

**STUDI LITERATUR : ANALISIS PEMANFAATAN WORDWALL SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK**

Awalina Barokah¹, Inayah Safitri², Nabilah Ayu Lestari³, Ita Rosita⁴
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIPHUM, Universitas Pelita Bangsa
E-mail : awalina.barokah@pelitabangsa.ac.id, inayahsftrii@gmail.com,
nabilahayu853@gmail.com, ita732222@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning motivation of students, which affects the success of the learning process. This problem can be overcome by utilizing interactive learning media such as Wordwall, which can support students in increasing learning motivation. This research aims to find out how effective the use of Wordwall as a learning medium is in increasing students' learning motivation. The method used in this research is literature study. The results of the research show the importance of using interactive learning media such as Wordwall in the teaching and learning process. The use of Wordwall can increase students' learning motivation by making the learning process more interesting, interactive and fun and has a positive impact on improving learning outcomes.

Keywords: Wordwall, Learning Media, Learning Motivation

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya motivasi belajar peserta didik, sehingga mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Permasalahan ini dapat diatasi dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti Wordwall, yang dapat mendukung peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu studi literatur. Hasil penelitian yaitu menunjukkan bahwa pentingnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif seperti Wordwall dalam proses belajar mengajar. Pemanfaatan Wordwall mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan serta berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar.

Kata Kunci: Wordwall, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan mempunyai peran penting untuk masa depan suatu bangsa dan negara. Pendidikan memberikan ruang kepada peserta didik untuk memaksimalkan potensi

mereka dalam membentuk jati diri yang lebih baik. Sekolah merupakan lembaga pemerintah yang berfungsi sebagai tempat belajar dan memfasilitasi semua kebutuhan peserta didik dalam menuntut ilmu.

Pendidikan yang berkualitas dapat diperoleh jika pendidik mampu melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses aktif yang terdapat interaksi antara pendidik dan peserta didik karena adanya stimulus dan respon (Barokah et al., 2021). Pendidik merupakan bagian penting dari pembelajaran karena berperan sebagai fasilitator yang memberikan stimulus berupa pengetahuan, pemahaman maupun pengalaman kepada peserta didik.

Salah satu permasalahan yang dihadapi peserta didik yaitu rendahnya motivasi dalam belajar. Rendahnya motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh proses belajar mengajar di sekolah yang monoton sehingga membuat peserta didik merasa pembelajaran di sekolah membosankan. Permasalahan ini perlu mendapat perhatian dari pendidik untuk mendapat solusi dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal. (Yana & Maielfi, 2022)

Dalam proses pembelajaran, motivasi sangat penting dalam menentukan keberhasilan proses

pembelajaran. Motivasi dijadikan sebagai dasar dan pengarah dalam mencapai tujuan belajar yang telah ditentukan. (Barokah, 2021) Peserta didik yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi akan lebih antusias, rajin, dan gigih dalam mempelajari materi pelajaran. Maka sebaliknya, jika peserta didik memiliki motivasi belajar yang rendah akan menyebabkan peserta didik cenderung kurang bersemangat dan cepat bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Perkembangan teknologi sangat mempengaruhi kehidupan manusia sehari-hari. Perkembangan teknologi yang semakin maju menuntut pengetahuan dan pemahaman yang luas agar dapat bersaing di era modern saat ini. Perkembangan teknologi yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Kebutuhan belajar pasti selalu berubah seiring dengan perkembangan zaman. Maka dari itu seorang pendidik harus dapat memanfaatkan perkembangan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini memerlukan keterampilan dan kreativitas pendidik dalam penerapan teknologi untuk dapat memenuhi harapan

keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran.

Dengan adanya teknologi, pendidik dapat memanfaatkan dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi. Media pembelajaran adalah segala benda yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran di kelas, sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran yang disajikan oleh pendidik (Dewi & Christ Mulia S. Laoli, 2023) Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran sangat berdampak positif dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik peserta didik yang tumbuh di tengah pesatnya penggunaan internet. Hal tersebut membuat proses pembelajaran menjadi lebih mudah dan relevan dengan kehidupan peserta didik sehingga mendorong peserta didik untuk belajar (Ardila et al., 2023).

Pembelajaran menggunakan metode ceramah mengakibatkan siswa merasa bosan untuk belajar

sehingga tidak dapat memberikan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Pembelajaran yang efektif dapat dicapai ketika seorang pendidik dapat menggunakan metode, model dan media pembelajaran yang menarik. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu perlu adanya inovasi dan kreativitas dalam media pembelajaran untuk menarik minat dan motivasi pada diri peserta didik. (Aidah & Nurafni, 2022)

Pendidik berperan sangat penting dalam menciptakan suasana pembelajaran. Pendidik sebagai fasilitator harus memiliki kemampuan memilih dan menentukan bahan ajar serta media pembelajaran dengan tepat sehingga peserta didik dapat merespon dan memahami dengan mudah materi yang diberikan dengan baik. Pendidik harus mampu pembelajaran yang inovatif untuk menarik perhatian peserta didik, sehingga membuat mereka merasa senang dan termotivasi dalam belajar. (Andriani, 2019) Ketika peserta didik mulai tidak tertarik untuk belajar, maka seorang pendidik harus memiliki kemampuan dalam menghidupkan minat dan motivasi peserta didik.

Salah satu yang bisa kita lakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi.

Media pembelajaran berbasis teknologi memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut yaitu: (1) menggunakan komputer sebagai media dalam pembelajaran; (2) menggunakan perangkat media untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan; (3) menggunakan teknologi elektronik untuk membuat pembelajaran lebih fleksibel; dan (4) menggunakan sistem pertukaran data yang memungkinkan guru dan siswa berkomunikasi dengan baik satu sama lain dan sebaliknya. (Widianto, 2021)

Media pembelajaran merupakan bagian dari sistem pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi membantu memberikan penjelasan mengenai materi yang sulit dipahami. (Nisaurasyidah et al., 2021) Penggunaan media pembelajaran yang sesuai akan membangkitkan keinginan belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi adalah Wordwall. Aplikasi wordwall berbasis website merupakan sebuah platform online yang menyediakan berbagai

jenis permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

Hal tersebut sesuai dengan penelitian (D. A. Pamungkas et al., 2023) Wordwall adalah aplikasi browser yang menyediakan fitur menarik, yang bertujuan untuk menjadi alat belajar yang menyenangkan, serta menjadi media dan alat penilaian bagi peserta didik. Pada halaman wordwall menyediakan contoh hasil kreasi pendidik untuk menunjukkan gambaran kepada pengguna baru dan menyediakan berbagai template gratis yang memungkinkan pengguna dapat dengan mudah beralih dari aktivitas satu ke aktivitas lainnya. Selain itu, pendidik juga diperbolehkan untuk memodifikasi template yang ada di wordwall dan dapat menyesuaikan dengan kebutuhan seperti penggunaan gambar, audio, dan video dalam kegiatan pembelajaran. Wordwall adalah website aplikasi yang digunakan untuk membuat permainan yang menyenangkan berbasis kuis.. Situs web aplikasi sangat cocok untuk desain dan analisis penilaian pembelajaran.

Penggunaan wordwall sebagai media pembelajaran menawarkan

peluang bagi pendidik untuk membangun suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu manfaat utama dari penggunaan Wordwall adalah kemampuannya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Website aplikasi wordwall menyediakan desain permainan yang menarik sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membuat siswa lebih tertarik untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran. Selain itu, umpan balik langsung yang diberikan oleh Wordwall dapat membantu siswa memantau kemajuan belajar mereka dan memberikan motivasi untuk terus meningkatkan hasil belajarnya.

Menurut Wagstaff (1999: 5) media pembelajaran wordwall dapat digunakan bukan hanya ditampilkan atau dilihat. Media ini dapat dirancang untuk meningkatkan aktivitas belajar kelompok serta melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembuatannya. Media word wall memungkinkan dapat melihat perkembangan keterampilan peserta didik (Z. S. Pamungkas et al., 2021).

Tujuan dari penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana pemanfaatan media pembelajaran Wordwall dapat

meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, dengan memahami pengaruh Wordwall terhadap motivasi siswa, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi pendidik dalam kepentingan dunia pendidikan mengenai pentingnya memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi acuan untuk pengembangan strategi pembelajaran yang efektif yang meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Metode yang digunakan yaitu studi literatur. Menurut (Zed, 2014) Metode studi literatur merupakan serangkaian tindakan yang berkaitan dengan mengumpulkan sumber dari kepustakaan, membaca sumber tersebut untuk dilakukan penulisan, dan melakukan analisis terhadap sumber bahan penelitian yang telah dikumpulkan.

Pengumpulan data yang ini dilakukan dalam penelitian ini yaitu peneliti melakukan analisis terhadap 23 artikel jurnal dan buku yang telah

dikumpulkan sesuai dengan topik penelitian yang sedang dibahas. Metode Studi literatur bertujuan untuk mengumpulkan dan menganalisis data yang diperoleh dari jurnal hasil penelitian dari berbagai sumber informasi yang relevan dengan topik penelitian yaitu pemanfaatan Wordwall sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penggunaan aplikasi wordwall di sekolah dasar memberi manfaat yang signifikan bagi pendidik dan peserta didik. Keterkaitan media pembelajaran seperti wordwall merupakan aspek penting terhadap motivasi belajar peserta didik. Wordwall adalah media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, pembelajaran tersebut sangat erat kaitannya dengan pembelajaran modern yang mengutamakan lingkungan belajar konstruktif. Dengan menggunakan aplikasi wordwall ini pendidik dapat menyajikan materi dan soal-soal dalam bentuk game yang akan di ajarkan kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran berbasis game terbukti efektif dalam

meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Pendidik sangat penting untuk menggunakan media pembelajaran yang beragam, menarik, dan menyenangkan karena kegiatan belajar yang monoton sering membuat peserta didik merasa bosan dan membuat mereka tampak kehilangan semangat dan tidak termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu Untuk mencapai tujuan ini, guru harus berinovasi dan berkreasi dengan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar dalam diri peserta didik. Salah satu yang bisa kita lakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, diharapkan peserta didik akan lebih tertarik dan termotivasi dalam proses pembelajaran.

Kehadiran media wordwall yang menggabungkan elemen permainan dan tantangan dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan, sehingga membuat siswa merasa termotivasi dan bersemangat untuk menyelesaikan setiap tugas atau kuis. Keterlibatan aktif peserta didik dalam

pembelajaran menggunakan media Wordwall dapat membantu meningkatkan daya ingat, pemahaman tentang ide-ide, dan keseluruhan kemampuan belajar mereka. Pendidik diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran platform wordwall yang beragam sesuai dengan materi pokok yang diajarkan (Agusti & Aslam, 2022). Oleh karena itu, memahami bagaimana media Wordwall berhubungan dengan minat dan motivasi belajar sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan di era digital ini.

Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran berbasis game untuk peserta didik sekolah dasar membutuhkan perhatian khusus terhadap karakteristik dan kebutuhan peserta didik (Azhari et al., 2023). Jenis media pembelajaran yang dapat diterapkan adalah wordwall, yang pada dasarnya sebuah website berupa game yang diubah menjadi media pembelajaran (Nabilah & Warmi, 2023). Media wordwall tidak hanya berperan sebagai alat pembelajaran saat proses pengajaran berlangsung, tetapi juga memberi kesempatan peserta didik untuk

melanjutkan pembelajaran secara mandiri di luar jam pelajaran.

Wordwall adalah aplikasi yang dapat digunakan sebagai sumber belajar, media pembelajaran, serta alat penilaian bagi pendidik dan peserta didik. Selain itu Wordwall menawarkan beberapa contoh hasil kreasi pendidik untuk membantu pengguna baru dalam berkreasi (Aidah & Nurafni, 2022). Aplikasi wordwall merupakan sebuah website yang digunakan untuk merancang media pembelajaran berupa games yang menyenangkan berbasis kuis, menjodohkan, memasang, mengelompokkan, acak kata, pencarian kata, dan lain sebagainya. Wordwall juga dapat digunakan untuk melakukan penilaian dalam pembelajaran serta mereview dan mengevaluasi pembelajaran terhadap peserta didik dengan berbagai tampilan yang beraneka ragam, dapat membuat peserta didik tertarik dan tidak merasa bosan dalam menggunakannya (Fira Hafidzah, 2023).

Website wordwall menyediakan pendekatan yang inovatif dan menarik untuk membuat suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan berpartisipasi. Fitur-fitur Wordwall

yang interaktif merangsang pemikiran kreatif dan mendorong peserta didik untuk berinteraksi dan membuat informasi yang disampaikan dengan cara yang menarik. Wordwall sangat menarik karena permainan yang dibuat dapat dimainkan secara offline dan dapat dicetak.

Website wordwall memiliki berbagai kelebihan, seperti mempunyai banyak layout menarik yang dapat diakses siapa saja secara gratis. Permainan yang dibuat dapat langsung dikirim dalam format pdf melalui platform pembelajaran seperti Whatsapp, Google Classroom dan lain-lain, sehingga peserta didik dapat mengaksesnya secara mudah ketika sedang offline (Azhari et al., 2023).

Pentingnya mengidentifikasi media dan memilih template yang sesuai dengan materi dan lingkungan belajar peserta didik, sehingga penting bagi pendidik untuk memahami karakteristik peserta didik. Tidak semua materi dapat diajarkan dengan satu template yang sama, terdapat banyak jenis permainan yang menarik bagi peserta didik untuk mencegah peserta didik merasa bosan. Permainan ini seperti kartu acak, benarkan kalimat, pengurutan grup, diagram berlabel, pecah balon,

membuka kotak, benar salah, dan lain-lain (Isma Wulandari & Irwan Jaelani, 2023).

Adapun beberapa kelebihan wordwall menurut (Ardila et al., 2023) yakni menawarkan beragam template seperti fitur-fitur Wordwall yang gratis untuk diakses yaitu 18 fitur di antaranya: *Match up, Quiz, Random cards, Random wheel, Grup short, anagram, missing word, find the match, flash cards, matching pairs, open the box, unjumble, wwordsearch, labelled diagram, hangman, flip tiles, crossword*, dan *gameshow quiz*. Pendidik berusaha mengoptimalkan media tersebut dengan meningkatkan kreatifitasnya dalam mengevaluasi peserta didik dengan menggunakan berbagai template yang sesuai dengan materi pelajaran. Berbagai faktor harus dipertimbangkan saat milih dan merencanakan media pembelajaran. Hal ini dilaksanakan agar penggunaan media pembelajaran dapat berjalan secara efektif, efisien, ekonomis, dan menghasilkan manfaat yang sebesar-besarnya.

Motivasi adalah salah satu faktor yang dapat menentukan keberhasilan dalam proses belajar. Motivasi belajar memegang peranan yang sangat

penting dalam memberikan keinginan dan semangat untuk melaksanakan pembelajaran (Nabilah & Warmi, 2023). Motivasi belajar tinggi yang dimiliki peserta didik kemungkinan besar mencapai hasil belajar yang baik. Namun jika peserta didik memiliki motivasi belajar rendah maka hasil belajar yang dicapai kurang sesuai harapan.

Kelebihan penggunaan aplikasi wordwall dalam penelitian ini adalah penggunaan game yang dipilih melalui aplikasi wordwall bervariasi dan tidak terbatas pada satu jenis saja, hal ini membuat peserta didik lebih termotivasi dan aktif untuk mengerjakan soal dengan baik dan meningkatkan keinginan mereka untuk memecahkan masalah terkait materi yang dipelajari baik secara diskusi maupun secara mandiri. Kemudian kelemahan aplikasi wordwall adalah mengalami error dan masalah sinyal saat penggunaannya sehingga menghambat dan mengurangi waktu pembelajaran. Masalah ini dapat diatasi dengan cara pendidik dapat menggunakan hotspot teathering untuk memastikan jaringan yang digunakan benar-benar stabil dan baik, hal ini dapat dilakukan jika sinyal wifi di kelas tidak mendukung

penggunaan media wordwall dalam pembelajaran (Utami et al., 2023).

Wordwall adalah media pembelajaran berbasis website yang mudah di akses, namun tetap melalui berbagai langkah-langkah untuk membuat soal yang terstruktur. Media pembelajaran berbasis website wordwall melalui langkah-langkah sebagai berikut: (a) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dapat mengidentifikasi materi pembelajaran (b) mengidentifikasi pola indikator pembelajaran yang sesuai dengan materi yang dipilih agar soal dapat sesuai dengan materi (c) mencari referensi yang relevan dengan materi yang akan disampaikan (d) merancang soal-soal yang sesuai dengan indikator pembelajaran (e) mengakses website wordwall (f) memasukkan soal ke dalam website wordwall (g) bentuk soal yang akan disampaikan sesuai dengan template yang dipilih (h) menyesuaikan soal dengan templat untuk memastikan penyajian animasi, gambar dan tulisan dapat dilihat dengan jelas (Nabilah & Warmi, 2023).

Pembelajaran interaktif berbasis wordwall digunakan sebagai media pembelajaran alternatif secara klasikal

maupun individual, sehingga beberapa faktor seperti perancangan yang cermat, penggunaan yang tepat, dan evaluasi secara berkala harus diperhatikan. Peningkatan yang baik menunjukkan kemajuan dalam proses pembelajaran. Peningkatan ini juga dipengaruhi oleh strategi mengajar guru, termasuk proses evaluasi dengan memanfaatkan media berbasis Wordwall (Hartanto, 2023).

Keefektifan program wordwall dalam motivasi belajar didasarkan oleh beberapa faktor, seperti (1) Program wordwall memberikan peserta didik kesempatan untuk bermain sambil belajar. (2) Tampilan yang beragam membuat peserta didik tidak mudah bosan saat belajar. (3) Pendidik memberikan arahan kepada peserta didik dalam pembelajaran. (4) Memberikan penghargaan kepada peserta didik berupa pujian dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencapai peringkat atas dalam mencari jawaban atas pertanyaan. (Azhari et al., 2023).

Peran guru penting untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga mereka lebih termotivasi dan bersemangat untuk belajar dalam meningkatkan prestasi

terhadap hasil belajarnya. Guru harus mampu memiliki keterampilan kreatif, inovatif, dan keterampilan penggunaan teknologi untuk merancang dan melakukan pembelajaran yang efektif dan menarik perhatian peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar (Utami et al., 2023).

D. Kesimpulan

Wordwall merupakan platform online yang menyediakan berbagai permainan edukatif yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Pemanfaatan Wordwall sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Wordwall menyajikan pembelajaran dalam bentuk permainan yang menyenangkan dan interaktif. Elemen permainan, tampilan visual yang menarik, dan keberagaman jenis permainan yang disediakan menjadikan wordwall sebagai alat yang dapat mempengaruhi rasa ingin tahu dan minat serta memotivasi peserta didik dalam mempelajari berbagai mata pelajaran. Wordwall memungkinkan guru untuk membuat dan menyesuaikan permainan sesuai

dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Hal ini membantu menjaga relevansi dan kesesuaian materi dengan kurikulum, sehingga motivasi belajar peserta didik tetap terjaga.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Di Sdn Ciracas 05 Pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 161–174.
<https://doi.org/10.22373/pjp.v11i2.14133>
- Andriani, E. F. (2019). Peningkatan Motivasi Belajar IPA Menggunakan Metode Pembelajaran Discovery Learning. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 14 Tahun Ke-8 2019 PENINGKATAN*, 1416–1423.
<https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/view/15186%0Ahttps://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/view/File/15186/14705>
- Ardila, I., Jamil Nuryasin, M., Cahya, N., Afro Nida, N., Ashilah, H., & Afrizal, S. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Wordwall Di SMA Negeri 1 Ciruas. *Stevany Afrizal INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 7247–7258.
- Azhari, A. F., Khadijah, F., & Rif'iyati, D. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(2), 50–59.
- Barokah, A. (2021). Pengaruh Problem Based Learning Dan Sains Teknologi Masyarakat Terhadap Motivasi Belajar. *Jurnal Inovatif Ilmu Pendidikan*, 3(1), 70–83.
<https://doi.org/10.23960/jiip.v3i1.22277>
- Barokah, A., Irawan, K., & Sembiring, D. N. B. (2021). Implementasi Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif

- Mahasiswa PGSD di Mata Kuliah Pembelajaran IPA SD. *Jurnal Dikoda*, 2(2), 8–15. 2593.
<https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8384>
- Dewi, N. A., & Christ Mulia S. Laoli. (2023). Studi Literatur : Analisis Pemanfaatan Teknologi dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional LPPM UMMAT*, 2(April), 387–391. Lai'Mandi, W., Kurniawati, I. Y., Ilyas, M., & Sarniaty, S. (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Pada Pembelajaran IPA. *Prosiding Seminar Nasional PPG Universitas Mulawarman*, 4, 34–41.
- Fira Hafidzah. (2023). *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall Di Kelas 2 Sd Muhammadiyah Sawangan*. 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.
- Hartanto, D. (2023). Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Sejarah Di Kelas XI SMA Swasta Persiapan Stabat. *Jurnal Sintaksis: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, IPA, IPS Dan Bahasa Inggris*, 5(2), 46–52. <http://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/> 46 Nisaurasyidah, I., Soeteja, Z. S., & Prawira, N. G. (2021). Penggunaan Media Wordwall Saat Pandemi Covid-19. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 10(02), 468–472.
- Isma Wulandari, R., & Irwan Jaelani, A. (2023). Menumbuhkan Antusiasme Dan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Ipa Melalui Platform Wordwall Di Madrasah Ibtidaiyah. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 2578– Oktari, S., T., & Desyandri. (2023). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall pada Pembelajaran IPA Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 726–730.
- Pamungkas, D. A., Imron, A., Marzuqi,

- M. I., & Larasati, D. A. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Word Wall terhadap motivasi belajar IPS oleh. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia) Universitas Negeri Surabaya*, 10(01), 67–78. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v10i1.53199>
- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Nur, L., 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 Universitas Jenderal Soedirman IAIN Metro*, 2(2), 136–148.
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiq, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 81–95. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.8749>
- Syahrin, A. A., & Mustika, B. (2020). Etnopedagogi Berlandaskan Nilai-Nilai Rumah Betang dalam Pembelajaran Sosiologi. *ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Sosial*, 2(2), 199–216. <https://doi.org/10.19105/ejppis.v2i2.3923>
- Tatsa Galuh Pradani. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457. <https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/educenter/index>
- 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. <https://doi.org/10.19184/jpf.v12i2.38890>
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2),

213.

<https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>

Yana, M. R., & Maielfi, D. (2022). Studi Literatur Penerapan Gerakan Literasi Di Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 5(1), 545–561.

Zed, M. (2014). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.