

## *Interactive Learning Innovation: Implementing Wordwall and Quizizz in Learning Multimedia Training*

### **Inovasi Pembelajaran Interaktif: Implementasi *Wordwall* dan *Quizizz* pada Pelatihan Multimedia Pembelajaran**

Riana Antika Amahoroe

Balai Diklat Keagamaan Ambon, Indonesia

✉ [raamahoroe@gmail.com](mailto:raamahoroe@gmail.com)

 <https://doi.org/10.70872/12waiheru.v11i1.322>

**Received: October 28, 2024**

**Revised: April 14, 2025**

**Accepted: May 3, 2025**

#### **Abstract**

*This study aims to evaluate the implementation of integrating Wordwall and Quizizz to enhance teachers' skills and productivity in creating interactive quizzes. An initial survey of participants from the first distance learning multimedia training cohort revealed that 100% had never used either application. Consequently, this study was structured to guide teachers in creating accounts, designing interactive quizzes, and simulating the use of both platforms. The research follows a qualitative approach, utilizing descriptive surveys, observations, and interviews. The sample includes 30 teachers from various districts and cities in Maluku and North Maluku, who participated in six days of online training. The research was carried out in three phases: preparation, implementation, and evaluation. Results indicated that 80% of participants successfully created interactive quizzes using Wordwall and Quizizz, while the remaining 20% gained an understanding of their use. Implementing interactive quizzes in the classroom made a more dynamic and engaging learning environment, boosting participants' enthusiasm and motivation—the wide range of templates available on both platforms allowed for the quick and innovative creation of quizzes. In conclusion, integrating Wordwall and Quizizz significantly improves teachers' skills and productivity, positively impacting the learning experience.*

**Keywords:** *interactive learning; innovation; Quizizz; wordwall*

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi implementasi integrasi aplikasi *Wordwall* dan *Quizizz* dalam meningkatkan keterampilan serta produktivitas guru dalam membuat kuis interaktif. Berdasarkan hasil survei awal terhadap peserta pelatihan jarak jauh (PJJ) multimedia pembelajaran Angkatan I, ditemukan bahwa 100% peserta belum pernah menggunakan kedua aplikasi tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini dirancang untuk membimbing para guru dalam membuat akun *wordwall* dan *Quizizz* super, membuat kuis interaktif, serta mensimulasikan penggunaan *Wordwall* dan *Quizizz*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode survei deskriptif, observasi, dan wawancara. Sampel terdiri dari 30 guru dari berbagai kabupaten/kota di Maluku dan Maluku Utara, yang mengikuti pelatihan daring selama enam hari. Penelitian ini dilakukan melalui tiga tahap: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 80% peserta berhasil membuat kuis interaktif menggunakan *Wordwall* dan *Quizizz*, sementara 20% lainnya memahami penggunaan aplikasi ini. Penggunaan kuis interaktif dalam pembelajaran terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, dinamis, serta meningkatkan antusiasme dan motivasi peserta pelatihan. Berbagai template yang tersedia di kedua aplikasi sangat membantu dalam menyusun kuis secara cepat dan inovatif. Kesimpulannya, integrasi *Wordwall* dan *Quizizz* secara signifikan meningkatkan keterampilan dan produktivitas guru dalam membuat kuis interaktif, serta memberikan dampak positif pada pengalaman belajar.

**Kata kunci:** *inovasi; pembelajaran interaktif; Quizizz; wordwall*



*This is an open access article under [CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)*

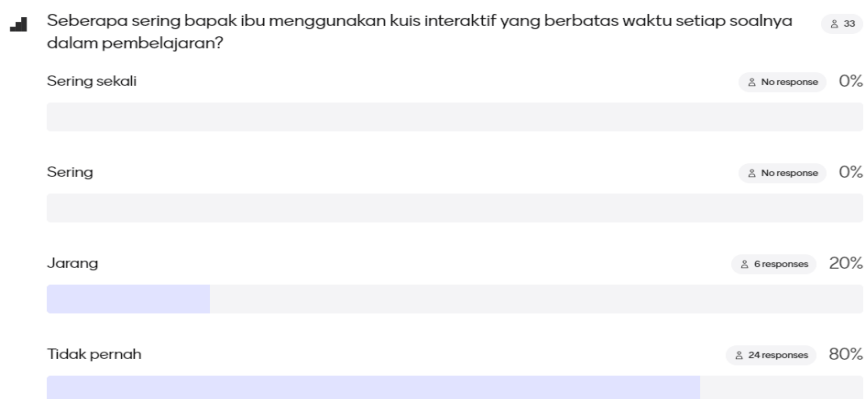
## **PENDAHULUAN**

Di Abad 21 yang segala informasi digital maupun perkembangan teknologi informasi bergerak sangat cepat dan kompleks, kemampuan pengambilan keputusan secara tepat dan cepat sangat penting ditanamkan kepada masyarakat, baik dalam lingkungan kehidupan sehari-hari maupun dalam lingkungan akademik. Kemampuan berpikir tepat dan cepat menjadi keterampilan esensial yang wajib dimiliki oleh setiap orang, terutama siswa agar mampu untuk menyesuaikan diri dengan segala perubahan dan tantangan yang muncul

dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam dunia pendidikan maupun dunia kerja. Siswa perlu dibekali agar mampu untuk beradaptasi dengan semua perubahan yang ada. Kemampuan berpikir cepat dan kemampuan berpikir kritis melibatkan kemampuan untuk memproses informasi dengan efektif dan efisien, kemudian informasi tersebut dianalisis dan diolah, dan hasilnya digunakan dalam pengambilan keputusan untuk pemecahan masalah yang tepat sasaran dalam waktu yang singkat (Haya et al., 2023).

Di era digital yang penuh dengan informasi, baik informasi yang edukatif maupun Hoaks, kemampuan berpikir cepat akan membantu siswa dalam hal menyaring informasi secara kritis dan tidak mudah terpengaruh oleh informasi yang Hoaks. Proses berpikir cepat memperkaya wawasan dan memperkuat kemampuan siswa dalam memecahkan masalah (Cynthia & Sihotang, 2023). Dengan demikian, siswa tidak hanya menjadi lebih cerdas, tetapi juga lebih inovatif dalam menemukan Solusi. Selain itu, kemampuan berpikir cepat juga mengubah siswa menjadi pembelajar mandiri. Siswa yang memiliki kemampuan ini akan memandang tantangan sebagai peluang untuk tumbuh dan belajar, bukan sebagai hambatan. Pola pikir ini menumbuhkan rasa percaya diri yang lebih besar ketika menghadapi kesulitan dan meningkatkan kesiapan mereka dalam memanfaatkan setiap peluang yang datang. Melalui berpikir cepat, siswa tidak hanya mengembangkan keterampilan analitis dan pemecahan masalah tetapi juga muncul sebagai pembelajar yang tangguh dan mandiri, mampu menghadapi beragam situasi dengan pandangan proaktif dan optimis (Panjaitan et al., 2023).

Salah satu metode yang sangat efektif untuk melatih kemampuan berpikir cepat pada siswa adalah penggunaan kuis interaktif yang berbatas waktu. Kuis interaktif yang berbatas waktu akan menciptakan proses pembelajaran yang dinamis, siswa akan ditantang untuk berpikir cepat dan tepat dalam membuat keputusan dalam waktu yang cepat (Dimas Virgiawan et al., 2018; Satrio et al., 2020). Hasil penelitian menunjukkan penggunaan kuis interaktif yang berbatas waktu dalam pengerjaan setiap soalnya meningkatkan keterlibatan siswa dan mendorong siswa untuk memproses informasi dengan cepat dan efisien, kemudian menggunakannya untuk menganalisis soal yang diberikan sehingga dapat menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat (Bagus et al., 2023; Dimas Virgiawan et al., 2018; Haryadi & Nurmala, 2023). Selain itu kuis interaktif langsung memberikan umpan balik, sehingga siswa langsung mengetahui hasil dari jawaban yang mereka berikan dan memperbaiki kesalahannya. Hal ini sangat penting dalam meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan siswa dalam membuat Keputusan yang cepat dan tepat dibawah tekanan (Ma'wa & Purwati, 2024; Supriadi et al., 2021).



Gambar 1. Hasil survei penggunaan kuis interaktif dalam pembelajaran.

Penggunaan kuis interaktif dalam pembelajaran juga meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kritis (Panjaitan et al., 2023; Rafidah et al., 2024). Berdasarkan hasil penelitian penggunaan kuis interaktif yang dilakukan terus menerus dalam pembelajaran secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan adaptasi pada situasi yang menantang. Penggunaan kuis interaktif juga meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat materi pembelajaran karena siswa dalam pelaksanaan kuis berbatas waktu terlatih untuk fokus dan berkonsentrasi dalam menjawab soal-soal yang diberikan, sehingga meningkatkan pemahaman dan retensi terhadap materi yang dipelajari (Nugraha et al., 2023; Pepadu et al., 2023; Rafidah et al., 2024; Supriadi et al., 2021). Namun, meskipun kuis interaktif sangat bermanfaat untuk siswa, masih banyak guru yang tidak pernah menerapkan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil survey yang dilakukan pada 30 guru peserta pelatihan jarak jauh multimedia pembelajaran Angkatan I terlihat bahwa 80% guru tidak pernah menggunakan kuis interaktif dalam pembelajaran dan 20% jarang menerapkan kuis interaktif dalam pembelajaran, seperti yang disajikan pada Gambar 1.

Hal ini menunjukkan bahwa masing banyak guru yang belum familiar dengan aplikasi-aplikasi kuis interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Minimnya pengetahuan dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran membuat guru enggan mencoba metode baru, padahal metode tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, beberapa guru mungkin kewalahan dengan tuntutan administrasi pembelajaran dan tidak punya waktu atau energi untuk belajar dan menggunakan aplikasi-aplikasi kuis interaktif.

Masalah lainnya adalah bapak/ibu guru tidak memiliki panduan yang jelas atau belum mengikuti pelatihan yang tepat untuk mengembangkan dan menerapkan kuis interaktif dalam pembelajaran. Meskipun beberapa sekolah mulai memperkenalkan teknologi pembelajaran, banyak guru yang tidak sepenuhnya didukung untuk mengembangkan keterampilan ini. Akibatnya, penggunaan tes interaktif dalam pembelajaran menjadi kurang efisien dan potensi alat tersebut tidak dapat digunakan secara maksimal. Tanpa pelatihan yang tepat, guru mungkin kesulitan merancang tes terpadu, mengevaluasi hasil secara akurat, atau menggunakan umpan balik tes untuk meningkatkan proses pembelajaran. Oleh sebab itu, Balai Diklat Keagamaan Ambon melaksanakan pelatihan multimedia pembelajaran dengan salah satu mata pelatihannya, yaitu pembuatan kuis interaktif untuk pembelajaran. Mata pelatihan ini membahas tentang prinsip-prinsip kuis interaktif untuk pembelajaran, berbagai jenis aplikasi kuis interaktif, pembuatan kuis interaktif untuk pembelajaran, dan menyimulasikan penggunaan kuis interaktif. Pada pelatihan ini aplikasi yang digunakan untuk membuat kuis interaktif dalam pembelajaran yakni *Wordwall* dan *Quizizz*.

*Wordwall* adalah platform online berbasis web yang memiliki 30 template kuis interaktif yang dirancang untuk membuat proses pembelajaran menjadi interaktif, menarik dan efektif. Template-templatennya terdiri dari berbagai format, mulai dari pilihan ganda, mencocokkan pasangan, teka-teki silang hingga permainan visual seperti *puzzle*, *whack-a-mole*, *labirin*, *balloon pop*, *airplane*, *speaking card* dll. Beberapa template, seperti *Random Wheel* dan *Spin the Wheel*, menambahkan elemen kejutan dan permainan dalam proses belajar, sementara template lain seperti *Labelled Diagram* dan *Mind Map* mendukung pembelajaran visual dan pemahaman konsep yang lebih dalam.

*Wordwall* menyediakan 30 template dapat memilih template yang paling sesuai dengan tujuan pembelajaran mereka, baik untuk penguatan kosakata, tata bahasa, atau keterampilan analitis. Template-template ini tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, dengan elemen visual, tantangan waktu, dan permainan yang memperkaya pengalaman belajar. Waktu pembuatan kuis interaktif juga sangat cepat, hanya membutuhkan beberapa menit untuk membuat konten interaktif menggunakan template yang sudah tersedia, sehingga efisiensi dalam menyiapkan bahan ajar meningkat (Andrian & Madiun, 2024; Elisa Priscillia et al., 2023; Herta et al., 2023; Rafidah et al., 2024).

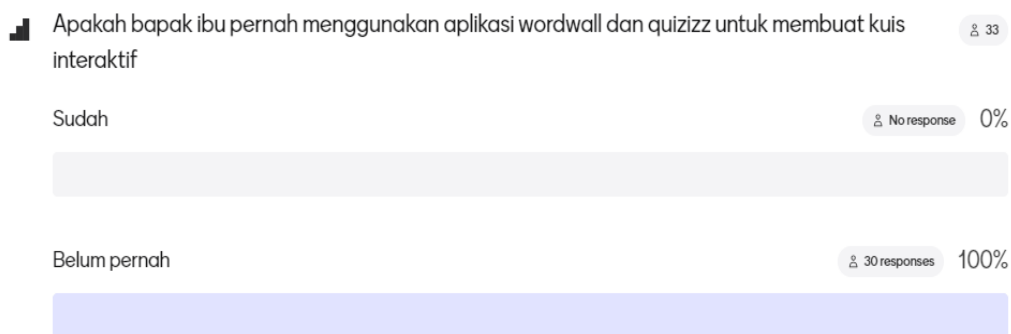
*Quizizz* adalah aplikasi pembelajaran interaktif berbasis web yang memanfaatkan gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. *Quizizz* menyediakan berbagai template soal seperti pilihan ganda, analisis, isian singkat, jawaban gambar, menjodohkan, seret dan lepas, penanda, mengkatogori, susun ulang, drop-down serta gambar berlabel. *Quizizz* juga dilengkapi dengan Artificial intelligence (AI) dapat menghasilkan pertanyaan dari bahan Pelajaran (presentasi/dokumen), topik kuis yang diinput oleh penggunaanya, situs web/artikel online, dan dari video YouTube.. Selain itu, *Quizizz* memungkinkan penambahan gambar, video, atau audio ke dalam soal, serta memberikan umpan balik real-time dan analitik yang membantu guru memantau dan menyesuaikan pengajaran berdasarkan hasil kerja siswa (Haryadi & Nurmala, 2023).

*Wordwall* dan *Quizizz* sangat mudah diajarkan dan diterapkan dalam pembelajaran karena memiliki *user interface* yang ramah pengguna dan intuitif. *Quizizz* memiliki desain yang sederhana dengan fitur drag-and-drop untuk membuat kuis dan aktivitas interaktif, sementara *Wordwall* menyediakan template yang sudah siap pakai untuk berbagai jenis kegiatan pembelajaran. Kedua platform sangat membantu guru untuk memulai dan menyesuaikan materi sesuai kebutuhan kelas tanpa memerlukan pelatihan teknis yang rumit. *Quizizz* maupun *Wordwall* mendukung berbagai perangkat dan platform, memudahkan integrasi ke dalam berbagai metode pengajaran, baik di kelas maupun dalam pembelajaran jarak jauh. Kedua aplikasi ini juga dilengkapi dengan panduan pengguna dan komunitas online yang aktif, yang membantu guru untuk mendapatkan dukungan dan tips praktis. Dengan fitur-fitur ini, guru dapat dengan mudah memanfaatkan kedua alat tersebut untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan.

Mengintegrasikan *Wordwall* dan *Quizizz* dalam pembelajaran adalah langkah strategis untuk menciptakan pengalaman belajar sangat interaktif, menarik, menyenangkan dan tentunya bermanfaat bagi siswa maupun guru. Hal ini mendasar peneliti, Widyaiswara pada Balai Diklat Ambon untuk mengintegrasikan kedua aplikasi ini pada mata pelatihan pembuatan kuis interaktif untuk pembelajaran. Dengan adanya pelatihan

guru akan memahami prinsip-prinsip dan manfaat kuis interaktif untuk pembelajaran. Kemudian akan terlatih untuk membuat kuis interaktif dengan menggunakan aplikasi *Wordwall* dan *Quizizz* dan menyimulasikan penggunaannya dalam pembelajaran. Dengan demikian, guru akan siap untuk menerapkan kuis interaktif dalam pembelajaran.

Adapun tujuan penelitian ini untuk mengevaluasi penerapan integrasi *Wordwall* dan *Quizizz* untuk meningkatkan kemampuan keterampilan dan produktivitas guru dalam membuat kuis interaktif dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil survey awal yang dilakukan peneliti terhadap peserta pelatihan jarak jauh multimedia pembelajaran Angkatan I, hasilnya menunjukkan 100% tidak pernah menggunakan aplikasi *Quizizz* dan *Wordwall* dalam membuat kuis interaktif dalam pembelajaran seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2. Oleh karena itu, dalam penelitian ini guru akan mempraktekan cara membuat akun *Wordwall* dan *Quizizz*, membuat kuis interaktif dengan *Wordwall* dan *Quizizz*, kemudian menyimulasikan penggunaannya *Wordwall* dan *Quizizz* sebagai guru maupun dari berperan sebagai siswa. Agar guru memiliki pengalaman langsung dalam penggunaan sebelum diimplementasikan pada satuan kerja masing-masing



Gambar 2. Hasil surve awal penggunaan *wordwall* dan *Quizizz*

Artikel ini selain membahas tentang evaluasi penerapan integrasi *Wordwall* dan *Quizizz*, juga membahas terkait cara pembuatan akun *Wordwall* dan *Quizizz* super, Kemudian cara membuat dan memainkan kuis interaktif dengan menggunakan aplikasi *Wordwall* maupun *Quizizz*. Artikel ini diharapkan dapat menjadi acuan dan inspirasi bagi peneliti atau guru maupun Widyaiswara untuk bisa menerapkan penggunaan kuis interaktif dalam pembelajaran.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan survey deskriptif, observasi, dan wawancara. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 30 Guru peserta Pelatihan jarak jauh (PJJ) Multimedia Pembelajaran Angkatan 1 yang berasal dari berbagai kabupaten kota di Maluku dan Maluku Utara. Pelatihan dilaksanakan 6 hari secara daring. Tahapan penelitian ini dibagi menjadi 3 tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan dan terakhir evaluasi.

Tahapan persiapan, peneliti yang bertindak sebagai Widyaiswara menyiapkan bahan ajar terdiri dari modul ajar berupa buku panduan tutorial pembuatan kuis dengan aplikasi *Wordwall* dan *Quizizz*, video tutorial, dan bahan tayang. Selanjutnya peneliti menyiapkan survey, lembar observasi dan pedoman wawancara. Pada tahapan persiapan, peneliti mengunggah semua bahan ajar pada LMS BDK Ambon agar dapat dipelajari sebelum tatap muka secara virtual dilaksanakan. Selanjutnya pada tahap pelaksanaan peneliti memulai dengan mereview materi dengan menggunakan aplikasi *Wordwall*, kemudian menjelaskan prinsip-prinsip dan manfaat kuis interaktif dalam pembelajaran, selanjutnya peneliti menjelaskan template soal apa saja yang ada pada aplikasi *Wordwall* dan *Quizizz*. Selanjutnya peneliti mempraktekkan bersama-sama dengan peserta pelatihan dalam hal ini guru-guru cara pembuatan kuis dengan *Wordwall*, kemudian selanjutnya mempraktekkan cara pembuatan kuis dengan *Quizizz*. Setelah itu diakhir pertemuan peneliti meminta peserta pelatihan untuk memainkan kuis dengan *Quizizz* sebagai bentuk evaluasi, sekaligus untuk melihat bagaimana prespektif siswa ketika memainkan kuis tersebut. Tahapan terakhir evaluasi untuk mengukur efektivitas integrasi *Wordwall* dan *Quizizz* dalam meningkatkan kemampuan keterampilan dan produktivitas guru dalam membuat serta menerapkan kuis interaktif dalam pembelajaran. Kualifikasi nilai akhir peserta pelatihan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kualifikasi Nilai Akhir Peserta Pelatihan

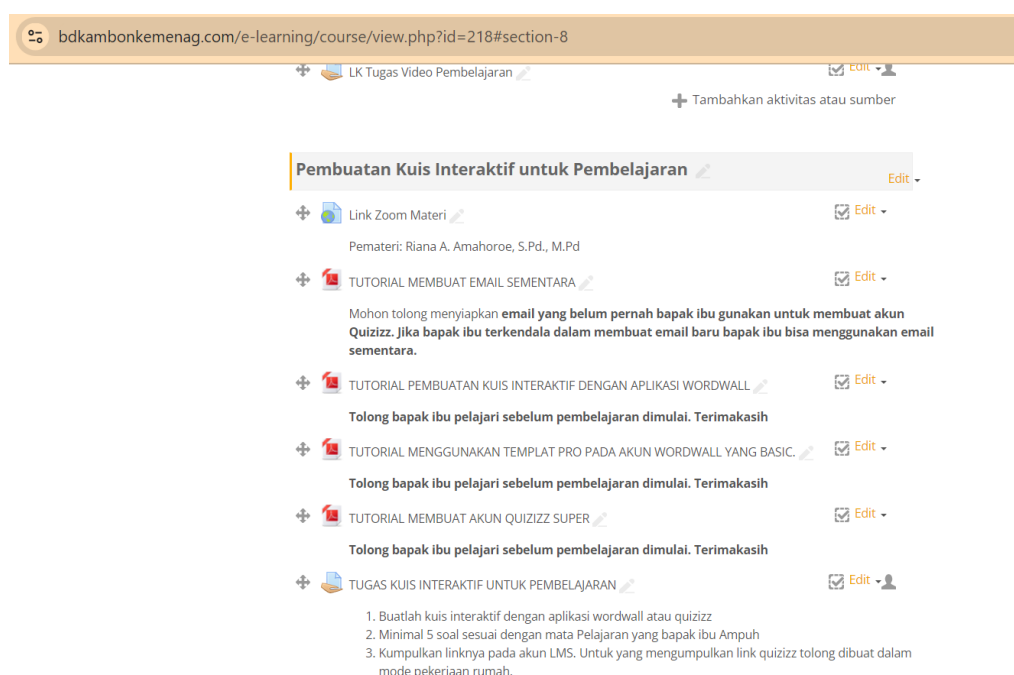
No	Rentang Nilai	Kualifikasi Nilai Akhir
1	92.00 < skor ≤ 100	Sangat Kompeten
2	84.00 < skor ≤ 92.00	Kompeten
3	76.00 < skor ≤ 84.00	Cukup Kompeten
4	Skor ≤ 76.00	Kurang Kompeten

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan dalam artikel ini membahas tentang evaluasi penerapan integrasi *Wordwall* dan *Quizizz* untuk meningkatkan kemampuan, keterampilan dan produktivitas guru dalam membuat dan menerapkan kuis interaktif dalam pembelajaran. Terdapat tiga tahapan pembahasan dalam artikel ini, yaitu tahapan persiapan, tahapan pelaksanaan dan terakhir tahapan evaluasi. Berikut disajikan penjelasan untuk masing-masing tahapan.

### Tahapan Persiapan

Tahapan ini dimulai dari peneliti sekaligus Widyaiswara menyiapkan bahan ajar terdiri dari modul ajar berupa buku panduan tutorial pembuatan kuis dengan aplikasi *Wordwall* dan *Quizizz*, video tutorial dan bahan tayang. Peneliti juga menyediakan media pembelajaran lainnya, seperti kuis dengan *Wordwall* untuk mereview materi sebelumnya dan survey tentang penggunaan aplikasi kuis interaktif dalam pembelajaran. Semua bahan ajar yang digunakan dapat diakses pada link berikut: <https://bit.ly/KUISINTERAKTIFUNTUKPEMBELAJARAN> .



Gambar 3. Bahan ajar pembuatan kuis interaktif untuk pembelajaran

Pelatihan kali dilaksanakan secara daring menggunakan aplikasi zoom. Peneliti mengintegrasikan penggunaan *Wordwall* dan *Quizizz* dalam pembelajaran. Sebelum tatap muka secara virtual dilaksanakan peneliti sudah mengunggah semua bahan ajar pada LMS BDK Ambon seperti yang disajikan pada Gambar 3, untuk dipelajari terlebih dahulu sehingga nantinya pada saat tatap muka secara virtual dilaksanakan peserta pelatihan dalam hal ini guru-guru, sudah memiliki gambaran dan pemahaman terkait materi maupun aplikasi yang nanti akan dipelajari. Hal ini diharapkan dapat membuat pelatihan jarak jauh multimedia pembelajaran Angkatan I dapat menjadi lebih efektif dan efisien.

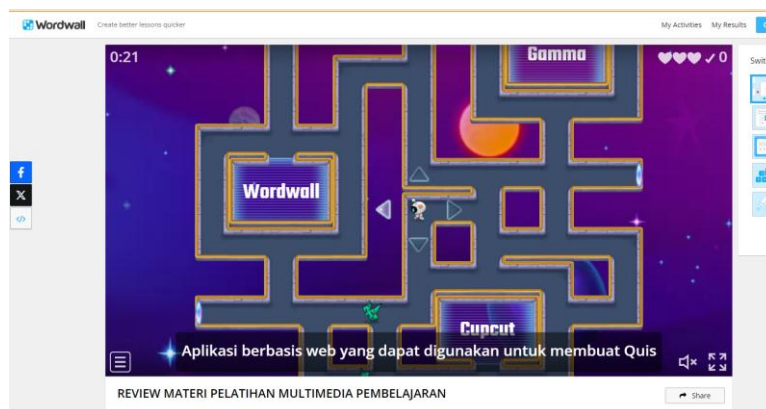
Date and Time	Progress Status	Percentage
Monday, 1 July 2024, 5:46 PM	100% (Green)	100%
Saturday, 29 June 2024, 5:03 PM	100% (Green)	100%
Saturday, 29 June 2024, 10:35 AM	100% (Green)	100%
Thursday, 4 July 2024, 9:37 AM	100% (Green)	100%
Saturday, 29 June 2024, 12:21 PM	100% (Green)	100%
Thursday, 11 July 2024, 10:08 PM	100% (Green)	100%
Monday, 1 July 2024, 9:04 AM	100% (Green)	100%
Sunday, 30 June 2024, 10:32 PM	91% (Red)	91%
Sunday, 30 June 2024, 12:36 PM	100% (Green)	100%
Saturday, 29 June 2024, 10:39 AM	100% (Green)	100%
Thursday, 11 July 2024, 2:05 PM	100% (Green)	100%
Saturday, 29 June 2024, 12:35 PM	100% (Green)	100%

Gambar 4. *Progress bar* peserta pelatihan

Pada tahapan persiapan guru memastikan bahwa seluruh materi telah diakses dan didownload oleh peserta pelatihan dengan mengecek *progress bar* peserta pada LMS BDK Ambon seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4. *Progress bar* yang berwarna hijau menandakan bahwa bahan ajar sudah diakses maupun didownload oleh peserta.

### Tahap Pelaksanaan

Tahap ini dilaksanakan dalam 3 tahapan. **Pertama**, review materi dengan menggunakan aplikasi *Wordwall*. Review materi ini dilaksanakan untuk membuat peserta mengingat materi-materi yang telah dipelajarinya, agar lebih siap untuk memahami materi baru yang akan diajarkan pada sesi tatap muka virtual ini. Penggunaan aplikasi *Wordwall* dengan template pengajaran dalam labirin seperti yang ditunjukkan pada Gambar 5, agar guru dapat melihat bagaimana *Wordwall* dimainkan dalam perspektif siswa.

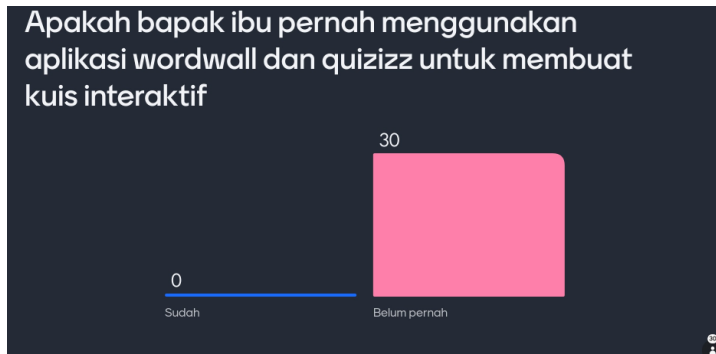


Gambar 5. Review Materi dengan Aplikasi *Wordwall*

Dengan memainkan game ini, peserta pelatihan dalam hal ini guru dapat mengetahui dan memahami bagaimana aplikasi ini bekerja dan bagaimana penggunaannya dalam kuis interaktif mampu untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta bagaimana *Wordwall* dapat meningkatkan keterampilan berpikir cepat dan tepat dalam waktu yang singkat. Selanjutnya peneliti membuat survey kepada 30 peserta yang hadir mengikuti zoom seperti yang ditunjukkan keterkaitan dengan penggunaan kuis interaktif dalam pembelajaran, dari hasil survey ini diketahui bahwa 80% peserta tidak pernah menggunakan kuis interaktif dalam pembelajaran dan 20% jarang menerapkan kuis interaktif dalam pembelajaran. Kemudian hasil survey juga menunjukkan 100% peserta belum pernah menggunakan aplikasi *Wordwall* atau *Quizizz* dalam pembelajaran. Hasil surveynya disajikan pada Gambar 6 dan Gambar 7.

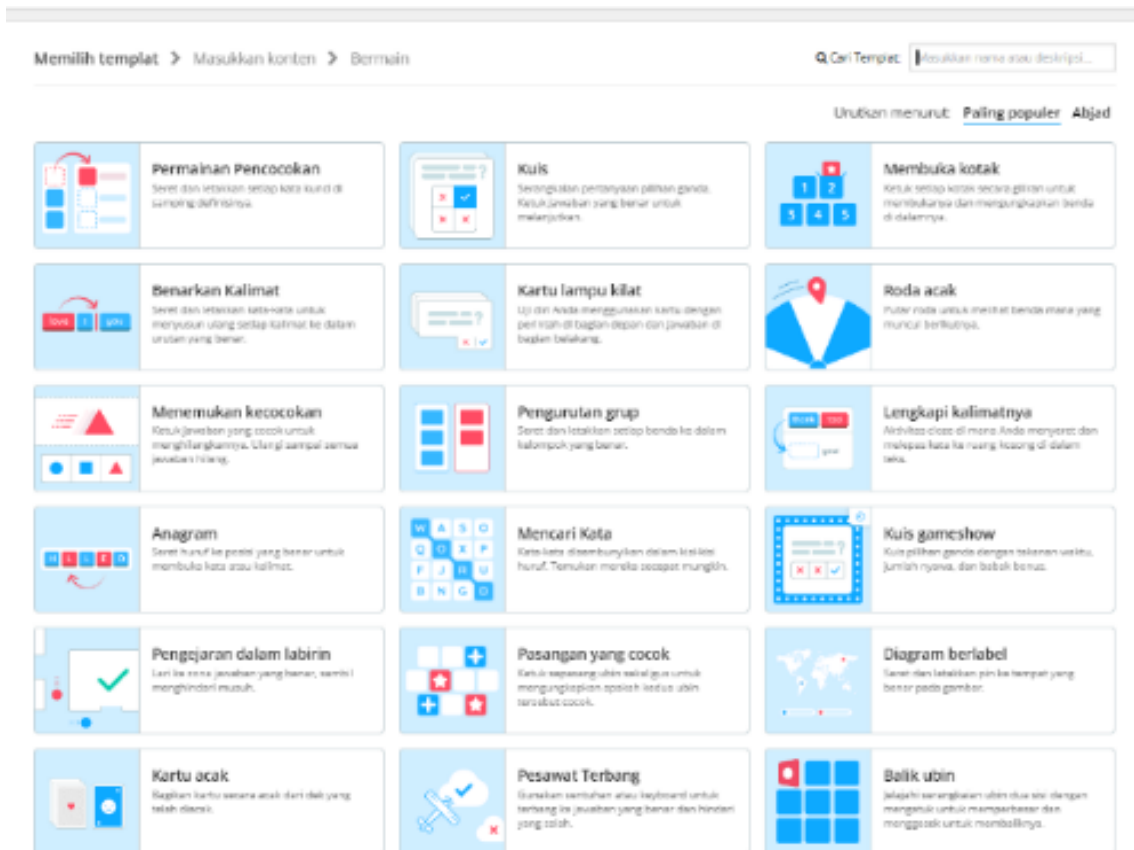


Gambar 6. Hasil survey penggunaan kuis interaktif dalam pembelajaran



Gambar 7. Hasil Survel Awal Penggunaan *Wordwall* dan *Quizizz*

Oleh sebab itu pada pertemuan ini peneliti memperkenalkan aplikasi *Wordwall* dan *Quizizz* yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif. **Tahapan kedua**, Peneliti menjelaskan template-template yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif dengan *Wordwall* yang disajikan pada Gambar 8.



Gambar 8. Template *wordwall*

Pemilihan template dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Berikut penjelasan dari 20 template pada aplikasi *Wordwall*, yaitu; 1) Template permainan pencocokan, mencocokkan kata kunci dengan definisi di sampingnya, sangat cocok diterapkan untuk pelajaran tentang definisi atau sinonim. Template ini dapat meningkatkan pemahaman konsep; 2) Kuis, pertanyaan pilihan ganda. Template ini cocok untuk menguji pemahaman dasar terkait materi yang baru saja diajarkan; 3) Membuka kotak, membalik kotak untuk menjawab pertanyaan atau menebak gambar di dalamnya; 4) Benarkan kalimat, menyusunnya kata-kata menjadi kalimat yang bermakna. Template ini sangat cocok untuk memahami struktur kalimat; 5) Kartu lampu kilat, memiliki kartu yang menampilkan prompt di depan, kemudian menjawabnya sebelum jawaban di belakang kartu nampak. Cocok untuk meningkatkan hafalan. 6) Menemukan kecocokan, memilih jawaban yang terkait satu sama lain, untuk menghilangkannya dari papa permainan, hingga semua pasangan jawaban ditemukan. Game ini melatih ingatan visual dan meningkatkan pemahaman konsep dari pencocokan item-item; 7) Pengurutan Group, meletakkan setiap jawaban ke dalam kategori yang benar. Template kuis ini akan meningkatkan kemampuan siswa dalam mengklasifikasi informasi atau konsep-konsep berdasarkan ciri atau klasifikasi tertentu; 8) Lengkapi kalimat, meletakkan kata dalam ruang kosong di dalam teks untuk melengkapi kalimat. Game ini cocok untuk Pelajaran Bahasa yang meningkatkan kosa kata baru dan meningkatkan kemampuan tata Bahasa; 9) Anagram, menyusun huruf acak menjadi kata yang benar, sehingga membantu penguatan kosakata dan keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kritis ; 10) Mencari kata, mencari kata tersembunyi dalam grid, cocok untuk melatih kosakata dan pengenalan istilah baru; 11) Kuis Gameshow, menjawab pertanyaan pilih ganda. 12) Pengajaran dalam labirin, mengarahkan karakter ke dalam labirin jawaban yang benar sambil menghindari musuh atau jebakan. Template ini cocok untuk menguji pemahaman konsep, sekaligus meningkatkan refleksi dalam pengambilan keputusan cepat dan tepat dalam waktu singkat; 13) Pasangan yang cocok, mengetuk dua kotak secara bersamaan, jika pasangan tersebut cocok, mereka akan hilang. Template ini akan meningkatkan kemampuan daya ingat siswa dan asosiasi konsep dengan mencocokkan 2 item yang sesuai. 14) Diagram label; meletakkan pin ke tempat yang benar pada gambar, template ini cocok untuk materi yang membutuhkan pemahaman visual. Template ini mengasah kemampuan analisis dan pemahaman konsep dengan penempatan label/pin yang tepat pada diagram; 15) Kartu acak, memilih salah satu kartu secara acak kemudian menjelaskan topik atau gambar yang ada pada kartu tersebut. Template ini akan meningkatkan kemampuan dalam berbicara dan berkomunikasi dalam menjelaskan konsep yang telah dipahami; 16) Pesawat terbang; menerbangkan pesawat terbang menuju jawaban pertanyaan yang benar dan menghindari jawaban yang salah, pembelajaran. Cocok untuk menguji pemahaman konsep, melatih siswa untuk berpikir cepat dan tepat dalam memilih jawaban yang benar; 17) teka teking silang, menggunakan petunjuk soal untuk memecahkan teka-teki silang dengan mengetik jawaban yang benar. Cocok untuk meningkatkan keterampilan kosa kata dan pemahaman materi. 18) Benar atau salah, menentukan apakah pertanyaan yang muncul benar atau salah sebelum waktu habis. Template ini akan melatih kemampuan evaluasi cepat dan pemahaman konsep. 19) Pecah balon, memecahkan balon untuk menghubungkan kata kunci dengan jawaban yang benar. Template ini cocok untuk penguatan pemahaman konsep; 20) Urutan peringkat, mengurutkan gambar peristiwa menjadi urutan yang benar. Cocok untuk kronologi peristiwa dan mengasah kemampuan klasifikasi, serta pemahaman urutan.

Selanjutnya peneliti bersama-sama dengan peserta mempraktekkan cara pembuatan kuis interaktif dengan *Wordwall*, yang dimulai dengan membuat akun dengan mengunjungi situs <https://wordwall.net> . Kemudian mengklik Daftarliah Untuk Mulai Membuat seperti yang ditunjukkan pada Gambar 9. Selanjutnya mendaftar akun dengan menggunakan akun google atau email.



Gambar 9. Cara mendaftar akun *wordwall*

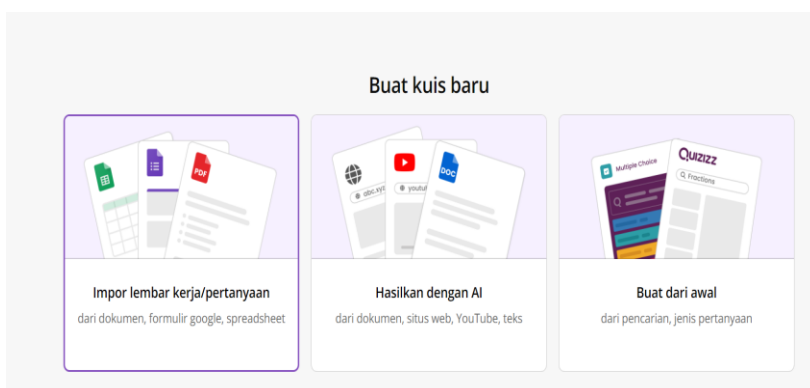
Kemudian untuk membuat kuis interaktif, peserta terlebih dahulu memilih template yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dengan mengklik buat aktivitas yang ditunjukkan pada Gambar 10.



Gambar 10. Cara mulai membuat aktivitas kuis interaktif

Selanjutnya, pilih template yang sesuai dengan tujuan. Kemudian menginput pertanyaan dan jawaban yang benar dan yang terakhir jika sudah menyelesaikan semua pertanyaan dan jawaban, kemudian mempublikasikan game untuk memperoleh link atau barcode untuk dimainkan oleh siswa. Peneliti juga mengajarkan cara menggunakan aku *Wordwall* yang pro pada akun basic peserta. Terakhir peneliti mempraktekkan cara mengecek peringkat atau hasil jawaban siswa.

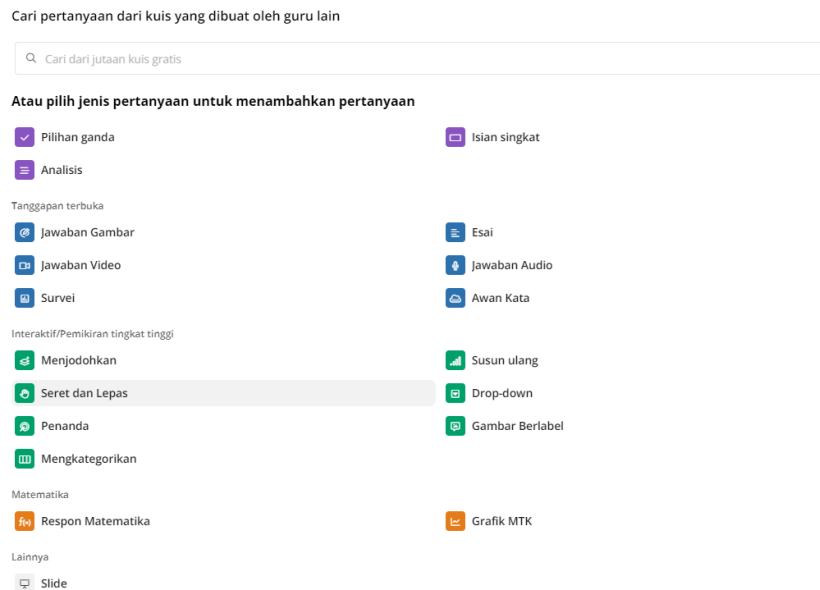
Tahapan ketiga, peneliti memperkenalkan aplikasi *Quizizz* untuk membuat kuis interaktif. Dimulai dengan menjelaskan 3 pilihan membuat kuis yang disediakan oleh aplikasi *Quizizz*, yaitu impor pertanyaan dari lembar kerja/ pertanyaan, Hasilkan dengan AI dan membuat dari awal seperti yang ditunjukkan pada gambar 11.



Gambar 11. Pilihan Buat Kuis Baru pada *Quizizz*

Impor dari lembaran kerja/ pertanyaan adalah pilihan membuat kuis baru dengan mengimpor pertanyaan kuis dari dokumen, google formulir, excel/google spreadsheet. File yang diunggah akan secara langsung dikonversi menjadi pertanyaan kuis. Selanjutnya hasilkan dari AI, pilihan ini membantu kita membuat kuis dengan bantuan AI. Kita dapat membuat pertanyaan kuis otomatis dari berbagai sumber seperti dokumen, teks, situs web dan YouTube. AI akan menganalisis konten yang kita masukan baik dari dokumen yang diunggah atau dari instruksi berapa teks atau link situs web/youtube yang kita masukan kemudian menghasilkan pertanyaan berdasarkan informasi yang ada. Pertanyaan-pertanyaan yang dihasilkan baik dari impor lembar kerja/pertanyaan maupun hasilkan dari AI, wajib dicek dan diedit kembali sebelum digunakan, tujuannya untuk memastikan akurasi dan relevansi terhadap indikator soal/ tujuan pembelajaran yang ingin diukur dari kuis tersebut. Kemudian terakhir buat dari awal. Pilihan ini memungkinkan pengguna untuk membuat kuis baru dari awal, dengan memilih jenis template pertanyaan sesuai dengan kebutuhan, kemudian memasukkan soal dan opsi jawabannya.

Terdapat berbagi jenis tipe soal yang dapat digunakan seperti pilihan ganda, isian singkat, analisis, jawaban gambar, jawaban video, awan kata, menjodohkan, penanda dll seperti yang ditunjukkan pada Gambar 12.



Gambar 12. Jenis Pertanyaan pada *Quizizz*

Berbagai jenis pertanyaan yang tersedia dari opsi buat dari awal ini memungkinkan guru untuk membuat pertanyaan yang benar-benar mengukur secara mendalam pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

Selanjutnya peneliti mempraktekkan cara pembuatan kuis interaktif dengan menggunakan akun *Quizizz*. Dimulai dari membuat akun super *Quizizz*. Untuk membuat akun *Quizizz* super peserta pelatihan harus membuat akun *Quizizz* baru dengan mengklik kode <https://Quizizz.ref-r.com/c/i/29903/91652686>, Kemudian mempraktekkan pembuatan kuis dengan menggunakan pilihan impor pertanyaan dari lembar kerja/pertanyaan, hasilkan dengan AI dan membuat dari awal. Selanjutnya peneliti mempraktekkan cara memainkan kuis dengan aplikasi *Quizizz* seperti yang ditunjukkan pada Gambar 13.



Gambar 13. Peserta pelatihan melaksanakan kuis dengan aplikasi *Quizizz*.

Terdapat 6 Mode memainkan kuis pada *Quizizz*, yaitu Pertama **mode klasik** dimana siswa menjawab sesuai kecepatan mereka sendiri dan guru dapat melihat papan peringkat dengan hasil langsung. Kedua mode **penugasan** yang merupakan mode gamifikasi yang menampilkan latihan berulang di mana siswa bermain sesuai kecepatan mereka sendiri dan guru mengamati kemajuan secara real time. Ketiga mode kecepatan guru, pada mode ini kecepatan menjawab pertanyaan di atur oleh guru, sehingga semua siswa akan bersamaan maju dari satu pertanyaan ke pertanyaan berikutnya. Keempat, mode ujian Dimana siswa menjawab pertanyaan dalam waktu yang ditentukan. Mode ini sama didesain oleh *Quizizz* tanpa embel-embel untuk tipe ujian yang serius. Kelima, mode tim yang merupakan mode permainan yang dilengkapi dengan kompetisi kelas yang sehat. Masing-masing siswa menjawab dengan kecepatannya masing-masing, namun skornya dikelompokkan berdasarkan tim kolektif. Guru dapat mengedit tim agar sesuai dengan kebutuhan kelas. Keenam, mode kertas, dimana proyeksi pertanyaan di tampilkan di depan kelas dan kemudian siswa mengangkat barcode jawaban

dan dipindai oleh guru menggunakan aplikasi seluler *Quizizz*. Mode kertas ini tidak dapat dipraktekkan peneliti ketika zoom berlangsung, sehingga peneliti hanya menunjukkan video penggunaannya.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada tahapan pelaksanaan ini, baik pada praktek pembuatan kuis dengan aplikasi *Wordwall* maupun aplikasi *Quizizz*, sebagian besar peserta dapat mengikuti langkah-langkah yang dipraktekkan oleh peneliti dengan sangat baik dan lancar, sehingga selesai peneliti mempraktekkan selesai pula peserta membuat kuis interaktif dengan aplikasi *Wordwall* maupun aplikasi *Quizizz*. Akan tetapi ada juga beberapa peserta yang terkendala jaringan maupun perangkat laptop yang lambat, sehingga lebih lambat dalam mempraktekannya. Solusi untuk kendala ini adalah peserta yang terkendala sepakat untuk tetap menyimak penjelasan dari peneliti dan akan mengulang kembali langkah-langkahnya pada sesi belajar mandiri dengan panduan video tutorial dan buku panduan yang telah peneliti siapkan.

Peneliti menyediakan bahan ajar yang berupa buku panduan dan video tutorial lengkap sehingga peserta dapat menjadikan acuan dalam mempraktekannya. Jika ada kendala yang dihadapi oleh peserta mereka dapat menanyakan pada sesi *live chat* setelah zoom berakhir. Penggunaan buku panduan dan video tutorial yang detail tentang penggunaan aplikasi ini akan membantu peserta untuk belajar secara mandiri karena menyediakan petunjuk penggunaan aplikasi secara terperinci baik dalam bentuk buku panduan atau dalam bentuk video sehingga peserta dimana saja dan kapan saja dapat mempelajarinya sesuai dengan ritme belajar sendiri, sehingga meningkatkan pemahaman keterampilan mereka dalam menggunakan aplikasi (Amahroe, 2022; Annas et al., 2024; Carina et al., 2022).

Untuk memastikan bahwa seluruh peserta mampu untuk mempraktekkan pembuat kuis interaktif dengan aplikasi *Wordwall* dan *Quizizz*, peneliti meminta mereka untuk mengumpulkan link kuis yang dibuat dengan *Wordwall* dan *Quizizz* pada LMS BDK Ambon. Berdasarkan hasil tugas yang dikumpulkan oleh peserta terlihat bahwa 80% peserta telah mampu membuat kuis interaktif dengan aplikasi *Wordwall* dan *Quizizz* dan 20% lainnya sudah mengetahui penggunaan aplikasi *Wordwall* dan *Quizizz* untuk membuat kuis interaktif, akan tetapi mereka terkendala jaringan dan kendala pada laptop mereka yang rusak sehingga tidak bisa digunakan.

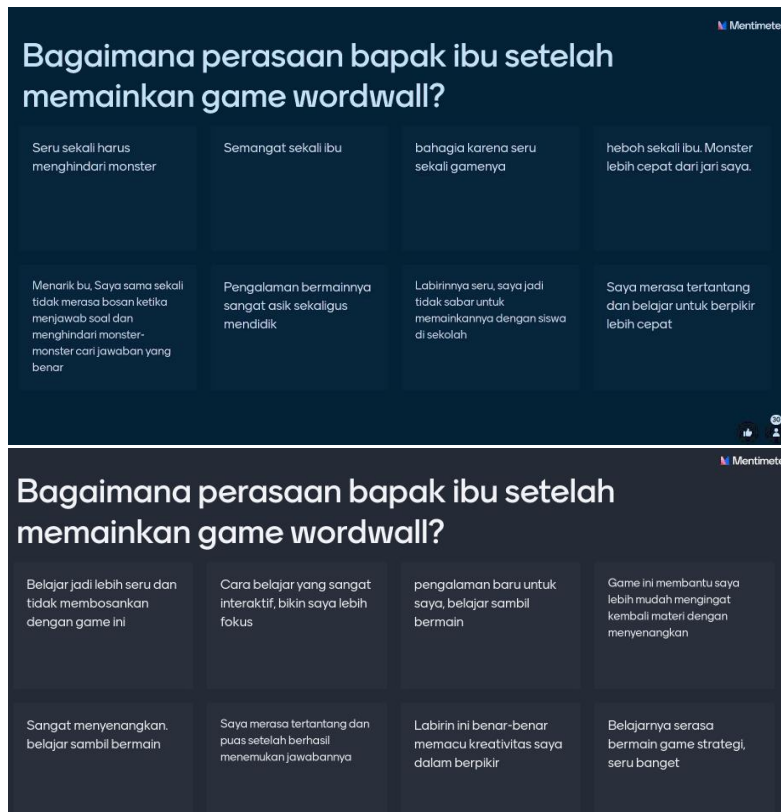
## Tahapan Evaluasi

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi untuk mengukur pengetahuan peserta terkait materi-materi yang telah dipelajari dan keterampilan peserta. Nilai keterampilan diperoleh dari nilai tugas peserta dalam membuat kuis dengan aplikasi *Wordwall* dan *Quizizz*. Sedangkan nilai pengetahuan diperoleh dari hasil evaluasi peserta terkait materi-materi yang sudah diajarkan. Nilai peserta disajikan pada Tabel 2.

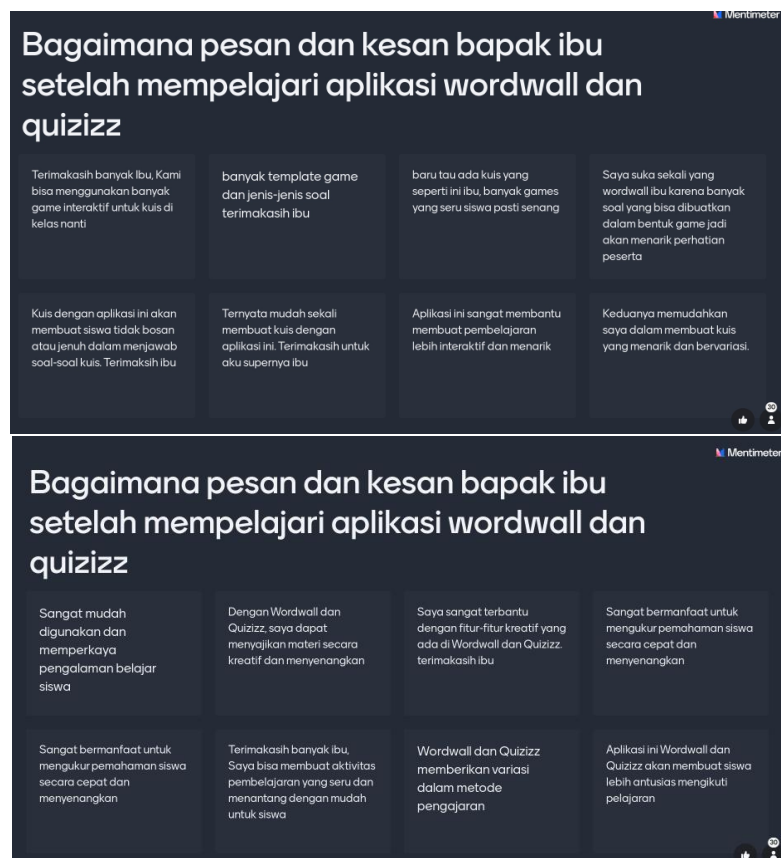
Tabel 2. Nilai Evaluasi Peserta

No	Nama	Aspek yang dinilai		Nilai Akhir	Kualifikasi	No	Nama	Aspek yang dinilai		Nilai Akhir	Kualifikasi
		Keterampilan	Pengetahuan					keterampilan	pengetahuan		
1	AL	71	80	75,5	Cukup Kompeten	16	MW	97	90	93,5	Sangat Kompeten
2	AIW	100	85	92,5	Sangat Kompeten	17	MD	97	87	92	Sangat Kompeten
3	CM	95	80	87,5	Kompeten	18	NM	93	80	86,5	Kompeten
4	CMH	74	80	77	Cukup Kompeten	19	NMD	97	80	88,5	Kompeten
5	DM	91	80	85,5	Kompeten	20	NS	93	85	89	Kompeten
6	EL	95	80	87,5	Kompeten	21	NJ	93	85	89	Kompeten
7	ESE	74	80	77	Cukup Kompeten	22	PM	93	92	92,5	Sangat Kompeten
8	FL	95	90	92,5	Sangat Kompeten	23	RH	95	92	93,5	Sangat Kompeten
9	HA	97	80	88,5	Kompeten	24	RF	78	80	79	Cukup Kompeten
10	HK	94	85	89,5	Kompeten	25	SS	95	79	87	Kompeten
11	HH	97	80	88,5	Kompeten	26	SSL	97	92	94,5	Sangat Kompeten
12	HR	92	80	86	Kompeten	27	SM	95	80	87,5	Kompeten
13	IM	89	85	87	Kompeten	29	SL	80	80	80	Cukup Kompeten
14	KD	93	85	89	Kompeten	29	WM	85	80	82,5	Cukup Kompeten
15	LK	93	92	92,5	Sangat Kompeten	30	YM	72	80	76	Cukup Kompeten

Dari hasil pada Tabel 2 terlihat bahwa seluruh peserta pelatihan multimedia pembelajaran Angkatan I memperoleh nilai akhir  $\leq 76,00$ , sehingga dinyatakan telah lulus pelatihan. Hal ini menunjukkan bahwa peserta telah mampu untuk membuat kuis interaktif dalam pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Wordwall* dan *Quizizz*. Selanjutnya untuk mengetahui respon guru setelah mengikuti pelatihan peneliti menggunakan mentimeter untuk mengetahui responnya. Respon peserta disajikan pada Gambar 14 dan Tabel 15.



Gambar 14. Jawaban Peserta Setelah Memainkan *Game wordwall*



Gambar 15. Kesan peserta setelah mengikuti pelatihan

Berdasarkan hasil survey yang dilakukan peneliti mayoritas peserta merasa sangat puas dan senang dengan materi yang diajarkan. Peserta sangat senang telah dikenalkan dengan aplikasi *Wordwall* dan *Quizizz*

yang mudah untuk digunakan untuk membuat kuis interaktif. Banyak sekali template interaktif yang menarik dan mudah untuk dibuat dan diterapkan dalam proses pembelajaran. Peserta merasa bahwa aplikasi ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif dan dinamis.

Peserta juga merasa bahwa *Wordwall* dan *Quizizz* mampu meningkatkan antusiasme serta motivasi baik guru maupun siswa untuk belajar melalui gamifikasi dan kuis interaktif yang menyenangkan. Game dalam pembelajaran sangat berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Novidiyanto, 2020). Secara keseluruhan, aplikasi ini memperkaya pengalaman belajar dengan cara yang lebih dinamis dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih hidup. Selain itu, para peserta juga merasa terbantu dalam menyusun soal kuis yang cepat dengan template yang bervariasi dan kreatif.

*Wordwall* dan *Quizizz* juga memungkinkan pembelajaran menjadi lebih variatif dan fleksibel, sehingga nanti di satuan kerja masing-masing peserta dapat lebih inovatif dalam membuat evaluasi atau kuis.. Kedua aplikasi ini dinilai sangat efektif dalam menciptakan suasana belajar yang kompetitif, menyenangkan, dan bermanfaat bagi siswa serta guru (Amalia Hasanah et al., 2023; Andrian & Madiun, 2024; Fatmawati, 2016; Herta et al., 2023; Ma'wa & Purwati, 2024; Supriadi et al., 2021; Zulfah, 2023).

*Wordwall* dan *Quizizz* akan melatih kemampuan berpikir cepat dan berpikir kritis, yang sangat diperlukan siswa untuk menghadapi berbagai asesmen atau lomba-lomba berbasis komputer dan waktu. Namun, beberapa peserta mengalami kendala dalam mempraktikkan materi secara langsung karena masalah jaringan internet yang kurang stabil serta laptop yang kinerjanya lambat dan bahkan ada yang rusak. Meskipun demikian, mereka sangat terbantu dengan adanya video tutorial dan buku panduan yang mendukung pembelajaran mereka, sehingga mereka tetap bisa mengikuti materi dengan baik.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa integrasi *Wordwall* dan *Quizizz* secara signifikan dapat meningkatkan keterampilan dan produktivitas membuat kuis interaktif dalam pembelajaran. Dari hasil penelitian terlihat bahwa 80% peserta telah mampu membuat kuis interaktif dengan aplikasi *Wordwall* dan *Quizizz* dan 20% lainnya sudah mengetahui penggunaan aplikasi *Wordwall* dan *Quizizz* untuk membuat kuis interaktif. Penggunaan kuis interaktif untuk pembelajaran dengan *Wordwall* dan *Quizizz* menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dinamis, serta mampu untuk meningkatkan antusiasme dan motivasi peserta pelatihan. Berbagai jenis template soal pada kedua aplikasi ini sangat membantu peserta untuk menyusun soal kuis secara cepat dengan template yang variatif dan inovatif.

## Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, terlihat bahwa ada 20% peserta yang mengalami kendala jaringan maupun laptop yang lambat bahkan rusak. Hal ini harus menjadi perhatian oleh peneliti ataupun Balai Diklat Keagamaan Ambon agar memastikan dalam setiap pelatihan jarak jauh multimedia pembelajaran setiap peserta harus memiliki jaringan yang internet yang stabil, serta laptop yang spesifikasinya dapat mendukung penggunaan aplikasi-aplikasi. Kemudian untuk memastikan bahwa semua peserta menerapkan penggunaan kuis interaktif dalam pembelajaran di satuan kerja masing-masing dapat dilakukan penelitian lebih lanjut terkait penerapannya di satuan kerja masing-masing peserta.

## REFERENSI

- Amahoro, R. A. (2022). Development of BAPAU (Manual Book of Long-Distance Training for BDK Ambon Employees). *12 Waiheru*, 8(2), 124–133. <https://doi.org/10.47655/12waiheru.v8i2.21>
- Amalia Hasanah, B., Firmansyah, A., & Firmansyah, H. (2023). Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Pada Pembelajaran Sejarah Di SMA Negeri 5 Pontianak. *Jurnal Pendidikan*, 24(1), 12–20. <https://doi.org/10.52850/jpn.v24i1.7602>
- Andrian, M. N., & Madiun, U. P. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Mata Pembelajaran *Ipas ( Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial ) Materi Rantai Makanan Melalui Media Pembelajaran Wordwall Di Kelas V Sdn 04 Klegen*. 3(3), 62–68. <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA/article/view/5803>
- Annas, N. A., Wijayanto, G., Cahyono, D., & Safar, M. (2024). Pelatihan Teknis Penggunaan Aplikasi Artificial Intelligences (AI) Chat Gpt Dan Bard AI Sebagai Alat Bantu Bagi Mahasiswa Dalam Mengerjakan Tugas Perkuliahan. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(1), 332–340. <http://jahe.or.id/index.php/jahe/article/view/617>
- Bagus, A., Sulistiyawati, A., & Lathifah, L. (2023). Aplikasi Pembelajaran Kuis Interaktif Ilmu Farmasi

- Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 4(1), 103–112. <https://doi.org/10.33365/jatika.v4i1.2460>
- Carina, A., M, R. F., Purnawirawan, O., & R, N. G. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran dan Buku Elektronik Dasar-Dasar AutoCAD 2021. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 4(1), 30–37. <https://doi.org/10.21831/jpts.v4i1.48591>
- Cynthia, R. E., & Sihotang, H. (2023). Melangkah bersama di era digital : pentingnya literasi digital untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 31712–31723. <http://repository.uki.ac.id/13649/>
- Daulay, S. H., & Wandini, R. R. (2023). Pelatihan Perancangan Kuis Berbasis ICT untuk Meningkatkan Kompetensi Pegagogik di Kalangan Guru Madrasah. *Community Development Journal*, 4(4), 8720–8730. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i4.19833>
- Dimas Virgiawan, M., Marlina, S., & Studi Pendidikan Matematika, P. (2018). Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis E-Learning Dengan Menggunakan Aplikasi Wondershare Quiz Creator Pada Mata Kuliah Belajar Dan Pembelajaran Matematika. *Journal Pendidikan Matematika*, 12(1), 29–42. <https://core.ac.uk/download/pdf/267822172.pdf>
- Elisa Priscillia, Z., Mufidah, E., & Al-Fattah Siman Sekaran Lamongan, S. (2023). Penerapan Kuis Online *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iii Madrasah Ibtidaiyah. *Media Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 04(01), 61–69. <https://doi.org/10.37850/ibtida.v4i01.458>
- Fatmawati. (2016). *Buku Daras Ilmu Falak* (Watampone (ed.)). Penerbit Syahada.
- Haryadi, R., & Nurmala, R. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Fisika. *Academy of Education Journal*, 14(1), 133–141. <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i1.1371>
- Haya, A. F., Kurniawati, K., Hardiyanti, N., & Saputri, I. A. (2023). Pentingnya Penerapan Literasi Digital dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Tsaqofah*, 3(5), 850–862. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v3i5.1491>
- Herta, N., Nupus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game *Wordwall* dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Seminat Nasional Paedagoria*, 3, 527–532. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/16858>
- Ikhsan, M., & Soraya, I. (2024). Implementasi Penggunaan *Wordwall* dalam Mengevaluasi Pembelajaran PAI di SMP Al-Hamidiyah Bangkalan. 09(02), 6768–6775. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.15724>
- Ma'wa, P. F., & Purwati, P. D. (2024). Penerapan Media *Wordwall* Kuis Wordsearch untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Keaktifan Siswa pada Materi Sistem Tata Surya Siswa Kelas VI. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 201–211. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2945>
- Novidiantoko, D. (2020). *Cara Praktik Meningkatkan Motivasi Siswa di Sekolah*. Deepublish.
- Nugraha, T. J., Asriati, N., & Ramadhan, I. (2023). Efektivitas Penilaian Hasil Belajar Berbasis Kahoot! dalam Pembelajaran Sosiologi di SMA Negeri 2 Pontianak. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 6(2), 319–331. <https://doi.org/10.32923/kjimp.v6i2.3883>
- Panjaitan, N., Ananda, R., & Delzy Perkasa, R. (2023). Pengaruh Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VIII Di SMP Muhammadiyah 22 Kisaran. *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam*, 23(1), 74–89. <https://doi.org/10.47467/mk.v23i1.3423>
- Pepadu, J., Switrayni, N. W., Wardhana, I. G. A. W., Irwansyah, I., Aini, Q., Salwa, S., Awanis, Z. Y., & Maulana, F. (2023). Pelatihan Pembuatan Kuis Interaktif Dengan Aplikasi *Quizizz* Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pepadu*, 4(1), 116–132. <https://doi.org/10.29303/pepadu.v4i1.2244>
- Rafidah, H. N., Wibowo, S. A., & Assidiqi, M. M. (2024). *PESERTA DIDIK KELAS IV C SD SUPRIYADI SEMARANG dapat menjadi salah satu solusi dalam menciptakan keaktifan peserta didik*. *Menurut*. 5(2), 2498–2504.
- Satrio, Y. D., Handayani, S., Abbas, M. H. I., & Kustiandi, J. (2020). Studi Komparasi Metode Pembelajaran dalam Meningkatkan Literasi Keuangan di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(1), 29. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i1.25314>
- Supriadi, N.-, Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan Aplikasi *Quizizz* Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(1), 42. <https://doi.org/10.36279/apsmi.v5i1.101>
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>