

**Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar
Pendidikan Pancasila di Kelas IV SD Negeri Sembungharjo 01**

Dina Amalia Husna¹, Rida Fironika Kusumadewi², Jupriyanto³

¹PPG PGSD FKIP Universitas Islam Sultan Agung Semarang

²PPG PGSD FKIP Universitas Islam Sultan Agung Semarang

³PPG PGSD FKIP Universitas Islam Sultan Agung Semarang

(¹amaliahusnadina@gmail.com), (²ridafkd@unissula.ac.id),

(³jupriyanto@unissula.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to determine effect of Wordwall Learning Media on Pancasila Education Learning Motivation in Class IV of SD Negeri Sembungharjo 01. The advancement of the times, the use of engaging and enjoyable learning media is needed to support the learning process of students. Attractive and enjoyable learning media can certainly increase students' motivation to learn. In the Social Emotional Learning course within the 2024 Prospective Teacher Professional Education (PPG), the researcher developed an article discussing the objectives of utilizing the Wordwall application as an alternative media to support the learning process. This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental design and used purposive sampling technique. The sample consisted of 59 students from classes IV A and IV B. The research instrument involved a quasi-experiment with an experimental class and a control class, both given pre-tests and post-tests. Data analysis included normality testing using the Shapiro-Wilk method and hypothesis testing with paired sample t-tests. The results indicated a significant difference between pre-test and post-test scores. Furthermore, the N-Gain Score test showed a significant increase in students' learning motivation after using the Wordwall media. These findings support that integrating interactive media in learning can create a more enjoyable and meaningful learning environment.

Keywords: wordwall learning media, learning motivation, pancasila education, elementary school.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *wordwall* terhadap motivasi belajar Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri Sembungharjo 01. Seiring dengan perkembangan zaman, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dibutuhkan untuk mendukung proses belajar peserta didik. Maka dengan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan tentunya dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar. Pada mata kuliah Pembelajaran Sosial Emosional dalam PPG Calon Guru 2024, peneliti membuat artikel untuk membahas bagaimana tujuan pemanfaatan aplikasi *Wordwall* sebagai salah satu alternatif media yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Kuantitatif dan eksperimen quasi experimental atau eksperimen semu merupakan jenis penelitian yang digunakan. Serta

menggunakan teknik *purposive sampling*. Sampel yang digunakan yaitu siswa kelas IV A dan IV B yang berjumlah total 59 siswa. Instrumen penelitian menggunakan quasi eksperimen yaitu terdapat kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan pre-test post-test. Selanjutnya, dalam menganalisis data pada penelitian ini, digunakan uji normalitas dengan metode *Shapiro-Wilk* dan uji hipotesis dengan *paired sample t-test*. Hasil dari uji tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Selanjutnya, uji *N-Gain Score* menunjukkan bahwa adanya peningkatan signifikan dalam motivasi belajar siswa setelah penggunaan media *Wordwall*. Temuan ini mendukung bahwa integrasi media interaktif dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Kata Kunci: media pembelajaran *wordwall*, motivasi belajar, pendidikan pancasila, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki tujuan utama untuk mencerdaskan generasi muda sebagai penerus bangsa. Tujuan ini harus dicapai melewati proses pengajaran. secara umum, kegiatan belajar mengajar merupakan bentuk komunikasi, yang melibatkan penggunaan media atau saluran tertentu guna menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Dalam konteks ini, media memegang peranan penting dalam menunjang pencapaian tujuan serta meningkatkan efektivitas kemampuan pembelajaran dalam setiap interaksi komunikasi edukatif.

Belajar merupakan sebuah proses interaksi antara guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik, yang bertujuan menciptakan perubahan positif pada diri individu, baik dalam hal perilaku maupun

pengetahuan. Proses ini pada hakikatnya berorientasi untuk meningkatkan kemampuan, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik agar menjadi lebih baik. Dalam mendukung tercapainya tujuan tersebut, media pembelajaran berperan sebagai sarana bantu yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran secara lebih efektif. Penggunaan media tidak hanya membantu mempermudah pemahaman materi, tetapi juga mampu merangsang kreativitas, meningkatkan perhatian, serta mendorong motivasi belajar siswa. Dengan adanya berbagai rangsangan yang disediakan media, peserta didik terdorong untuk lebih aktif dalam menulis, berbicara, dan berimajinasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Meskipun media pembelajaran telah lama digunakan oleh guru, sering kali media yang digunakan masih bersifat monoton dan kurang menarik, baik dari segi isi maupun bentuk penyajiannya. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif menjadi salah satu strategi yang disarankan untuk menghadirkan inovasi yang lebih beragam dan sesuai dengan perkembangan zaman. Melalui media interaktif ini, proses pembelajaran menjadi lebih dinamis, memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah yang lebih efektif antara guru dan siswa. Interaksi yang terbangun ini tidak hanya meningkatkan partisipasi aktif siswa, tetapi juga menciptakan kedalaman komunikasi yang berdampak pada pemahaman materi yang lebih baik serta keterlibatan emosional yang mendukung keberhasilan proses belajar.

Menurut Kusnadi dan Azzahra (2024) *Wordwall* merupakan sebuah aplikasi interaktif yang digunakan untuk menciptakan proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai dengan perkembangan zaman. Aplikasi ini dirancang sebagai media edukatif yang menggabungkan soal-soal dengan bentuk permainan,

sehingga dapat membantu siswa lebih fokus dalam latihan serta mendorong mereka untuk berinteraksi, termasuk dengan anggota kelompok lainnya. *Wordwall* juga dilengkapi dengan fitur-fitur yang memudahkan guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran.

Sebagai media pembelajaran berbasis web, *Wordwall* tidak hanya berfungsi secara efektif dan interaktif, tetapi juga mendukung perancangan serta peninjauan kembali proses penilaian dalam kegiatan belajar mengajar. Aplikasi *Wordwall* ini bertujuan untuk mendorong keaktifan peserta didik dalam proses belajar melalui kuis-kuis sederhana berbentuk permainan atau games edukatif berbasis *online*. Penggunaannya pun mudah diakses, karena siswa hanya perlu mengklik tautan yang dibagikan oleh guru untuk langsung menuju laman www.wordwall.net.

Motivasi merupakan salah satu faktor penting yang mendukung tercapainya proses belajar. Secara umum, motivasi belajar dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu motivasi intrinsik, yang berasal dari dalam diri peserta didik, dan motivasi ekstrinsik, yang dipengaruhi oleh faktor-faktor dari luar diri siswa. Dalam

proses pembelajaran, motivasi memegang peran utama, karena tanpa adanya dorongan untuk belajar, akan sulit bagi siswa mencapai hasil belajar yang optimal. Tingkat motivasi peserta didik dalam pembelajaran tidak selalu stabil setiap hari, terkadang mereka antusias, namun ada pula saat-saat mereka tampak kurang bersemangat. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memahami kondisi tersebut dengan menghadirkan model-model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, agar semangat belajar siswa dapat kembali tumbuh. Keberhasilan dalam belajar sangat bergantung pada adanya dorongan internal serta dukungan yang mendorong siswa untuk terus belajar. Menurut Nihayah, dalam mata pelajaran PPKn, guru dapat memanfaatkan teknologi, seperti halnya dalam penggunaan media pembelajaran. Selama pembelajaran PPKn, guru seringkali menyampaikan materi dengan metode ceramah yang didukung oleh media visual atau PowerPoint. Akibatnya, siswa cenderung merasa bosan, lesu, dan kelelahan, yang akhirnya mengurangi minat mereka untuk mengikuti pelajaran PPKn. Penggunaan

teknologi dalam media pembelajaran ini dapat menarik perhatian siswa. Jika media pembelajaran dirancang dengan menarik, hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Salsabila, et al (2023) yang berjudul “Pengaruh Media *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan” menemukan bahwa bahwa peserta didik menunjukkan respon yang sangat baik terhadap motivasi belajar ketika menggunakan media *wordwall*. Hasil ini sejalan dengan hasil uji hipotesis, yang menunjukkan bahwa nilai t hitung 7,847 lebih besar dari 2,042, dan dengan nilai R persegi 67,2%, yang berarti bahwa media *wordwall* berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Permana dan Kasriman (2022) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV” pada analisis data penelitian ini menggunakan uji normalitas menggunakan Shapiro

Wilk, uji homogenitas menggunakan uji Levene dan uji hipotesis menggunakan paired sampel t-test nilai terdapat pengaruh perbedaan yang terjadi sebelum dilakukan treatment dan sesudah diberikan treatment. Dilanjutkan Uji N-Gain Score menunjukkan nilai kelas menggunakan media *wordwall* dengan media *wordwall* cukup efektif terhadap motivasi belajar siswa. Sementara nilai kelas memakai media power point kategori tidak efektif terhadap motivasi belajar siswa. Oleh karena itu penelitian tersebut dijadikan rujukan untuk mengangkat motivasi belajar sebagai predictor.

Berdasarkan hasil observasi awal terhadap sejumlah peserta didik di SD Negeri Sembungharjo 01, khususnya siswa kelas empat yang mengisi angket mengenai penggunaan media pembelajaran di kelas, diketahui bahwa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, guru cenderung masih menggunakan metode ceramah dengan bantuan media berupa buku bacaan. Untuk kegiatan evaluasi, media yang digunakan pun masih sebatas lembaran kertas. Kondisi ini membuat banyak siswa merasa jenuh dan kurang termotivasi dalam belajar

maupun saat mengerjakan soal. Mereka mengungkapkan bahwa semangat belajar akan meningkat jika evaluasi tidak hanya dilakukan dengan media kertas, tetapi juga diselingi dengan permainan atau media lain yang lebih menarik. Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan yang ditemukan di lapangan, peneliti memandang bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital dan permainan dalam evaluasi di kelas perlu ditingkatkan. Salah satu media yang potensial digunakan adalah *Wordwall*, karena media ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, tetapi juga diyakini mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experimental* (eksperimen semu), yaitu model *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini melibatkan dua kelompok: kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Wordwall* dan kelas

kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Sembungharjo 01 tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 59 siswa. Sampel dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu siswa kelas IV A sebanyak 30 siswa sebagai kelompok eksperimen dan siswa kelas IV B sebanyak 29 siswa sebagai kelompok kontrol.

Instrumen pengumpulan data berupa:

1. Angket motivasi belajar, yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya.
2. Pre-test dan post-test, untuk mengukur motivasi sebelum dan sesudah perlakuan.

Analisis data dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu:

- Uji Normalitas dengan metode *Shapiro-Wilk* untuk memastikan data terdistribusi normal.
- Uji Hipotesis menggunakan *Paired Sample t-test* untuk mengukur perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan.
- Perhitungan *N-Gain Score* untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *Wordwall* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Hasil analisis menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test pada kelas eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* berpengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data yang dianalisis dalam observasi ini berasal dari penyebaran lembar kuesioner tentang motivasi belajar peserta didik. Kuesioner tersebut bertujuan untuk memperoleh ilustrasi terkait motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran yang memakai media *Wordwall*. Deskripsi skor kuesioner motivasi belajar peserta didik disajikan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1. Instrumen Penilaian

No.	Pertanyaan	Persentase	
		S	TS
1.	Saya senang belajar Pendidikan Pancasila di sekolah.	68,97%	31,03%
2.	Saya ingin menjadi anak yang jujur dan baik seperti yang diajarkan dalam pelajaran.	75,86%	24,14%
3.	Saya ingin tahu lebih banyak tentang bagaimana bersikap baik kepada teman dan guru.	79,31%	20,69%
4.	Saya bangga kalau bisa menjawab pertanyaan saat pembelajaran	79,31%	20,69%

	Pendidikan Pancasila dengan benar.		
5.	Saya merasa senang jika guru memuji saya saat saya bersikap sopan dan membantu teman.	72,41%	27,59%
6.	Saya senang bekerja sama dengan teman saat belajar Pancasila.	68,97%	31,03%
7.	Saya semangat belajar jika diajak bermain sambil belajar tentang nilai-nilai kebaikan.	72,41%	27,59%
8.	Saya suka ketika belajar Pendidikan Pancasila menggunakan media pembelajaran.	75,86%	24,14%
9.	Saya ingin menjadi anak yang mencintai Indonesia seperti yang diajarkan guru.	72,41%	27,59%
10.	Saya suka berdiskusi dengan teman tentang cara bersikap baik di sekolah.	86,21%	13,79%

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa semua indikator motivasi belajar memiliki tingkat motivasi yang sangat tinggi. Dari sini, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat dan menjadi lebih baik saat menggunakan media pembelajaran *Wordwall*.

Selanjutnya peneliti menggunakan uji validitas terhadap instrumen angket atau kuesioner dilakukan pada tahap awal penelitian ini. Perhitungan validitas menggunakan rumus korelasi Product Moment dengan membandingkan hasilnya terhadap nilai pada tabel r. Dari 14 butir pernyataan yang diuji, 10 dinyatakan valid dan 4 tidak valid.

Selanjutnya, 10 pernyataan yang dinyatakan valid dianalisis menggunakan Ttabel sebesar 0,361, sesuai dengan jumlah responden pada kelas uji coba instrumen. Pernyataan yang telah lolos uji validitas kemudian diuji reliabilitasnya menggunakan indikator bahwa data dinyatakan reliabel apabila nilai Alpha Cronbach lebih besar dari 0,70. Jika nilai Alpha Cronbach kurang dari 0,70 (rhitung < 0,70), maka instrumen dianggap tidak reliabel dan perlu direvisi. Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai di atas 0,70, sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh bersifat reliabel dan layak digunakan dalam penelitian. Pada tahap selanjutnya, peneliti melaksanakan penelitian di SD Negeri Sembungharjo 01 dengan melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah itu, dilakukan pengambilan data yang dianalisis menggunakan uji normalitas dengan metode *Shapiro-Wilk*.

Tabel 2 Perhitungan Uji Normalitas

Kelas	Sig	Keterangan
Pre-Test Eksperimen	0,261	Normal
Post-Test Eksperimen	0,513	Normal
Pre-Test Kontrol	0,152	Normal
Post-Test Kontrol	0,712	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas, data pre-test dan post-test pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol menunjukkan bahwa distribusinya normal. Pada kelas eksperimen, nilai signifikansi pre-test sebesar 0,261 dan post-test sebesar 0,513, keduanya lebih besar dari 0,05. Sementara itu, pada kelas kontrol, nilai signifikansi pre-test adalah 0,152 dan post-test 0,712, juga melebihi batas 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh data memiliki distribusi normal. Pengambilan keputusan ini berdasarkan pada ketentuan bahwa jika nilai signifikansi (Sig) $\geq 0,05$ maka data berdistribusi normal, sedangkan jika Sig $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, analisis dilanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu Uji selanjutnya ialah uji Hipotesis, peneliti pada uji hipotesis menggunakan uji paired sampel t-test (Usmadi, 2020).

Tabel 3. Data Uji Paired Sampel t-test

Kelompok	Rata-rata	Sig (2-tailed)	Ttabel
Pre-Test	54,8	0,000	< 0,05
Post-Test	82,4		

Berdasarkan Tabel 3, hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test

dan post-test, yang berarti terdapat pengaruh yang nyata setelah perlakuan (treatment) diberikan. Pengambilan keputusan ini didasarkan pada kriteria bahwa jika nilai *thitung* lebih besar dari *ttabel*, maka terdapat perbedaan antara pre-test dan post-test. Sebaliknya, jika *thitung* lebih kecil dari *ttabel*, maka tidak terdapat perbedaan. Selanjutnya, hasil uji N-Gain Score menunjukkan tingkat efektivitas penggunaan media *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Tabel 4. Data Uji N-Gain Score

Kelas	Rata-rata	Min	Maks
Eksperimen	82,2%	60	100
Kontrol	81,8%	70	96

Berdasarkan Tabel 4, hasil uji *N-Gain Score* menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh persentase sebesar 82,2% dari total 100%, yang mengindikasikan bahwa penggunaan media *Wordwall* lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Sementara itu, kelas kontrol memperoleh persentase sebesar 81,8%, yang nilainya lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Wordwall* lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar

siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Media pembelajaran *Wordwall* juga memiliki kelebihan yang meliputi : 1) Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan; 2) Peserta didik lebih paham dan mengerti apa materi yang diajarkan; 3) Peserta didik menjadi lebih fokus dan tertarik dalam pembelajaran; 4) Peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran; 5) Peserta didik menjadi lebih aktif mengikuti pembelajaran. Adapun kekurangan media pembelajaran *Wordwall* meliputi : 1) Kurangnya fasilitas yang mendukung; 2) Masih adanya peserta didik yang kesulitan dalam materi tersebut; 3) kurangnya waktu yang di gunakan. (Nafian, et al., 2024)

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV SD Negeri Sembungharjo 01. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji paired sample t-test yang menunjukkan perbedaan signifikan antara nilai pre-test dan

post-test pada kelas eksperimen setelah diberi perlakuan. Selain itu, nilai *N-Gain Score* juga menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol.

Sebagian besar siswa menunjukkan sikap antusias, senang, dan lebih aktif dalam proses pembelajaran ketika menggunakan media *Wordwall*. Persentase respon pada angket juga menunjukkan mayoritas siswa memberikan tanggapan “setuju” terhadap pernyataan yang mencerminkan motivasi belajar yang tinggi, seperti keinginan untuk bersikap baik, suka berdiskusi, dan semangat belajar melalui permainan.

Dengan demikian, integrasi media interaktif seperti *Wordwall* terbukti dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna, sekaligus meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

Arista, N. L. P. Y., & Putra, D. K. N. S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Think Talk Write (TTW) Berbasis Literasi terhadap Keterampilan Menulis dalam

- Bahasa Indonesia. *International Journal of Elementary Education*, 3(3), 284. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i3.19413>
- Awalyah, N., Quraisy, H., & Suardi. (2024). Pengaruh Game Interaktif *Wordwall* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V. *Elips : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 44–55.
- Azmi, F. H., Anggraeni, S. W., & ... (2024). Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa. ... *Konferensi Ilmiah Dasar*, 5(4), 290–295. <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/5442%0A> <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/download/5442/4476>
- Dalam, S., Merdeka, K., Uptd, D. I., & Barru, S. D. N. (2024). *Jurnal Pendidikan Inklusif EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN*. 8(10), 21–31.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fadillah, A. R., Ayuni, F., Nur'Ani, F. D., Apriliya, M., & Realistiya, R. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 7(3), 557. <https://doi.org/10.24114/jgk.v7i3.41630>
- Kholik, C. F., & Muthi, I. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Peningkatan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar Chintia Febrina Kholik [1], Ibnu Muthi [2]. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(7), 276–281. <https://ejournal.lumbangpare.org/index.php/jim/index>
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlas Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 323–339. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526>
- Nafian, R. K., Widayanti, U. A., & Rahmawati, I. (2024). Penggunaan Media *Wordwall* Sebagai Evaluasi Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Gumul Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP). *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)*, 01(04), 747–750.
- Nasrah, A. M. (2020). Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Riset Pendidikan Dasar*, 3(2), 207–213.
- Nihayah, S. (2022). Analisis Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Pendekatan Problem-Based Learning pada Peserta Didik. *Melior: Jurnal Riset Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 2(1), 19–26. <https://doi.org/10.56393/melior.v2i1.1548>
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854–2860. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>
- Nurhayati, H., & Langlang Handayani, N. W. (2020). *Jurnal*

- basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.
<https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831–7839.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616>
- Ratnasari, D., Dhiya, H. R., Susanti, A., Pd, S., & Pd, M. B. I. (2022). Pemanfaatan Aplikasi *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris yang Menyenangkan. ... *Seminar Nasional Hasil ...*, 1243–1250.
<http://seminar.uad.ac.id/index.php/semhasmengajar/article/view/10848>
- Ray, S., Das, J., Pande, R., & Nithya, A. (2024). *Swati Ray 1*, *Joyati Das 2**, *Ranjana Pande 3*, and *A. Nithya 2*. 195–222.
<https://doi.org/10.1201/9781032622408-13>
- 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.
<https://doi.org/10.56393/pelita.v3i2.1716>
- Sari, W. F., Sari, Y. P., Hazari, S. A., Keguruan, F., & Palembang, U. S. (2020). *Pemanfaatan Wordwall sebagai Media Pembelajaran Interaktif di SD Negeri 27 Palembang*.
- Sijabat, M. P., Hutabarat, K., Sitorus, L., & Daulay, M. A. J. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia di Kelas V SD. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 2562–2572.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6785>
- Sukmawati, R., Amril, L. O., & Erlina, E. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Lectora Inspire Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 95–104.
<https://doi.org/10.56855/jpsd.v3i1.1085>
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90–101.
<https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.878>
- Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62.
<https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>
- Walidah, G. N., Mudrikah, A., & Saputra, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi *Wordwall* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *UJMES (Uninus Journal of Mathematics Education and Science)*, 7(2), 105–115.
<https://doi.org/10.30999/ujmes.v7i2.2140>
-