

Pengaruh media *wordwall* sebagai instrumen penilaian PPKN SD terhadap kemampuan literasi digital dan kreatifitas guru dalam mengajar

Naila Kurnia Restu¹, Ai Sutini², Dinie Anggraeni Dewi³

^{1,2,3} UPI Kampus Cibiru, Bandung, Indonesia

¹ nailakurnia97@upi.edu, ² aisutini@upi.edu, ³ dinieanggraenidewi@upi.edu

Abstract

This study aims to analyze the effect of using word wall media as an assessment instrument on digital literacy abilities and teaching creativity to elementary school teachers in Civics learning. Digital literacy skills and teaching creativity are very important for an elementary school teacher to have, this is because they can make a teacher able to think creatively, and critically, solve problems, be innovative, collaborate, and communicate smoothly with many people. As well as being able to cause to respond, realize ideas, respond, and produce various problems in the field of education that arise, and the existence of creative teachers can make students more creative. Through word wall media, teachers can develop digital literacy skills and creativity in teaching elementary school teachers online learning as much as 66.7% in the good category. Wordwall is an online learning medium because it contains varied, creative, easy, practical, meaningful, and fun elements, and can be meaningful as an educational game. So that PPKN learning can be more interesting and varied. The research method used is the descriptive qualitative method. Based on the results of the research and discussion in this study, it can be concluded that there is an effect of using word wall media as an assessment instrument on digital literacy abilities and teaching creativity of elementary school teachers in Civics learning.

Keywords: Word Wall, Digital Literacy, Teaching Creativity.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh dari penggunaan media wordwall sebagai instrumen penilaian terhadap kemampuan literasi digital dan kreatifitas mengajar guru SD pada pembelajaran PPKN. Kemampuan literasi digital dan kreatifitas mengajar sangat penting dimiliki oleh seorang guru SD, hal ini dikarenakan dapat membuat seorang guru mampu untuk berpikir kreatif, kritis, memecahkan masalah, inovatif, kolaborasi, dan berkomunikasi dengan lancar dengan orang banyak. Serta dapat menimbulkan untuk merespon, mewujudkan ide, menanggapi, dan menghasilkan berbagai permasalahan dalam bidang pendidikan yang timbul serta adanya guru yang kreatif dapat membuat peserta didik lebih kreatif. Melalui media wordwall, guru dapat mengembangkan kemampuan literasi digital dan kreatifitas mengajar guru SD pada pembelajaran daring sebanyak 66,7% dengan kategori baik. Wordwall sebagai media pembelajaran daring karena mengandung unsur variatif, kreatif, mudah, praktis, berbobot, menyenangkan, dan dapat bermakna sebagai game edukatif. Sehingga pembelajaran PPKN dapat menjadi lebih menarik dan variatif. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media wordwall sebagai instrumen penilaian terhadap kemampuan literasi digital dan kreatifitas mengajar guru SD pada pembelajaran PPKN.

Kata Kunci: *Word Wall*, Literasi Digital, Kreatifitas Mengajar.

1. Pendahuluan

Konsep pembelajaran abad ke-21 adalah mengutamakan pada peningkatan empat keterampilan yang harus dimiliki peserta didik, diantaranya adalah keterampilan 4C yaitu critical thinking, creativity, collaboration, dan communication. Selain itu, pembelajaran abad 21 juga lebih menekankan pada penggunaan teknologi atau yang disebut dengan Technological Pedagogic and Content Knowledge (TPACK) yang merupakan salah satu jenis pengetahuan baru yang harus guru kuasai agar dapat menggabungkan teknologi ke dalam pembelajaran. Selain itu, keterampilan literasi (literacy skill) juga menjadi salah satu keterampilan yang harus dikuasai di abad 21 ini. Keterampilan literasi membantu

dalam menciptakan dan memperoleh pengetahuan baru melalui membaca media. Contohnya adalah literasi Informasi, literasi media, literasi teknologi dan sumber daya digital.

UNESCO (Prasetyo, 2021) Technology literacy atau melek teknologi dibutuhkan dengan tujuan untuk mempersiapkan peserta didik, warga negara, dan tenaga kerja yang mengambil teknologi baru sehingga dapat mendukung pembangunan sosial dan meningkatkan produktivitas ekonomi. Kemampuan literasi digital mencakup kemampuan mengatur, mengintegrasikan, mengakses, menciptakan, dan mengevaluasi informasi melalui penggunaan teknologi komunikasi digital. Literasi digital fokus pada keterampilan berpikir kritis dalam mempertimbangkan teknologi, media, dan informasi di lingkungan sekitar. Sebaiknya sebuah negara menumbuhkan secara luas keterampilan literasi digital pada masyarakatnya agar tidak tertinggal dari kemajuan dan perkembangan pengetahuan ekonomi berbasis teknologi. Penguasaan terhadap keterampilan literasi digital juga dapat meningkatkan terhadap keterampilan dan kompetensi lain yang diperlukan untuk kesuksesan di abad ke-21 (Trilling & Fadel, 2009).

Tujuan keterampilan literasi media dan teknologi adalah membuat lingkungan belajar lebih menarik daripada lingkungan kelas tradisional dan membantu peserta didik tampil lebih baik dalam karir masing-masing. Strateginya adalah menerapkan kelas digital, yaitu selain papan tulis tradisional, papan interaktif digital harus ditempatkan di dalam kelas. Ini akan membantu dalam proses belajar-mengajar. Dalam pengajaran pelajaran yang berkaitan dengan ruang, guru dapat menunjukkan video ruang kepada anak-anak untuk kenangan yang tahan lama. Pembelajaran abad 21 mengharuskan guru inovatif dan kreatif dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat membangun pengetahuan peserta didiknya melalui penilaian. Penilaian sangat penting untuk dilaksanakan, khususnya dalam penilaian pengetahuan. Menurut (Jeprianto et al., 2021) penilaian dilaksanakan untuk mengetahui apakah peserta didik telah memenuhi ketuntasan belajar (mastery learning), dan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan penguasaan pengetahuan peserta didik dalam proses pembelajaran yang disebut juga penilaian diagnostic. Dengan demikian, pemberian umpan balik (feedback) kepada guru dan peserta didik merupakan hal yang sangat penting, sehingga akan menghasilkan penilaian yang dapat segera digunakan untuk perbaikan kualitas pembelajaran. Selain itu, hasil asesmen digunakan guru sebagai bahan dalam merencanakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Dalam situasi tertentu, data terkait kesiapan belajar, latar belakang keluarga, motivasi belajar, dan latar belakang keluarga dapat dipakai sebagai bahan pertimbangan dalam merencanakan pembelajaran. Pada umumnya, proses penilaian pada peserta didik dilakukan terhadap tiga aspek, yaitu aspek afektif (sikap), psikomotor (keterampilan), dan kognitif (pengetahuan).

Pada abad 21, kemampuan literasi digital sangat ditekankan untuk dimiliki oleh seorang guru, hal ini sejalan dengan yang dipaparkan oleh (Ria & Wahidy, 2020) keterampilan literasi digital itu harus dikembangkan oleh seorang guru agar peserta didik bisa berkompetisi di era global sekarang ini dan mampu menciptakan lapangan kerja yang berbasis industri. Pentingnya literasi digital karena dapat membuat individu mampu untuk berpikir kreatif, kritis, memecahkan masalah, inovatif, kolaborasi, dan berkomunikasi dengan lancar dengan orang banyak (Simarmata, 2021). Selain itu juga kreatifitas dalam mengajar penting dimiliki oleh seorang guru, hal ini dipaparkan oleh (Sunarti, 2021) bahwa kreatifitas seorang guru dapat memacu kemampuan untuk menghasilkan, merespon, mewujudkan ide, dan menanggapi berbagai permasalahan pendidikan yang muncul serta keberadaan guru yang kreatif memungkinkan peserta didik juga lebih kreatif.

Namun, pada kenyataannya masih banyak guru yang sekedar memberikan tugas dari buku saja tanpa memberikan penjelasan terkait materinya. Hal ini terjadi karena kurangnya kreatifitas mengajar pendidik karena pendidik masih belum membuka diri untuk membaca dan belajar hal-hal baru. Hal ini berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Syachtiani & Trisnawati, 2021) bahwa dalam pembelajaran daring guru lebih sering memberikan materi dan penugasan tanpa memberikan penjelasan kepada peserta didik. Hal ini dikarenakan guru kurang memiliki informasi memadai atau bahan bacaan guna mengembangkan model pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan. (Maufur, 2009).

UNESCO (2017) mengungkapkan bahwa negara Indonesia ada di urutan ke 60 dengan tingkat literasi paling rendah dari 61 negara di dunia. Selain itu, bahwa hanya 40% dari yang tidak mengajar Teknologi dan komunikasi (TIK) yang sudah menguasai teknologi hal ini diungkapkan oleh Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi (PUSTEKKOM) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) berdasarkan hasil penelitiannya (Ria & Wahidy, 2020). Pada era revolusi industri 4.0 hal ini menjadi tantangan yang hebat bagi bangsa Indonesia hingga menjadi revolusi industri 5.0. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah salah satu mata pelajaran pada muatan kurikulum di satuan pendidikan dasar dan menengah yang wajib sebagai bahan edukatif dalam membimbing peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa cinta tanah air dan kebangsaan dengan berjiwa nilai-nilai Pancasila, dan UUD 1945, komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia, serta semangat Bhinneka Tunggal Ika.

Berdasarkan fakta yang telah dipaparkan sebelumnya, maka diperlukannya sebuah media yang dapat memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran daring yang kreatif dan inovatif sehingga kemampuan literasi digital guru dapat meningkat. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh (Saumi et al., 2021) bahwa pembelajaran daring harus menggunakan media perantara berupa media online. Salah satu media yang dapat digunakan adalah wordwall. Menurut Sari dan Yarza (2021) bahwa media wordwall ini merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif digunakan pada saat pembelajaran daring seperti saat ini. Di samping itu, menurut (Nissa & Renoningtyas, 2021) media wordwall merupakan salah satu media interaktif yang mudah untuk digunakan, serta dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, serta memudahkan guru untuk mengetahui prestasi belajar peserta didik (Putri, 2020). Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah menganalisis pengaruh dari media wordwall sebagai instrumen penilaian PPKN SD terhadap literasi digital dan kreatifitas guru dalam mengajar.

Media Wordwall

Wordwall adalah platform berbasis permainan digital dengan memiliki berbagai fitur kuis dan game yang dapat diterapkan oleh guru untuk melakukan evaluasi pembelajaran. Media ini dapat digunakan untuk memodifikasi metode penilaian pembelajaran dalam jaringan (daring) (Khairunisa, 2021). Media wordwall merupakan sebuah platform yang dapat diterapkan sebagai media pembelajaran yang menarik dan berbasis online. Menurut (Ardis et al., 2021) media ini memiliki banyak keunggulan yang salah satunya yaitu memiliki banyak template menarik yang dapat diakses secara gratis oleh siapapun. Berbagai jenis permainan yang dapat dibuat pada aplikasi wordwall ini seperti teka-teki silang, mencari padanan kata, roda acak, kuis, cari kata, anagram dan lain sebagainya.

Wordwall merupakan sebuah platform yang dapat digunakan sebagai alat evaluasi dan sumber belajar yang menarik untuk peserta didik secara online (Sari & Yarza, 2021). Platform wordwall merupakan jenis media pembelajaran interaktif berbasis web yang dapat diakses dengan mudah dalam bentuk permainan secara online melalui website wordwall.net dengan tampilan variatif dan menarik, kemudian peserta didik akan menjawab pertanyaan yang ada di permainan tersebut, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pemilihan media yang baik, benar, dan menarik dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar. Dengan menerapkan sebuah konsep bermain sambil belajar, wordwall juga dapat digunakan untuk meninjau dan menilai peserta didik dalam pembelajaran. Berikut langkah-langkah yang dapat digunakan pada platform Wordwall yaitu :

- a. Membuat atau daftar akun di website <https://wordwall.net>, lalu melengkapi data yang tercantum
- b. Pilihlah menu “buat aktifitas” atau “create activity” kemudian pilihlah salah satu template yang diinginkan dan sesuai dengan materi yang akan diujikan
- c. Cantumkan judul dan deskripsi permainan
- d. Cantumkan konten yang diinginkan sesuai dengan jenis permainan yang telah tersedia
- e. Pilih “selesai” atau “done”, pada langkah akhir jika sudah selesai

Wordwall memiliki keunikan tersendiri dibandingkan dengan aplikasi game edukasi online yang lainnya, yaitu terdapat nilai dan urutan setiap peserta didik sehingga guru dapat mengetahui soal yang paling sukar hingga yang paling mudah. Kelebihan wordwall yaitu gratis untuk pilihan beberapa

template. Selain itu, permainan yang telah dirancang guru dapat dikirimkan secara langsung dan mudah melalui google classroom, whatsapp, dan media lainnya. Platform ini menyediakan banyak jenis permainan seperti quiz, crossword, random cards, dan masih banyak lainnya. Selain itu, permainan yang telah dibuat dapat dicetak dalam format PDF sehingga memberikan kemudahan bagi peserta didik yang memiliki kendala dalam jaringan. Hal ini juga sejalan dengan yang dipaparkan oleh Putri (2020), bahwa wordwall dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran, serta mudah digunakan untuk mengetahui bagaimana prestasi belajar peserta didik.

Literasi Digital

Secara bahasa, literasi digital berasal dari kata 'literasi' dan 'digital'. Literasi diartikan sebagai kemampuan menulis dan membaca, sedangkan kata digital memiliki arti format bacaan dan tulisan yang ada di komputer. Apabila disatukan, literasi digital adalah kemampuan menggunakan komputer untuk menulis dan membaca dalam format digital. Sedangkan Lee (2014) mengartikan bahwa literasi digital sebagai kemampuan menggunakan dan memahami informasi dalam berbagai format seperti audio, animasi, teks, video, dan gambar dari berbagai sumber yang disajikan dalam perangkat elektronik. Menurut (Nahdi & Jatisunda, 2020) literasi digital tidak hanya kemampuan teknis seorang individu dalam menggunakan komputer atau alat, tetapi juga mencakup keterampilan dan pengetahuan seseorang dalam memahami suatu materi sehingga tujuannya adalah mampu membuat pengetahuan yang baru. Menurut (Irhandyaningsih, 2020) literasi digital memiliki peran dalam interaksi dan komunikasi selama proses pembelajaran secara efektif.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa literasi digital adalah kompetensi individu dalam menggunakan media digital dalam mengemas, menemukan, mengolah, mengevaluasi memanfaatkan, dan menyebar luaskan informasi secara bertanggung jawab, benar, dan bijak, kemampuan menggunakan dan memahami komputer dan informasi dalam berbagai format digital seperti video, teks, animasi, gambar, dan audio dari berbagai sumber lainnya yang tersaji dalam perangkat digital.

Kreatifitas

Kreatif berarti kemampuan untuk memberikan berbagai alternatif jawaban berdasarkan informasi yang diberikan (Munandar, 2002). Aryana (2006) mengemukakan bahwa berpikir kreatif merupakan proses berpikir untuk mengembangkan dan menemukan gagasan baru yang berifat orisinal, estetis dan konstruktif dengan menekankan pemikiran yang rasional. Rusman (2014) menambahkan bahwa berpikir kreatif dapat dimunculkan oleh guru saat pembelajaran berlangsung dengan cara menggunakan strategi dan metode mengajar yang variatif, dengan tujuan agar kreativitas peserta didik dapat dieksplorasi dengan maksimal. Seorang guru yang kreatif akan mampu mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal, selalu memikirkan lebih dari satu jawaban; akan menghasilkan gagasan atau, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda, mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda; mampu melahirkan ungkapan yang unik dan baru, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri.

Berdasarkan paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa komponen kreativitas mengajar guru terdiri dari keterampilan berpikir lancar, keterampilan berpikir luwes/fleksibel, keterampilan berpikir orisinal, keterampilan memperinci atau mengelaborasi, keterampilan dan menilai/mengevaluasi.

2. Metode

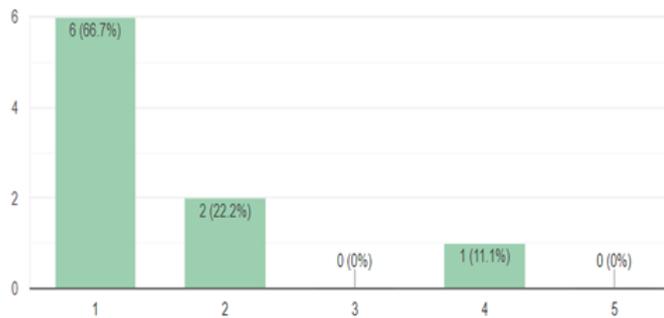
Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Data sampel berasal dari suatu populasi dimana pengambilan sampel dipilih melalui teknik simple probability sampling. Teknik sampling peluang dipilih untuk mendapatkan sampel yang representatif. Kemudian, sampel penelitian diukur melalui kuesioner berisi pilihan jawaban dan pertanyaan. Penelitian ini dilaksanakan di Kota Cimahi, Jawa Barat. Populasi dalam penelitian ini adalah guru SD di Kota Cimahi. Responden merupakan guru SD yang dipilih secara acak dari berbagai sekolah di Kota Cimahi.

Teknik pengumpulan data adalah studi kepustakaan, penyebaran kuesioner kepada responden yang terpilih, dan melakukan wawancara kepada pihak-pihak tertentu yang dianggap dapat memberikan informasi yang dibutuhkan untuk kepentingan penelitian demi mendapatkan data mengenai persepsi guru tentang penggunaan media wordwall terhadap kemampuan literasi digital dan berpikir kreatif. Dengan demikian nilai yang dianalisis dalam penelitian ini hanya menggambarkan apa yang telah dimiliki guru sebagai faktor internal.

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

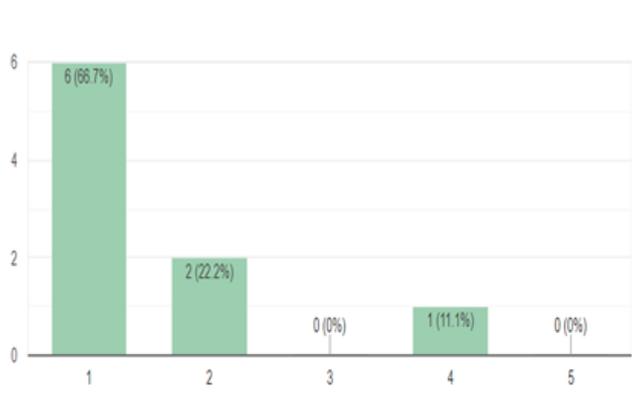
Hasil penelitian yang merujuk kepada masalah penelitian yang ada, maka deskripsi data dapat disajikan menjadi dua bagian yakni pengaruh keterampilan literasi digital dan kreatifitas guru mengajar pada pembelajaran daring. Uraian singkat hasil perhitungan statistik deskriptif tersebut akan dikemukakan dalam grafik berikut ini:



Gambar 1. Grafik Kemampuan Literasi Digital Guru dengan Menggunakan Media Wordwall

Berdasarkan grafik tersebut, dapat terlihat bahwa 66,7% kemampuan literasi digital guru meningkat dengan menggunakan media wordwall dengan kategori baik. Hal ini juga dipengaruhi oleh cara penggunaan atau pembuatan permainan edukatif dan quiz sangat mudah, terutama oleh guru senior maupun yang masih awam terhadap digitalisasi.

Selain itu, kemampuan kreatifitas guru dalam mengajar pada pembelajaran daring juga disajikan dalam grafik hasil analisis terhadap guru SD sebagai berikut :



Gambar 2. Grafik Kreatifitas Mengajar Guru dengan Menggunakan Media Wordwall

Berdasarkan grafik tersebut, terlihat bahwa kreatifitas guru dalam mengajar meningkat sebanyak 66,7% dengan kategori baik. Hal ini dapat disimpulkan bahwa dengan adanya penggunaan media wordwall dapat mempengaruhi kreatifitas guru dalam mengajar menjadi lebih baik. Hal ini juga dapat dipengaruhi

oleh banyaknya pilihan fitur dalam media wordwall yang dapat digunakan guru serta guru juga dapat menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakter peserta didiknya.



Gambar 3. Media Wordwall (Kereta Lambang Pancasila) sebagai Instrumen Penilaian PPKN



Gambar 4. Media Wordwall (Gameshow Quiz) sebagai Instrumen Penilaian PPKN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dengan menggunakan media wordwall dapat mempengaruhi kemampuan literasi digital guru dalam mengajar menjadi lebih baik. Guru dapat mengetahui cara membuat soal dengan sistem games untuk pembelajaran daring, memberikan pemahaman baru untuk guru dan peserta didik, dengan adanya pembelajaran wordwall sangat membantu peserta didik, dan guru mudah untuk menilainya.

Selain itu juga temuan di lapangan membuktikan bahwa media wordwall selain mudah dibuat oleh guru mudah juga digunakan oleh peserta didik. Terdapat banyak variasi quiz yang tersedia sehingga dapat mengakomodir kebutuhan peserta didik dalam content ragam evaluasi dan menjadi alternatif solusi bagi guru untuk memberikan evaluasi yang menyenangkan yaitu dengan permainan. Dengan menggunakan media wordwall pembelajaran lebih menarik lagi dan anak-anak lebih antusias mengerjakan soal-soal yang diberikan.

Dengan adanya penggunaan media wordwall juga kreatifitas guru dalam mengajar memberikan pengaruh yang baik, hal ini juga sesuai temuan di lapangan bahwa media wordwall sangat baik, sangat membantu, memberikan pengalaman belajar yang baru bagi peserta didik juga menambah kreatifitas guru, sejauh ini guru terbantu dengan digunakannya wordwall sebagai media pembelajaran daring karena mengandung unsur variatif, kreatif, mudah, praktis, berbobot, menyenangkan, dan dapat bermakna sebagai game edukatif peserta didik.

3.2. Diskusi

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka penggunaan media wordwall dapat mempengaruhi literasi digital dan berpikir kreatif guru dalam mengajar menjadi lebih baik. Selain itu juga bahwa literasi digital dan berpikir kreatif memiliki keterkaitan yang sangat memberikan dampak yang luas bagi kehidupan. Hal ini berkaitan dengan yang paparkan oleh (Safitri et al., 2020) bahwa gerakan literasi digital identik dengan pola pikir kritis dan kreatif. Dengan warga sekolah memiliki literasi digital yang baik, maka akan peka terhadap informasi yang berkembang, tidak mudah termakan isu-isu yang tidak sehat, mampu memilih dan memilah informasi yang berkualitas, serta menjadi pribadi yang bijak dalam menggunakan media digital. Dengan demikian, jika gerakan literasi digital ini menjadi budaya di sekolah tertentu akan berdampak pada kehidupan kehidupan sosial dan budaya masyarakat, karena sekolah merupakan tempat strategis dalam membangun karakter. Membangun budaya literasi digital sangat memerlukan keterlibatan semua pihak. Keberhasilan membangun literasi digital merupakan salah satu capaian indikator dalam dunia pendidikan.

4. Kesimpulan

Penggunaan media wordwall dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap literasi digital dan juga kreatifitas guru SD dalam mengajar pada pembelajaran daring. Guru juga terbantu dengan digunakannya wordwall sebagai media pembelajaran daring karena mengandung unsur variatif, kreatif, mudah, praktis, berbobot, menyenangkan, dan dapat bermakna sebagai game edukatif peserta didik. Sehingga tidak ada lagi guru yang tidak melek digital karena media yang dapat mempermudah guru dalam menerapkannya, semua kembali lagi pada keinginan guru untuk belajar hal-hal yang baru.

Hanya saja, dalam media wordwall guru terbatas dalam membuat permainannya, guru perlu meningkatkan update aplikasi berbayar agar terus bisa menggunakannya. Dengan demikian, literasi digital dan kreatifitas guru dalam mengajar dengan menggunakan media wordwall sangat terbatas. Disarankan untuk pembaca atau peneliti yang akan melaksanakan penelitian seperti ini menggunakan aplikasi atau yang memberikan kesempatan untuk guru lebih mengembangkan keterampilannya di abad 21 ini.

5. Referensi

- Arnyana, I. B. P. (2006). Pengaruh penerapan strategi pembelajaran inovatif pada pelajaran biologi terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik sma. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran IKIP Negeri Singaraja*, 3(6).
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 0812 (2019), 181–187. <http://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/571>
- Irhandayaningsih, A. (2020). Pengukuran Literasi Digital pada Peserta Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID-19. *Anuva*, 4(2), 231–240.
- Jeprianto, J., Ubabuddin, U., & Herwani, H. (2021). Penilaian Pengetahuan Penugasan Dalam Pembelajaran di Sekolah. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(1), 16–20. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v2i1.55>
- Manusia, P., Nur, A., Surahmawan, I., Arumawati, D. Y., & Palupi, L. R. (2021). *Proceeding of Integrative Science Education Seminar Penggunaan Media Wordwall sebagai Media Pembelajaran Sistem. 1*, 95–105.
- Maufur, Hasan. (2009). *Sejuta Jurus Mengajar Mengasyikan*. Semarang : ALPIRIN
- Nahdi, D. S., & Jatisunda, M. G. (2020). Analisis Literasi Digital Calon Guru Sd Dalam Pembelajaran Berbasis Virtual Classroom Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2), 116–123. <https://doi.org/10.31949/jcp.v6i2.2133>
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Peserta didik pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854–2860. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/880>
- Prasetyo, Teguh., & Zulela. (2021). Proses Pembelajaran Daring Guru Menggunakan Aplikasi

- Whatsapp Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 4(1)
- Putri, M. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 1(1), 145–165
- Ria, D. R., & Wahidy, A. (2020). Guru Kreatif Di Era Society 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang 10 Januari 2020*, 985–992.
- Safitri, I., Marsidin, S., & Subandi, A. (2020). Analisis Kebijakan terkait Kebijakan Literasi Digital di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 176–180. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i2.123>
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- Saumi, N. N., Murtono, M., & Ismaya, E. A. (2021). Peran Guru Dalam Memberikan Motivasi Belajar Peserta didik Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 149–155. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.892>
- Simarmata, Janner. (2021). Literasi Digital. Yayasan Kita Menulis
- Sunarti, S. (2021). Metode Mengajar Kreatif Dalam Menciptakan Pembelajaran Yang Menyenangkan. *Jurnal Perspektif*, 13(2), 129–137. <https://doi.org/10.53746/perspektif.v13i2.16>
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Peserta didik Di Masa Pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90–101. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.878>
- Trilling, B. and Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Francisco, Calif., Jossey-Bass/John Wiley & Sons, Inc