

# Urgensi Kemajuan Teknologi dalam Penerapan Kurikulum Merdeka: Pemanfaatan Aplikasi *Wordwall* sebagai Solusi Asesmen Pembelajaran yang Menyenangkan

Maratul Qiftiyah<sup>1</sup>, Yanti Kusuma<sup>2</sup>, Noven Kusainun<sup>3</sup>

<sup>1</sup>STIT Darul Fattah Bandar Lampung, Indonesia

<sup>2</sup>SDN Cepoko, Indonesia

<sup>3</sup>STAI Darul Huda, Indonesia

[maratulqiftiyah@gmail.com](mailto:maratulqiftiyah@gmail.com)<sup>1</sup>, [yantikusuma97@gmail.com](mailto:yantikusuma97@gmail.com)<sup>2</sup>, [novenkusainun@gmail.com](mailto:novenkusainun@gmail.com)<sup>3</sup>

## Keywords:

Technology, Wordwall Application, Assessment.

**Abstract:** One of the supporting factors for implementing an independent curriculum is using technology in the learning process. The role of technology today is very influential in learning. Current technology is also needed to implement assessments that are oriented toward student activity. Currently, inspections can be carried out online, one of which is using the wordwall application. This research aims to carry out assessments using technology, namely by developing learning reflections through the wordwall application. This research uses descriptive research using a qualitative approach with a literature study. The data collected in this research came from the Google Scholar database which was relevant to this research. Based on the research that has been carried out, the results show that implementing the learning process by applying technological advances in conducting assessments can help educators assess the level of understanding of students in participating in a fun learning process. Educators can also use the wordwall application to create innovations from the features on the wordwall so that they can support success in learning.

## Kata Kunci:

Teknologi, Aplikasi Wordwall, Asesmen.

**Abstrak:** Faktor pendukung penerapan kurikulum merdeka salah satunya adalah penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Peran teknologi saat ini sangat berpengaruh dalam pembelajaran. Teknologi saat ini juga diperlukan dalam pelaksanaan asesmen yang berorientasi pada keaktifan peserta didik. Pelaksanaan asesmen pada saat ini dapat dilakukan dengan online, salah satunya menggunakan aplikasi *wordwall*. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan asesmen menggunakan teknologi yaitu dengan mengembangkan refleksi pembelajaran melalui aplikasi *wordwall*. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif melalui pendekatan kualitatif dengan studi literatur. Data yang dikumpulkan pada penelitian ini berasal dari database *Google Scholar* yang relevan dengan penelitian ini. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mendapatkan hasil bahwa pelaksanaan proses pembelajaran dengan menerapkan kemajuan teknologi dalam melakukan asesmen dapat membantu pendidik dalam melakukan penilaian tingkat pemahaman peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran yang menyenangkan. Pendidik juga dapat memanfaatkan aplikasi *wordwall* untuk menciptakan inovasi dari fitur-fitur yang ada pada *wordwall* sehingga dapat menunjang keberhasilan dalam pembelajaran.

## Article History:

Received: 19-08-2024

Online : 20-08-2024



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



## **A. LATAR BELAKANG**

Kurikulum merdeka menyediakan konsep pembelajaran yang menyenangkan untuk mewujudkan pembelajaran yang membebaskan. Pembelajaran yang dimaksud adalah seluruh rangkaian kegiatan belajar mengajar mulai dari perencanaan, proses pembelajaran, dan penilaian. Keberadaan kurikulum merdeka menjadi bentuk pembaruan dan solusi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Keberhasilan penerapan kurikulum merdeka membutuhkan kerja sama dari semua pihak yang terlibat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Hal ini senada dengan ungkapan (Nirmala et al., 2023; Sumarsih et al., 2022) terkait beberapa hal yang mendasari pentingnya penerapan kurikulum merdeka adalah globalisasi yang semakin pesat, daya saing antarbangsa, dan pemberdayaan peserta didik untuk menjadi generasi yang mandiri, kritis, dan inovatif. Lebih lanjut dapat dikatakan bahwa kurikulum merdeka berfokus pada pengembangan skills peserta didik yang diperlukan dalam menghadapi tantangan bangsa di masa depan. Hal tersebut diwujudkan dengan menyeimbangkan materi pelajaran yang difokuskan pada muatan-muatan esensial dan disesuaikan dengan fase perkembangan peserta didik (Faisal et al., 2024; Mujiburrahman et al., 2023).

Jika dikaitkan dengan hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022, Indonesia masih tertinggal jauh dibandingkan dengan negara-negara yang kualitas pendidikannya sudah tinggi. Skor PISA Indonesia pada tahun 2022 dapat dikatakan yang terendah jika dibandingkan dengan perolehan skor keikutsertaan Indonesia pada PISA tahun-tahun sebelumnya yaitu 2000-2018. Meskipun peringkatnya meningkat tetapi skornya menurun sehingga menjadi tantangan bagi pendidikan di Indonesia untuk terus melakukan perbaikan. Kemampuan yang masih harus ditingkatkan lagi di antaranya adalah kemampuan dalam hal literasi, matematika, dan sains (Kusumawardani et al., 2018; OECD, 2023; Saputra, 2016).

Hasil PISA mencerminkan kesenjangan antara tujuan pendidikan dengan kondisi pembelajaran yang terjadi di Indonesia. Mengarah pada konsep pembelajaran kurikulum merdeka, suatu pembelajaran dapat dikatakan ideal jika pembelajaran dilaksanakan secara fleksibel dan relevan dengan perkembangan peserta didik. Artinya pembelajaran memfasilitasi setiap kemampuan peserta didik yang beragam dan bersifat menyenangkan. Peserta didik sebagai subjek belajar memiliki hak untuk mengembangkan kemampuan yang menjadi minat dan bakatnya. Begitu pula yang seharusnya diterapkan pada kegiatan penilaian atau yang saat ini lebih dikenal dengan istilah asesmen. Asesmen lebih luas dari penilaian karena mencakup seluruh upaya untuk mengumpulkan informasi terkait capaian hasil belajar peserta didik. Berdasarkan waktu pelaksanaannya, asesmen pada kurikulum merdeka secara umum terbagi menjadi dua macam yaitu asesmen formatif dan asesmen sumatif. Asesmen formatif adalah asesmen yang dilakukan di awal dan pada saat proses pembelajaran, sedangkan asesmen sumatif adalah asesmen yang pelaksanaannya di akhir pembelajaran (Andina et al., 2023; Cannavaro et al., 2024; Nur Budiono & Hatip, 2023). Kedua asesmen tersebut memiliki peranan yang sama-sama penting sehingga harus dilaksanakan sesuai dengan prinsip-prinsip asesmen yang terdapat dalam kurikulum merdeka.

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan asesmen yaitu (1) terintegrasi dalam proses pembelajaran, (2) dilaksanakan secara fleksibel, (3) adil, proporsional, dan valid, (4) mudah dipahami dan informatif, dan (5) hasil asesmen bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Arifin, 2013; Fernandez et al., 2024; Mujiburrahman et al., 2023). Prinsip-prinsip tersebut sesuai dengan tujuan utama dari asesmen yaitu mengumpulkan

informasi yang nyata tentang perkembangan peserta didik dalam belajar. Tujuan yang lebih luasnya adalah menentukan efektivitas program-program pendidikan yang telah dilaksanakan sehingga diperoleh gambaran tentang tindak lanjutnya (Adzkie et al., 2024).

Kajian terdahulu tentang pelaksanaan asesmen di sekolah dasar mengemukakan bahwa terdapat beberapa kendala yang dialami oleh pendidik. Kendala tersebut adalah belum sepenuhnya memahami pembuatan instrumen asesmen dan pengelolaan asesmen (Indriani & Qiftiyah, 2021). Penerapan kurikulum merdeka juga memiliki kendala contohnya pada waktu pelaksanaan, bentuk soal, dan media (Serani & Hairida, 2024). Kesulitan-kesulitan yang dialami pendidik dalam pelaksanaan asesmen juga menunjukkan bahwa pemahaman tentang kurikulum merdeka belum memadai. Salah satu penelitian mengkaji penyebabnya yaitu masih terbatasnya pelatihan bagi pendidik baik tentang kurikulum merdeka pada umumnya atau pelatihan tentang asesmen pada kurikulum merdeka. Meskipun sudah ada upaya pengadaan pelatihan tetapi masih terbatas waktu dan pelaksanaannya jika dibanding dengan banyaknya komponen kurikulum yang harus dipahami (Alimuddin, 2023).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan pendidik untuk melaksanakan asesmen yang menyenangkan di sekolah dasar adalah dengan memanfaatkan teknologi digital. Contohnya yaitu aplikasi *wordwall*. *Wordwall* dapat menjadi media dalam pelaksanaan asesmen karena bersifat interaktif sehingga keaktifan peserta didik dalam proses asesmen dapat terfasilitasi. Ciri yang menonjol dari aplikasi *wordwall* adalah menyediakan banyak jenis permainan sehingga memunculkan kesan yang menyenangkan. Pendidik dapat memodifikasi soal dalam bentuk kuis, memasang kata, menyusun kata, dan sebagainya (Lestari et al., 2023; Triaswari et al., 2023). Jika dikaitkan dengan karakter pada peserta didik, *wordwall* juga menjadi media asesmen yang relevan karena peserta didik di sekolah dasar suka bermain dan belajar yang disajikan dalam bentuk permainan.

*Wordwall* dapat menjadi media asesmen yang relevan dengan kurikulum merdeka karena fleksibilitasnya. Aplikasi ini dapat digunakan di semua jenjang pendidikan termasuk di sekolah dasar. Selain itu manfaat lainnya dari penggunaan aplikasi *wordwall* dalam asesmen adalah meningkatkan minat peserta didik dalam belajar (Etika Sari et al., 2023; Herta et al., 2023; Mujahidin et al., 2021). Hal tersebut dapat terjadi karena fitur-fitur yang tersedia dalam *wordwall* membangun rasa ingin tahu dan keaktifan peserta didik. Terciptanya asesmen yang menyenangkan menjadi indikator terlaksananya kurikulum merdeka yang memberi keleluasaan bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuannya.

Temuan-temuan pada penelitian terdahulu membuktikan dengan jelas bahwa teknologi menjadi faktor penting yang mendukung keberhasilan penerapan kurikulum merdeka khususnya dalam hal asesmen. Teknologi sudah menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar. Pendidik pada pelaksanaan kurikulum merdeka sudah seharusnya sadar akan pentingnya penggunaan teknologi. Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk melakukan asesmen menggunakan teknologi yaitu dengan mengembangkan refleksi pembelajaran melalui aplikasi *wordwall*.

## **B. METODE**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif melalui pendekatan kualitatif dengan studi literatur. Studi literatur melibatkan penelitian dan penyiapan berbagai sumber ilmiah yang diterbitkan. Peneliti menggunakan data dari database Google Scholar yang berkaitan dengan penelitian ini. Penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap berdasarkan studi literatur. Tahapan-tahapan tersebut adalah tahap identifikasi, tahapan seleksi, tahapan verifikasi serta

tahapan kombinasi dan menyimpulkan. Tahap identifikasi, peneliti mencari referensi dengan menggunakan kata kunci yang sesuai dengan topik/masalah yang peneliti selidiki, yaitu penggunaan aplikasi *wordwall* di sekolah dasar. Tahap kedua adalah seleksi, peneliti akan memilih dan melakukan pengelompokan sesuai dengan tujuan penelitian ini. Selanjutnya tahap verifikasi yaitu tahap pemeriksaan artikel/referensi untuk dianalisis dan dinilai berdasarkan kriteria yang ditentukan. Pada tahap terakhir yaitu tahapan literatur masuk pada sintesis yang hasilnya dipadukan atau dibenturkan dengan teori.

## **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Kemajuan Teknologi dalam Penerapan Kurikulum Merdeka**

Kurikulum bersifat dinamis karena senantiasa menyesuaikan diri dengan perkembangan dan tantangan zaman. Semakin maju peradaban suatu negara maka semakin sulit pula tantangan yang dihadapinya. Seiring dengan semakin ketatnya persaingan ilmu pengetahuan secara internasional, Indonesia perlu tetap kompetitif dalam persaingan global untuk meningkatkan integritas nasionalnya. Oleh karena itu, untuk menjawab tantangan yang dihadapi dunia pendidikan, sangat diperlukan kurikulum yang ketat dan implementasinya untuk meningkatkan kinerja pendidikan yang tertinggal jauh dibandingkan negara-negara maju di dunia.

Teknologi adalah elemen penting yang meningkatkan pengajaran di kelas. Di era digitalisasi, para pendidik berkomitmen untuk mengenalkan peserta didik pada prinsip-prinsip kemajuan manusia dan percaya bahwa teknologi pendidikan dapat mendukung pendidik, peserta didik, dan sekolah dalam menerapkan kurikulum mereka sendiri. Pengertian teknologi adalah suatu kumpulan pengetahuan yang berfokus pada bagaimana perilaku manusia mempengaruhi perkembangan pola hidup manusia. Perkembangan teknologi memberikan dampak yang besar terhadap kehidupan manusia, salah satunya pada aspek pendidikan (Acep Ruswan et al., 2024; Rosmana et al., 2023).

Transformasi pendidikan di era digital menuntut pendidik dan peserta didik untuk mampu berkomunikasi secara efektif dan beradaptasi dengan kemajuan teknologi yang pesat (Ghufron, 2018; Hilda Wahyuni, 2021; Qiftiyah, 2023). Teknologi pendidikan memberikan kerangka kerja yang dapat mendukung penerapan kurikulum merdeka secara efektif. Teknologi pendidikan memungkinkan akses yang mudah dan fleksibel terhadap sumber daya pembelajaran, memfasilitasi komunikasi dan kolaborasi, serta menyediakan alat yang efisien untuk memantau dan mengevaluasi kemajuan pembelajaran (Fitriah Handayani et al., 2023).

Di era globalisasi, teknologi memegang peranan yang sangat penting karena merupakan aset terpenting dalam persaingan global. Negara-negara berlomba meningkatkan kualitas pendidikan khususnya di bidang pendidikan teknologi dan informasi sebagai sarana pembelajaran (Aulia et al., 2024). Teknologi dalam pembelajaran juga berdampak pada tantangan pendidikan. Meskipun kehadiran teknologi sebenarnya memberikan dampak positif yang sangat menunjang kegiatan pendidikan, namun juga membawa tantangan tersendiri baik bagi peserta didik maupun pendidik. Seiring berkembangnya teknologi, teknologi pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif, melakukan eksperimen, mengambil keputusan yang mempengaruhi hasil yang mereka hadapi, dan menerima umpan balik segera atas kinerja mereka (Habsy et al., 2024; Rahayu et al., 2022). Kurikulum merdeka juga memberikan kebebasan kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang mendidik dan menyenangkan. Kompetensi pedagogik yang ada saat ini juga mencakup kemampuan pendidik

dalam memodelkan dan melaksanakan proses pembelajaran (Ariga, 2023; Fitriah Handayani et al., 2023).

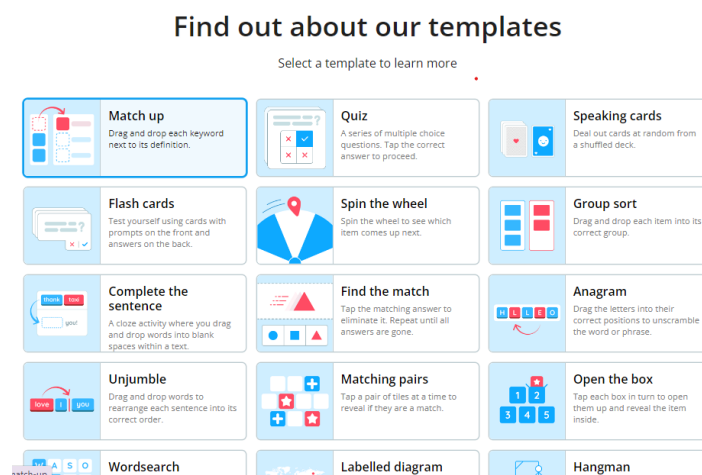
## 2. Prinsip Asesmen

Berikut ini prinsip-prinsip dalam asesmen, diantaranya:

- Asesmen merupakan bagian terpadu dari proses pembelajaran, fasilitasi pembelajaran, dan penyediaan informasi yang holistik, sebagai umpan balik untuk pendidik, peserta didik, dan orang tua/wali agar dapat memandu mereka dalam menentukan strategi pembelajaran selanjutnya.
- Asesmen dirancang dan dilakukan sesuai dengan fungsi asesmen tersebut, dengan keleluasaan untuk menentukan teknik dan waktu pelaksanaan asesmen agar efektif mencapai tujuan pembelajaran.
- Asesmen dirancang secara adil, proporsional, valid, dan dapat dipercaya (reliable) untuk menjelaskan kemajuan belajar, menentukan keputusan tentang langkah selanjutnya, dan sebagai dasar untuk menyusun program pembelajaran yang sesuai ke depannya.
- Laporan kemajuan belajar dan pencapaian peserta didik bersifat sederhana dan informatif, memberikan informasi yang bermanfaat tentang karakter dan kompetensi yang dicapai, serta strategi tindak lanjut.
- Hasil asesmen digunakan oleh peserta didik, pendidik, tenaga kependidikan, dan orang tua/wali sebagai bahan refleksi untuk meningkatkan mutu pembelajaran (Adzkie et al., 2024; Faisal et al., 2024).

## 3. Aplikasi *Wordwall* sebagai Asesmen Pembelajaran yang Menyenangkan

*Wordwall* merupakan sebuah aplikasi berbasis *website* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif antara pendidik dengan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran maupun asesmen yang menyenangkan dengan menggunakan *games* berupa kuis, pencarian kata, menjodohkan, mengelompokkan, anagram, dan lain-lain (Aliatunisa, 2024; Lestari et al., 2023).



**Gambar 1.** Tampilan Template Aplikasi *Wordwall*

Terdapat berbagai fitur yang disediakan dalam laman aplikasi *wordwall* diantaranya :

- a. *Match Up*  
Permainan menjodohkan yang didesain untuk menjawab pertanyaan dengan cara menarik jawaban ke tabel sebelahnya.
- b. *Quiz*  
Pertanyaan-pertanyaan yang dibuat dilengkapi dengan berbagai pilihan jawaban, peserta didik hanya bisa memilih satu jawaban yang paling benar.
- c. *Open the Box*  
Desain pertanyaan yang dibuat dalam beberapa kotak sehingga peserta didik diminta untuk memilih kotak yang tersedia dengan cara mengklik satu per satu, kemudian muncul pertanyaan dan jawaban yang benar.
- d. *Flash Cards*  
Pertanyaan dibuat dengan menampilkan gambar dan pilihan jawaban yang disediakan adalah benar atau salah, sehingga peserta didik diminta untuk memilih jawaban yang paling benar.
- e. *Spin the Wheel*  
*Games* yang memuat beberapa pertanyaan dengan desain roda putar, ketika roda yang diputar telah berhenti dan panah menunjuk ke salah satu soal maka peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan tersebut.
- f. *Find the Match*  
Peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan yang tersedia dengan cara mengetuk jawaban dengan berbagai pilihan jawaban yang ditampilkan (Marhaeni et al., 2023; Triaswari et al., 2023).

#### **4. Langkah Pembuatan Soal Asesmen Menggunakan Aplikasi *Wordwall***

- a. Langkah pertama yang dilakukan adalah membuat akun *wordwall* pada laman <https://wordwall.net/> kemudian klik menu “*sign up*” masukkan alamat email dan *password*.
- b. Selanjutnya mulai membuat aktivitas, klik menu “*Create your first activity now*” pilih fitur template sesuai dengan kebutuhan.
- c. Setelah memilih salah satu fitur template, misalnya “*Spin the Wheel*” kemudian klik menu “*Spin the Wheel*” dan mulai membuat pertanyaan untuk asesmen pembelajaran.
- d. Langkah terakhir setelah semua aktivitas terisi klik menu “*done*”
- e. Contoh soal asesmen menggunakan aplikasi *wordwall* dapat dilihat pada link berikut: <https://wordwall.net/resource/75973212>

#### **5. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Wordwall***

- a. Penerapan aplikasi *wordwall* memiliki kelebihan sebagai berikut: (1) Aplikasi *Wordwall* sangat menarik bagi peserta didik, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan minat belajar peserta didik; (2) Meningkatkan kreativitas pendidik dalam membuat asesmen pembelajaran; (3) Menciptakan suasana belajar sambil bermain yang menyenangkan; (4) Aplikasi sangat mudah digunakan dan bersifat fleksibel; dan (5) Peserta didik dengan mudah mengikuti dan mendapat kesan yang menyenangkan dengan membuat penemuan yang lebih bermakna.
- b. Adapun kekurangan penggunaan *wordwall* adalah sebagai berikut: (1) *Wordwall* tidak dapat digunakan untuk semua materi pelajaran karena akan membuat peserta didik letih;

dan (2) Pendidik perlu membuat penggunaan *wordwall* semenarik mungkin dan menyesuaikan dengan materi yang akan diberikan (Mujahidin et al., 2021).

#### D. SIMPULAN DAN SARAN

*Wordwall* merupakan sebuah aplikasi berbasis *website* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif antara pendidik dengan peserta didik untuk menciptakan proses pembelajaran dan asesmen yang menyenangkan dengan menggunakan *games* berupa kuis, pencarian kata, menjodohkan, mengelompokkan, anagram, dan lain-lain. Terdapat berbagai fitur yang disediakan dalam laman aplikasi *wordwall* diantaranya: *Match Up, Quiz, Open the Box, Flash Cards, Spin the Wheel, dan Find the Match*.

Aplikasi *wordwall* sangat menarik bagi peserta didik karena dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan minat belajar. Selain itu, pendidik dapat meningkatkan kreativitasnya dalam membuat asesmen pembelajaran dan menciptakan suasana pembelajaran sambil bermain yang menyenangkan. Aplikasi *wordwall* sangat mudah digunakan dan bersifat fleksibel, sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahaminya dan mendapat kesan yang menyenangkan dalam membuat penemuan yang lebih bermakna.

#### REFERENSI

- Acep Ruswan et al. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia*, 8(1), 4007–4016. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.13009>
- Adzka, U., Jl, A., Paneh, T., Korong, N., Kuranji, K., & Padang, K. (2024). *Asesmen dalam Pendidikan: Memahami Konsep, Fungsi dan Penerapannya* Natasya Lady Munaroh mengumpulkan informasi guna membuat keputusan yang tepat terkait siswa, kurikulum, 3(3), 281–297.
- Aliatunisa, N. (2024). *Penggunaan Aplikasi Game Wordwall Pada Mata Pelajaran Akidah Materi Iman Kepada Para Malaikat*. 2(5), 220–230.
- Alimuddin, J. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar Implementation of Kurikulum Merdeka in Elementary Scholl. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 4(02), 67–75.
- Andina, F. N. A., Subayani, N. W., & Marzuki, I. (2023). Analisis Kesiapan Guru Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Js (Jurnal Sekolah)*, 7(3), 392. <https://doi.org/10.24114/js.v7i3.44647>
- Arifin, Z. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Ariga, S. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pasca Pandemi Covid-19. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 662–670. <https://doi.org/10.56832/edu.v2i2.225>
- Aulia, A. F., Asbari, M., & Wulandari, S. A. (2024). Kurikulum Merdeka: Problematik Guru dalam Implementasi Teknologi Informasi pada Proses Pembelajaran. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(2), 65–70.
- Cannavaro, J., Asbari, M., & Nurmayanti, R. (2024). Transformasi Pendidikan: Memperkuat Kecerdasan Sosial dan Emosional Anak di Era Disrupsi. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(3), 1–6.
- Etika Sari, R., Fitria, L., & Tarisa, V. (2023). Studi Literatur Tentang Penggunaan Media Web Wordwall Sebagai Sarana Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 02(01), 37–49.
- Faisal, R., Subandiah, H., & Fanani, Z. (2024). Implementasi Dan Permasalahan Asesmen Formatif Dalam Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Teks Ceramah Di Sma Muhammadiyah 10 Surabaya. *Hasta Wiyata*, 7(1), 1–12. <https://doi.org/10.21776/ub.hastawiyata.2024.007.01.01>

- Fernandez, A. J., Kaluge, A. H., Lakapu, M., Gracia, M., Gawa, M., & Paulus, A. Y. (2024). Peningkatan Pemahaman Konsep Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Smpn 1 Semau Selatan. *Community Development Journal*, 5(1), 2554–2560.
- Fitriah Handayani et al. (2023). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Mendukung Efektivitas Pelaksanaan Kurikulum Merdeka Belajar Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 1265–1271. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/20755/14904>
- Ghufron, M. . (2018). Revolusi Industri 4.0: Tantangan, Peluang, Dan Solusi Bagi Dunia Pendidikan. *Seminar Nasional Dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat 2018*, 1(1), 332–337.
- Habsy, B. A., Rohida, A. I., Sudarsono, M., Firdaus, M., Anzhani, V. A., & Guru, P. P. (2024). Tantangan Pendidikan Abad Ke-21: Pemikiran Ki Hajar Dewantara dan Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 5065–5077.
- Herta, N., Nupus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Seminat Nasional Paedagoria*, 3, 527–532. <https://wordwall.net/>
- Hilda Wahyuni, M. (2021). Transformasi Pendidikan: Peran Teknologi Digital Dalam Mendukung Efektivitas Pelaksanaan Kurikulum Merdeka Belajar Di Era Digitalisasi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 27(2), 635–637.
- Indriani, M., & Qiftiyah, M. (2021). Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Instant Assessment terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(2). <https://doi.org/10.24042/terampil.v7i2.6373>
- Kusumawardani, D. R., Wardono, & Kartono. (2018). Pentingnya Penalaran Matematika dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1(1).
- Lestari, M. K., Restian, A., & Supradana, A. (2023). Implementasi Media Wordwall Gameshow untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika kelas 1 dalam Merdeka Belajar. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 6(2), 117–124. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/pendekar/article/view/15346>
- Marhaeni, N. H., Fitri, I. A., & Fariha, N. F. (2023). Pelatihan Pembuatan Game Edukasi WordWall Bagi Guru SMA Dharma Amiluhur Yogyakarta. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(4), 988–997. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v7i4.14772>
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552–560. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>
- Mujiburrahman, M., Kartiani, B. S., & Parhanuddin, L. (2023). Asesmen Pembelajaran Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka. *Pena Anda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 39–48. <https://doi.org/10.33830/penaanda.v1i1.5019>
- Nirmala, S. U., Agustina, A., Robiah, S., & Ningsi, A. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1), 182–187. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.746>
- Nur Budiono, A., & Hatip, M. (2023). Asesmen Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Axioma: Jurnal Matematika Dan Pembelajaran*, 8(1), 109–123. <https://doi.org/10.56013/axi.v8i1.2044>
- OECD. (2023). PISA 2022 Results Factsheets Indonesia. *The Language of Science Education*, 1, 1–9. <https://oecdch.art/a40de1dbaf/C108>.
- Qiftiyah, M. (2023). *Muatan HOTS pada Pembelajaran Tematik Materi IPA Kelas 5 Sekolah Dasar*. 28–38.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Azizah H.A, A. N., & Widiya, N. (2023). Peranan Teknologi Pada



- Implementasi Kurikulum Merdeka Di SDN Kabupaten Purwakarta. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3 No 2, 3097–3110.
- Saputra, H. (2016). Pengembangan Mutu Pendidikan Menuju Era Global: Penguatan Mutu Pembelajaran dengan Penerapan HOTS (High Order Thinking Skills). *SMILE's Publishing*, 1, 170–176.
- Serani, G., & Hairida, H. (2024). Implementasi Asesmen Pembelajaran Kurikulum Merdeka: Kesulitan Dan Tantangan Guru Di Sekolah Dasar Kota Sintang. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 15(1), 79–90. <https://doi.org/10.31932/ve.v15i1.3386>
- Sumarsih, I., Marliyani, T., Hadiyansah, Y., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Penggerak Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8248–8258. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3216>
- Triaswari, F. D., Sutrisno, S., Adiyaksa, W., & Ayu Rustiya, S. (2023). Aktualisasi Pendidikan Nilai Dan Moral Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Pembelajaran Berbasis Permainan Wordwall. *Edupedia*, 7(1), 38–56. <https://doi.org/10.24269/ed.v7i1.1897>