

Alamat : Tuesday Block No. 76 Rt/Rw 01/003
Jatitengah Village, Jatitujuh District, Majalengka
Regency, West Java


Email : arjjournal@gmail.com


Kontak : 0821-4250-1527


Available at:

<https://journal.nahnuinisiatif.com/index.php/ARJI>

Volume 7 Nomor 1 Tahun 2025

 **DOI :** 10.61227

 **E-ISSN :** 2775-0787

 **P-ISSN :** 2774-9290



Implementasi Aplikasi *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar Matematika Kelas 1 Sekolah Dasar

27 – 40

Implementation of *Wordwall* Application on Motivation to Learn Mathematics Grade 1 in Elementary School

Artikel dikirim :


2024-12-28


Artikel diterima :

2025-01-27

Artikel diterbitkan :

2025-01-28

 Titi Tri Kurniawati¹, Nailah Tresnawati^{2*}

 ^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Swadaya
Gunung Jati Cirebon

 Email Korespondensi : nailah.tresnawati@ugj.ac.id *

Kata Kunci:

Wordwall, Motivasi Belajar,
Matematika

Abstrak: *Wordwall* adalah platform digital berupa aplikasi berbasis web yang berfungsi sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Media ini berfungsi juga sebagai alat untuk pembuatan permainan atau kuis edukatif saat pembelajaran. Penelitian ini bertujuan menganalisis implementasi *Wordwall* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas 1 sekolah dasar. Metodologi penelitian dalam digunakan adalah kualitatif deskriptif. Penelitian ini melibatkan 24 siswa sebagai subjek penelitian. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa dari keseluruhan indikator motivasi belajar siswa dalam penggunaan *wordwall* dapat diperoleh 86% yang artinya motivasi sangat tinggi. Dengan menggunakan media *wordwall* dapat mengubah persepsi siswa terhadap pelajaran matematika menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Implikasi dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan panduan bagi guru dalam menerapkan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar dan menyesuakannya dengan kebutuhan siswa sesuai dengan perkembangan saat ini.

Keywords: Wordwall, Learning Motivation, Math

Abstract: Wordwall is a digital platform that serves as an interactive and fun learning medium, which can be used to create educational games or quizzes while learning. This study aims to analyze the implementation of Wordwall on the motivation to learn mathematics of grade 1 elementary school students. The method used is descriptive qualitative research. The data collection techniques used are observation, documentation and interviews are then analyzed through the steps of data collection, data reduction, data presentation and conclusion drawn. This study involved 24 students as research subjects. The results of this study show that from the overall indicators of student learning motivation in the use of wordwalls, 86% can be obtained, which means that the motivation is very high. By using wordwall media, it can change students' perception of mathematics lessons to be more interesting and fun. This research is expected to provide guidance for teachers in applying the right learning media to increase learning motivation and adjust it to the needs of students in accordance with current developments.

Copyright © 2025 authors

This is an open-access article under the CC BY-NC-SA 4.0



This work is licenced under a [Creative Commons Attribution-nonCommercial-shareAlike 4.0 International Licence](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Aplikasi *wordwall* merupakan platform pembelajaran berbasis teknologi yang tengah meningkat popularitasnya. Salah satu keistimewaan *wordwall* adalah kemampuannya dalam menyediakan berbagai jenis permainan edukatif yang dapat dimanfaatkan oleh guru serta dapat diakses secara online. Senada dengan (Pradani, 2022) *Wordwall* merupakan media pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai web aplikasi dalam membuat games berbasis kuis yang menyenangkan. Aplikasi *Wordwall* berisi berbagai macam permainan edukatif berbasis visual atau entitas lainnya, salah satu diantaranya adalah diagram (Nuria et al., 2024). Sedangkan (Edi Kusnadi, 2024) *wordwall* merupakan game edukasi yang dapat dimanfaatkan untuk dijadikan media pembelajaran interaktif. Penggunaan *Wordwall* ini dapat disesuaikan dengan materi yang diajarkan, sehingga dapat berfungsi sebagai media pembelajaran dua arah yang interaktif, dan menyenangkan.

Di era digital saat ini, transformasi metode pengajaran telah menjadi kebutuhan untuk menyesuaikan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa. Teknologi sudah menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari, khususnya dalam bidang pendidikan. Selaras dengan penelitian (Wildan et al., 2023) bahwa pendidikan yang menerapkan teknologi dapat dijadikan solusi untuk mempermudah proses belajar. Teknologi menyediakan berbagai peluang untuk memunculkan berbagai pengalaman belajar dengan lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi sangat relevan. Hal serupa diungkapkan juga dalam penelitian (Nenohai et al., 2021) bahwa diperlukan pembaruan media pembelajaran matematika melalui penggunaan platform digital diantaranya *Wordwall*, *Quiziz*, *Schoology* dan *Kahoot* serta media serupa lainnya. Oleh karena itu, pendidik dalam hal ini guru diharapkan dapat menampilkan pembelajaran yang efektif dengan cara memanfaatkan media yang interaktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan agar dapat lebih menumbuhkan motivasi belajar pada siswa.

Matematika adalah salah satu pelajaran di sekolah dasar yang sering kali dianggap kurang menyenangkan karena metode pembelajaran yang umum digunakan, seperti ceramah, di mana guru menjelaskan materi sementara siswa hanya mencatat. Akibatnya, banyak siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru. Matematika sebenarnya tidak hanya berkaitan dengan angka dan perhitungan, tetapi juga untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam berpikir logis, berpikir kritis, dan memecahkan suatu permasalahan. Namun, pada kenyataannya, masih banyak sekali siswa yang masih kesulitan sehingga menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit, membosankan, dan tidak menarik. Senada dengan (Nuria, Saputra, Sofyan & Mardiani) menjelaskan bahwasannya pembelajaran matematika tergolong cukup menakutkan dan menjenuhkan karena memiliki hubungan yang kuat dengan hitungan (Nurrawi et al., 2023). Selaras juga dengan penelitian (Milkhaturohman et al., 2022) bahwa matematika adalah pelajaran yang tidak mudah. Hal ini karena hanya melihat matematika dari satu sisi saja, tidak melihat dari sudut pandang yang lain. Hal ini dapat mengakibatkan rendahnya motivasi siswa untuk mempelajari matematika.

Hasil wawancara bersama wali kelas 1 SDN Pulasaren 4 (2024), menyebutkan bahwa pada mata pelajaran matematika peserta didik merasa takut karena identik dengan angka dan membosankan sehingga menyebabkan kurangnya motivasi dalam belajar, untuk itu diperlukannya inovasi yang dilakukan guru dalam pembuatan media pembelajaran.

Salah satu strategi untuk menciptakan pembelajaran matematika di sekolah dasar menjadi lebih interaktif dan menarik yaitu dengan cara memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran, seperti menggunakan aplikasi *wordwall*. Penggunaan *wordwall* dapat menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Syafrudin dan Adriantoni (2016) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang penting sebagai alat dalam kegiatan pembelajaran. Dengan memanfaatkan media tersebut, guru dapat menyampaikan materi dengan lebih terarah sehingga mendorong terciptanya proses pembelajaran yang efektif.

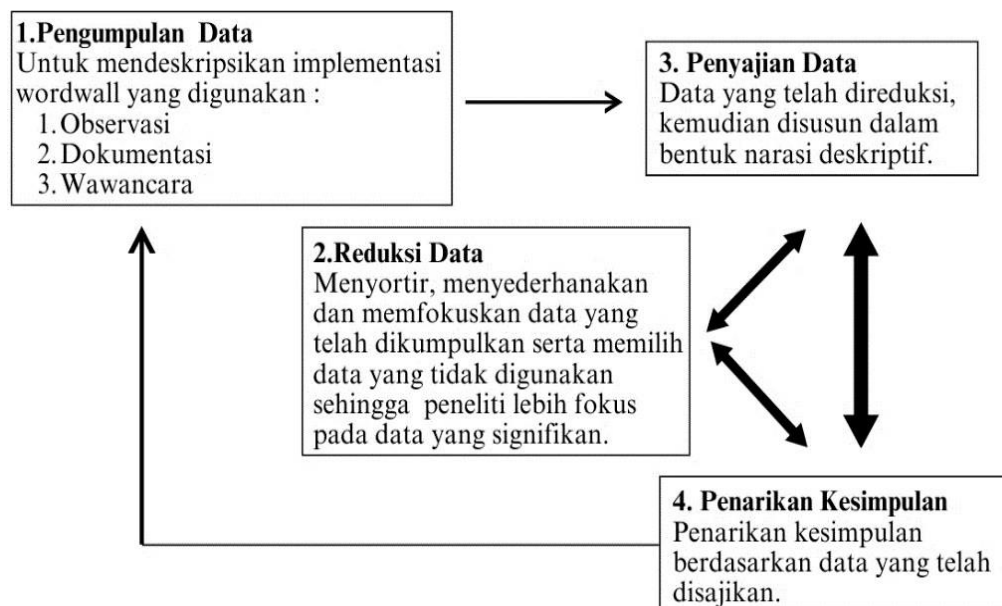
Penelitian selanjutnya (Aidah & Nurafni, 2022) menunjukkan bahwa analisis dalam penggunaan aplikasi wordwall pada pembelajaran IPA di kelas IV SDN Ciracas 05 Pagi. (Pamungkas et al., 2023) menunjukkan adanya pengaruh aplikasi wordwall terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran IPS. Penelitian (Lubis & Nuriadin, 2022) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi wordwall sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika di sekolah dasar. Penelitian (Nuria et al., 2024) menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi wordwall di SDN Percobaan Padang memiliki pengaruh yang baik terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian selanjutnya yang juga dilakukan oleh (Nisa & Susanto, 2022) menunjukkan bahwa ditemukan pengaruh penggunaan aplikasi game edukasi berbasis wordwall terhadap motivasi belajar matematika. Penelitian (Pradani, 2022) juga menunjukkan adanya pengaruh pada penggunaan wordwall sebagai media untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.

Menurut Syafrudin dan Sibaweh (dalam Syafrudin dan Adriantoni, 2016) mengungkapkan bahwa motivasi memiliki peran penting dalam memberikan semangat, rasa senang serta gairah sehingga siswa mempunyai motivasi yang tinggi. Terdapat enam indikator motivasi belajar diantaranya: 1) adanya hasrat dan keinginan berhasil, 2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar peserta didik, 3) adanya harapan dan cita-cita masa depan, 4) adanya penghargaan dalam belajar, 5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, 6) adanya lingkungan belajar yang kondusif (Uno, 2014). Oleh sebab itu, penggunaan alat bantu atau media dalam pembelajaran matematika sangat penting dalam mendukung proses belajar. Wordwall adalah salah satu contoh media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, peneliti memiliki tujuan untuk menganalisis penerapan Wordwall pada motivasi belajar matematika siswa kelas 1 sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan panduan bagi guru dalam mengimplementasikan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan menyesuaikannya dengan kebutuhan siswa.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif adalah penelitian yang menggunakan data berupa narasi tertulis yang pengamatan di lapangan (Moloeng, 2014). Penelitian ini dilakukan di kelas 1 SDN Pulasaren 4 kota Cirebon, dilaksanakan pada 4 Maret 2024. Hal ini dilakukan guna mendeskripsikan implementasi wordwall pada pembelajaran matematika di kelas 1 terhadap motivasi belajar. Peneliti mengambil subyek kelas 1 dengan jumlah 24 peserta didik di SDN Pulasaren 4 kota Cirebon, serta penelitian ini dilakukan selama 1 bulan dari tanggal 5 Agustus-10 September 2024.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara mendalam, observasi dan dokumentasi selama kegiatan pembelajaran. Data yang diperoleh pada tahap selanjutnya akan dinarasikan untuk mendapatkan gambaran tentang aplikasi wordwall yang digunakan. Teknik analisa data yang digunakan yaitu analisis deskriptif berdasarkan teori Miles & Hubberman yang terdiri dari 4 tahap, yaitu:



Gambar 1. Langkah-langkah penelitian Miles & Hubberman (1992)

1. Pengumpulan data
Pengumpulan data dilakukan untuk mendeskripsikan implementasi wordwall yang digunakan yaitu dengan observasi, dokumentasi dan wawancara.
2. Reduksi data
Tahap reduksi yang dimaksud adalah data yang telah diperoleh perlu dipilih kembali berdasarkan relevansinya, sehingga peneliti dapat fokus pada data yang signifikan.
3. Penyajian data

Pada tahap ini, hasil dari reduksi data kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif.

4. Penarikan kesimpulan

Pada tahap penarikan kesimpulan, peneliti membuat kesimpulan dari tahapan-tahapan sebelumnya dari data yang telah disajikan.

Adapun indikator motivasi yang diukur berdasarkan Uno (2014) terdapat enam indikator motivasi belajar yaitu:

Tabel 1. Indikator Motivasi Belajar

No.	Indikator Motivasi Belajar
1.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan belajar peserta didik
3.	Adanya harapan dan cita-cita masa depan
4.	Adanya penghargaan dalam belajar
5.	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
6.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Sumber: Uno (2014)

Tabel 2. Tingkat Motivasi Belajar

Presentase Motivasi Belajar Siswa (%)	Interpretasi
81-100	Motivasi Sangat Tinggi
61-80	Motivasi Tinggi
41-60	Motivasi Cukup
21-40	Motivasi Rendah
< 20	Motivasi Sangat Rendah

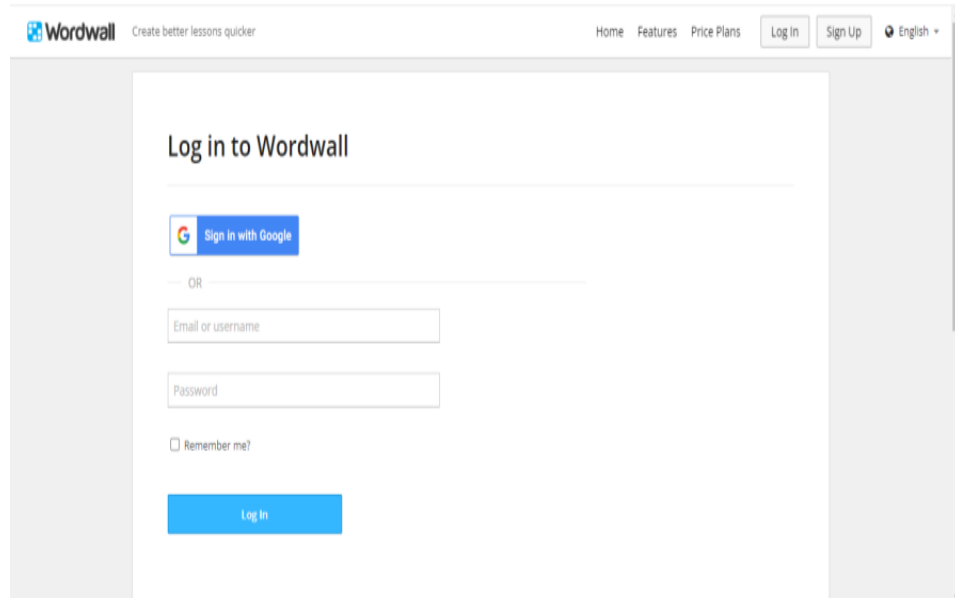
Sumber: (Riduwan dalam Nasrah, 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media yang digunakan dalam penelitian untuk pembelajaran matematika di kelas 1 adalah Wordwall. Adapun implementasi aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran ini melibatkan beberapa langkah yang harus diikuti agar aplikasi ini dapat berfungsi sebagai media interaktif yang efektif untuk memotivasi siswa belajar, yaitu sebagai berikut:

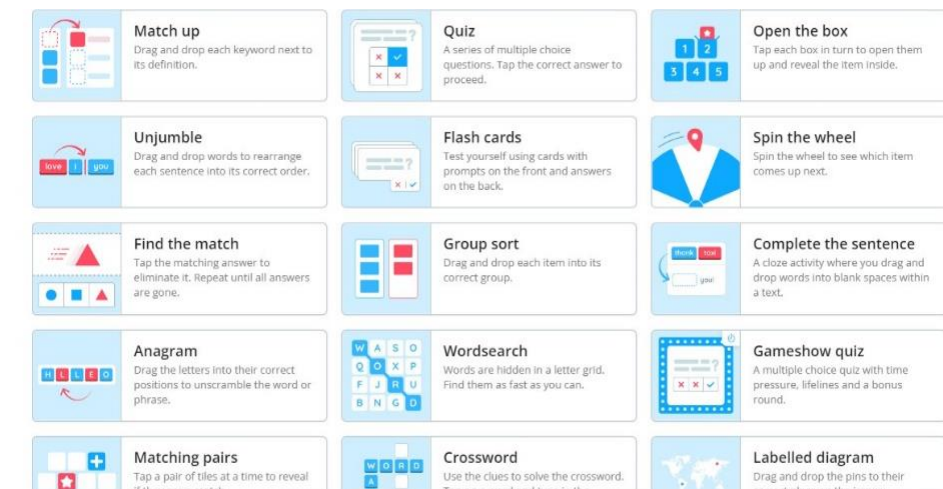
Tampilan Aplikasi Wordwall

1. Membuat akun di <https://wordwall.net/account/login>, kemudian lengkapi data tersebut.



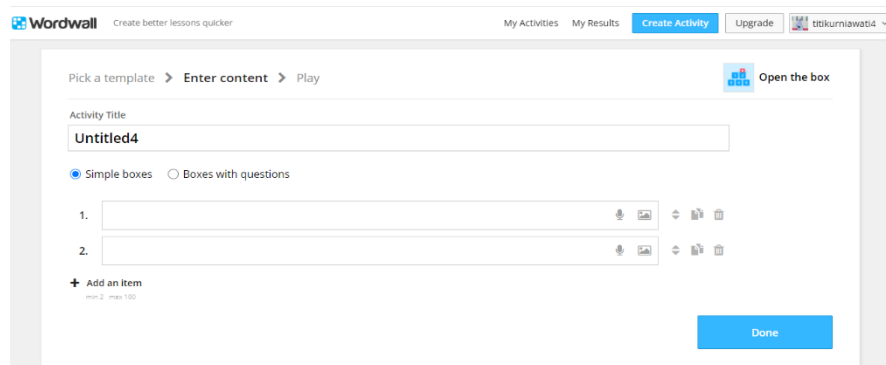
Gambar 2.
Tampilan Awal untuk Daftar Akun Atau Awal Masuk *Wordwall*

2. Pilih create activity lalu pilih salah satu template yang tersedia.



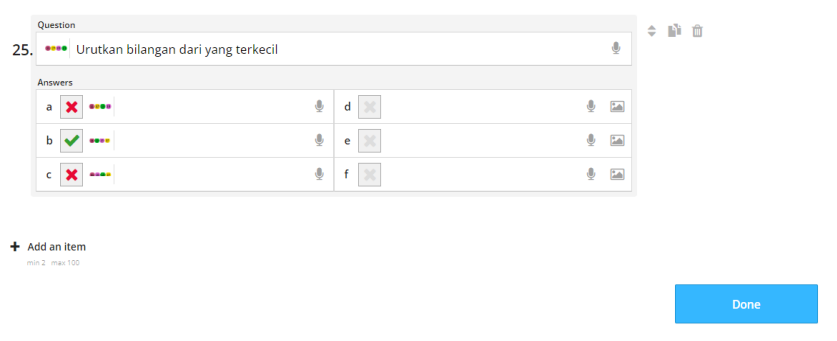
Gambar 3. Template pada *Wordwall*

- Setelah memilih template “Open the box”, kemudian tulishlah judul dan deskripsi permainan yang akan digunakan.



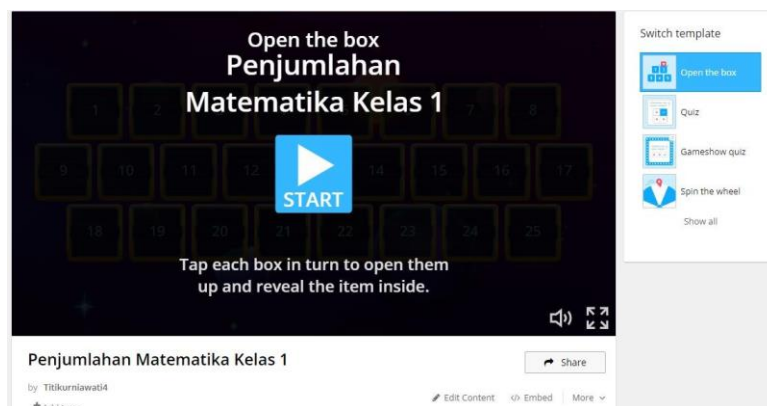
Gambar 4. Pengisian Activity Title

- Pilih done, pada langkah akhir apabila sudah selesai membuatnya.



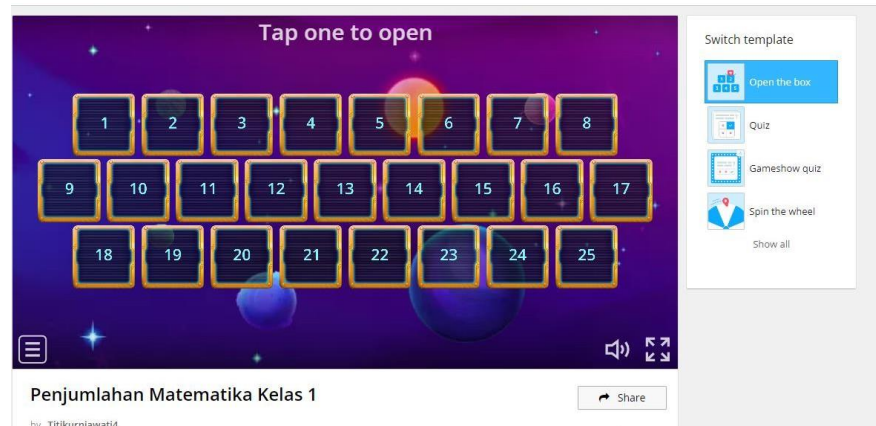
Gambar 5. Question yang telah diisi

- Guru sudah menyiapkan link WordWall yang sudah dibuat, kemudian klik start. Pada gambar 6 adalah salah satu contoh penggunaan media WordWall pada pembelajaran Matematika Kelas 1 materi penjumlahan.



Gambar 6. Tampilan Open the Box yang Telah Dibuat

6. Kemudian peserta didik diberikan kesempatan untuk menggunakan secara langsung aplikasi tersebut secara bergantian. Setiap peserta didik memilih salah satu nomor yang sudah tertera.



Gambar 7. Tampilan kuis pada *wordwall*

7. Peserta didik memilih jawaban dengan tepat



Gambar 8. Tampilan Soal yang Akan Dikerjakan

Implementasi Wordwall di Kelas

Pada pembelajaran menggunakan wordwall ini suasana kelas menjadi penuh semangat. Ketika giliran bermain diberikan satu persatu kepada siswa, seluruh siswa sangat antusias. Siswa menatap layar dengan mata berbinar-binar mengikuti setiap langkah yang dilakukan temannya saat bermain kuis atau permainan yang ditampilkan pada wordwall. Hasil dari penelitian ini sejalan dengan yang dilakukan oleh (Imanulhaq & Prastowo, 2022) dengan judul “*Edugame Wordwall : Inovasi pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah*”. Penelitian ini menunjukkan adanya suatu perubahan sikap dari siswa yang menjadi lebih antusias setelah menggunakan media pembelajaran *edugame wordwall*.



Gambar 9. Siswa Antusias Melihat Temannya

Saat seorang siswa maju ke depan kelas, sorak-sorai kecil dan tepuk tangan semangat dari temannya. Siswa memberikan prediksi jawaban dengan antusias ketika temannya menggunakan wordwall. Dengan adanya media pembelajaran interaktif memiliki kemampuan untuk melibatkan peserta didik dan mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian serupa juga yang dilakukan oleh (Sekarsari & Rusnilawati, 2023) yang menunjukkan adanya pengaruh penerapan media pembelajaran terhadap pelaksanaan proses pembelajaran. Hal tersebut dapat mempengaruhi partisipasi siswa dalam kelas dan mempengaruhi motivasi belajar siswa. Selaras dengan penelitian (Desy et al., 2024) bahwa dengan menggunakan wordwall, para guru dapat membuat suatu aktivitas pembelajaran bagi siswa yang interaktif dan menarik.



Gambar 10. Kegiatan Siswa Menggunakan Aplikasi Wordwall

Hasil Observasi terhadap Motivasi Belajar

Tahap selanjutnya, peneliti melakukan analisis deskriptif terhadap hasil observasi tingkat motivasi belajar siswa kelas 1 dalam implementasi wordwall dalam pembelajaran disajikan dalam bentuk diagram berikut:

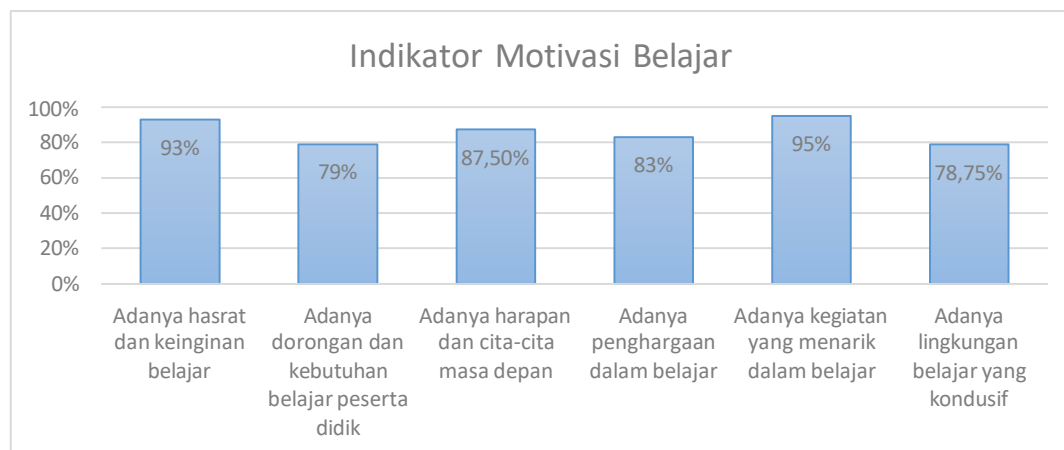


Diagram 1. Grafik Indikator Motivasi Belajar

Pada diagram 1 membahas mengenai hasil observasi pada saat proses pembelajaran yang menunjukkan bahwa siswa mempunyai motivasi yang sangat tinggi terhadap indikator hasrat serta keinginan berhasil dengan memperoleh angka 93%. Motivasi tinggi dapat dilihat pada indikator dorongan dan kebutuhan belajar yang memperoleh angka 79%. Motivasi sangat tinggi terhadap indikator harapan dan cita-cita masa depan memperoleh angka 87,5%. Motivasi sangat tinggi terhadap indikator penghargaan dalam belajar memperoleh angka 83%. Motivasi sangat tinggi terhadap indikator kegiatan yang menarik dalam belajar memperoleh angka 95%. Serta motivasi tinggi terhadap indikator lingkungan belajar yang kondusif memperoleh angka 78,75%.

Implementasi wordwall dalam pembelajaran matematika dengan indikator adanya hasrat dan keinginan menunjukkan angka yang tinggi yaitu 93%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dikerjakan dengan antusias dan sungguh-sungguh. Penelitian (Nasrah, 2020) menunjukkan hal yang sama bahwa siswa memiliki motivasi sangat tinggi terhadap hasrat dan keinginan untuk berhasil, presentase yang dihasilkan sebesar 95%. Dengan implementasi media wordwall, dapat memfasilitasi siswa pada indikator kedua yaitu adanya hasrat atau dorongan dan kebutuhan belajar siswa memperoleh 79%. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa dapat rajin belajar dan membaca ulang materi pelajaran agar mendapatkan nilai yang baik selama proses pembelajaran. Sejalan dengan dengan penelitian (Nasrah, 2020) bahwa motivasi tinggi terlihat pada aspek dorongan dan kebutuhan untuk belajar dengan presentase 87,2%.

Pada indikator ketiga, yaitu adanya harapan dan cita-cita masa depan menunjukkan presentase sebesar 87,5%, terlihat bahwa siswa berusaha sebaik mungkin dalam menjawab soal-soal dan berkeinginan untuk meraih cita-cita melanjutkan pendidikan serta terlihat siswa membantu temannya yang sedang kesulitan dalam menjawab sebuah soal. Selaras dengan penelitian (Nasrah, 2020) menunjukkan bahwa pada indikator ketiga memperoleh 92,1% hal ini menunjukkan pada ketekunan dan keuletan siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan secara berurutan. Senada dengan (Budiyani et al., 2021) dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa siswa yang

memiliki motivasi belajar akan rajin dan tekun ketika mengikuti pelajaran yang disampaikan oleh guru. Kemudian, pada indikator keempat yaitu penghargaan dalam belajar memperoleh 83%. Selaras dengan penelitian (Nasrah, 2020) menunjukkan pada indikator keempat memperoleh 80,2% dengan dibuktikan keuletan siswa dalam menghadapi kesulitan. Adanya pemberian penghargaan atau hadiah serta pujian baik dari guru atau teman dalam pembelajaran sangat mempengaruhi motivasi siswa.

Selanjutnya, pada indikator selanjutnya yaitu adanya kegiatan yang menarik dalam belajar memperoleh 95%. Sedangkan pada penelitian (Nasrah, 2020) menunjukkan bahwa indikator kelima memperoleh 83,5%. Hal ini memperlihatkan bahwa saat proses pembelajaran, siswa sangat senang dengan cara guru memberikan pembelajaran dengan menggunakan wordwall karena memang pengalaman pertama bagi mereka dalam menggunakan media tersebut serta siswa dengan penugasan yang diberikan guru secara menarik, karena biasanya menggunakan lembar kertas namun pada hal ini menggunakan aplikasi wordwall. Pada indikator keenam yaitu tentang adanya lingkungan atau suasana belajar yang kondusif memperoleh 78,75%. Hal ini memperlihatkan bahwa ketika pembelajaran berlangsung suasana kelas umumnya tenang dan teratur, dengan adanya interaksi positif antara kedua pihak yaitu guru dan siswa. Namun, masih terdapat siswa yang cenderung sibuk sendiri dan sulit diatur, sering kali berkata kasar dan bergerak selama pembelajaran berlangsung. Hasil dari observasi yang telah dilakukan secara keseluruhan indikator dalam proses pembelajaran memperlihatkan bahwa motivasi belajar siswa memperoleh 86% artinya motivasi sangat tinggi.

Dari hasil wawancara dengan wali kelas dan tiga siswa kelas 1 yang bersifat semi-struktural untuk menggali informasi lebih mendalam, diperoleh informasi dari wali kelas 1 (2024) bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa saat mengikuti pembelajaran. Kemudian hasil wawancara dengan tiga siswa kelas 1 di lokasi penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan Wordwall membuat siswa lebih semangat. Siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, karena belum pernah mengalami pembelajaran dengan Wordwall sebelumnya. Selain itu, seluruh siswa terlibat aktif dalam menggunakan aplikasi ini.

Penggunaan Wordwall dalam proses pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihannya, kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan dan inovatif, kemudahan akses dengan berbagai macam perangkat elektronik seperti laptop, smartphome dan dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, memberikan kemudahan pembelajaran baik di kelas maupun di rumah. Selain itu, Wordwall menyediakan penilaian otomatis untuk kuis dan permainan. Senada dengan penelitian oleh (Imanulhaq & Prastowo, 2022) menyatakan bahwa kelebihan menggunakan wordwall yaitu dapat memberikan pembelajaran yang bermakna dan mudah diikuti oleh siswa sekolah dasar, karena pada umumnya suka dengan permainan atau game. Namun, kelemahannya adalah aplikasi ini membutuhkan jaringan internet

yang stabil dan pembuatan kontennya memerlukan waktu cukup lama serta keterampilan untuk menghasilkan konten yang menarik. Adapun penelitian (Mujahidin et al., 2012) menunjukkan bahwa kelebihan dari wordwall yaitu dapat menyajikan media pembelajaran yang mudah diikuti oleh siswa sekolah dasar sedangkan kekurangannya adalah dalam pembuatannya butuh waktu yang lebih lama.

KESIMPULAN

Penggunaan Wordwall dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, meningkatkan antusiasme serta partisipasi siswa, yang terbukti dari observasi, dokumentasi, dan wawancara. Wordwall juga memfasilitasi suasana kelas yang penuh semangat, di mana siswa dapat aktif dan saling membantu satu sama lain saat menggunakan aplikasi tersebut. Meskipun aplikasi ini memiliki kelebihan seperti kemudahan akses dan penilaian otomatis, tentunya memiliki kelemahan, seperti kebutuhan akan jaringan internet yang stabil dan waktu yang dibutuhkan untuk membuat konten yang menarik. Secara keseluruhan, Wordwall terbukti sangat efektif dalam meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriantoni, N. S. (2016). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- 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>
- Budiyani, A., Marlina, R., & Lestari, K. E. (2021). Analisis Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Maju*, 8(2), 310–319.
- Desy, F., Kisardi, D., P., & Agustini, F. (2024). *Website: https://j-innovative.org/index.php/Innovative_Implementasi_Wordwall:_Inovasi_Menyenangkan_untuk_Evaluasi_Pembelajaran_Bahasa_Indonesia_Kelas_2_SD*. 4, 5238–5250. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>
- Edi Kusnadi, S. A. A. (2024). *JDP. Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2). <https://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index%0APenggunaan>
- Hubberman, M. B. (1992). *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode Baru*. Jakarta: UI Press.
- Imanulhaq, R., & Prastowo, A. (2022). Edugame Wordwall: Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogos: Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4(1), 33–41. <https://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/gg/article/view/639/429>
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884–6892. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3400>
- Milkhaturohman, Da Silva, S., & Wakit, A. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Materi Bangun Datar di SDN 2 Mantingan Jepara. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 94–106.

- <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jurnalmathema/article/view/2095>
- Moleong, L. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2012). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552–560. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>
- Nasrah, A. M. (2020). Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Riset Pendidikan Dasar*, 3(2), 207–213.
- Nenohai, J. M. H., Garak, S. S., Ekowati, C. K., & Udil, P. A. (2021). Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Matematika Bagi Guru Kelas Rendah Sekolah Dasar Inpres Maulafa Kota Kupang. *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 101–110. <https://doi.org/10.47747/jnpm.v2i2.574>
- 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. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Nuria, S., Firman, & Desyandri. (2024). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Matematika di SDN Percobaan Padang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 2264–2273.
- Nurrawi, A. E. P., Zahra, A. T., Aulia, D., Greis, G., & Mubarok, S. (2023). Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 29–38. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v3i1.1220>
- 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>
- 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. <https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/educenter/index>
- Sekarsari, E. P., & Rusnilawati, R. (2023). The Effect of Team Games Tournament Model-Assisted Articulate Storyline Media on Improving Outcomes and Interest in Learning Javanese Script Material in Elementary School. *Mimbar Sekolah Dasar*, 10(1), 281–296. <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v10i1.55262>
- Uno, H. B. (2014). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Wildan, A., Suherman, S., & Rusdiyani, I. (2023). Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1623–1634. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2357>