

**UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
MELALUI PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *WORDWALL* PADA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SDN 40 MATARAM**

Eva Sulastri¹, Baik Nilawati Astini², Mardiana³
^{1,2,3}Universitas Mataram

Alamat e-mail: 1evasulasri299@gmail.com, 2nilawati@unram.ac.id,
3mardiana8310@guru.sd.belajar.id

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine efforts to improve student motivation and learning outcomes through interactive learning based on wordwalls in Pancasila education learning in class. The type of research used is classroom action research which takes place in two stages, namely pre-learning cycle and learning cycle consisting of four steps, namely planning, action, observation and reflection. This research was conducted at SDN 40 Mataram, with 13 students as research subjects. Based on the research that has been conducted, it was obtained that student learning motivation in the pre-cycle stage was 68.2%, in the first cycle stage it increased to 75.3% after using wordwalls in the learning process. A significant increase occurred after the second cycle stage of 90.2%. As the value of student motivation increases at each stage, student learning outcomes are also directly proportional to that motivation. At the pre-cycle stage, the average value of student learning outcomes was 73 with classical completeness of 53.8%, at the cycle I stage, the average value of student learning outcomes was 77.6 with classical completeness of 84.6%, at the cycle II stage, the average value of student learning outcomes was 88 with classical completeness of 92.3%.

Keywords: Wordwall, Learning Motivation, Learning Outcomes

ABSTRAK

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik melalui pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang berlangsung dua tahapan yaitu pra siklus pembelajaran dan siklus pembelajaran dengan terdiri dari empat langkah yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 40 Mataram, dengan jumlah subjek penelitian 13 peserta didik. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diperoleh motivasi belajar peserta didik tahap pra siklus 68,2%, pada tahap siklus I meningkat menjadi 75,3% setelah menggunakan *wordwall* dalam proses pembelajaran. Peningkatan yang signifikan terjadi setelah dilakukan tahap siklus II sebesar 90,2%. Seiring nilai motivasi peserta didik yang meningkat disetiap tahapan, maka hasil belajar peserta didik juga berbanding lurus dengan motivasi tersebut. Pada tahap pra siklus diperoleh nilai rata-rata

hasil belajar peserta didik sebesar 73 dengan ketuntasan klasikal 53,8%, tahap siklus I diperoleh nilai rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 77,6 dengan ketuntasan klasikal 84,6%, tahap siklus II diperoleh nilai rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 88 dengan ketuntasan klasikal 92,3%.

Kata Kunci: *Wordwall*, Motivasi Belajar, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang dirancang dan dilaksanakan secara sengaja untuk mencapai tujuan pembelajaran, melibatkan peserta didik secara aktif dalam pengembangan diri mereka (Nurfajriani A. et al., 2025). Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan serta keterampilan yang diperlukan dirinya agar dapat berguna bagi masyarakat, bangsa dan negara (Ichsan, 2021). Pendidikan merupakan proses interaksi antara guru dan juga peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang berlangsung di dalam lingkungan tertentu (Salsabela, 2024).

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang ditempuh di sekolah dasar. Pendidikan Pancasila memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik di Indonesia (Widiatmaka, 2022). Sebagai mata

pelajaran inti dalam kurikulum pendidikan nasional, Pendidikan Pancasila bertujuan untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan, pemahaman, serta pengalaman terhadap nilai-nilai Pancasila sebagai landasan ideologi dan falsafah negara (Rahmelia, 2023). Namun, dalam praktiknya, terdapat tantangan dalam memberikan pembelajaran yang efektif dan menarik bagi peserta didik terutama di era digital seperti sekarang ini. Tantangan dalam proses pembelajaran yang sering kali muncul salah satunya adalah kurangnya motivasi belajar yang berdampak pada pencapaian hasil belajar yang kurang optimal (Agrifina et al., 2024).

Dengan memperhatikan permasalahan yang timbul, maka solusi untuk mengatasi kurang motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran adalah menggunakan media pembelajaran yang menarik dan lebih interaktif. Salah satunya menggunakan media game edukasi *wordwall*. Menurut (Lestari, 2021) kegunaan media dalam pembelajaran adalah sebagai berikut : (1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalis, (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, (3) Penggunaan media secara

tepat dan bervariasi dapat membulkan kegairahan belajar.

Motivasi belajar peserta didik merupakan salah satu faktor penentu dalam kegiatan pembelajaran. Motivasi belajar dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang menunjukkan ketertarikan dalam pembelajaran, yang diperoleh melalui upaya seperti membaca buku pelajaran, memahami materi pelajaran, aktif bertanya pada guru atau teman, dan mengerjakan beberapa soal yang diberikan oleh guru (Kartika et al., 2019). Motivasi belajar peserta didik dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran yang interaktif sangat penting untuk mengatasi permasalahan kurangnya motivasi belajar peserta didik. Sehingga, perlu diciptakan media pembelajaran yang mudah dibuat oleh guru dan mudah digunakan oleh peserta didik. Hal ini membuat tugas guru tidak hanya menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga mampu mengubah teknologi menjadi media pembelajaran yang efektif.

Era digital saat ini, guru harus mampu memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran dapat menjadi salah satu faktor pendukung keberhasilan proses pembelajaran yang berfungsi untuk membantu dalam penyampaian informasi baik dari guru kepada peserta didik, ataupun dari peserta didik kepada guru (Arijumiati et al.,

2021). Dalam konteks pendidikan modern, integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang sedang populer dan dianggap efektif adalah *wordwall* (MARIA, 2025). *Wordwall* merupakan platform yang memungkinkan guru untuk membuat berbagai macam permainan interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini dapat membantu dalam mengubah suasana kelas yang kaku menjadi dinamis dan menarik sehingga dapat mendorong partisipasi aktif peserta didik (Nita, 2024).

Wordwall memiliki beberapa kelebihan, antara lain dapat digunakan secara gratis dengan pilihan basic dan beberapa template yang dapat dipilih. Selain itu, permainan yang telah dibuat dapat langsung dimainkan menggunakan *handphone* atau laptop. Software ini menyediakan berbagai jenis permainan seperti quiz, crossword, random cards, dan lainnya. Salah satu kelebihan lainnya adalah permainan yang telah dibuat memuat beragam jenis permainan yang beragam sehingga peserta didik tidak bosan dalam satu permainan.

Game edukasi *Wordwall* adalah sebuah aplikasi pada browser yang menarik. Aplikasi ini bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi peserta didik. Dalam aplikasi ini terdapat gambar, audio, animasi dan

permainan interaktif yang dapat membuat peserta didik tertarik. *Game* ini memungkinkan peserta didik untuk bersaing sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk belajar yang berdampak juga pada hasil belajar peserta didik itu sendiri.

Media game edukasi *wordwall* menjadi salah satu alternatif dalam suatu pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Penggunaan media *game* edukasi *wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik.

Menurut penelitian (Pradani, 2022) aplikasi *wordwall* dapat menumbuhkembangkan minat peserta didik dan juga dapat memotivasi peserta didik untuk belajar. (Rizki et al., 2023) juga melakukan penelitian yang serupa, mereka menemukan bahwa penggunaan aplikasi *wordwall* dapat membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh guru. Selain itu, juga dapat membantu peserta didik dalam menumbuhkan dan mengembangkan motivasi belajar mereka. Kemudian pada penelitian yang ditulis (Launin et al., 2022) juga menyebutkan bahwa media *wordwall* dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik dengan dibuktikan melalui peningkatan nilai peserta didik dari *pretest* ke *posttest*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengulas penerapan pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* serta

bagaimana penggunaannya dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Dengan memahami penerapan ini, diharapkan guru dapat mengintegrasikan teknologi secara efektif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

B. Metode Penelitian

Pada Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan pada ruang lingkup kelas saat proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan secara berkolaborasi, artinya peneliti berkolaborasi dengan pendidik yang bersangkutan. Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian dengan menguraikan kejadian saat tindakan diberikan dari awal sampai dampak yang terjadi (Arikunto, 2021). Siklus dari penelitian tindakan kelas sebagai berikut:



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 40 Mataram dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelas V yang berjumlah 13, terdiri dari 6 peserta didik perempuan dan 7 peserta didik laki-laki. Implementasi

pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* dilaksanakan selama dua siklus.

Belajar			
Ketuntasan Klasikal	53,8%	84,6%	92,3%

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Motivasi Belajar Peserta Didik

Motivasi dan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah menggunakan pembelajaran interaktif berbasis *wordwall*. Peningkatan tersebut disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 1 Perbandingan Motivasi Belajar Peserta Didik Tahap Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

Keterangan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus 2
Nilai Motivasi Belajar	68,2%	75,3%	90,2%

Hasil Belajar Peserta Didik

Pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* selain dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peserta didik antusias dan senang dalam mengikuti pembelajaran menggunakan *game* interaktif menggunakan *wordwall*. Berikut tabel peningkatan hasil belajar peserta didik:

Tabel 2. Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Tahap Pra Siklus, Siklus 1, dan Siklus 2.

Keterangan	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
Rata-Rata Hasil	73	77,6	88

Pembahasan

Motivasi Belajar Peserta Didik

Pra Siklus

Pada tahap pra siklus ini peserta didik di SDN 40 Mataram belum menggunakan pembelajaran interaktif berbasis *wordwall*. Proses pembelajaran sebelum penggunaan *wordwall* yang dilakukan oleh peserta didik cenderung monoton dan kurang interaktif sehingga peserta didik kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari nilai angket yang diperoleh sebesar 68,2% yang menunjukkan motivasi belajar peserta didik rendah.

Siklus I

Nilai motivasi yang diperoleh pada tahap pra siklus tergolong rendah sehingga dilakukan tahap siklus I dengan penggunaan pembelajaran interaktif berbasis *wordwall*. Peneliti didampingi oleh guru pamong dalam melakukan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah dirancang. Pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* menunjukkan hasil yang baik, peserta didik aktif dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan oleh meningkatnya hasil motivasi belajar peserta didik sebesar 75,3%.

Siklus II

Berdasarkan hasil yang didapatkan dari tahap siklus I masih terdapat beberapa peserta didik yang belum menunjukkan ketertarikan dalam proses pembelajaran, sehingga dilakukan tahap siklus II untuk mendapatkan hasil yang lebih memuaskan. Peneliti didampingi guru pamong melakukan tahap siklus II dengan menggunakan bentuk *game* yang berbeda dari sebelumnya dan menunjukkan hasil yang sangat memuaskan. Peserta didik antusias karena dapat belajar sambil bermain. Hal ini ditunjukkan oleh hasil motivasi belajar peserta didik sebesar 90,2%. Berikut tabel perbandingan motivasi belajar peserta didik tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II.

Hasil Belajar Peserta Didik Pra Siklus

Berdasarkan hasil perhitungan *post test* sebelum penggunaan pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* diperoleh nilai rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 73 dengan ketuntasan klasikal 53,8%. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik belum mencapai KKM yang telah ditentukan. Oleh karena itu diperlukan tindakan yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Siklus I

Tahap siklus I dilakukan dengan tujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan penggunaan pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* setelah meninjau hasil *post*

test yang dilakukan oleh peserta didik pada tahap pra siklus. Rata-rata hasil belajar peserta didik pada tahap siklus I sebesar 77,6 dengan ketuntasan klasikal 84,6%, nilai ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan hasil yang diperoleh pada saat tahap pra siklus. Oleh karena itu penggunaan pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Siklus II

Tahap siklus II dilakukan karena masih terdapat beberapa peserta didik yang masih belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan. Peneliti bersama guru pamong memberikan tindakan disertai dengan pembagian *post test* dan diperoleh rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 88 dengan ketuntasan klasikal 92,3%. Berdasarkan hal ini, penggunaan pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* hanya akan dilaksanakan sampai tahap II sebab sudah dinyatakan berhasil. Oleh karena itu peneliti mendapatkan hasil bahwa pada tahap siklus II ini pembelajaran sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan dan peserta didik sudah siap dalam proses pembelajaran yang ditandai dengan hasil belajar yang sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Berikut tabel perbandingan hasil belajar peserta didik tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II.

Tabel 2 Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Tahap Pra Siklus, Siklus 1, dan Siklus 2.

Keterangan	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
Rata-Rata Hasil Belajar	73	77,6	88
Ketuntasan Klasikal	53,8%	84,6%	92,3%

Penggunaan pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, Hal tersebut terlihat dari hasil pra siklus, siklus I dan siklus 2 yang meningkat akibat penggunaan *wordwall*. Peserta didik sangat senang dan antusias dalam pembelajaran.

Aplikasi *wordwall* merupakan salah satu alternatif solusi apabila peserta didik mengalami kesulitan belajar, seperti permasalahan yang dialami peserta didik kelas V SDN 40 Mataram yang juga merasa kesulitan dalam belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Melalui inovasi pembelajaran yang peneliti laksanakan, yaitu menggunakan pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* peneliti mengidentifikasi bahwa peserta didik kelas V SDN 40 Mataram menyukai kegiatan belajar sambil bermain. Artinya peserta didik senang melakukan pembelajaran dengan *game*. Hal tersebut mendukung tujuan penelitian, yaitu dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Pembelajaran yang dilaksanakan oleh peserta didik

sebelum menggunakan *wordwall* sangat monoton dan membuat peserta didik mengantuk, setelah menggunakan pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* peserta didik menjadi antusias dan bersemangat yang berdampak pada motivasi belajar dan hasil belajar. Oleh karena itu, melalui aplikasi *wordwall* tersebut dapat meningkatkan minat serta hasil belajar peserta didik secara keseluruhan dalam kelas. Hipotesis tersebut sudah teruji pada sikap peserta didik saat pembelajaran, dan juga pada hasil belajar peserta didik yang meningkat setelah pembelajaran dengan memanfaatkan pembelajaran interaktif berbasis *wordwall*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang dianggap membosankan bagi peserta didik dapat menjadi pembelajaran yang menyenangkan.

Penggunaan aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran pendidikan pancasila dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang sebelumnya bosan dengan banyak hafalan. Aplikasi *wordwall* membuat belajar lebih menyenangkan, menarik dan menghibur sehingga merangsang motivasi peserta didik untuk belajar. Setelah menggunakan aplikasi *wordwall*, seluruh peserta didik terlibat aktif dan sangat antusias mengikuti proses pembelajaran. peserta didik bahkan saling bersaing untuk menyelesaikan soal dalam aplikasi tersebut, sehingga terkadang mereka merasa kurang dan ketagihan karena terlalu asyik dalam mengerjakan soal tersebut. Aplikasi

Wordwall berhasil menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, sehingga semua peserta didik antusias saat belajar.

Kelebihan penggunaan media aplikasi *wordwall* dalam penelitian ini yaitu penggunaan game yang dipilih pada aplikasi *wordwall* beragam variasi tidak hanya satu jenis saja sehingga peserta didik tidak mudah bosan dan malah menjadi lebih semangat dan aktif untuk mengerjakan soal dengan baik dan menggugah keinginan mereka untuk belajar memecahkan masalah terkait materi yang sedang dipelajari baik dalam diskusi maupun secara mandiri.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa, melalui pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat pada meningkatnya motivasi dan hasil belajar dari tahap pra siklus, siklus I, hingga siklus II. Motivasi belajar peserta didik pada tahap pra siklus sebesar 68,2%, pada tahap siklus I meningkat menjadi 75,3% setelah menggunakan *wordwall* dalam proses pembelajaran. Peningkatan yang signifikan terjadi setelah dilakukannya tahap siklus II sebesar 90,2%. Seiring nilai motivasi peserta didik yang meningkat disetiap tahapan, maka hasil belajar peserta didik juga berbanding lurus dengan motivasi tersebut. Pada tahap pra siklus diperoleh nilai rata-rata hasil belajar

peserta didik sebesar 73 dengan ketuntasan klasikal 53,8%. Hasil yang didapatkan pada tahap pra siklus belum mencapai indikator keberhasilan sehingga dilakukan tahap siklus I dan diperoleh nilai rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 77,6 dengan ketuntasan klasikal 84,6%. Namun, pada tahap ini masih terdapat beberapa peserta didik yang belum mencapai KKM sehingga dilakukannya tahap siklus II, dan diperoleh nilai rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 88 dengan ketuntasan klasikal 92,3%. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik

DAFTAR PUSTAKA

- Agrifina, V. F., Vrisilia, V., Agustina, L. N., Supriyadi, S., & Izzatika, A. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan*, 12(2), 414–431.
- Arijumiati, R., Istiningsih, S., & Setiawan, H. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran oleh Guru pada Masa Pandemi di SDN 1 Lajut Lombok Tengah. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4), 698–704.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Bumi Aksara.

- Ichsan, F. N. (2021). Implementasi perencanaan pendidikan dalam meningkatkan karakter bangsa melalui penguatan pelaksanaan kurikulum. *Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 281–300.
- Imanulhaq, R., & Prastowo, A. (2022). Edugame Wordwall: Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *PEDAGOGOS: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 33–41.
- Kartika, S., Husni, H., & Millah, S. (2019). Pengaruh kualitas sarana dan prasarana terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 113.
- Launin, S., Nugroho, W., & Setiawan, A. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216–223.
- 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.
- MARIA, Q. (2025). **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KEGIATAN BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV DI SD/MI. UIN RADEN INTAN LAMPUNG.**
- NITA, D. (2024). **PENGARUH MODEL DIMENSION OF LEARNING BERBANTUAN WORDWALL TERHADAP PENGUASAAN KONSEP DAN HABITS OF MIND KELAS XI PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI DI SMA. UIN RADEN INTAN LAMPUNG.**
- Nurfajriani A. Tjaolo, Sri Mulyani Sabang, A. M. (2025). **PENGUNAAN MEDIA WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA PADA PESERTA DIDIK KELAS VI SEKOLAH DASAR. Journal Genta Mulia**, 16(1), 132–140. <https://doi.org/10.1093/oseo/instante.00196643>
- Pradani, T. G. (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.
- Rahmelia, S. (2023). Pemahaman Peserta Mata Kuliah Pancasila Terhadap Nilai-Nilai Pancasila Selama Pembelajaran Daring di IAKN Palangka Raya. *Pancasila: Jurnal Keindonesiaan*, 3(1), 33–46.
- Rizki, D., Rahmawati, N., Widodo, S. T., Wahyuni, N. I., & Rifqi, A. (2023). Pemanfaatan wordwall dalam meningkatkan minat belajar pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Negeri Gisikdrono 02. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 1812–1825.
- Salsabela, S. (2024). *Universitas PGRI Semarang Penggunaan*

*Media Pembelajaran Wordwall
untuk Meningkatkan Motivasi
Belajar Siswa Kelas 1 SD N
Panggung Lor Semarang. 191–
200.*

Widiatmaka, P. (2022).
Perkembangan Pendidikan
Kewarganegaraan (PKn) di
Dalam Membangun Karakter
Bangsa Peserta Didik. *Civic Edu:
Jurnal Pendidikan
Kewarganegaraan*, 5(1), 1–10.