



**INOVASI PEMBELAJARAN VOCABULARY BERBASIS GAME DAN VISUALISASI:
PENDEKATAN INTERAKTIF PADA KELAS BAHASA INGGRIS DI MTS FATHUL
JANNAH PALANGKA RAYA**

**INNOVATION IN GAME AND VISUALIZATION-BASED VOCABULARY LEARNING: AN
INTERACTIVE APPROACH IN ENGLISH CLASS AT MTS FATHUL JANNAH
PALANGKA RAYA**

Siti Rahimah^{1*}, Akhmad Ali Mirza²

^{1*2} Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya

^{1*}Email: siti.rahimahl@gmail.com , ²akhmad.ali.mirza@iain-palangkaraya.ac.id

Article History:

Received: October 13th, 2024

Revised: December 10th, 2024

Published: December 12th, 2024

Abstract: *This study aims to evaluate the effectiveness of a game-based and visualization-focused learning approach in enhancing English vocabulary mastery among 9th-grade students at MTs Fathul Jannah, Palangka Raya. A qualitative descriptive method is employed to describe and analyze the implementation of this interactive learning method. The learning activities involve the use of Word Wall games and slideshow presentations to introduce and deepen students' understanding of vocabulary in word classes (nouns, verbs, adjectives, adverbs). The results indicate that this learning approach successfully creates a fun, interactive, and collaborative learning environment. Additionally, the use of visual media and games helps students better retain new vocabulary. The study concludes that integrating Word Wall games and slideshow presentations in English learning is an effective strategy to enhance student motivation and learning outcomes. As a recommendation, further research is suggested to explore the application of similar methods in other English learning materials and at different educational levels*

Keywords: *Game, Visualization, Vocabulary*

Abstrak

Pengabdian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas pendekatan pembelajaran berbasis permainan dan visualisasi dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas 9 MTs Fathul Jannah, Palangka Raya. Metode deskriptif kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan dan menganalisis penerapan metode pembelajaran interaktif ini. Kegiatan pembelajaran melibatkan penggunaan permainan *Word Wall* dan presentasi slide show untuk memperkenalkan dan memperdalam pemahaman siswa mengenai *vocabulary* pada kelas kata (noun, verb, adjective, adverb). Hasil pengabdian menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran ini berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kolaboratif. Pengabdian ini menyimpulkan bahwa integrasi permainan *Word Wall* dan presentasi slide show dalam pembelajaran Bahasa

Inggris merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar mereka. Sebagai rekomendasi untuk pengabdian selanjutnya adalah perlu dilakukan lebih lanjut untuk mengeksplorasi penerapan metode serupa pada materi pembelajaran Bahasa Inggris lainnya serta pada jenjang pendidikan yang berbeda.

Kata Kunci: Permainan, Visualisasi, Kosakata.

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan terus berkembang, oleh karena itu guru juga harus mampu menghadirkan pembelajaran yang inovatif, interaktif serta update dengan perubahan yang ada. Pembelajaran dapat berjalan secara optimal dan menyenangkan apabila semua aspek dalam sistem pembelajaran dapat bersinergi membentuk satu kesatuan yang harmoni dalam kegiatan pendidikan. Aspek-aspek dalam pembelajaran tersebut meliputi tujuan, bahan/materi, media pembelajaran, metode/teknik, dan evaluasi. Salah satu komponen yang menjadi fokus pembahasan saat ini adalah media pembelajaran (Setiawan, 2024).

Kosakata atau dalam bahasa Inggris disebut dengan *vocabulary*, adalah salah satu komponen penting dalam berbahasa. Dengan menguasai *vocabulary* secara baik maka seseorang dapat menghubungkan empat keterampilan berbicara, mendengar, membaca dan menulis. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Thornbury Scott (2003:23) dikutip dalam (Rasuan, 2017), "*without grammar, a little can be learned, but without vocabulary, nothing can be learned*" menegaskan bahwa meskipun tata bahasa penting, kosa kata memiliki peran utama. Wawasan ini menekankan bahwa penguasaan kosa kata harus menjadi fokus utama dalam pengajaran bahasa untuk memastikan siswa dapat berkomunikasi secara efektif baik dalam bentuk lisan maupun tulisan.

Maka jelaslah bahwa kosakata punya peran penting dalam berbahasa. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa yang kesulitan menguasai vocabulary karena metode pengajaran yang masih didominasi oleh pendekatan konvensional (Munawi, 2019). Untuk mengatasi tantangan ini, inovasi dalam metode pengajaran vocabulary menjadi kebutuhan yang mendesak. Salah satu solusi yang diusulkan adalah melalui pendekatan interaktif yang memanfaatkan teknologi berbasis game dan media visual, seperti *Word Wall Game* dan media visualisasi lainnya yaitu *slide show presentation*. *Word Wall Game*, sebagai media pembelajaran interaktif, menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan, menantang, dan melibatkan siswa secara aktif. Melalui pendekatan

ini, siswa diharapkan dapat mempelajari kosa kata baru dalam konteks yang bermakna serta meningkatkan retensi informasi melalui pengalaman belajar yang menarik dan interaktif (Rosydiyah et al., 2022).

Pendekatan berbasis game dan visualisasi juga sejalan dengan karakteristik generasi saat ini yang cenderung lebih tertarik pada teknologi digital. Penggunaan permainan interaktif dalam pembelajaran mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih dinamis, sementara visualisasi memudahkan siswa untuk mengaitkan kata-kata dengan gambar atau konsep yang relevan, sehingga memfasilitasi pemahaman yang lebih baik. Melalui metode ini, siswa dapat belajar *vocabulary* dengan cara yang tidak hanya memfokuskan pada pemahaman kognitif tetapi juga pada pengalaman belajar yang lebih menyeluruh (Santika et al., 2019).

Dalam kegiatan pengabdian masyarakat sebelumnya, pendekatan pembelajaran yang menggunakan *game* dan visualisasi telah terbukti secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagai contoh, pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh Imelda dan rekan-rekan (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Word wall* mampu meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris dan Matematika, serta menarik minat siswa terhadap aplikasi *Word wall*. Selama proses pembelajaran, siswa terlihat antusias dan fokus saat bermain *game*, serta saling menyemangati teman kelompoknya, sehingga semua siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar di kelas.

Berdasarkan penjelasan diatas, tujuan kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas pendekatan pembelajaran *vocabulary* berbasis game dan visualisasi dalam meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Inggris di MTs Fathul Jannah Palangka Raya. Pengabdian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan model pembelajaran interaktif yang tidak hanya meningkatkan keterampilan siswa dalam berbahasa Inggris tetapi juga mendorong keterlibatan dan motivasi belajar siswa secara keseluruhan.

METODE

Pengabdian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan penerapan pembelajaran interaktif dengan permainan Word Wall dan visualisasi melalui slide show presentation di kelas 9 MTs Fathul Jannah dengan jumlah siswa sebanyak 23 orang. Metode ini berfokus pada pemahaman mendalam mengenai keterlibatan

siswa dalam proses pembelajaran, respons mereka terhadap penggunaan media tersebut, serta peningkatan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Materi yang disampaikan dalam pengabdian ini adalah tentang kosakata untuk menyusun kalimat kegiatan sehari-hari (*daily activity*) dalam bahasa Inggris.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini meliputi:

- a. Teknik Observasi: Observasi digunakan untuk memperoleh informasi awal mengenai kebutuhan siswa dalam mempelajari materi menggunakan permainan *Word Wall* dan presentasi visual.
- b. Teknik Tanya Jawab: Sesi tanya jawab digunakan untuk mengungkap pemahaman siswa terhadap penggunaan permainan *Word Wall* dan presentasi dalam pembelajaran..
- c. Teknik Dokumentasi: Dokumentasi dilakukan untuk mengarsipkan foto-foto kegiatan pembelajaran di kelas 9 MTs Fathul Jannah yang memanfaatkan permainan *Word Wall* dan *slide show presentation*. Foto-foto ini berfungsi sebagai bukti visual yang mendukung analisis dan evaluasi proses pembelajaran serta respons siswa terhadap media yang digunakan.

HASIL

A. Tahap Pengenalan dan Presentasi Materi

Pada tahap awal pembelajaran, siswa diperkenalkan dengan materi *word classes* melalui *slide show presentation* yang berisi penjelasan mendalam tentang materi kata tersebut. Penjelasan ini mencakup definisi dari setiap kategori kata yaitu *noun* (kata benda), *verb* (kata kerja), *adjective* (kata sifat), dan *adverb* (kata keterangan) serta contoh penggunaan dalam kalimat yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.



Gambar 1. Presentasi materi

Penggunaan gambar dan animasi dalam slide show ini memudahkan siswa untuk mengaitkan kata-kata dengan objek atau aktivitas yang mereka kenal, sehingga pembelajaran menjadi lebih visual dan mudah dipahami.

B. Kegiatan Inti: Penggunaan Word Wall Game

Setelah materi diperkenalkan, kegiatan inti dimulai dengan mengajak siswa untuk bermain *Word Wall Game*. Dalam permainan ini, siswa diminta untuk menebak berbagai kata yang muncul di layar. Dalam kategori *noun*, siswa diminta untuk menebak nama-nama benda, seperti *pen*, *bag*, *apple*, dan lainnya. Dalam kategori *verb*, siswa menebak kata yang menggambarkan kegiatan sehari-hari, seperti *read*, *play*, *work*, atau *sleep*. Untuk kategori *adjective*, siswa diminta untuk menebak kata yang menggambarkan sifat, seperti *fast*, *tall*, atau *happy*, dan untuk kategori *adverb*, mereka menebak kata yang menggambarkan cara atau frekuensi kegiatan, seperti *quickly*, *often*, atau *carefully*.



Gambar 2. Persiapan Bermain Word Worl Game



Gambar 3. Siswa memulai menebak kata

Selama sesi permainan, keterlibatan siswa sangat tinggi. Mereka tidak hanya fokus pada permainan, tetapi juga bertanya tentang makna kata-kata yang belum mereka kenal. Ini menunjukkan bahwa *Word Wall Game* bukan hanya sebagai media untuk bermain, tetapi juga sebagai alat pembelajaran yang efektif untuk memperkenalkan dan mengingatkan siswa tentang kosakata

C. Bimbingan Kelompok: Diskusi dan Pembelajaran Kolaboratif selama Permainan.

Pada saat permainan *Word Wall* dimulai, siswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam permainan secara berkelompok. Setiap kelompok diberikan waktu untuk mendiskusikan dan memutuskan jawaban yang paling tepat untuk setiap soal yang berkaitan dengan noun, verb, adjective, dan adverb. Misalnya, dalam soal yang meminta mereka menebak kata benda, seperti *dog* atau *book*, atau soal yang meminta mereka menentukan kata kerja yang sesuai, seperti *run* atau *eat*, kelompok-kelompok tersebut bekerja sama untuk memilih jawaban yang benar.

Selama permainan, siswa saling berdiskusi mengenai jawaban yang mereka pilih, mengapa kata-kata tersebut termasuk dalam kategori tertentu, dan bagaimana cara penggunaan kata-kata tersebut dalam kalimat yang tepat. Ini membantu mereka belajar untuk berpikir kritis dan membuat keputusan berdasarkan pemahaman mereka terhadap materi yang sedang dipelajari.

Melalui diskusi kelompok yang berlangsung selama permainan, siswa tidak hanya belajar lebih dalam tentang kategori kata yang dipelajari, tetapi juga mengembangkan keterampilan berbicara, mendengarkan, dan bekerja sama dalam kelompok.



Gambar 4. Siswa berkolaborasi menebak pertanyaan di *Word Wall Game*

D. Evaluasi dan Refleksi: Menilai Pemahaman Siswa

Setelah seluruh kegiatan selesai, evaluasi dilakukan untuk menilai sejauh mana siswa memahami materi yang telah diajarkan. Evaluasi ini mencakup soal-soal mengenai pengenalan dan penggunaan *noun*, *verb*, *adjective*, dan *adverb* dalam kalimat. Siswa diminta untuk mengidentifikasi kata-kata tersebut dalam kalimat, serta membuat kalimat mereka sendiri menggunakan kata-kata yang telah dipelajari. Selain itu, refleksi dilakukan dengan mengumpulkan umpan balik dari siswa mengenai pengalaman mereka selama pembelajaran. Sebagian besar siswa merasa bahwa metode pembelajaran yang digunakan, yaitu dengan *Word Wall Game* dan *slide show presentation*, sangat membantu mereka dalam memahami *noun*, *verb*, *adjective*, dan *adverb*. Mereka merasa lebih mudah mengenali kata-kata tersebut karena permainan yang menyenangkan dan gambar-gambar visual yang mendukung. Siswa juga merasa lebih percaya diri dalam menyusun kalimat menggunakan kata-kata yang mereka pelajari, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan.

PEMBAHASAN

Menurut Thornbury (dikutip dalam Shavkidinova, 2022), kelas kata (*word classes*) yang terdiri dari *noun*, *verb*, *adjective*, dan *adverb* merupakan salah satu bentuk pengelompokan dalam kosakata bahasa Inggris (Vocabulary). Oleh karena itu, pemahaman tentang kelas kata (*word classes*) ini menjadi dasar yang penting untuk dikuasai sejak duduk di bangku Sekolah Menengah Pertama. Ada banyak cara untuk memperkenalkan materi ini, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

Menurut Harmer (dikutip dalam Widiastuty, 2024) penggunaan alat bantu visual dan interaktif dalam pembelajaran bahasa dapat meningkatkan retensi informasi dan keterlibatan siswa. Media pembelajaran interaktif menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi peserta didik, dengan media pembelajaran interaktif diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana siswa dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Sumber informasi tidak lagi terfokus pada teks dari buku tetapi lebih luas dari itu seperti penggunaan computer atau laptop sebagai sumber informasi. Kemampuan teknologi media yang semakin baik dan berkembang akan menambah kemudahan dalam mendapatkan pengetahuan siswa (Mursid, 2018).

Pembelajaran interaktif adalah metode yang melibatkan interaksi aktif antara guru dan siswa dalam proses belajar. Metode ini memungkinkan guru menyampaikan materi dengan cara yang mendorong siswa untuk berperan aktif, misalnya melalui kegiatan membaca, menulis, diskusi, atau pemecahan masalah yang mengembangkan keterampilan analisis, sintesis, dan evaluasi (Cosner, 2020). Melalui pembelajaran aktif, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga berpartisipasi secara langsung dalam pembelajaran (Aminatun et al., 2022). Meskipun demikian, penerapan metode ini sering kali masih terkendala karena banyak siswa merasa malu atau belum terbiasa dengan pendekatan yang melibatkan interaksi lebih dalam.

Pembelajaran berbasis game adalah sebuah metode yang dirancang khusus untuk tujuan edukatif, berfungsi sebagai media pembelajaran yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional. Model ini terbukti mampu meningkatkan prestasi siswa dan mendukung proses pendidikan (Dewi, 2019). Word Wall adalah salah satu pilihan media pembelajaran interaktif yang dapat membuat proses belajar lebih menyenangkan dan menarik, baik bagi siswa maupun pengajar. Aplikasi ini mengedepankan gaya belajar aktif, mendorong partisipasi siswa secara kompetitif bersama teman-temannya dalam mempelajari materi yang sedang atau telah dipelajari. Paul B. Diedrich, seperti yang disampaikan dalam (Purnamasari et al., 2022), menjelaskan bahwa aktivitas belajar siswa meliputi berbagai kegiatan di kelas, seperti Visual Activities (membaca), Oral Activities (merumuskan dan berdiskusi), Listening Activities (mendengarkan), Writing Activities (melaporkan dan menyajikan), Drawing Activities, Motor Activities (bermain), Mental Activities (mengingat dan memecahkan soal), dan Emotional Activities (bergembira dan bersemangat). Word

Wall adalah aplikasi berbasis permainan yang memungkinkan siswa berpartisipasi dalam kuis, diskusi, dan survei. Siswa dapat mengaksesnya langsung melalui peramban web di www.wordwall.net.

Pada era teknologi informatika seperti sekarang ini, visualisasi banyak berkembang dalam bentuk sajian audiovisual yang sekarang lebih dikenal dengan sebutan multimedia. Visualisasi dalam bentuk multimedia banyak disajikan dengan cara dipresentasikan melalui program komputer. Dengan menggunakan media *slide show presentation* maka proses belajar mengajar akan semakin memudahkan bagi siswa, selain itu dengan digunakan media ini akan mengurangi verbalisme, sehingga materi yang disampaikan semakin jelas, dan pengajaran akan semakin menarik perhatian siswa sehingga menimbulkan motivasi belajar siswa (Muthoharoh, 2019).

Media visual merujuk pada alat bantu pengajaran yang menggunakan elemen visual seperti gambar, grafik, video, diagram, dan infografis. Media ini berfungsi sebagai sarana untuk menjelaskan konsep yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa. Menurut teori kognitif, penggunaan media visual dapat membantu dalam pengolahan informasi karena manusia cenderung lebih mudah mengingat informasi yang disajikan dalam bentuk gambar daripada teks semata. Mayer (2009) dalam teori pembelajaran multimedia menekankan bahwa kombinasi teks dan gambar dapat meningkatkan pemahaman siswa karena melibatkan saluran kognitif ganda dalam pemrosesan informasi (Indriyaningrum, 2022).

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Word Wall Game* dan *slide show presentation* sebagai media pembelajaran efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai *word classes* (seperti noun, verb, adjective, dan adverb). Penggunaan metode ini berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan kolaboratif. Siswa menjadi lebih antusias dan berpartisipasi aktif, sehingga pembelajaran bahasa Inggris terasa lebih hidup dan bermakna. Namun, terdapat keterbatasan seperti kelas kurang kondusif karena antusiasme berlebihan siswa dan keterbatasan penglihatan media dari belakang.

Sebagai rekomendasi, penggunaan teknologi seperti *Word Wall* dan media visual lainnya dapat diperluas ke materi pelajaran lainnya, pengajar juga disarankan untuk terus mengintegrasikan

berbagai media pembelajaran yang menyenangkan agar proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan efektif bagi siswa. Dengan demikian, pembelajaran bahasa Inggris yang berbasis teknologi tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga mempercepat penguasaan kosakata dan keterampilan bahasa Inggris mereka.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis mengucapkan terima kasih kepada MTs Fathul Jannah Palangka Raya yang telah memberikan izin dan dukungan untuk pelaksanaan program pengabdian masyarakat. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada siswa-siswi IX B yang telah berpartisipasi dengan antusias. Terima kasih khusus juga ditunjukkan kepada dosen pembimbing dan teman-teman yang telah memberikan bantuan dan saran selama program ini berlangsung. Tanpa dukungan dan kerjasama dari semua pihak, program ini tidak akan terlaksana dengan baik.

DAFTAR REFERENSI

- Aminatun, D., Mandasari, B., Ayu, M., Hamzah, I., & Dewi, G. (2022). Pendampingan Pembelajaran Bahasa Inggris melalui Active Learning bagi Siswa-siswi. *Al-Mu'awanah: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1), 163-170. <https://dx.doi.org/10.24042/almuawanah.v3i1.12134>
- Cosner, S. (2020). A Deeper Look into Next Generation Active Learning Designs for Educational Leader Preparation. *Journal of Research on Leadership Education*, 15(3), 167–172. <https://doi.org/10.1177/1942775120936301>
- Dewi, N. P., & Listiowarni, I. (2019). Implementasi Game Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 3(2), 124-130. <https://doi.org/10.29207/resti.v3i2.885>
- Indriyaningrum, H. D., Tobba, M. H. Q., & Wuryandari, L. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Pertama. *Pustaka: Jurnal Bahasa dan Pendidikan*, 2(2), 56-64. <https://doi.org/10.56910/pustaka.v2i2.1712>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1017/CBO9780511811678>
- Munawi, H. (2019). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris dengan menggunakan

- Traditional Song di Madrasah Ibtidaiyah Jauharul Ulum Situbondo. *Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan*, 7(1), 40-50. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v7i1.18>
- Mursid, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*, 5(2), 210-221. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v5i2.12599>
- Muthoharoh, M. (2019). Media Powerpoint dalam Pembelajaran. *Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiah*, 26(1), 21-32. <https://doi.org/10.29138/tasyri.v26i1.66>
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70-77. <https://doi.org/10.32493/al-jpkm.v3i1.17052>
- Rasuan, Z. B. (2017). Teaching Vocabulary Mastery by Using Systemic Game. *Tarbawy*, 4(2), 196-212. <https://doi.org/10.32923/tarbawy.v4i2.818>
- Rosydiyah, A., Asari, S., & Maruf, N. (2022). The Effectiveness Of Wordwall Online Games as Technology-Based Learning on Grammar Quality Among Junior High Students. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, 5(3). <https://doi.org/10.33258/birci.v5i3.6818>
- Santika, R. R., Ramadhan, K., Andri, M., Solehuddin, A., & Juanita, S. (2019). Implementasi Game Edukasi Belajar Bahasa Inggris Dengan Metode Game Development Life Cycle Dan Pendekatan Taksonomi Bloom. *Sebatik*, 23(2), 392-402. <https://dx.doi.org/10.46984/sebatik.v23i2.788>
- Setiawan, P., & Haryati, T. (2024). Penerapan Wordwall Dalam Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran PPKN di SMP Negeri 6 Semarang. *Jurnal Kewarganegaraan*, 8(1), 359-365.
- Shavkidinova, D. (2022). Teaching English Vocabulary through Vocabulary Classification Techniques. *European International Journal of Multidisciplinary Research and Management Studies*. <https://doi.org/10.55640/eijmrms-02-10-36>
- Silitonga, H., Butar-butur, I., Simangunsong, P. A., Manik, N. F., & Sitanggang, G. I. B. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall (PMPW) Untuk Mendukung serta Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Inggris dan Pengetahuan Matematika di Desa Barusjahe. *COMIUSER*, 1(01), 08-12.

Widiastuty, H., Rahimah, S., Ningrum, R. L., Tasya, D. H., & Rezky, K. D. A. (2024). Transformasi Edukasi: Pemanfaatan Buku Pop-Up sebagai Media Pembelajaran Interaktif di MI Terpadu Berkah Palangkaraya. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (JUDIMAS)*, 2(2), 385-393. <https://doi.org/10.54832/judimas.v2i2.349>