edukatif; Hasil Belajar; Wordwall.

1. LATAR BELAKANG

Dalam dunia pendidikan, khususnya di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), guru dituntut untuk menciptakan metode pembelajaran yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer ilmu, tetapi juga mampu membangkitkan semangat belajar peserta didik. Pada usia remaja, minat belajar siswa dapat menurun apabila materi disampaikan secara monoton atau tidak sesuai dengan dunia mereka. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang kreatif dan interaktif sangat diperlukan agar proses belajar menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

Salah satu inovasi pembelajaran yang berkembang pesat adalah penggunaan permainan edukatif (educational games). Permainan tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif, karena mampu menyampaikan konsep secara menyenangkan dan mudah dipahami. Salah satu bentuk game edukatif tersebut adalah “Siapakah Aku?”, yaitu permainan tebak-tebakan berbasis digital yang dirancang untuk melatih pemahaman, kecepatan berpikir, dan daya ingat siswa terhadap materi Bahasa Indonesia.

Menurut Alghiffari dan Alam (2024), pendekatan berbasis game dalam pendidikan merupakan bagian dari pengembangan perangkat ajar modern, yang menekankan pembelajaran terstruktur, menyenangkan, dan berorientasi pada hasil. Platform digital seperti Wordwall memberikan kemudahan bagi guru dalam menyusun aktivitas belajar yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa zaman sekarang, yang sangat akrab dengan teknologi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas penggunaan game “Siapakah Aku?” sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Bahasa Indonesia. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengintegrasikan media pembelajaran berbasis permainan ke dalam kegiatan belajar-mengajar yang lebih menarik dan bermakna.

2. KAJIAN TEORITIS

Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran memiliki fungsi strategis dalam membentuk kemampuan komunikasi peserta didik, baik secara lisan maupun tertulis. Pembelajaran bahasa tidak hanya berorientasi pada pemahaman kebahasaan semata, tetapi juga mencakup pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan logis melalui ragam teks.

Dalam konteks kurikulum saat ini, pembelajaran Bahasa Indonesia dituntut untuk lebih interaktif dan kontekstual. Artinya, guru perlu menghadirkan pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga partisipatif, sehingga siswa menjadi subjek aktif dalam proses belajar. Oleh karena itu, pemanfaatan media dan teknologi pembelajaran menjadi alternatif yang tepat untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia secara maksimal.

Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat belajar peserta didik. Media interaktif memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara peserta didik dan sumber

belajar, sehingga proses belajar menjadi lebih hidup dan tidak monoton.

Menurut teori pembelajaran konstruktivis, peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media digital berbasis game edukatif seperti Wordwall dapat memperkaya pengalaman belajar dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Game Edukatif dalam Pembelajaran

Game edukatif adalah permainan yang dirancang untuk tujuan pendidikan, baik sebagai media penyampaian materi maupun sebagai sarana evaluasi yang bersifat menyenangkan. Melalui permainan, peserta didik dapat belajar tanpa tekanan, sehingga motivasi belajar meningkat.

Permainan “Siapakah Aku” merupakan salah satu bentuk game edukatif yang mendorong peserta didik untuk mengasah daya pikir dan menebak berdasarkan petunjuk yang diberikan. Permainan ini dapat dikembangkan dalam platform digital seperti Wordwall, sehingga lebih mudah diakses dan digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring.

Game edukatif mampu memfasilitasi pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*), di mana peserta didik secara aktif terlibat dalam proses penemuan informasi. Hal ini sejalan dengan teori belajar Bruner yang menekankan pentingnya belajar melalui penemuan (*discovery learning*), yaitu proses belajar yang menuntut siswa untuk menemukan konsep atau pengetahuan melalui eksplorasi.

Platform Wordwall

Wordwall adalah salah satu aplikasi pembelajaran berbasis web yang menyediakan berbagai macam template interaktif untuk membuat kuis, teka-teki silang, pencocokan kata, hingga permainan tebak-tebakan seperti “Siapakah Aku”. Platform ini mendukung keterlibatan aktif peserta didik melalui antarmuka yang menarik dan mudah digunakan, baik oleh guru maupun siswa.

Dengan fitur yang fleksibel dan interaktif, Wordwall dapat diintegrasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk memperkuat pemahaman konsep, memperluas kosa kata, serta melatih kemampuan berpikir kritis dan interpretatif siswa. Wordwall juga mendukung pembelajaran diferensiasi, karena guru dapat menyesuaikan konten game sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.

Pengembangan Pengetahuan Peserta Didik

Pengembangan pengetahuan peserta didik merupakan salah satu indikator penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Pengetahuan, dalam konteks ini, mencakup penguasaan terhadap konsep-konsep kebahasaan, jenis-jenis teks, struktur kalimat, makna kata, dan aspek lainnya yang diajarkan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Menurut Bloom dalam taksonomi tujuannya, pengetahuan (knowledge) merupakan dasar dari proses berpikir yang lebih tinggi, seperti pemahaman (comprehension), penerapan (application), analisis (analysis), sintesis (synthesis), dan evaluasi (evaluation). Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang efektif harus mampu menstimulasi peserta didik untuk membangun pengetahuan secara bertahap dan berkelanjutan.

Penggunaan game “Siapakah Aku” dalam Wordwall dapat menjadi stimulus kognitif yang membantu siswa mengingat, memahami, dan menerapkan informasi yang telah dipelajari dalam bentuk yang menyenangkan. Aktivitas ini sekaligus mengembangkan kecakapan berpikir reflektif dan problem solving dalam konteks bahasa.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis data numerik yang diperoleh dari hasil penggunaan media game “Siapakah Aku” pada platform Wordwall terhadap pengembangan pengetahuan peserta didik dalam bidang Bahasa Indonesia. Pendekatan kuantitatif deskriptif digunakan untuk mengetahui seberapa besar efektivitas media pembelajaran tersebut berdasarkan hasil pre-test dan post-test.

Pendekatan kuantitatif deskriptif merupakan pendekatan yang mengutamakan angka sebagai data utama, baik dalam proses pengumpulan data maupun analisisnya. Data dikumpulkan dalam bentuk angka, kemudian dianalisis secara statistik untuk menggambarkan fenomena yang terjadi di lapangan.

Menurut Sugiyono (2019: 13), penelitian kuantitatif deskriptif merupakan penelitian yang digunakan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan suatu kejadian atau fenomena yang sedang berlangsung saat ini tanpa adanya perlakuan khusus terhadap variabel yang diteliti. Penelitian ini tidak dimaksudkan untuk menjelaskan hubungan sebab-akibat, tetapi lebih kepada menggambarkan kondisi atau gejala yang terjadi. Dengan demikian, pendekatan kuantitatif deskriptif dalam penelitian ini akan memberikan gambaran mengenai efektivitas penggunaan game edukatif berbasis digital dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Bahasa Indonesia, khususnya melalui media Wordwall.

Lokasi Penelitian

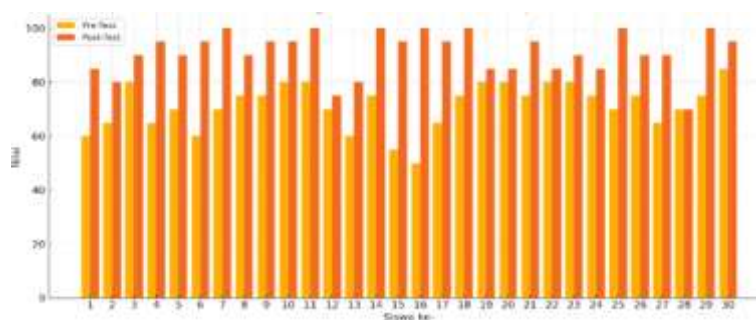
Penelitian ini dilaksanakan di **SMP Negeri 38 Surabaya**, yang beralamat di Jl. Kutilang No. 90-11, Krembangan Selatan., Kecamatan Krembangan, Surabaya, Jawa Timur. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada beberapa pertimbangan, antara lain:

- Sekolah tersebut belum menggunakan media pembelajaran berbasis digital seperti Wordwall dalam proses belajar mengajar.
- Tersedianya fasilitas penunjang seperti laboratorium komputer atau perangkat teknologi yang mendukung pelaksanaan game edukatif.
- Adanya kerja sama yang baik antara peneliti dan pihak sekolah, sehingga memudahkan proses pengumpulan data.
- Ketersediaan peserta didik sebagai subjek penelitian yang sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan.

Pemilihan lokasi ini juga bersifat purposive, yaitu berdasarkan tujuan tertentu agar data yang diperoleh lebih relevan dengan permasalahan yang diteliti. Sekolah ini dianggap representatif dalam menggambarkan implementasi media pembelajaran interaktif seperti game “*Siapakah Aku*” melalui Wordwall pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di SMP Negeri 38 Surabaya. Sampel diambil dengan teknik purposive sampling, yaitu satu kelas yang dipilih berdasarkan pertimbangan tertentu, seperti keaktifan dan kemampuan belajar yang seimbang. Jumlah sampel sebanyak 30 siswa.



Gambar 1. Grafik Batang Per Siswa.

Variabel Penelitian

- Variabel bebas (independen): Game “Siapakah Aku” berbasis Wordwall.
- Variabel terikat (dependen): Pengembangan pengetahuan peserta didik dalam bidang Bahasa Indonesia.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi yang akurat dan relevan guna menganalisis efektivitas penggunaan game “Siapakah Aku” pada Wordwall dalam mengembangkan pengetahuan peserta didik di bidang Bahasa Indonesia. Teknik yang digunakan meliputi:

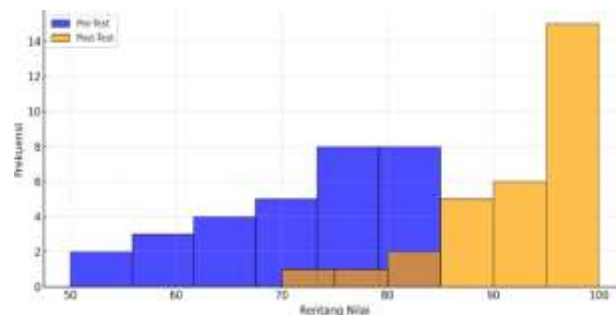
Tes (Test)

Tes digunakan untuk mengukur pengetahuan peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan game “Siapakah Aku” pada Wordwall. Tes ini berbentuk soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator materi Bahasa Indonesia yang relevan. Dengan tes ini, peneliti dapat mengetahui peningkatan kemampuan peserta didik secara kuantitatif. Tes dilakukan dalam dua tahap, yaitu:

- Pre-test**, yaitu tes yang diberikan sebelum penggunaan media pembelajaran.
- Post-test**, yaitu tes yang diberikan setelah penggunaan media pembelajaran.



Gambar 2. Grafik Rata-Rata Pre-Test dan Post-Test.



Gambar 3. Grafik Distribusi Nilai Pre-Test dan Post-Test.

Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas dan respons peserta didik saat mengikuti pembelajaran menggunakan game “Siapakah Aku”. Observasi ini membantu peneliti memperoleh data kualitatif tentang keaktifan dan antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran.

Angket atau Kuesioner (Opsional)

Dilakukan untuk mengetahui tingkat kepuasan peserta didik terhadap penggunaan game “*Siapakah Aku*” pada Wordwall sebagai media pembelajaran.

Data yang diperoleh dari teknik-teknik tersebut akan dianalisis untuk melihat efektivitas media pembelajaran game “*Siapakah Aku*” dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik.



Gambar 4. Pelaksanaan Media Ajar Menggunakan Game “Siapakah Aku?” Pada Platform Wordwall.



Gambar 5. Presentasi Hasil Penelitian.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian guna memperoleh informasi yang akurat dan valid. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan bertujuan untuk mengukur efektivitas penggunaan game “*Siapakah Aku*” pada Wordwall dalam mengembangkan pengetahuan peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Instrumen yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tes Pengetahuan

Tes ini berupa soal pilihan ganda yang diberikan kepada peserta didik sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) penggunaan game “Siapakah Aku”. Tes bertujuan untuk mengukur tingkat pengetahuan peserta didik mengenai materi Bahasa Indonesia yang diajarkan melalui media game tersebut. Soal tes disusun berdasarkan indikator materi pembelajaran dan diuji validitas serta reliabilitasnya agar data yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan (Sugiyono, 2019).

Angket Respon Peserta Didik

Angket digunakan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap penggunaan game “Siapakah Aku” sebagai media pembelajaran. Angket menggunakan skala Likert dengan pilihan jawaban mulai dari sangat setuju sampai sangat tidak setuju. Data angket ini berfungsi untuk mengetahui tingkat kepuasan dan antusiasme peserta didik terhadap media pembelajaran (Arikunto, 2010).

Observasi

Observasi dilakukan untuk melihat aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan game. Instrumen observasi berdasarkan aspek yang ingin diamati, misalnya keaktifan dan interaksi peserta didik (Creswell, 2014).

Teknik Analisis Data

Setelah data dikumpulkan melalui instrumen penelitian berupa tes (pre-test dan post-test) serta angket respon peserta didik, data tersebut dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Analisis Data Tes

Data hasil tes pre-test dan post-test dianalisis secara kuantitatif untuk mengetahui peningkatan pengetahuan peserta didik setelah menggunakan game “Siapakah Aku”. Teknik analisis yang digunakan adalah:

- a. Menghitung skor rata-rata (mean) pre-test dan post-test.
- b. Menggunakan uji statistik **paired sample t-test** (uji-t berpasangan) untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara hasil pre-test dan post-test.
- c. Uji-t berpasangan digunakan karena data berasal dari sampel yang sama yang diukur sebelum dan sesudah perlakuan (Sugiyono, 2019).

Analisis Data Angket

Data dari angket yang menggunakan skala Likert dianalisis dengan menghitung frekuensi dan persentase setiap jawaban peserta didik. Hasil analisis ini digunakan untuk

mengetahui tingkat kepuasan dan respons peserta didik terhadap penggunaan game “*Siapakah Aku*” dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Interpretasi Hasil

Hasil analisis data tes dan angket kemudian diinterpretasikan untuk menyimpulkan efektivitas penggunaan game “*Siapakah Aku*” pada Wordwall dalam mengembangkan pengetahuan peserta didik. Jika hasil uji-t menunjukkan perbedaan signifikan pada nilai post-test dibanding pre-test dan angket menunjukkan respons positif, maka dapat disimpulkan bahwa media game tersebut efektif.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Penggunaan game “*Siapakah Aku*” pada Wordwall terbukti efektif dalam mengembangkan pengetahuan peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata nilai post-test peserta didik dibandingkan dengan nilai pre-test secara signifikan berdasarkan hasil uji-t berpasangan.
- b. Respons peserta didik terhadap penggunaan game “*Siapakah Aku*” sangat positif. Hal ini terlihat dari hasil angket yang menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik merasa lebih mudah memahami materi, lebih semangat belajar, dan menganggap pembelajaran dengan game ini lebih menyenangkan.
- c. Penggunaan media pembelajaran berbasis game memberikan suasana belajar yang interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Dengan demikian, game “*Siapakah Aku*” pada platform Wordwall dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas.

5. KESIMPULAN DAN SARAN KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan melalui tes, angket, dan observasi, maka dapat disimpulkan bahwa: (a) Game “*Siapakah Aku?*” pada platform Wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai dari pre-test sebesar 71,33 menjadi 91,00 pada post-test dengan rata-rata selisih sebesar 19,67 poin. (b) Hasil uji-t berpasangan menghasilkan

nilai $t = 9,35$ dengan $p\text{-value} \approx 2,94 \times 10^{-10}$, yang berarti terdapat perbedaan yang sangat signifikan secara statistik antara nilai pre-test dan post-test. Ini menunjukkan bahwa peningkatan tersebut bukan terjadi secara kebetulan, melainkan akibat penggunaan media pembelajaran berbasis game secara nyata. (c) Respons peserta didik terhadap penggunaan game edukatif sangat positif. Berdasarkan hasil angket, mayoritas siswa merasa lebih mudah memahami materi, lebih bersemangat dalam belajar, serta lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. (d) Peningkatan konsistensi nilai peserta didik juga terlihat dari turunnya standar deviasi dari pre-test (8,50) menjadi post-test (7,92), menandakan peningkatan yang tidak hanya tinggi tetapi juga merata.

Visualisasi. (a) Grafik batang per siswa, menampilkan nilai pre-test dan post-test dari setiap siswa yang menunjukkan peningkatan individu secara jelas. (b) Grafik rata-rata, menampilkan perbandingan rata-rata nilai seluruh peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. (c) Grafik distribusi nilai, menunjukkan nilai pre-test dan post-test, yang memperlihatkan pergeseran nilai dari rentang rendah ke rentang tinggi setelah perlakuan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, penulis menyampaikan beberapa saran berikut: (a) Bagi guru, disarankan untuk mengintegrasikan media pembelajaran berbasis game seperti “Siapakah Aku?” secara lebih luas dalam kegiatan belajar mengajar Bahasa Indonesia, karena terbukti mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. (b) Bagi sekolah, penting untuk menyediakan dukungan infrastruktur seperti akses internet dan perangkat teknologi (computer/tablet) yang memadai agar implementasi pembelajaran digital dapat berjalan optimal. (c) Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menerapkan game edukatif pada materi dan jenjang kelas yang berbeda, serta menambahkan analisis aspek afektif dan psikomotorik dalam hasil pembelajaran. (d) Bagi siswa, siswa diharapkan aktif memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital untuk belajar secara mandiri, tidak hanya di sekolah tetapi juga diluar jam pelajaran

DAFTAR REFERENSI

- Alghiffari, F., & Alam, M. (2024). *Inovasi pembelajaran abad 21*. Literasi Nusantara.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan validitas*. Pustaka Pelajar.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Sage.

- Hanafiah, N., & Suhana, C. (2012). *Konsep strategi pembelajaran*. Refika Aditama.
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan implementasi Kurikulum 2013*. Remaja Rosdakarya.
- Munir. (2017). *Pembelajaran digital*. Alfabeta.
- Ningsih, Y., & Sari, N. (2021). Penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 10(2), 115–124. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v10i1.4089>
- Prastowo, A. (2015). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. DIVA Press.
- Rusman. (2012). *Belajar dan pembelajaran berbasis teknologi informasi*. Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suyanto, E., & Jihad, A. (2009). *Model pembelajaran inovatif dan efektif*. Diva Press.
- Uno, H. B. (2009). *Model pembelajaran: Menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*. Bumi Aksara.
- Widoyoko, E. P. (2012). *Evaluasi program pembelajaran: Panduan praktis bagi pendidik dan calon pendidik*. Pustaka Pelajar.
- Wordwall. (2024). About Wordwall. <https://wordwall.net>