

## Tinjauan Literatur: Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik

### Literature Review: Use of Wordwall Website-Based Learning Media to Increase Students' Learning Motivation

Syubhan Annur<sup>1</sup>, Muhammad Fuad Sya'ban\*<sup>2</sup>, Syahidah<sup>3</sup>, Maulidia<sup>4</sup>, Julianti<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Lambung Mangkurat, Kalimantan Selatan, Banjarmasin, 70123, Indonesia

<sup>1</sup>syubhan.science.edu@ulm.ac.id,<sup>2</sup>fuad.science.edu@ulm.ac.id,<sup>3</sup>2210129220007@mhs.ulm.ac.id,<sup>4</sup>2210129220023@mhs.ulm.ac.id,

<sup>5</sup>2210129120007@mhs.ulm.ac.id

**Format Kutipan:** Annur, S., Sya'ban, M. F., Syahidah, S., Maulidia, M., & Julianti, J. (2025). Tinjauan Literatur: Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Nusantara Journal of Education and Social Science*, 2(2), 54-62. <https://doi.org/10.69959/nujess.v2n2.108>

#### RIWAYAT ARTIKEL

Dikirim: 2 Januari 2025  
Revisi Akhir: 4 Februari 2025  
Diterbitkan: Juli 2025  
Tersedia Daring Sejak: 31 Juli 2025

#### KATA KUNCI

Wordwall  
Motivasi Belajar  
Peserta Didik

#### KEYWORDS

Wordwall  
Motivation to Learn  
Learners

#### ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang penggunaan media pembelajaran berbasis *website* Wordwall untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan tinjauan literatur, Wordwall dengan fitur-fiturnya yang interaktif, terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Penelitian ini menganalisis berbagai studi yang menunjukkan peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa setelah menggunakan Wordwall, serta membahas potensi Wordwall sebagai media pembelajaran yang interaktif, fleksibel, dan efektif untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa pada berbagai tingkat pendidikan dan dalam berbagai mata pelajaran. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Wordwall merupakan media pembelajaran yang interaktif, fleksibel, dan efektif yang meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa pada berbagai tingkat pendidikan dan dalam berbagai mata pelajaran.

#### ABSTRACT

*This research discusses the use of Wordwall website-based learning media to increase students' learning motivation. Based on a literature review, Wordwall, with its interactive features, has proven to be effective in increasing student learning motivation in various subjects and levels of education. This research analyzes various studies that show increased student motivation and engagement after using Wordwall, and discusses the potential of Wordwall as an interactive, flexible and effective learning medium for increasing student motivation, engagement and learning outcomes at various educational levels and in various subjects. This research concludes that Wordwall is an interactive, flexible and effective learning media that increases student motivation, engagement and learning outcomes at various levels of education and in various subjects.*

Artikel ini dapat diakses secara terbuka (*open access*) di bawah lisensi CC-BY-SA



## PENDAHULUAN

Pembelajaran di era sekarang sudah ditransformasi oleh teknologi. Integrasi teknologi dalam pembelajaran telah menyebabkan perubahan signifikan dalam cara penyampaian dan pengalaman pendidikan baik oleh guru maupun peserta didik. Salah satu aspek kunci dari transformasi ini adalah digitalisasi organisasi pembelajaran, yang melibatkan integrasi teknologi digital ke dalam berbagai aspek lembaga pendidikan, seperti pengajaran, pembelajaran, dan administrasi (Ifenthaler et al., 2021). Transformasi digital ini telah membuat pendidikan menjadi lebih mudah diakses, memungkinkan peserta didik untuk belajar dari mana saja dan kapan saja. Abad ke-21 telah menyaksikan transformasi yang belum pernah terjadi sebelumnya dalam cara kita hidup, bekerja, dan belajar, terutama didorong oleh kemajuan pesat dalam teknologi (Geertshuis & Liu, 2022). Perkembangan teknologi digital yang terus berlanjut diharapkan dapat merevolusi pendidikan lebih lanjut, menjadikannya lebih personal, efisien, dan menarik (Aghbashlo et al., 2021; Baig et al., 2020; Khansulivong et al., 2022).

Pembelajaran berbasis teknologi pada era sekarang ini bukan menjadi hal yang baru lagi. Untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran terkhusus pada pendidikan, seorang guru harus mampu mendesain pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta menyesuaikannya dengan perkembangan zaman (Purnasari & Sadewo, 2020). Salah satu pemanfaatan teknologi dalam bidang Pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif berperan penting dalam membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang kompleks dengan lebih efektif. Melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat,

seperti video pembelajaran, simulasi interaktif, atau aplikasi pembelajaran *online* lainnya peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar dan mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam. Dengan memanfaatkan teknologi yang ada, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang inovatif dan menarik (Lai'Mandi et al., 2023).

Penggunaan media pembelajaran dapat mempercepat proses belajar mengajar menjadi efektif dan efisien dalam suasana yang kondusif karena dapat membuat pemahaman peserta didik lebih cepat (Aini & Asror, 2022). Oleh karena itu, mengintegrasikan media pembelajaran dengan teknologi merupakan suatu hal yang harus dikuasai oleh seorang guru ada era revolusi industri 4.0 ini (Tanama et al., 2023). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih hidup karena peserta didik bukan hanya menerima informasi dari guru, melainkan dari media interaktif yang dapat mengonstruksi pengetahuan (Aprillia et al., 2023). Penelitian Putri dalam Irawan et al., (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna. Materi pembelajaran yang menarik memiliki kekuatan untuk membuat pelajaran lebih mudah diingat, membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik, dan mendorong partisipasi aktif dalam kelas (Mustikaningrum et al., 2019).

Pada masa sekarang ini, pembelajaran menghadapi beberapa kendala. Salah satu masalah utamanya adalah kurangnya perhatian dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan belum efektif dalam memotivasi dan melibatkan peserta didik (Swiyadnya et al., 2021). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dan pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik untuk mengatasi kendala ini dan menghasilkan pembelajaran yang efektif dan bermakna. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran, khususnya media berbasis teknologi, dapat meningkatkan motivasi, pemahaman, dan partisipasi peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran membantu peserta didik membangun pemahaman mereka melalui pengalaman yang bermakna dan interaktif (Yuniati et al., 2024).

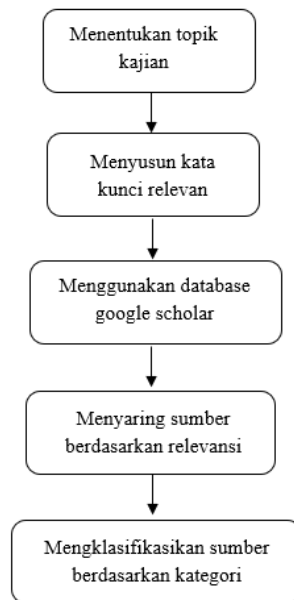
Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi, pemahaman, dan partisipasi peserta didik dalam belajar. Salah satu media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan adalah *website* Wordwall. *Website* Wordwall menawarkan berbagai fitur interaktif seperti kuis, permainan, dan presentasi interaktif yang dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran dan tingkat pendidikan. Dengan menggunakan *website* ini, peserta didik dapat membangun pemahaman mereka melalui pengalaman langsung dan interaksi aktif, yang sejalan dengan teori belajar konstruktivisme (Sukma & Handayani, 2022).

Penelitian Pradani (2022) mengatakan bahwa setelah menggunakan media Wordwall motivasi peserta didik meningkat, terlihat dari sikap peserta didik yang mau bertanya di grup WhatsApp jika mengalami kesulitan dalam menjawab soal, aktifnya peserta didik dalam mengisi presensi harian dan juga terlihat keaktifan peserta didik saat pengumpulan tugas. Senada dengan Azizah (2020), dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa penggunaan media Wordwall mampu meningkatkan penguasaan peserta didik terhadap kosa kata pada mata pelajaran bahasa arab. Selain itu, dalam penelitian Bachry et al. (2018) juga menyatakan bahwa media Wordwall dapat meningkatkan kemampuan tegak bersambung pada peserta didik tunarungu. Menurut Gandasari & Pramudiani, (2021) berpendapat bahwa pengaruh aplikasi Wordwall memberikan reaksi yang signifikan dalam pemahaman materi pembelajaran. Penelitian yang dilakukan bahwa media pembelajaran Wordwall dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Lebih lanjut, penelitian ini didukung oleh (Nissa & Renoningtyas, 2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media Wordwall dapat memberikan distribusi besar pada pembelajaran tematik dan memberikan dorongan belajar yang ada dalam diri peserta didik (Permana & Kasrman, 2022). Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk dilakukan guna mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *website* Wordwall terhadap motivasi belajar peserta didik. Meskipun beberapa penelitian sebelumnya telah membahas efektivitas Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar, penelitian ini fokus pada analisis komprehensif melalui observasi literatur yang lebih luas dan sistematis. Penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya karena tidak hanya meneliti dampak Wordwall pada satu mata pelajaran tertentu, tetapi juga mengkaji secara penggunaan lebih umum di berbagai konteks pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan lebih mendalam mengenai efektivitas media Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar, serta menjadi acuan bagi pendidik dalam mengimplementasikan teknologi pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian kualitatif dengan teknik analisis deskriptif dengan *literature review*. *Literature review* ialah konsep dan mengklasifikasikan fakta dari penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya (Herta et al., 2023). Metode *literature review* bertujuan untuk memperoleh landasan teori untuk mendukung pemecahan masalah yang sedang diteliti. Penelitian studi literatur ini dilakukan guna mengkaji teori yang berkaitan dengan media pembelajaran sesuai dengan kondisi peserta didik yang menggunakan *website* Wordwall dalam pelaksanaan pembelajaran. Peneliti menggunakan data yang berasal dari *database* Google Scholar yang relevan dengan penelitian ini. Penelitian dengan menggunakan kajian *literature* dilakukan untuk mengkaji teori yang berkaitan dengan implementasi *website* Wordwall dalam pembelajaran di sekolah. Peneliti juga mengklasifikasikan artikel-artikel yang dikaji berdasarkan mata pelajaran eksak dan non-eksak, menggunakan kode "E" untuk pelajaran eksak (misalnya IPA, Fisika, Biologi, dan Matematika) dan "NE" untuk pelajaran non-eksak (seperti IPS, Pendidikan Agama Islam, Bahasa Indonesia, dan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan). Klasifikasi ini bertujuan untuk mempermudah analisis terkait efektivitas penggunaan Wordwall di berbagai bidang studi. Data dari setiap artikel dianalisis secara kritis untuk mengidentifikasi temuan utama terkait dampak Wordwall terhadap motivasi belajar. Hasil analisis kemudian dibahas dan diinterpretasikan berdasarkan teori-teori pembelajaran yang relevan, sebelum akhirnya disimpulkan secara komprehensif. Dengan mengikuti langkah-langkah ini, penelitian bertujuan untuk memberikan gambaran yang akurat mengenai efektivitas Wordwall sebagai media pembelajaran yang berdampak pada motivasi belajar siswa. Tahapan-tahapan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan perencanaan topik-topik yang akan dikaji;
- 2) Mencari sumber pustaka yang sesuai dan relevan dengan topik;
- 3) Mengklasifikasikan data yang didapatkan berdasarkan mata Pelajaran eksak dan non eksak;
- 4) Menganalisis data;
- 5) Menyusun data yang telah didapat dalam bentuk tabel;
- 6) Data kajian yang didapatkan dari sumber pustaka selanjutnya digunakan sebagai acuan dalam pembuatan pembahasan;
- 7) Menyimpulkan hasil penelitian berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan.



Kerangka metode penelitian (Annur et al., 2022).

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**Hasil**

Dari hasil studi literatur dari beberapa artikel yang mengandung kata/frasa penggunaan media pembelajaran berbasis Wordwall untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Berikut hasil *review* dari beberapa artikel terkait penggunaan media pembelajaran berbasis Wordwall untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada tabel di bawah ini.

**Tabel 1. Hasil Literatur Review**

No.	Penulis	Judul Artikel	Kode	Hasil Review
1.	Lestari, R. D.	Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media <i>Game</i> Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021	NA	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media <i>game</i> edukasi <i>Wordwall</i> secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan skor motivasi meningkat dari 66% pada fase pra-intervensi menjadi 84% pada siklus kedua. Temuan ini menunjukkan bahwa <i>Wordwall</i> dapat menjadi alat yang efektif bagi guru untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam lingkungan belajar daring (Lestari, 2021).
2.	Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Wulansari, L. N. A., Melina, N. G., & Purwasih, A.	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif <i>Wordwall</i> Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih	NE	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media <i>Wordwall</i> efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan nilai rata-rata IPS siswa yang diajar menggunakan <i>Wordwall</i> mencapai 84,83% dibandingkan dengan nilai rata-rata Ekonomi siswa yang diajar menggunakan media PowerPoint sebesar 75,2%. Penelitian ini memberikan bukti empiris tentang potensi <i>Wordwall</i> sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Pamungkas, et al., 2021).
3.	Pradani, T. G.	Penggunaan media pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar	NA	Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan sikap siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan <i>Wordwall</i> , terlihat dari keaktifan siswa dan penilaian observasi melalui beberapa indikator seperti keaktifan saat belajar daring, ketepatan waktu dalam mengumpulkan tugas, dan kesediaan bertanya. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media <i>Wordwall</i> dalam pembelajaran IPA kelas IV mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. (Pradani, 2022).
4.	Pinta, A. R., Karim, H. A., & Trisna, L.	Implementasi Penggunaan Media <i>Wordwall</i> Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa di SMPN 3 Kecamatan Guguak	NE	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media <i>Wordwall</i> sebagai media pembelajaran interaktif dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi serta memberikan dampak positif bagi keberhasilan belajar siswa di SMP Negeri 3 Kecamatan Guguak. Dapat disimpulkan bahwa penerapan media <i>Wordwall</i> dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 3 Kecamatan Guguak berpengaruh positif terhadap motivasi dan minat belajar PAI siswa. Sifat <i>Wordwall</i> yang interaktif dan melibatkan siswa, mendorong partisipasi aktif, dan menumbuhkan lingkungan

5.	Alisa, W. N., Jusniar & Ahmad, A.	Penerapan Media Pembelajaran Berbasis <i>Game Education Wordwall</i> Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar IPA Kelas VIII	E	belajar yang positif, sehingga siswa bersemangat dalam melaksanakan proses pembelajaran (Pinta, Karim & Trisna, 2024) Hasil penelitian menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa yang signifikan, dengan skor motivasi belajar meningkat dari kategori tinggi (46%) pada siklus I menjadi kategori sangat tinggi (93,33%) pada siklus II. Penelitian ini memberikan bukti empiris tentang potensi <i>Wordwall</i> sebagai media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran IPA di kelas VIII. Temuan ini sejalan dengan penelitian Pradani (2022) yang juga menunjukkan efektivitas <i>Wordwall</i> dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Alisa, Jusniar & Ahmad, 2024). Penggunaan media aplikasi <i>Wordwall</i> dalam pembelajaran fisika di SMA terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada motivasi siswa dari siklus pembelajaran I hingga II. Terdapat peningkatan persentase yang cukup besar pada kategori motivasi belajar sangat tinggi dan tinggi setelah penggunaan <i>Wordwall</i> , dengan 13 siswa masuk dalam kategori sangat tinggi dan 21 siswa dalam kategori tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa <i>Wordwall</i> berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan dalam konteks pembelajaran fisika di SMA (Utami, et al., 2023)
6.	Utami, F., Sheftyawan, W. B., Pratama, A. Y., & Supriadi, B.	Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi <i>Wordwall</i> untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran Fisika di SMA	E	Dari penelitian yang dilaksanakan, peneliti berpendapat bahwa aplikasi <i>Wordwall</i> membuat belajar lebih menyenangkan dan menarik sehingga merangsang motivasi peserta didik untuk belajar. Setelah menggunakan aplikasi <i>Wordwall</i> , seluruh peserta didik terlibat aktif dan sangat antusias mengikuti proses pembelajaran. (Lestari, Saleh & Muchtar, 2023)
7.	Lestari, S. R., Saleh, A. R., & Muchtar, M.	Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis <i>Game Wordwall</i> untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Peserta Didik Kelas XI SMA	E	Penelitian ini membuktikan dengan menggunakan media <i>game</i> interaktif <i>Wordwall</i> dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep IPS sehingga akan berdampak pada hasil belajar yang semakin meningkat. Dapat disimpulkan bahwa media <i>game</i> interaktif <i>Wordwall</i> dapat memberikan dampak yang positif terhadap guru dalam kegiatan belajar, sehingga pembelajaran dapat lebih menyenangkan (Aini & Rulviana, 2023)
8.	Aini, A. N., & Rulviana, V.	Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Pemahaman Konsep IPS Siswa Melalui Media <i>Game</i> Interaktif <i>Wordwall</i>	NS	Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan media berbasis <i>Wordwall</i> mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI MIPA 3 di SMA Ma'arif NU Pandaan. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan masing-masing siklus mulai dari pelaksanaan tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II. Jika dilihat dari segi peningkatan motivasi belajar pada tahap pra siklus diperoleh nilai 50,37%, siklus I diperoleh nilai 55,56% dan siklus II diperoleh nilai 83,89% (Aprilia, et al., 2023)
9.	Aprillia, M. et al.	Penerapan Media Web <i>Wordwall</i> Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di SMA Ma'arif NU Pandaan	NE	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media <i>Wordwall</i> cukup efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan nilai N-Gain Score sebesar 57,3%, sementara penggunaan media PowerPoint dinilai tidak efektif dengan persentase sebesar 28%. Penggunaan media <i>Wordwall</i> memberikan pengalaman interaktif yang menyenangkan bagi siswa, memberikan gairah baru dalam pembelajaran, dan dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih baik (Permana & Kasrman, 2022).
10.	Permana, S. P., & Kasrman, K.	Pengaruh Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV	NE	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media <i>Wordwall</i> terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa, yang terlihat dari keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran daring, ketepatan waktu dalam mengumpulkan tugas, dan kesediaan bertanya. Temuan ini menunjukkan bahwa <i>Wordwall</i> dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Zahro & Pratama, 2023).
11.	Zahro, N. A. Q.	Penggunaan Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi belajar Siswa	NA	Hasil penelitian ini ditemukan bahwa penggunaan media <i>Wordwall</i> dalam pembelajaran IPA kelas IV menyebabkan perubahan sikap siswa dan meningkatkan keaktifan mereka. Hal ini mengindikasikan adanya peningkatan motivasi dan minat belajar siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media <i>Wordwall</i> pada pembelajaran IPA kelas IV dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Nissa & Renoningtyas, 2021)
12.	Nissa, S. F., & Renoningtyas, N.	Penggunaan media pembelajaran <i>Wordwall</i> untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar	E	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa <i>Wordwall</i> terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode campuran dengan desain <i>one-group pretest-</i>
13.	Zukhri, M. E., & Anwar, K.	Penerapan PBL Berbasis Interaktif <i>Wordwall</i> Untuk	NE	

		Meningkatkan Motivasi Dan Minat Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 SDN 32 Gresik		<i>posttest</i> . Hasil <i>posttest</i> menunjukkan peningkatan signifikan pada motivasi belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa <i>Wordwall</i> dapat membantu siswa lebih aktif dan antusias dalam belajar. (Zukhri & Anwar, 2024).
14.	Arimbawa, I. G. P. A.	Penerapan <i>Wordwall Game Quis</i> Berpadukan <i>Classroom</i> untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi	E	Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dan hasilnya menunjukkan bahwa <i>Wordwall</i> berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam belajar karena <i>Wordwall</i> menawarkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Hal ini terbukti dari peningkatan nilai rata-rata motivasi dan prestasi belajar siswa pada setiap siklus penelitian. (Arimbawa, 2021). Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah penerapan media <i>Wordwall</i> , terjadi peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar kelompok. Siswa menunjukkan keterlibatan yang lebih besar dalam proses pembelajaran yang berdampak positif pada pemahaman mereka terhadap materi serta pengembangan keterampilan kolaboratif. Temuan ini menegaskan bahwa media <i>Wordwall</i> memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan dalam konteks pembelajaran kelompok mata pelajaran Informatika (Hidayat & Patmanthara 2024).
15.	Hidayat, M., & Patmanthara, S.	Meningkatkan Motivasi Belajar Kelompok Dengan media <i>Wordwall</i> mata Pelajaran Informatika kelas X	NE	Hasil penelitian menunjukkan bahwa <i>Wordwall</i> efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, terbukti dari antusiasme dan semangat siswa dalam mengerjakan soal matematika menggunakan <i>Wordwall</i> . Siswa merasa termotivasi, senang, dan puas ketika menggunakan <i>Wordwall</i> , serta menganggapnya tidak membosankan dan mudah digunakan. (Nabilah & Warmi, 2023).
16.	Nabilah, N. P., & Warmi, A.	Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis <i>Website Wordwall Games</i> terhadap Motivasi Belajar Matematika di Kelas VIII SMPN 2 Jalancagak	E	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan <i>Wordwall</i> memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai t hitung (11.796) yang lebih besar dari t tabel (2,045). Artinya, penggunaan <i>Wordwall</i> dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Nisa & Susanto, 2022).
17.	Nisa, M. A., & Susanto, R.	Pengaruh Penggunaan <i>Game Edukasi Berbasis Wordwall</i> Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar	E	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan <i>Wordwall</i> dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan terpenuhinya enam indikator motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian, yaitu: adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan adanya situasi belajar yang kondusif (Ardila, et al., 2023).
18.	Ardila, I., Nuryasin, M. J., Cahya, N., Nida, N. A., Ashilah, H., & Afrizal, S.	Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> Di SMA Negeri 1 Ciruas	NA	Hasilnya menunjukkan bahwa <i>Wordwall</i> efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, terbukti dari antusiasme dan semangat siswa dalam mengerjakan soal matematika menggunakan <i>Wordwall</i> . Siswa merasa termotivasi, senang, dan puas ketika menggunakan <i>Wordwall</i> , serta menganggapnya tidak membosankan dan mudah digunakan. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan <i>Wordwall</i> dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran (Sitohang, et al., 2024).
19.	Sitohang, T., Simanjuntak, E. D. Y., Samosir, S. E., Panggabean, M. F., & Simanjuntak, S. E.	Penggunaan <i>Website Wordwall</i> Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMK Bima Utomo	E	Hasil analisis data menunjukkan bahwa peserta didik menunjukkan respons yang sangat baik terhadap motivasi belajar ketika menggunakan media <i>Wordwall</i> , dengan nilai t-hitung 7,847 yang signifikan lebih besar dari t-tabel 2,042. Dengan demikian, <i>Wordwall</i> terbukti berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. (Salsabila, Mulyana & Cahyono, 2023).
20.	Salsabila, A., Mulyana, D., & Cahyono, C.	Pengaruh Media <i>Wordwall</i> terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	NE	

## Pembahasan

Berdasarkan tabel tinjauan pustaka yang berfokus pada penggunaan media *Wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, maka argumentasinya dapat dijelaskan sebagai berikut. Penelitian yang disajikan dalam tabel literatur *review* menunjukkan bukti yang kuat tentang efektivitas penggunaan media *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan, baik eksak maupun non-eksak.

Secara umum, penelitian-penelitian yang menyoroti mata pelajaran eksak (E) seperti IPA, Fisika, Matematika, dan Biologi, memberikan bukti bahwa *Wordwall* berhasil meningkatkan keterlibatan aktif siswa serta antusiasme mereka dalam pembelajaran, ditandai dengan peningkatan motivasi yang signifikan dari siklus pertama hingga kedua pada berbagai penelitian. Sementara itu, pada mata pelajaran non-eksak (NE) seperti IPS, Pendidikan Agama Islam (PAI), Bahasa Indonesia, dan Pendidikan Kewarganegaraan, *Wordwall* juga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

Hasil penelitian oleh Lestari (2021), misalnya, mengungkapkan peningkatan motivasi belajar siswa yang signifikan dari 66% pada fase pra-intervensi menjadi 84% pada siklus kedua saat menggunakan Wordwall dalam pembelajaran daring. Hal ini menunjukkan bahwa Wordwall, sebagai media pembelajaran berbasis *game* edukasi, mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif. Penelitian lain oleh Pamungkas et al. (2021) memperkuat temuan ini dengan menunjukkan bahwa Wordwall lebih efektif dibandingkan media lain seperti PowerPoint dalam meningkatkan hasil belajar. Siswa yang diajar menggunakan Wordwall mencapai nilai rata-rata 84,83%, jauh lebih tinggi dibandingkan nilai siswa yang diajar menggunakan PowerPoint yang hanya mencapai 75,2%.

Efektivitas Wordwall tidak hanya terlihat dalam satu mata pelajaran saja, tetapi dalam berbagai mata pelajaran termasuk IPA, IPS, dan Pendidikan Agama Islam (PAI), seperti yang dijelaskan dalam penelitian Pradani (2022) dan Pinta, Karim & Trisna (2024). Alisa, Jusniar & Ahmad (2024) juga melaporkan bahwa Wordwall berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan dalam pembelajaran IPA di kelas VIII, dari kategori tinggi (46%) pada siklus I menjadi kategori sangat tinggi (93,33%) pada siklus II. Sifat Wordwall yang interaktif, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara aktif terbukti menjadi faktor kunci dalam meningkatkan motivasi belajar mereka. Penelitian oleh Utami et al. (2023) pada pembelajaran fisika di SMA juga mendukung kesimpulan bahwa Wordwall efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, dengan 13 siswa masuk dalam kategori sangat tinggi dan 21 siswa dalam kategori tinggi setelah siklus pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa Wordwall tidak hanya relevan dalam pembelajaran teori, tetapi juga dalam mata pelajaran sains yang membutuhkan pendekatan pembelajaran interaktif.

Studi lain oleh Lestari, Saleh & Muchtar (2023) menunjukkan bahwa motivasi belajar yang meningkat melalui penggunaan Wordwall memiliki dampak positif terhadap hasil belajar. Siswa yang terlibat aktif dan antusias selama pembelajaran menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Ini mengindikasikan bahwa peningkatan motivasi belajar melalui media interaktif seperti Wordwall berdampak langsung pada kualitas pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Secara keseluruhan, berbagai penelitian dalam tabel tinjauan literatur menunjukkan bahwa Wordwall merupakan media pembelajaran yang interaktif, fleksibel, dan efektif yang meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa pada berbagai tingkat pendidikan dan dalam berbagai mata pelajaran. Media pembelajaran berbasis *website* Wordwall tidak hanya menjadi media pembelajaran yang interaktif, tetapi dalam merancang dan menelaah penilaian dalam pembelajaran juga dapat dilakukan. Langkah-langkah dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *website* Wordwall yaitu:

- 1) Langkah pertama yang dilakukan tentunya mengakses kemudian mendaftarkan akun dalam *website* <https://wordwall.net/> dengan melengkapi data yang tertera,
- 2) Pilih *create activity* dan lanjut untuk memilih *template* yang disediakan,
- 3) Tulis judul serta deskripsi *quiz*,
- 4) Tulis materi yang telah dibuat dengan jenis *games* yang dipilih ,
- 5) Langkah terakhir yaitu pilih *done* ketika telah selesai membuat permainan.

Wordwall memiliki berbagai macam fitur-fitur menarik yang membuat siswa lebih bersemangat dalam proses pembelajaran karena tampilannya yang menyerupai permainan. Terdapat 18 fitur yang dapat digunakan dalam Wordwall, di antaranya:

- 1) Fitur *Match Up*, digunakan untuk mencocokkan soal dengan fungsi atau definisinya.
- 2) Fitur *Random Cards*, digunakan untuk menebak kartu yang sudah dikocok secara acak.
- 3) Fitur *Anagram*, digunakan untuk menyusun huruf-huruf menjadi kata yang benar.
- 4) Fitur *Labelled Diagram*, digunakan untuk menyusun gambar dengan cara menggeser label-label yang ada.
- 5) Fitur *Categorize*, digunakan untuk mengategorikan item-item ke dalam kolom-kolom yang sesuai.
- 6) Fitur *Quiz*, digunakan untuk menjawab pertanyaan dalam bentuk pilihan ganda.
- 7) Fitur *Find the Match*, digunakan untuk mencocokkan gambar-gambar yang telah disediakan.
- 8) Fitur *Matching Pairs*, digunakan untuk memasang ubin-ubin dengan mengetuknya hingga ditemukan pasangan yang cocok.
- 9) Fitur *Missing Word*, digunakan untuk mengisi kata-kata yang hilang dengan cara menyeret dan melepaskan jawaban pada kotak kosong yang tersedia.

(Aidah & Nurafni, 2022)

Wordwall merupakan aplikasi *game* digital berbasis *website* yang menyediakan berbagai macam *game* serta kuis yang bisa digunakan pendidik untuk menyampaikan materi yang akan diajarkan. Aplikasi ini dibesarkan oleh *Visual Education Ltd*, suatu industri Inggris. Aplikasi ini biasanya digunakan sebagai alat untuk evaluasi setelah pembelajaran. Media Wordwall ialah salah satu jenis media pendidikan yang dapat menambah keterampilan siswa dalam kemampuan siswa dalam memahami dan menghafal materi (Putra et al., 2021). Web Wordwall ini bisa membuat suasana pembelajaran di sekolah menjadi menyenangkan serta tidak membosankan untuk peserta didik ataupun untuk pendidik karna web Wordwall membuat belajar peserta didik lebih rileks terhadap materi yang sedang dipelajari ataupun yang sudah dipelajarinya (Aprilia, et.al, 2023). Aplikasi berbasis web ini berisi media pembelajaran semacam kuis, mencocokkan, memasang, *anagram*, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan serta lain sebagainya

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tentang penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi *Wordwall*, dengan pendekatan kualitatif dan teknik analisis deskriptif melalui studi literatur, dapat disimpulkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar. Penelitian ini mengkaji berbagai literatur yang relevan untuk memperoleh landasan teori dan bukti empiris mengenai efektivitas *Wordwall* dalam lingkungan pendidikan. *Wordwall*, yang menawarkan aktivitas interaktif seperti kuis dan permainan, terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang dinamis dan menyenangkan, sehingga siswa lebih tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran. Berbagai penelitian menunjukkan peningkatan motivasi siswa secara signifikan melalui penggunaan media ini, baik dalam pembelajaran daring maupun tatap muka. Selain itu, pendekatan interaktif *Wordwall* memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep pelajaran, yang terlihat dari hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan media tradisional seperti PowerPoint. *Wordwall* juga

mendukung guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif dan kolaboratif, dengan fitur-fitur menarik seperti *Matching Pairs* dan *Quiz*, yang memacu siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran.

## Saran

Berdasarkan uraian penelitian, maka ada beberapa saran yang dapat diajukan untuk perbaikan penelitian untuk tahap berikutnya antara lain meliputi optimalisasi penggunaan Wordwall oleh guru dalam pembelajaran, pelatihan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi ini, serta strategi pengembangan yang lebih variatif untuk mengintegrasikan Wordwall dalam berbagai mata pelajaran. Selain itu, perlu adanya penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang penggunaan Wordwall terhadap hasil belajar peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin., & Zuher, U. (2021) Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Materi Sifat Dan Perubahan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(8), 1-9.
- Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Pada Pembelajaran IPA Kelas IV di Sdn Ciracas 05 Pagi. *Pionir : Jurnal Pendidikan*, 11(2).
- Aini, A. N., & Rulviana, V. (2023). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep IPS Siswa Melalui Media Game Interaktif *Wordwall*. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 1038-1049.
- Aini, N. and Asror, M. (2022) Implementasi Penguatan Guruan Karakter Di Masa Pembelajaran Jarak Jauh (Pjj) Pada Jenjang SD/MI, *Jurnal Review Guruan Dasar : Jurnal Kajian Guruan Dan Hasil Penelitian*, 8(1), pp. 16-24.
- Annur, S., Rusilowati, A., Suprijadi, S., & Sumarni, W. (2022, September). Pengajaran IPA, Pendekatan STEM dan Kearifan lokal dalam mitigasi bencana: Sebuah studi review tahun 2011-2019. *In Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana* (Vol. 5, No. 1, pp. 1075-1080).
- Alisa, W. N., Jusniar & Ahmad, A. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Game Education *Wordwall* Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar IPA Kelas VIII : *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(2), 350-354.
- Aprilia, W., Jamhuri, M., Yusuf, A., & Hadi, M. N. (2023). Penerapan Media Web *Wordwall* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di SMA Ma'arif NU Pandaan. *Risalah : Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 9(4), 1441-1448.
- Aprillia, M. et al. (2023). Penggunaan Video Animasi Powtoon Untuk Menteladani SHATAFAT (sidiq, amanah, tabligh, fathonah) Bagi Peserta didik SD : *Jurnal Guruan dan Teknologi Indonesia*, 3(4), pp. 141-149.
- Ardila, I., Nuryasin, M. J., Cahya, N., Nida, N. A., Ashilah, H., & Afrizal, S. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran *Wordwall* Di SMA Negeri 1 Ciruas. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 7237-7248.
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan word wall game quis berpadukan classroom untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar biologi : *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 2(2), 324-332.
- Azizah, H. N. (2020). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall. *Alsuniyat : Jurnal Penelitian Sastra, Bahasa, Budaya Arab*. 1(1), 1–16.
- Bachry, H., Yuwono, J., & Utami, Y. T. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Tegak Bersambung (Studi Single Subject Research pada Siswa Tunarungu Kelas III di SKh Negeri 02 Kota Serang Banten). *Jurnal UNIK Pendidikan Luar Biasa*, 3(1).
- Baig, M. I., Shuib, L., & Yadegaridehkordi, E. (2020). Big data in education: a state of the art, limitations, and future research directions : *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(1), 1–23
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Aplikasi *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Ipa Peserta didik Di Sekolah Dasar Edukatif : *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689–3696.
- Geertshuis, S., & Liu, Q. (2022). The challenges we face: A professional identity analysis of learning technology implementation. *Innovations in Education and Teaching International*, 59(2), 205–215.
- Herta, N., Nupus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023, August). Pemanfaatan Aplikasi Game *Wordwall* dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *In Seminar Nasional Paedagogia* (Vol. 3, pp. 527-532).

- Hidayat, M., & Patmanthara, S. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Kelompok Dengan Media Word Wall Mata Pelajaran Informatika Kelas X : *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(8), 12-12.
- Ifenthaler, D., Hoffhues, S., Egloffstein, M., & Helbig, C. (2021). Digital transformation of learning organizations : *Springer Nature*
- Irawan, A. I., Aliyah, N. D., & Darmawan, D. (2024). Pengaruh Lingkungan Keluarga, Kemandirian Belajar, dan Media Belajar Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik di MI Babussalam Krian Sidoarjo : *Journal on Education*, 6(3), 16220-16233.
- Khansulivong, C., Wicha, S., & Temdee, P. (2022). Adaptive of New Technology for Agriculture Online Learning by Metaverse: A Case Study in Faculty of Agriculture, National University of Laos. 2022 *Joint International Conference on Digital Arts, Media and Technology with ECTI Northern Section Conference on Electrical, Electronics, Computer and Telecommunications Engineering (ECTIDAMT & NCON)*, 428-432.
- Lai'Mandi, W., Kurniawati, I. Y., Ilyas, M., & Sarniaty, S. (2023, December). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Pada Pembelajaran IPA. In *Prosiding Seminar Nasional PPG Universitas Mulawarman* (Vol. 4, pp. 34-41).
- Lestari, R. D. (2021). Upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi *wordwall* di kelas IV sdn 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal ilmiah profesi guru (JIPG)*, 2(2), 111-116.
- Lestari, S. R., Saleh, A. R., & Muchtar, M. (2023). Penggunaan media pembelajaran berbasis game *Wordwall* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar biologi peserta didik kelas XI SMA. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), 399-407.
- Mahian, O., & Lam, S. S. (2021). Machine learning technology in biodiesel research: *Areview. Progress in Energy and Combustion Science*, 85, 100904.
- Mustikaningrum, D. K., Hartiwi, A., & Indrawati, I. (2019). Penggunaan Media Video Berbasis Fenomena Alam Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Dalam Pembelajaran Perubahan Wujud Zat Di SMP. *FKIP e-PROCEEDING*, 4(1), 8-13.
- Nabilah, N. P., & Warmi, A. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Website Wordwall Games* terhadap Motivasi Belajar Matematika di Kelas VIII SMPN 2 Jalancagak. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 4(2), 1454-1464.
- 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), 140.
- 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.
- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Wulansari, L. N. A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 2(2), 135-148.
- Permana, S. P., & Kasrman, K. (2022). Pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap motivasi belajar IPS kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831-7839.
- Pinta, A. R., Karim, H. A., & Trisna, L. (2024). Implementasi Penggunaan Media *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Pai Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa di SMPN 3 Kecamatan Guguak. Ta'rim: *Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 5(1), 126-134.
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran *wordwall* untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(11), 806-811.
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2020). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sebagai upaya peningkatan kompetesnsi pedagogik. *Publikasi Pendidikan*, 10(3), 189-196.
- Putra, S. D., Aryani, D., & Ariessanti, H. D. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Gamifikasi *Wordwall* Di Era Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Daring. *Terang*, 4(1), 83-90.
- Salsabila, A., Mulyana, D., & Cahyono, C. (2023). Pengaruh Media *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Pelita: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 3(2), 42-51.
- Sitohang, T., Simanjuntak, E. D. Y., Samosir, S. E., Panggabean, M. F., & Simanjuntak, S. E. (2024). Penggunaan *Website Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMK Bima Utomo. *Kegiatan Positif : Jurnal Hasil Karya Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 11-24.

- Suhaeni, A., Bustan, B., & Sudirman, I. (2023). Media Kuis Aplikasi Word Wall dalam meningkatkan Hasil Belajar Murid pada Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 7 Makassar : *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(2), 767-775.
- Sukma, K. I., & Handayani, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Wordwall* Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar : *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020-1028.
- Swiyadnya, IMG, Wibawa, IMC, & Sudiandika, IKA (2021). Efektivitas Model Berbasis Masalah Pembelajaran Berbantuan LKPD Terhadap Hasil Belajar Pembelajaran IPA : *Mimbar PGSD Undiksha*, 9 (2), 203-210.
- Tanama, J., Degeng, I. N. S. and Sitompul, N. C. (2023). Pengembangan E-Modul Sejarah Indonesia dengan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Semangat Belajar Peserta didik Kelas XI SMA. *Jurnal Teknologi Guruan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(1), pp. 71-83.
- Utami, F., Sheftyawan, W. B., Pratama, A. Y., & Supriadi, B. (2023). Penggunaan media pembelajaran aplikasi *wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran fisika di SMA : *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 12(2), 61-67.
- Yuniati, R., Fajariyanti, N., Fahrana, D. N., Mandalawati, N. E., Andrawaty, S., & Nurpida, A. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan LKPD Materi Zat dan Perubahannya Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta didik SMP Kelas VII. *INKUIRI : Jurnal Pendidikan IPA*, 13(1), 28-35.
- Zahro, N. A. Q. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa : *Abdima Jurnal Pengabdian Mahasiswa*, 2(2), 6596-6604.
- Zukhri, M. E., & Anwar, K. (2024). Penerapan Pbl Berbasis Interaktif Word Wall Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 Sdn 32 Gresik. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 5945-5951.