

Analisis Pemanfaatan Aplikasi Pembelajaran Daring Pada Proses Pembelajaran (Studi Literature Review)

Muhammad Salim*

STIS Harsyi Lombok Tengah, Indonesia

*Corresponding Author: liemzmuhammad@gmail.com

Article History

Received : July 16th, 2024

Revised : August 08th, 2024

Accepted : August 24th, 2024

Abstract: Pendidik dituntut untuk inovatif dalam melaksanakan pembelajaran, menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman, oleh karena itu perlu memanfaatkan berbagai aplikasi pembelajaran daring yang sebagai alternatif pembelajaran. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui analisis pemanfaatan pembelajaran daring pada proses pembelajaran. Kemudian metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu studi literature review yang bersumber dari data sekunder yang berasal dari laporan hasil penelitian yang tertuang dalam artikel, buku teks, prosiding dan website serta sumber-sumber lain yang dianggap relevan dengan topik kajian ini. Selanjutnya peneliti melakukan tabulasi dan melakukan analisis untuk mendapatkan kesimpulan. Hasil penelitian ditemukan bahwa terdapat beberapa aplikasi pembelajaran daring yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu 1) Sway digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif 2) Wordwall berisi fitur kuis, menjodohkan atau memasangkan pasangan, pencarian kata, dan kata acak. 3) Quizizz. memiliki fitur yang menarik, seperti karakter tema yang berbeda-beda, 4) Google Classroom, dapat diakses kapan saja dan di mana saja, tidak membutuhkan banyak bandwidth atau kuota akses; 5) Zoom, memudahkan interaksi dengan siswa, memberikan variasi dalam pembelajaran online, 6) Kahoot, menggabungkan elemen pembelajaran dan hiburan dalam format kuis interaktif. Beberapa aplikasi ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi belajar serta berpikir kritis siswa baik yang dilaksanakan pada sekolah dasar, sekolah menengah dan perguruan tinggi.

Keywords: Analisis, Aplikasi, Pembelajaran Daring, Pembelajaran

PENDAHULUAN

Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran guru sebagai sumber belajar utama, dalam perkembangannya sumber belajar telah berkembang mengikuti zaman (Ramdani et al., 2021). Perubahan yang sangat besar terjadi saat adanya pandemi covid-19 sehingga menyebabkan guru harus beradaptasi dalam proses pembelajaran (Salim, 2023). Kondisi ini mengharuskan guru dapat menciptakan pembelajaran inovatif (Aeni et al., 2022). Salah satu cara yang inovatif untuk belajar adalah dengan menggunakan berbagai platform pembelajaran online dan aplikasi yang berfungsi sebagai alternatif untuk kegiatan belajar mengajar. Aplikasi ini dapat mendorong dorongan siswa untuk belajar dan memahami topik dengan baik. (Siregar et al., 2021) yang didukung dengan beragam fitur (Ma'ruufah et al., 2021). Pelajar dapat menggunakan pembelajaran online sebagai pengganti kelas konvensional dan memungkinkan mereka untuk belajar dengan

lebih fleksibel (Santosa, 2022). Pada pelaksanaan pembelajaran daring ini tidak selamanya berjalan mulus memiliki berbagai kendala yang biasanya ada dalam diri pendidik seperti 1) kesiapan guru untuk menerapkan pembelajaran online; 2) respons guru terhadap sistem pembelajaran online; dan 3) penggunaan sumber daya pembelajaran online. Padahal Guru sebagai fasilitator belajar yang baik bagi siswa agar pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal (Pamungkas et al., 2023). Oleh karena itu, perlu dilakukan kajian literature review tentang Analisis Pemanfaatan Aplikasi Pembelajaran Daring Pada Proses Pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan studi pustaka, yaitu serangkaian tindakan yang berkaitan dengan metode pengumpulan data, membaca, mencatat, dan pengolahan bahan penelitian (Mustofa et al., 2023). Sumber data sekunder yang digunakan termasuk laporan hasil penelitian

yang ditemukan dalam artikel, buku teks, prosiding, dan website, serta sumber lain yang dianggap relevan dengan topik penelitian (Zed, 2014). Metode penelitian kepustakaan menggunakan analisis kritis dan pendekatan deskriptif untuk menilai dan menyusun penelitian sebelumnya tentang subjek yang dikaji (Saputra et al., 2023). Dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan artikel dari jurnal Google Scholar dan Google Book yang berkaitan dengan aplikasi pembelajaran online. Kemudian, mereka mengelompokkan artikel-artikel tersebut berdasarkan aplikasi pembelajaran online secara keseluruhan. Nama penulis, judul, tahun terbit, jenis jurnal, dan hasil penelitian disertakan dalam metadata artikel yang relevan. Setelah itu, peneliti memeriksa dan menganalisis artikel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berbagai platform atau aplikasi yang bisa diakses dan digunakan sebagai media pembelajaran untuk menunjang terselenggaranya pembelajaran daring. Terdapat setidaknya tiga model pembelajaran daring: Online collaborative learning (OCL), Online Distance Learning (ODL), dan Online Courseware (OC). Ketiganya menggunakan internet dan website untuk mengajar, tetapi sangat berbeda dalam teori, strategi, dan teknologi pembelajaran mereka. OCL mewajibkan guru untuk memainkan peran penting, menekankan pada wacana atau diskusi antara siswa dan kolaborasi satu sama lain; ODL menggunakan model korespondensi untuk menyajikan kursus, komunikasi individual dengan tutor, dan pembelajaran individual; dan OC didasarkan pada pembelajaran individual menggunakan perangkat kursus yang tersedia tanpa instruktur atau interaksi sesama siswa (Nugraha, 2024). Pembelajaran melalui internet adalah salah satu metode yang dapat digunakan untuk menyesuaikan dengan era industri 4.0, yang menekankan penyesuaian pendidikan dengan kemajuan teknologi. Di mana sumber daya manusia yang berkualitas ditentukan oleh pendidikan sebagai dasar. Saat ini terdapat beragam aplikasi pembelajaran daring yang tersedia secara gratis seperti Zoom, Google Classroom, Telegram, atau Web yang dibuat khusus untuk pembelajaran. Pembelajaran daring memerlukan alat penunjang atau perangkat-perangkat mobile seperti smartphone atau telepon android, computer, laptop, dan tablet (Gunawan & Amaludin, 2021). Penjelasan

berbagai aplikasi pembelajaran daring tersebut sebagai berikut:

1. Sway

Sway adalah produk digital storytelling milik Microsoft yang memungkinkan semua orang menggunakannya untuk membuat presentasi, rangkuman, dan dokumen menarik lainnya. Para pendidik dapat membuat bahan ajar, memberikan materi yang lengkap untuk orang tua, memberi peserta didik sarana bercerita, dan banyak lagi. Selain itu, siswa akan menemukan cara baru untuk melakukan tugas sekolah, membuat portofolio, dan bahkan membuat laporan kelas (Ramdani et al., 2021). Dengan menggunakan Microsoft sway guru membuat media interaktif dan memiliki kapasitas penyimpanan yang lebih besar daripada Google Drive, sehingga mereka tidak perlu khawatir tentang penggunaan media video (Ardian et al., 2020). Selain itu, hasil penelitian mengungkapkan bahwa media sway yang diterapkan di kelas eksperimen sangat efektif terhadap *higher order thinking skill* (Larasati & Yuanta, 2021). Penelitian lain juga menemukan bahwa Pembelajaran online berbasis sway dapat meningkatkan prestasi siswa (Aprilia, 2022). Penelitian yang serupa juga mengatakan bahwa Kemampuan untuk menerapkan prinsip dasar dapat ditingkatkan melalui penggunaan pembelajaran online berbasis sway (Munawaroh, 2021). Kemudian Microsoft Sway layak digunakan sebagai instrument evaluasi (Siswanto et al., 2024). Hasil penelitian terkait Sway mengungkapkan bahwa Siswa sangat senang karena Sway digunakan sebagai alat pembelajaran (Merliana et al., 2021).

2. Wordwall

Wordwall adalah aplikasi media belajar yang digunakan sebagai alat penilai antara guru dan siswa. Selain itu, wordwall ini memiliki banyak pelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk siswa, seperti kuis, menjodohkan atau memasangkan pasangan, pencarian kata, dan kata acak. Aplikasi ini tersedia di browser, membuatnya mudah bagi pendidik untuk mengakses dan menggunakannya. Pengguna wordwall baru dapat menggunakan kreasi yang dibuat di situs web. Sangat mudah bagi pengguna baru Wordwall untuk menggunakan media ini dengan cara yang kreatif dan inovatif untuk pendidikan di kelas (Ramdani et al., 2021). Untuk membuat pembelajaran online tidak membosankan,

aplikasi Wordwall dapat digunakan. Aplikasi pembelajaran interaktif berbasis website resmi ini membantu siswa menyelesaikan soal-soal latihan. Aplikasi ini mencakup fitur seperti kuis, pencarian kata, pengejaran dalam labirin, permainan pencocokan, benar atau salah, dan benarkan kalimat (Savira & Gunawan, 2022). Penggunaan aplikasi Wordwall sangat efektif dalam pembelajaran online dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Aplikasi Wordwall membantu siswa mengingat pelajaran dan meningkatkan keinginan mereka untuk belajar (Lubis & Nuriadin, 2022).

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa Wordwall adalah media pembelajaran interaktif yang mudah digunakan dan dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar (Aidah & Nurafni, 2022). Melalui Wordwall terdapat respon positif pada siswa dalam pembelajaran (Al-qonita et al., 2023). Hal ini didukung karena Guru memahami penggunaan aplikasi Wordwall dalam kelas (Purnamasari et al., 2022). Selanjutnya, penelitian lain menjelaskan bahwa kemampuan siswa untuk memahami materi dengan menggunakan media wordwall dinilai sangat baik (Aeni et al., 2022). Kemudian terjadi Perubahan sikap siswa setelah pembelajaran dengan media Wordwal dapat dilihat dari metrik keaktifan siswa dan kriteria penilaian observasi (Nissa & Renoningtyas, 2021). Banyak penelitin lain menjelaskan bahwa Game edukasi berbasis Wordwall meningkatkan motivasi belajar (Nisa & Susanto, 2022). Penggunaan media Wordwall membantu siswa belajar (Permana & Kasrیمان, 2022).

3. Quizizz

Quizizz adalah sebuah aplikasi berbasis game yang menggabungkan berbagai permainan yang tidak biasa yang dapat digunakan untuk mengajar dengan cara yang menyenangkan. Quizizz memiliki fitur yang menarik, seperti karakter tema yang berbeda-beda, meme avatar, musik yang mengiringi permainan atau menghibur siswa saat mereka belajar, dan yang paling menarik adalah berlatih atau mengerjakan kuis yang dibuat oleh guru. Game edukasi ini juga dapat menjadi sarana untuk siswa bersaing dalam mengerjakan kuis untuk memperoleh skor yang tinggi (Mujahidin et al., 2021). Manfaat menggunakan aplikasi Quizizz adalah membuat proses pembelajaran online lebih variatif dan efisien. Kelebihan menggunakan aplikasi Quizizz adalah hasil belajar dapat dilihat secara

langsung. Penggunaan aplikasi Quizizz dapat mengevaluasi siswa secara mandiri (Haddar & Juliano, 2021).

Quizizz, platform pembelajaran berbasis permainan, memungkinkan guru membuat kuis yang dapat diakses siswa melalui berbagai perangkat yang terhubung ke internet, mulai dari komputer desktop hingga smartphone. Menurut penelitian, siswa yang menggunakan quizizz cenderung lebih memahami materi dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran tradisional. Ini karena Quizizz meminta siswa bekerja sama untuk menyelesaikan kuis dan membantu mereka berdebat dan mendefinisikan ide-ide secara lebih mendalam (Yatimah et al., 2024). Aplikasi Quizizz dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif jika guru memperhatikan kebutuhan, kekurangan, dan perbedaan siswa atau peserta didik mereka (Salsabila et al., 2020).

4. Google classroom

Beberapa keuntungan Classroom adalah sebagai berikut: 1) Aplikasi dapat diakses dan digunakan secara gratis; 2) memiliki kapasitas penyimpanan data yang besar, kira-kira 15 GB; 3) terhubung dengan aplikasi Google Drive dan Google Calender; 4) mudah digunakan pada PC, laptop, dan ponsel pintar; 5) dapat diakses kapan saja dan di mana saja; 6) tidak membutuhkan banyak bandwidth atau kuota akses; dan 8) mempermudah akses ke aplikasi (Rohman, 2021). Hasil penelitian menunjukkan bahwa Mayoritas siswa yang menggunakan aplikasi belajar Google Classroom dapat meningkatkan hasil belajar mereka dengan membuat tugas lebih mudah, menjadi lebih mahir dalam menggunakan rekomendasi teknologi dan informasi, dan mendapatkan hasil belajar mereka dengan cepat (Marbun & Sinaga, 2021). Selanjutnya terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan google classroom terhadap efektifitas pembelajaran (Nainggolan & Manalu, 2021). Selain itu, penggunaan Google Classroom efektif dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa (Nainggolan & Manalu, 2021). Hasil belajar dipengaruhi secara signifikan dan positif oleh Google Classroom (Destyana & Surjanti, 2021).

5. Zoom

Selama pandemi, aplikasi Zoom memiliki banyak manfaat bagi guru dan siswa. Manfaat bagi guru termasuk memudahkan mencapai tujuan pembelajaran, memudahkan interaksi dengan siswa, memberikan variasi dalam

pembelajaran online, dan menciptakan pembelajaran online yang aktif. Manfaat bagi siswa termasuk memudahkan pemahaman materi, meningkatkan semangat belajar online, dan menghilangkan rasa bosan (Kuntarto et al., 2021). Beberapa penelitian tentang aplikasi zoom menunjukkan bahwa menggunakan zoom meningkatkan kemampuan siswa untuk bekerja sama (Alfaeni et al., 2022). Dengan memiliki kemampuan untuk bertatap muka dan berkomunikasi secara lisan, peserta didik dapat merespon dengan baik proses pembelajaran guru (Arlianti et al., 2021).

6. Kahoot

Kahoot menggabungkan elemen pembelajaran dan hiburan dalam format kuis interaktif. Pertanyaan dan jawaban diproyeksikan di layar bersama, dan siswa atau peserta menggunakan perangkat pribadi mereka untuk menjawab. Ini membuat pengalaman belajar yang unik. Memungkinkan siswa berpartisipasi dalam pembelajaran secara aktif daripada hanya menerima informasi secara pasif. Kahoot mendorong siswa untuk lebih fokus dan terlibat dalam pelajaran dengan menampilkan skor secara real time dan memberikan umpan balik instan (Ramdani et al., 2021).

Kahoot sangat membantu mendorong siswa. Kahoot tidak hanya membantu siswa memahami topik pelajaran tetapi juga mendorong mereka untuk terus belajar dengan memungkinkan guru membuat kuis yang menantang dan menarik. Kahoot memiliki banyak manfaat. Ini meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, membuat pembelajaran lebih menyenangkan, dan memungkinkan penilaian formatif (Yatimah et al., 2024). Kahoot memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar, motivasi siswa untuk belajar, dan tingkat keefektifan siswa dalam belajar (Putra & Kesi, 2020). Peserta didik membutuhkan pembelajaran yang tidak monoton, jadi media Kahoot digunakan sebagai variasi dalam pelajaran. Anak-anak merasa senang ketika pelajaran berlangsung (Bunyamin et al., 2020). Selain itu, penelitian mengungkapkan bahwa Media pembelajaran Kahoot yang efektif digunakan oleh guru di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ditemukan bahwa terdapat beberapa aplikasi pembelajaran daring yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu: 1)

Sway: dengan menggunakan Microsoft sway guru dapat membuat media interaktif dan memiliki kapasitas penyimpanan yang besar. 2) Wordwall: Media pembelajaran ini merupakan aplikasi interaktif berbasis website resmi yang berguna untuk membuat soal-soal Latihan siswa yang didalamnya terdapat seperti kuis, mencari kata, pengejaran dalam labirin, benar atau salah, permainan pencocokan, benarkan kalimat dan lain-lain 3) Quizizz: sebuah aplikasi berbasis game, yang didalamnya terdapat permainan yang tidak biasa, karena didalamnya dapat digunakan sebagai edukasi dalam pembelajaran yang menyenangkan. 4) Google Classroom: aplikasi belajar Google Classroom dapat meningkatkan efektivitas belajarnya yaitu mempermudah dalam mengerjakan tugas, terampil menggunakan saran teknologi dan informasi dan bisa dengan cepat mengetahui hasil belajarnya. 5) Zoom: Manfaat bagi guru diantaranya memudahkan mencapai tujuan pembelajaran, memudahkan berinteraksi bersama siswa, memberikan variasi dalam pembelajaran daring, menciptakan pembelajaran daring yang aktif, sedangkan manfaat penggunaan zoom bagi siswa diantaranya memudahkan memahami materi, meningkatkan semangat belajar daring, menghilangkan rasa bosan belajar daring. 6) Kahoot: menggabungkan aspek edukatif dan hiburan dalam format kuis interaktif, di mana pertanyaan dan jawaban diproyeksikan di layar bersama, sementara siswa atau peserta menjawab melalui perangkat pribadi mereka. Beberapa aplikasi ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi belajar serta berpikir kritis siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih di sampaikan kepada pihak-pihak yang berkontribusi dalam penyusunan artikel ini teman-teman yang telah berpartisipasi aktif dalam membantu proses penelitian sehingga artikel dapat tersusun.

REFERENSI

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, & Nursaadah, R. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6).
- Aidah, N., & Nurafni. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada

- Pembelajaran IPA Kelas IV di SDN Ciracas 05 Pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2).
- Alfaeni, D., Nurkanti, M., & Halimah, M. (2022). Kemampuan Kolaborasi Siswa Melalui Model Project Based Learning Menggunakan Zoom Pada Materi Ekosistem. *BIOEDUKASI Jurnal Pendidikan Biologi*, 13(2).
- Al-qonita, A. S., Aliputri, N. U., & Kinasih, P. P. (2023). Literature Review: efektivitas aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan*.
- Aprilia, C. (2022). Penerapan Pembelajaran Daring Menggunakan Model Problem Based Learning Berbasis Microsoft Teams Dan Sway Pada Materi Ekosistem Kelas X SMA N 1 Banyumas. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(3).
- Ardian, S., Hasanah, W. K., & Rana, F. I. (2020). Pemanfaatan Microsoft Sway dan Microsoft Form Sebagai Media Interaktif dalam Pembelajaran Sejarah. *Bihari Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah*, 3(2).
- Arlianti, Pangestika, R. R., & Ngazizah, N. (2021). Analisis Respon Dan Keaktifan Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Daring Menggunakan Zoom. *Jurnal Dharma PGSD*, 1(2).
- Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas Jurnal Kehumasan Unipersitas Pendidikan Indonesia*, 3(1).
- Destyana, V. A., & Surjanti, J. (2021). Efektivitas Penggunaan Google Clasroom dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelsjrsn Ekonomi. *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3).
- Gunawan, Y. I. P., & Amaludin, A. (2021). Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Dalam Jaringan Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Madaniyah*, 11(2).
- Haddar, G. Al, & Juliano, M. A. (2021). Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Research & Learning in Education*, 3(6).
- Kuntarto, E., Sofwan, M., & Mulyani, N. (2021). Analisis Manfaat Penggunaan Aplikasi Zoom dalam Pembelajaran Daring Bagi Guru dan Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1).
- Larasati, D. A., & Yuanta, F. (2021). Efektivitas Media Microsoft 365: Sway terhadap High Order Thingking Skill dalam Pembelajaran Daring di Era Society 5.0. *Jurnal Basicedu*, 5(6).
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas Aplikasi wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4).
- Marbun, J., & Sinaga, S. J. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Google Classroom dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar Mahasiswa Berbasis Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(5).
- Ma'ruufah, M. A., Gestardi, R., & Chumdari. (2021). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Daring Era Covid-19 Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 9(1).
- Merliana, A., Aprily, N. M., & Agustini, A. (2021). Penggunaan Aplikasi Sway Sebagai Media Pembelajaran IPS SD Mengenai Materi Kegiatan Ekspor dan Impor. *Indonesia Journal Of Primary Education*, 5(2).
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., & Hasanah, A. L. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative Reserarch & Learning in Primary Education*, 1(2).
- Munawaroh, S. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Aplikasi Sway pada Mata Pelajaran Produksi Olahan Diversifikasi Hasil Perikanan. *Jurnal Kreatif Online*, 9(1).
- Mustofa, M., Bara, A. B., & Khusaini, F. (2023). *Metode Penelitian Kepustakaan (Library Research)*. Get Press Indonesia.
- Nainggolan, A. P., & Manalu, R. B. B. (2021). Pengaruh Penggunaan Google Clasroom Terhadap efektifitas Pembelajaran. *Journal Coaching Education Sports*, 1(2).
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1).
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran

- Wordwall untuk Meningkatkan Minat Motivasi Belajar siswa Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5).
- Nugraha, D. (2024). *Pembelajaran Daring, Literasi Digital, dan Perilaku Bermedia Sosial*. CV. Adanu Abimata.
- Pamungkas, D. A., Imron, A., Marzuqi, M. I., & Larasati, D. A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 10(1).
- Permana, S. P., & Kasriman. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5).
- Purnamasari, S., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1).
- Putra, A., & Kesi, A. (2020). Systematic Literature Review: Penggunaan Kahoot Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2).
- Ramdani, N. S., Nugraha, H., & Hadiapurwa, A. (2021). Potential Utilization Of Tiktok Social Media As Internal Learning Media Online Learning. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2).
- Rohman, A. (2021). *Panduan Praktis Pembelajaran Daring dengan Google Classroom dan Google Meet*. PT Elex Media Komputindo.
- Salim, M. (2023). Inovasi Pembelajaran Daring Pasca Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4).
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2).
- Santosa, M. H. (2022). *Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran Daring Guru-Guru Di Indonesia*. Nilacakra.
- Saputra, M. R. A., Chalid, F. I., & Budianto, H. (2023). *Metode Ilmiah & Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kepustakaan (Bahan Ajar Madrasah Riset)*. Nizamia Learning Center.
- Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4).
- Siregar, W. V., Hasibuan, A., & Nurdin, M. D. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Pembelajaran Daring Untuk Membangun Generasi Hebat. *Jurnal Vokasi*, 5(2).
- Siswanto, D. H., Alghiffari, E. K., & Andriyani. (2024). Pengembangan Alat Evaluasi Berpikir Kreatif Berbasis Aplikasi Microsoft Sway pada Materi Teorema Pythagoras. *Jurnal Praktik Baik Pembelajaran Sekolah Dan Pesantren*, 3(2).
- Yatimah, D., Ansori, Hermawan, Y., & Alhadihaq, M. Y. (2024). *Pemanfaatan Platform Digital untuk Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. CV. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Zed, M. (2014). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.