

PERBANDINGAN PENGGUNAAN WORDWALL DENGAN QUIZIZZ TERHADAP HASIL MENULIS RESENSI KELAS XI DI SMA NEGERI 1 BIREUEN

oleh

Iklima, Iba Harliyana¹⁾, Ririn Rahayu²⁾

¹⁾ Mahasiswa Prodi PBI, FKIP Universitas Malikussaleh, Aceh Utara

^{2,3)} Dosen Prodi PBI, FKIP Universitas Malikussaleh, Aceh Utara

email: iba.harliyana@unimal.ac.id¹⁾, ririn.rahayu@unimal.ac.id²⁾

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan antara hasil tes resensi siswa yang menggunakan media pembelajaran *Wordwall* dengan *Quizizz* di kelas XI SMA Negeri 1 Bireuen. Penelitian ini merupakan penelitian komparatif dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMAN 1 Bireuen. Teknik dalam pengambilan sampel yaitu teknik *Purposive Sampel*, kelas XI IPA A sebagai kelas Eksperimen I sebanyak 34 siswa dan XI IPA B sebagai kelas eksperimen II sebanyak 33 siswa. Teknik pengumpulan data yang ada pada penelitian ini menggunakan soal *post test* dan dinilai menurut tabel penskoran. Eksperimen kelas I dan II diuji menggunakan uji hipotesis yaitu uji-t dan menunjukkan hasil sebesar $0,787 > 0,05$, maka H_0 diterima. Hal ini dibuktikan juga dari nilai daerah penolakan yang didapati yaitu $t_{hitung} <$ dari t_{tabel} yakni $0,274 < 1,99714$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan hasil tes antara penggunaan media *Wordwall* dengan *Quizizz*.

Kata Kunci: *Resensi, Wordwall, Quizizz*

ABSTRACT

This study aims to determine the difference between the results of student review tests using *Wordwall* learning media with *Quizizz* in class XI of SMA Negeri 1 Bireuen. This research is a comparative research with a quantitative approach. The population in this study was grade XI students of SMAN 1 Bireuen. The sampling technique is the *Purposive Sample* technique, class XI Science A as Experimental class I as many as 34 students and XI Science B as experimental class II as many as 33 students. The data collection technique in this study used *post test* questions and was assessed according to the scoring table. Class I and II experiments were tested using a hypothesis test, namely the t-test and showed a result of $0.787 > 0.05$, then H_0 was accepted. This is also evidenced by the value of the rejection area found, namely $t_{count} <$ from t_{table} , which is $0.274 < 1.99714$. So it can be concluded that there is no difference in test results between the use of *Wordwall* media and *Quizizz*.

Keywords: *Review, Wordwall, Quizizz*

A. PENDAHULUAN

Era modern 5.0 menunjukkan bahwa hampir seluruh bidang dan aspek kehidupan masyarakat tidak luput dari jangkauan teknologi, di antaranya yaitu lingkungan sosial, ekonomi, hingga politik, alasannya tentu karena telah mendatangkan nilai dan manfaat signifikan bagi perkembangan zaman. Perkembangan tersebut juga berdampak terhadap pendidikan. Pendidikan sebagai suatu proses industri, tidak luput dari jangkauan teknologi (Eko, 2014:2). Menurut Coventry (dalam Arwansyah, dkk., 2022:654) meningkatnya kompleksitas teknologi menuntut pendidik untuk menentukan pilihan yang menguntungkan dalam menyikapi derasnya teknologi serta dapat digunakan dalam pendidikan untuk lebih kreatif. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi yang dapat digunakan dalam proses KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) adalah pemakaian media pembelajaran berbasis teknologi. Kegiatan pembelajaran yang efektif memerlukan suatu media yang mendukung penyerapan informasi sebanyak-banyaknya. Briggs (1970) yang berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Contoh media yaitu buku, film, kaset, dan lain-lain. Media pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi (Ilyas, 2020:44). Muhammad (dalam Ilyas, 2020:44) menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan peralatan fisik di sini mencakup benda asli dalam cetak, video, audio-visual, multimedia dan web. Web yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran yaitu *Quizizz* dan *Wordwall*. Keduanya adalah aplikasi berbasis *game* yang menarik dan interaktif serta mudah diakses, hanya mengklik *link* yang dibagikan guru.

Keberadaan media tentunya memberikan pemahaman yang lebih mudah kepada peserta didik terhadap materi yang bersifat abstrak. Media dimanfaatkan untuk menerangkan sajian materi dan informasi sehingga dapat memperjelas dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Media juga dapat berfungsi secara intruksional, maksudnya yaitu informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktifitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi (Yanti, dkk., 2021: 120). Semakin bagus dan menarik media pembelajaran yang digunakan, maka kecenderungan dan perhatian dalam belajar semakin tinggi (Launin, dkk., 2022:218). Oleh sebab itu, diperlukannya pendekatan terhadap kebiasaan siswa, misalnya media pembelajaran berbasis *game* untuk meningkatkan hasil belajar serta minat siswa terhadap materi pembelajaran. Pemilihan dan penggunaan media juga seharusnya berpedoman pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai ataupun karakteristik siswa serta lingkungan belajarnya (Syahrin and As 2020: 25). Hal ini sejalan dengan pendapat Wirani (dalam

Arwansyah, dkk., 2022:654) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis game adalah tren teknologi yang memanfaatkan elemen permainan untuk mempromosikan perilaku yang diinginkan dan mendorong hasil pembelajaran. Pendekatan pembelajaran menggunakan elemen di dalam game ataupun video game dikenal juga dengan sebutan gamifikasi. Tujuan gamifikasi tentunya untuk memotivasi para pembelajar dan memaksimalkan perasaan *enjoy* dan *engagement* terhadap pembelajaran. Siswa cenderung tidak bosan karena adanya perasaan menikmati pembelajaran sehingga secara tidak langsung dapat mengembangkan kemampuan siswa, salah satunya menulis. Murahmanita, dkk. juga menyatakan hal yang sama yaitu penggunaan media yang tidak membosankan dapat mengembangkan kemampuan menulis peserta didik (2020: 113).

Beberapa bentuk inovasi media berbasis gamifikasi yang bisa digunakan yaitu aplikasi *Wordwall* dan *Quizizz*. Kedua aplikasi ini merupakan platform bernuansa game yang menarik dan cukup berpengaruh terhadap hasil belajar maupun minat siswa. *Quizizz* sendiri merupakan sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif yang bisa dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran di kelas (Anggraini, 2022:34). Interaktif di sini berarti media pembelajaran tersebut digemari oleh peserta didik. Media interaktif adalah penggabungan beberapa unsur seperti teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi yang terintegrasi dalam sebuah media (Indra dan Handayani, 2022:1022). Sedangkan *Wordwall* menurut Frisila yaitu *web* berbasis kuis yang dapat disajikan sebagai media belajar, sumber belajar, alat belajar, serta alat penilaian guru dan siswa (Frisila, 2022:16). Jadi kedua aplikasi ini pada dasarnya punya tujuan yang sama yakni memberikan suasana yang interaktif antara siswa dan guru dalam sebuah kegiatan belajar mengajar.

Hasil dari observasi awal yang telah dilaksanakan di SMA Negeri 1 Bireuen terhadap guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan siswa, peneliti menemukan permasalahan yaitu adanya penurunan minat atau motivasi belajar serta muncul kebosanan siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia. Permasalahan ini tentu diakibatkan oleh beberapa hal, di antaranya yaitu letak mata pelajaran Bahasa Indonesia pada jam pelajaran terakhir, materi yang sulit serta penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik oleh guru. Faktor tersebut menyebabkan minat belajar rendah serta kebosanan pada siswa. Hal ini tentunya dapat berdampak pada hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, diperlukannya media yang menarik dan interaktif dalam proses pembelajaran, misalnya berbasis *game* seperti penggunaan *Quizizz* dan *Wordwall*. Beberapa guru mata pelajaran lain, salah satunya yaitu guru Agama sudah menggunakan Power Point sebagai media, ada juga penggunaan media berbasis internet seperti Kahoot ataupun *game* yaitu *Quizizz*, namun tidak dapat dipungkiri

bahwa masih banyak guru yang terlalu fokus pada media buku cetak dan tidak mencari media lain, salah satunya yaitu guru Bahasa Indonesia.

Guru Bahasa Indonesia hanya menggunakan metode ceramah untuk beberapa materi pelajaran Bahasa Indonesia. Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa guru kurang menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi terutama berbasis *game* seperti *Quizizz* dan *Wordwall*. Hal tersebut membuat siswa kesulitan mencari jawaban ataupun hal yang bersangkutan dengan materi. Selain itu siswa sudah terbiasa dengan sitem daring dikarenakan sejak awal tahun 2020, semua orang di dunia ini termasuk Indonesia dihebohkan oleh adanya suatu virus yang disebut dengan istilah COVID 19 serta telah menyerang lebih dari 200 negara. Adanya virus COVID 19 ini juga berdampak terhadap pendidikan di Indonesia yang menjadi terganggu. Salah satu upaya yang bisa dilakukan pemerintah yaitu mengubah sistem pembelajaran menjadi daring. Oktaviana, Eka, dan Zisca (2022:120) menyebutkan adanya kebutuhan gamifikasi berbasis android pada pembelajaran bahasa Indonesia yang dilakukan terhadap siswa di SMP Muhammadiyah Piyungan dan SMP Muhammadiyah Sewon pada analisis penelitian poin enam, tujuh, delapan yang dapat disimpulkan sebagai berikut, yaitu perlu adanya gamifikasi dikarenakan kesadaran bahwa banyak peserta didik yang menyukai kompetisi dengan teman sejawat, peserta didik lebih berani untuk mencoba hal baru dan tidak takut akan kegagalan, dan peserta didik mengetahui tujuan dari pembelajaran tersebut.

Mengingat telah banyak penelitian yang menyatakan bahwa adanya pengaruh setelah penggunaan media *Quizizz* maupun *Wordwall* terhadap minat belajar siswa tentunya sekaligus dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Salah satunya yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Suwanto 2021) yang membuktikan adanya pengaruh aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan prestasi siswa yang dapat dilihat dari rata skor dalam *pre-test* pada siklus I (57, 73) yang meningkat menjadi 75,00 pada *post-test*. Frisila (2022) juga telah membuktikan adanya pengaruh penggunaan media *Wordwall* terhadap minat dan hasil belajar siswa Kanisius Kadirojo Yogyakarta kelas IV materi KPK dan FPB, yakni peningkatan nilai kuis rata-rata awal 53,33 menjadi 80,93 setelah penggunaan media pembelajaran *Wordwall*. Meskipun penggunaan media ini memiliki pengaruh terhadap minat maupun hasil belajar, Nambela (2022) membuktikan adanya perbedaan antara penggunaan media pembelajaran berbasis *Quizizz* dengan media pembelajaran *Open The Box* berbasis *Wordwall* pada materi IPA terhadap hasil belajar siswa kelas V SD negeri 79 kota Bengkulu yang menunjukkan bahwa adanya perbedaan hasil pengujian *pretest* dan *posttest* dari nilai rata – rata *pretest* V C adalah 15 % dan *posttest* adalah 35 %, sedangkan

rata-rata pretest V D yaitu 15 % dan *posttest* adalah 89 %. Hal inilah yang menjadi salah satu pemicu peneliti untuk mencari tahu apakah ada perbedaan antara penggunaan kedua media ini di SMA Negeri 1 Bireuen terhadap hasil tes resensi sebagai salah satu materi pelajaran kelas XI.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode eksperimen. Pemilihan jenis ini berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian yaitu untuk mengetahui perbandingan dari penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dengan *Quizizz* terhadap kemampuan menulis resensi. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Sugiyono (2019:2) yang menyatakan bahwa metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode kuantitatif juga diartikan sebagai metode yang berlandaskan pada filsafat positivisme, tentunya untuk meneliti populasi atau sampel tertentu menggunakan teknik pengambilan sampel yang pada umumnya diambil secara random, setelah itu pengumpulan data memakai instrument penelitian, analisis bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan menguji hipotesis (Sugiyono, 2018: 14). Sugiyono (2019:126) menjelaskan bahwa metode eksperimen merupakan salah satu metode kuantitatif, digunakan apabila peneliti ingin melakukan percobaan untuk mencari pengaruh dari sebuah *treatment* (perlakuan) tertentu terhadap hasil dalam kondisi yang terkendalikan. Berdasarkan pendapat di atas, penelitian eksperimen dilakukan dengan memberikan perlakuan tertentu terhadap subjek penelitian kemudian melihat pengaruh dari perlakuan tersebut. Jenis penelitian ini sesuai dengan tujuan dan permasalahan yaitu untuk mengetahui perbandingan penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dengan *Quizizz* terhadap kemampuan menulis resensi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI di SMA Negeri 1 Bireuen.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif komparatif dengan *true eksperimental design*. Penelitian ini menggunakan bentuk rancangan penelitian *nonequivalent control group design* dengan *post test only*. Desain ini hampir sama dengan *control group pre-test post-test design*, hanya saja pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2019:138).

Populasi penelitian yaitu seluruh siswa kelas XI IPA dan IPS di SMA Negeri 1 Bireuen tahun ajaran 2022/2023 yang terdiri dari 10 kelas dengan total jumlah siswa sebanyak 327 siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas XI IPA A dengan jumlah siswa 34 dan kelas XI IPA B dengan jumlah siswa 33. Sampel dalam

penelitian ini yaitu kelas XI IPA A sebagai kelas eksperimen I dengan jumlah 34 siswa yang menggunakan media *Wordwall* dan kelas X IPA B yang berjumlah 33 siswa sebagai kelas eksperimen II menggunakan media pembelajaran berbasis platform *Quizizz*.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes. Sebelum mengumpulkan data, peneliti terlebih dahulu menentukan instrument penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian yaitu berupa soal *post test*.

Soal *post test* diberikan pada kedua kelas eksperimen setelah peneliti menjelaskan materi resensi. Peneliti menggunakan aplikasi *Quizizz* di kelas eksperimen dua, sedangkan pada kelas eksperimen satu peneliti memakai bantuan *Power Point* dikarekan aplikasi *Wordwall* tidak memiliki fitur presentasi. Data hasil *post test* kemudian dikumpulkan dan diberikan skor berdasarkan tabel penskoran dan diolah menggunakan IBM SPSS 22.

C. HASIL PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pengaruh antara perlakuan pemakaian media *Wordwall* dengan *Quizizz* terhadap hasil tes resensi siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SMA negeri 1 Bireuen pada tanggal 23 sampai 24 Mei 2023 pada dua kelas sebagai kelas eksperimen yaitu kelas XII IPA A menggunakan aplikasi *Wordwall* yang terdiri dari 34 siswa dan kelas XII IPA B menggunakan aplikasi *Quizizz* sebanyak 33 siswa.

Berdasarkan data *post test* pada kelas eksperimen satu dan dua diperoleh skor tertinggi 84,38 dan skor terendah 9,38. Skor rata-rata kelas eksperimen I (57,54) lebih rendah dari kelas eksperimen II yaitu 58,64. Data hasil *post test* tersebut dapat dimuat dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 4.1 Data Hasil *Post test*

Keterampilan Resensi Siswa	Data Statistik	<i>Wordwall</i>	<i>Quizizz</i>
	Banyak data	34	33
	Skor terendah	9,38	28, 13
	Skor tertinggi	84, 38	84, 38
	Rata-rata Skor	57, 54	58, 64

Data penelitian ini kemudian dianalisis secara inferensial. Analisis ini tentunya digunakan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Sebelum data diuji hipotesisnya, peneliti telah melakukan uji prasyarat yakni uji normalitas dan homogenitas agar data penelitian layak diujicobakan.

Berdasarkan uji normalitas ke dua kelas di didapatkan nilai signifikan kelas XII IPA A (eksperimen I) yaitu 0,176 dan nilai signifikan kelas XII IPA B (eksperimen II) yaitu

0,424. Sesuai uji normalitas yaitu menerima H_0 jika $\text{Sig.} \geq 0,05$. Sehingga data hasil tes resensi siswa dapat disimpulkan data berdistribusi normal. Kemudian data dianalisis lagi kehomogenitasnya dan terdapat nilai signifikansi sebesar 0,196 yang berarti uji tersebut diterima atau homogen. Hal ini sesuai dengan kriteria uji homogenitas yaitu jika $\text{Sig.} \geq 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data hasil tes resensi siswa bersifat homogen. Selanjutnya data langsung bisa diuji hipotesisnya yaitu menggunakan uji-t.

Berdasarkan uji t, diperoleh nilai yang ada pada kolom t adalah nilai t_{hitung} yang diperoleh dari hasil perhitungan. Nilai t pada baris pertama, yaitu 0,271 merupakan nilai jika data bersifat homogeny (*equal variences assumed*). Berdasarkan uji levenne's test terhadap data hasil resensi siswa dapat dinyatakan bahwa kedua varians homogen, maka nilai t_{hitung} yaitu 0,271 dengan P_{value} sebesar 0,787. Nilai P_{value} yang diperoleh $> 0,05$ yakni 0,787 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Hal ini dibuktikan juga dari nilai daerah penolakan yang didapati yaitu $t_{\text{hitung}} <$ dari t_{tabel} yakni $0,271 < 1,99714$. Nilai t_{tabel} diperoleh dari perhitungan df atau *degree of freedom* yakni $df = N_1 + N_2 - 2 = 33 + 34 - 2 = 65$. Hasil uji Independent Sample T Test menunjukkan bahwa nilai Sig (2-tailed) terhadap kemampuan resensi siswa $0,787 > 0,05$ sehingga H_0 diterima. Hal ini sesuai kriteria uji hipotesis yaitu jika nilai signifikan $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan rata-rata yang signifikan antara kedua kelas eksperimen. Hal ini tentunya dapat dimengerti, dikarenakan kedua media sama-sama termasuk ke dalam gamifikasi. Tentunya ini juga berdasarkan hirarki kebutuhan yang dikemukakan oleh McClelland, media pembelajaran berbasis *game* telah memenuhi syarat dalam pemilihan media pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitiannya, McClelland menyebutkan ciri-ciri, antara lain yaitu menyenangkan situasi di mana ia memikul tanggung jawab pribadi atas segala perbuatannya, menyenangkan adanya umpan balik (feedback) yang cepat, nyata dan efisien atas segala perbuatannya. Berdasarkan hirarki kebutuhan yang dikemukakan oleh McClelland inilah, media pembelajaran berbasis *game* telah memenuhi syarat dalam pemilihan media pembelajaran (Desmita, 2017:60-61). Sehingga tidak harus adanya perbedaan hasil tes di antara keduanya karena kedua berarti sudah memenuhi hirarki tersebut.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dari data hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SMA Negeri 2023 tentang perbandingan hasil tes resensi siswa antara yang menggunakan media Quizizz dengan Wordwall di kelas XI menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan

signifikan hasil tes antara yang menggunakan media *Quizizz* dengan *Wordwall* pada kelas XI SMA Negeri 1 Bireuen. Hasil ini bisa dibuktikan dengan uji-t nilai Sig (2-tailed) terhadap hasil tes resensi siswa $0,787 > 0,05$ sehingga H_0 diterima dan H_1 ditolak. Hal ini dibuktikan juga dari nilai daerah penolakan yang didapati yaitu $t_{hitung} <$ dari t_{tabel} yakni $0,274 < 1,99714$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan hasil tes antara penggunaan media *Wordwall* dengan *Quizizz*.

2. Saran

Suatu pembelajaran dapat terealisasi dengan baik tentunya butuh penyesuaian dengan keadaan siswa. *Wordwall* dan *Quizizz* menjadi salah satu pilihan alternatif bagi para guru ataupun siswa untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif mengingat telah banyak penelitian yang membuktikan adanya pengaruh kedua media bernuansa gamifikasi ini. Kedua aplikasi ini dikatakan sama-sama baik karena tidak menunjukkan hasil yang signifikan antara kedua media setelah pengaplikasian terhadap siswa. Namun tentunya dibutuhkan penelitian lebih lanjut mengenai kesesuaian aplikasi ini untuk semua materi pembelajaran.

E. UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadiran Allah SWT Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat dan karunia Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel ini sesuai dengan harapan. Selanjutnya penulis juga berterima kasih kepada semua pihak partisipan dalam penelitian ini yang telah memberikan dukungan dan semangat yang tidak dapat disebutkan satu persatu baik dari segi dana maupun bantuan secara implisit.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Eka Novia. 2022. "Keefektifan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Siswa Sekolah Menengah Atas." *Jurnal Prodi MPI* 4(1):33–46.
- Arwansyah, Yanuar, Nina Putri, Ryan Hidayat, and Khusnul Khotimah. 2022. "Evaluasi Pemanfaatan Aplikasi Game Dalam Ujian Bahasa Indonesia (Studi Kasus Di SMAN 1 Polanharjo Klaten)." *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya* 5:653–64.
- Desmita. 2017. *Psikologi Perkembangan Anak*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Eko, Richardus and Indrajit. 2014. *Peranan Teknologi Informasi Pada Perguruan Tinggi*. Graha Ilmu.

- Frisila, Milinia. 2022. "Pengaruh Penggunaan Media Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa SD Kanisius Kadirojo Yogyakarta Kelas IV Materi KPK Dan FPB." Sanata Dharma.
- Ilyas, M. Ismail. 2020. *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*. Makassar: Cendekia Publisher.
- Indra, Khofifah Sukma and Trisni Handayani. 2022. "Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar IPA" *Cakrawala Pendas* 8(4):1020–28.
- Launin, Shofiya, Wahyu Nugroho, and Angga Setiawan. 2022. "Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV." *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 1(3).
- Murahmanita, Sayni Nasrah, and Trisfayani. 2020. "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menulis Teks Resensi Siswa Kelas XI SMKS Ulumuddin Lhokseumawe." *Jurnal Kande* 1(1): .
- Oktaviana, Diana, Piska Eka, and Purwati Zisca. 2022. "Analisis Kebutuhan Gamifikasi Berbasis Android Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia." 4(1):116–21.
- Sugiono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suwarto. 2021. "Menggunakan Quizizz Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Using Quizizz to Improve Indonesian Learning Achievement." *Jurnal Pendidikan* 30(3):499–514.
- Syahrin, Alfi and Amru bin As. 2020. "Pengaruh Penggunaan Audio Visual dan Motivasi Belajar Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Di SMA Negeri 3 Takengon." *Kande* 1(1).
- Wati, Atur Nambela. 2022. "Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz Dengan Media Pembelajaran Open The Box Berbasis Wordwall Pada Materi IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V."
- Yanti, Mauliza, Sayni Nasrah, and Rani Ardesi Pratiwi. 2021. "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Membaca Puisi Siswa Kelas VIII SMPS Raudhatul Fuqara'." *Jurnal Kande* 2(1):120.