
PENGUNAAN WORDWALL DALAM PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN PPKn DI SEKOLAH DASAR

Sabila Azzahra¹, Erwin Rahayu Sputra²

^{1,2}Prodi PGSD, Universitas Pendidikan Indonesia
E-mail: erwinrsaputra@upi.edu

Abstrak

Kemajuan teknologi menuntut dunia pendidikan untuk beradaptasi dengan kebutuhan generasi digital yang memiliki karakteristik visual, interaktif, dan berbasis teknologi. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di Sekolah Dasar, dibutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga mampu menarik perhatian serta meningkatkan partisipasi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan Wordwall sebagai media interaktif dalam pembelajaran PPKn. Wordwall dimanfaatkan untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *One-Shot Case Study*. Subjek penelitian adalah 8 siswa kelas IV yang telah mengikuti pembelajaran PPKn dengan materi “Makna Sila-sila Pancasila dan Penerapannya dalam Kehidupan Sehari-hari” menggunakan media Wordwall. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan terlibat selama proses pembelajaran. Wordwall membantu siswa lebih mudah memahami isi materi dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Guru juga menyampaikan bahwa media ini mendorong partisipasi siswa secara menyeluruh. Temuan ini menunjukkan bahwa Wordwall efektif dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Kata kunci: Wordwall, PPKn, media interaktif, pembelajaran, Sekolah Dasar

The Use of Wordwall in Interactive Learning of Civics Education in Elementary School

Abstract

Technological advances require the world of education to adapt to the needs of the digital generation which has visual, interactive and technology-based characteristics. In the context of learning Pancasila and Civics Education (PPKn) in elementary schools, learning media is needed that is not only informative but also able to attract attention and increase student participation. This study aims to determine the effectiveness of using Wordwall as an interactive media in Civics learning. Wordwall is utilized to deliver material in a more interesting and fun way. This research uses a quantitative approach with a One-Shot Case Study design. The research subjects were 8 fourth grade students who had participated in Civics learning with the material “The Meaning of the Precepts of Pancasila and Its Application in Daily Life” using Wordwall media. Data collection techniques include observation, questionnaire, and interview. The results showed that students looked more active, enthusiastic, and involved during the learning process. Wordwall helps students understand the content of the material more easily and creates a fun learning atmosphere. Teachers also said that this media encourages students' participation as a whole. The findings show that Wordwall is effective in creating interactive, fun, and meaningful learning, and in accordance with the characteristics of learners in the digital era.

Keywords: Wordwall, Civics, interactive media, learning, elementary school

PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran yang sangat penting dalam menentukan arah dan masa depan suatu bangsa. Pendidikan bukan hanya sebuah sarana untuk memperoleh pengetahuan, tetapi juga merupakan proses pembentukan karakter, sikap, dan keterampilan hidup yang berkelanjutan. Dalam konteks ini, pendidikan menjadi fondasi utama dalam menciptakan generasi penerus yang berkualitas dan memiliki daya saing tinggi. Keberhasilan suatu negara dalam menghadapi tantangan global di masa depan ditentukan dari sejauh mana sistem pendidikannya mampu membentuk sumber daya manusia yang unggul, berkarakter, dan mampu beradaptasi terhadap perubahan zaman. Sebagaimana disampaikan oleh Darniyanti dan Sapitri (2023), maju dan mundurnya suatu bangsa dapat dilihat dari kualitas pendidikan yang dimilikinya.

Salah satu bentuk implementasi pendidikan karakter di Sekolah Dasar diwujudkan melalui mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). PPKn berperan penting dalam membentuk sikap dan perilaku siswa sebagai warga negara yang bertanggung jawab, mencintai tanah air, serta menjunjung tinggi nilai-nilai demokrasi dan kemanusiaan. Dalam pembelajaran PPKn, siswa dikenalkan dengan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia seperti toleransi, gotong royong, dan keadilan sosial yang diharapkan dapat melekat dan tertanam dalam kehidupan sehari-hari. Keberhasilan dalam penyampaian nilai-nilai tersebut sangat ditentukan oleh kualitas pembelajaran yang dirancang oleh guru. Guru memiliki peran penting dalam menancang proses pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mengembangkan rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis, dan sikap aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran. Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan formal. Peran penting ini menempatkan

guru sebagai faktor kunci dalam keberhasilan pendidikan di sekolah (Magdalena et al., 2021).

Tantangan pendidikan masa kini semakin kompleks dengan hadirnya Generasi Z—generasi yang lahir dan tumbuh dalam lingkungan digital, di mana teknologi serta media sosial menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Generasi ini cenderung lebih responsif terhadap metode pembelajaran yang bersifat visual, cepat, interaktif, dan berbasis teknologi. Menurut Warsihna dan Ramdani (2021), Generasi Z merupakan kelompok yang lahir pada era 1980-an hingga sekarang, dengan karakteristik perilaku dan aktivitas yang didominasi oleh penggunaan teknologi canggih dan pemanfaatan media sosial. Melihat karakteristik peserta didik di masa ini, guru dituntut untuk mampu mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran agar lebih efektif dan relevan untuk siswa.

Salah satu solusi yang dapat digunakan yaitu pemanfaatan media pembelajaran digital seperti Wordwall. Wordwall adalah platform daring yang menyediakan berbagai macam aktivitas pembelajaran interaktif seperti kuis, teka-teki silang, dan game edukatif lainnya yang dapat diakses dengan mudah dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. , serta mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar (Sari et al., 2024). Lebih lanjut, Lestari (2021) menyatakan bahwa Wordwall dirancang agar mudah diakses melalui perangkat digital dan fleksibel untuk digunakan oleh guru dan siswa. Wordwall tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menarik, tetapi juga memungkinkan guru menyesuaikan materi dengan gaya belajar siswa. Selain itu, Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan literasi ilmiah siswa (Khairunisa, 2021; Miftah & Lamasitudju, 2022).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penting untuk dilakukan penelitian yang mengkaji penggunaan Wordwall dalam pembelajaran interaktif, khususnya pada mata pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi bagaimana Wordwall dapat

meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, memperkuat pemahaman mereka terhadap materi PPKn, serta menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan tuntutan zaman serta karakteristik peserta didik generasi digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain praeksperimen, tepatnya jenis One-Shot Case Study. Dalam desain ini, subjek penelitian diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media interaktif Wordwall pada mata pelajaran PPKn, kemudian dilakukan pengukuran hasil pembelajaran setelah perlakuan melalui angket posttest. Model ini tidak menggunakan pretest atau kelompok kontrol, sehingga hanya mengamati efek perlakuan pada satu kelompok setelah tindakan diberikan (Sugiyono, 2017).

Subjek dalam penelitian ini melibatkan siswa kelas IV Sekolah Dasar yang berjumlah 8 siswa. Pemilihan kelas ini dilakukan secara purposif, dengan mempertimbangkan kesiapan peserta didik dalam menggunakan media digital serta ketersediaan fasilitas pembelajaran. Selain itu, siswa di kelas tersebut telah mendapatkan materi PPKn yang sesuai untuk digunakan dalam kegiatan eksperimen ini, yaitu materi tentang “Makna Sila-Sila Pancasila dan Penerapannya dalam Kehidupan Sehari-hari”. Tetapi bukan hanya peserta didik saja, subjek penelitian ini juga bisa melibatkan pendidik/guru

Instumen penelitian yang digunakan berupa angket. indikator yang menjadi acuan pada angket tersebut berisi respon siswa terhadap media pembelajaran dengan menggunakan media edukatif wordwall peneliti juga menyiapkan lembar observasi untuk mencatat keterlibatan siswa secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan terhadap indikator seperti antusiasme siswa, partisipasi menjawab soal di Wordwall, dan perhatian terhadap materi yang

disampaikan. Kemudian untuk memperkuat hasil penelitian, panulis juga melakukan wawancara terhadap guru mengenai pengamatan dan pengalaman dalam penggunaan media wordwall di dalam pembelajaran.

Peneliti menggunakan skala likert sebagai alat penelitian, dari data angket yang telah didapat selanjutnya peneliti menganalisis data dengan rumus pengukuran skala likert untuk dipakai sebagai interpretasi skor. Skala likert ini bertujuan untuk menilai sikap serta pendapat individu maupun kelompok mengenai gejala sosial. Menurut Tunissa, I. F., Salamah, S., (2022), mengenai skala likert, dikatakan bahwa skala ini memiliki variabel dengan pengukuran metrik, variabel yang digunakan sebagai langkah awal penyusunan suatu proyek. Instrumen yang digunakan dapat berupa pertanyaan atau pernyataan dengan jenis skala yaitu ordinal maupun interval. Adapun jawaban angket dapat dilihat pada tabel

Tabel 1. Jawaban Angket

Jawaban	Keterangan
SS	Sangat Setuju
S	Setuju
KS	Kurang Setuju
TS	Tidak Setuju

Hasil angket terhadap penerapan wordwall dalam pembelajaran PPKn dianalisis menggunakan rumus indeks persentase sebagai berikut:

$$Index\% = \frac{Jumlah\ Siswa}{Jumlah\ seluruh\ siswa} \times 100$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap 8 siswa kelas IV SD diperoleh data respon positif terhadap penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran mata pelajaran Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) . Data diperoleh melalui observasi , angket , dan wawancara yang kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif . Hasil analisis ini menunjukkan bahwa Wordwall efektif meningkatkan keterlibatan siswa , motivasi belajar, dan pemahaman terhadap materi “ Makna Sila -sila

Pancasila dan Penerapannya dalam
Kehidupan Sehari - hari. ”

Data Hasil Keaktifan siswa

Pernyataan	Sangat Setuju		Setuju		Tidak Setuju		Sangat Tidak Setuju	
	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
Saya merasa senang mengikuti pembelajaran PPKn dengan menggunakan Wordwall.	8	100%	0	0%	0	0%	0	0,00%
Saya aktif menjawab soal yang ditampilkan melalui Wordwall.	8	100%	0	0%	0	0,00%	0	0,00%
Saya terlibat dalam permainan atau kuis Wordwall selama pembelajaran.	7	87,50%	1	12,50	0	0,00%	0	0,00%

Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran

Pembelajaran telah berhasil meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran . Pada Tabel 2 seluruh siswa (100%) merasa senang mengikuti pembelajaran PPKn dengan media Wordwall dan aktif menjawab soal. Sebanyak 87,5% siswa terlibat langsung dalam permainan atau kuis yang disediakan dalam platform Wordwall.. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis media interaktif seperti Wordwall, dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan merangsang pasrtisipasi dan keaktifan siswa .

Temuan ini diperkuat oleh penelitian Khairunisa (2021), yang menyatakan bahwa media berbasis permainan digital mendorong partisipasi aktif siswa, terutama dalam konteks pembelajaran yang bersifat abstrak seperti PPKn. Aktivitas belajar yang berbentuk kuis dan game terbukti menarik perhatian siswa dan memotivasi mereka untuk berinteraksi secara langsung dengan materi. Keaktifan dalam pembelajaran penting dalam mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran karena siswa lebih terlibat secara kognitif maupun emosional.

Tabel 3. Hasil Respon Siswa Terhadap Penggunaan Wardwall

Pernyataan	Sangat Setuju		Setuju		Tidak Setuju		Sangat Tidak Setuju	
	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
Saya menjadi lebih semangat belajar PPKn setelah menggunakan Wordwall.	7	87,50%	1	12,50%	0	0%	0	0%
Saya ingin belajar lagi menggunakan Wordwall di pelajaran berikutnya.	7	87,50%	1	12,50%	0	0,00%	0	0,00%
Saya merasa lebih percaya diri saat belajar menggunakan Wordwall.	7	87,50%	1	12,50%	0	0,00%	0	0,00%

Respon Positif terhadap Media Wordwall

Tabel 3 menunjukkan bahwa siswa memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap penggunaan Wordwall. Sebagian besar siswa (87,5%) merasa lebih semangat, lebih percaya diri, dan ingin menggunakan kembali Wordwall dalam pembelajaran selanjutnya. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berperan penting dalam meningkatkan motivasi intrinsik siswa.

Motivasi merupakan faktor penting dalam proses belajar. Menurut teori motivasi belajar dari Keller (1987) dalam model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction), penggunaan media pembelajaran harus mampu menarik perhatian siswa, relevan dengan kebutuhan

mereka, membangun kepercayaan diri, dan memberikan kepuasan belajar. Wordwall memenuhi keempat aspek tersebut melalui tampilan visual yang menarik, penyajian materi yang sesuai kurikulum, pemberian umpan balik langsung, serta keterlibatan emosional siswa dalam permainan edukatif. Selain itu, Sari et al. (2024) juga menegaskan bahwa platform seperti Wordwall dapat meningkatkan kenyamanan belajar karena bersifat fleksibel dan responsif terhadap gaya belajar siswa. Dengan adanya teknologi yang memungkinkan personalisasi, siswa dapat belajar dengan cara yang paling sesuai bagi mereka. Ini sangat relevan untuk generasi Z yang tumbuh di tengah pesatnya perkembangan teknologi informasi.

Tabel 4. Data Hasil Pemahaman Siswa Terhadap Materi Dalam Penggunaan Wordwall

Pernyataan	Sangat Setuju		Setuju		Tidak Setuju		Sangat Tidak Setuju	
	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
Saya lebih mudah memahami makna sila-sila Pancasila setelah belajar dengan Wordwall.	6	75%	2	25%	0	0%	0	0,00%
Saya dapat mengingat kembali isi materi PPKn dengan lebih baik setelah bermain Wordwall.	8	100%	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%

Peningkatan Pemahaman Materi

Hasil angket pada Tabel 4 menunjukkan bahwa 75% siswa merasa lebih mudah memahami makna sila-sila Pancasila setelah pembelajaran menggunakan Wordwall, dan 100% siswa menyatakan mampu mengingat kembali materi dengan lebih baik. Artinya, Wordwall tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan dalam pembelajaran, namun juga memiliki kontribusi yang baik terhadap pemahaman konsep. Hasil ini mendukung penelitian Lestari (2021), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis teknologi digital seperti Wordwall dapat meningkatkan kualitas pemahaman konsep siswa melalui pendekatan multisensori. Saat siswa belajar dengan melibatkan indra visual, auditori, dan kinestetik secara bersamaan, pemrosesan informasi menjadi lebih optimal. Selain itu, dengan adanya kuis dengan sistem pengulangan

(reinforcement) dalam Wordwall memungkinkan siswa untuk memperkuat daya ingat mereka terhadap isi materi.

Observasi selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa siswa mampu mengikuti alur pembelajaran dengan baik. Guru juga menyampaikan dalam wawancara bahwa siswa yang sebelumnya kurang aktif menjadi lebih aktif dan ikut berpartisipasi dalam pembelajaran menggunakan media Wordwall. Ini menunjukkan bahwa media tersebut mampu menjembatani kesenjangan antara siswa yang berkemampuan tinggi dan rendah dalam kelas, karena media ini menyajikan materi secara inklusif dan menyenangkan.

Hasil Observasi Kelas

Berdasarkan observasi selama pembelajaran menggunakan Wordwall, sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi

saat media tersebut digunakan. Siswa secara aktif berpartisipasi dengan menjawab soal-soal yang disajikan dalam platform Wordwall. Perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru juga terlihat sangat baik, yang memperlihatkan keterlibatan kognitif mereka dalam proses pembelajaran. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan partisipatif selama sesi permainan Wordwall berlangsung. Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk tetap fokus hingga pembelajaran selesai. Secara keseluruhan, observasi menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall efektif dalam meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar.

Hasil Wawancara dengan Guru

Berdasarkan wawancara dengan guru, penggunaan Wordwall dalam pembelajaran berhasil meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Guru mengamati bahwa siswa menjadi lebih aktif dan antusias mengikuti pembelajaran, termasuk siswa yang biasanya kurang berpartisipasi. Motivasi belajar siswa juga meningkat, terlihat dari semangat dan rasa ingin tahu mereka selama menggunakan Wordwall. Selain itu, guru menilai Wordwall efektif dalam membantu siswa memahami materi PPKn, khususnya nilai-nilai Pancasila, karena metode pembelajaran yang menarik dan interaktif. Meskipun terdapat tantangan teknis seperti keterbatasan perangkat dan jaringan, secara keseluruhan Wordwall dianggap sebagai media pembelajaran yang efektif dan layak untuk digunakan kembali di masa mendatang guna mendukung proses belajar mengajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Kesesuaian Media dengan Karakteristik Generasi Z

Generasi Z dikenal sebagai generasi yang sangat akrab dengan teknologi, cepat bosan dengan metode konvensional, dan cenderung menyukai tantangan visual yang dinamis (Warsihna & Ramdani, 2021). Dalam konteks ini, penggunaan Wordwall menjadi sangat tepat karena mampu mengintegrasikan unsur game, visual interaktif,

dan keterlibatan emosional dalam satu platform. Hal ini menjadi peluang bagi guru untuk mentransformasikan pembelajaran yang awalnya monoton menjadi lebih bermakna dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Pembelajaran PPKn yang identik dengan hafalan konsep dan nilai-nilai abstrak dapat terasa kaku jika tidak disampaikan dengan pendekatan kontekstual dan partisipatif. Wordwall menjadi sarana yang mendukung strategi active learning dan student-centered learning. Sehingga siswa bukan hanya menjadi penerima informasi, melainkan juga terlibat aktif dalam membangun pemahamannya melalui interaksi dengan konten.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian terhadap siswa kelas IV Sekolah Dasar, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran PPKn memberikan dampak positif terhadap keaktifan, motivasi, dan pemahaman siswa. Media ini terbukti efektif menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, partisipatif, dan sesuai dengan karakteristik generasi saat ini yang responsif terhadap pendekatan visual dan interaktif. Keterlibatan siswa meningkat secara signifikan, termasuk pada siswa yang sebelumnya kurang aktif, dan pemahaman terhadap konsep nilai-nilai Pancasila menjadi lebih kuat. Temuan ini mengimplikasikan bahwa guru perlu memanfaatkan media digital seperti Wordwall sebagai strategi inovatif dalam pembelajaran PPKn. Selain itu, hasil ini mendukung teori pembelajaran berbasis teknologi dan multisensori yang menekankan pentingnya interaksi aktif dalam proses belajar. Untuk itu, dukungan fasilitas teknologi dan pelatihan literasi digital bagi guru menjadi penting agar integrasi media interaktif dapat berhasil diterapkan secara optimal dalam implementasi Kurikulum Merdeka.

DAFTAR PUSTAKA

- Darniyanti, Y., & Sapitri, D. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Wordwall Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Social Science Research*, 3, 9593–9607.

- Dr. Jaka Warsihna, M. S., & Zulmi Ramdani, S.Psi, M. A. (2021). pendidikan untuk generasi z (refleksi dan inspirasi penerapan TIK untuk pendidikan). Semarang. *Jurnal Kewarganegaraan*, 8(1), 359-365.
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *Edukasi Dan Sains*.
- Sari, A. N., Nurul, W., Nasution, A., Kurniati, S., & Asahan, U. (2024). Mengoptimalkan pembelajaran nteraktif dengan media wordwall ada mata pelajaran bahasa indonesia.9(1).
- Miftah, M., & Lamasitudju, C. A. (2022). Penerapan Qugamee (Quiz dan Game Edukasi) Interaktif pada Pembelajaran IPA-Fisika Menjadi Lebih Menyenangkan dengan Menggunakan Wordwall. *Jurnal Kreatif Online (JKO)*, 10(1), 75–84. <http://jurnal.fkip.untad.ac.id/index.php/jko>
- Dr. Jaka Warsihna, M. S., & Zulmi Ramdani, S.Psi, M. A. (2021). pendidikan untuk generasi z (refleksi dan inspirasi penerapan TIK untuk pendidikan).
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze chase–Wordwall sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika dan Probabilitas. *MEDIASI - Jurnal Kajian Dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2(1), 41–47.
- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 02(02), 1–6.
- Sari, D. D. (2021). Permasalahan guru sekolah dasar selama pembelajaran daring. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 2(02), 27-35.
- Setiawan, P., & Haryati, T. (2024). Penerapan Wordwall Dalam Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran PPKN di SMP Negeri 6