

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Diana Putri Widya Bintari¹, Miftah Rakhmadian^{*2}, Titik Purwati³, Haris Amrullah⁴

^{1,2,3} Pendidikan Ekonomi, Universitas Insan Budi Utomo

E-mail Correspondence: miftahrdian@gmail.com

Abstract

Digitalization in learning media is currently very necessary. It is useful to arouse students' learning motivation, so that during the teaching and learning process students do not feel bored and are able to pay close attention to the material explained by the educator. Wordwall is an online-based learning media that presents many game templates to support the creativity of educators in providing interactive material and practice questions. The purpose of this research is to develop learning media based on the Wordwall application in PKK (Creative Products and Entrepreneurship) subjects in Class XI of SMK NU Sunan Ampel Poncokusumo. The method used is Research and Development (R&D), with the development procedure used is the ADDIE development model with five stages namely Analysis, Design and Development, Implementation and Evaluation. The results showed that the development of learning media conducted by researchers was declared "Eligible" with a percentage of 81% on material information and "Very Eligible" with a percentage of 96% on overall media design. This media has been distributed to students and obtained a score in the "Very Good" category on the Wordwall feature indicator 85.7%, understanding of PKK subject matter 84.6% and learning motivation 84.3% which can be interpreted that students feel happy and motivated to learn by using Wordwall media.

Keywords: Learning Media, Wordwall, Learn Motivation

Abstrak

Digitalisasi dalam media pembelajaran saat ini sangat diperlukan. Hal ini berguna untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik, sehingga pada saat proses belajar mengajar berlangsung peserta didik tidak merasa bosan dan mampu memperhatikan dengan seksama materi yang dijelaskan oleh pendidik. *Wordwall* merupakan media pembelajaran berbasis *online* yang menyajikan banyak *template* permainan untuk mendukung kreativitas pendidik dalam memberikan materi dan latihan soal yang interaktif. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Wordwall* pada

mata pelajaran PKK (Produk Kreatif dan Kewirausahaan) di Kelas XI SMK NU Sunan Ampel Poncokusumo. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D), dengan prosedur pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan yaitu *Analysis, Design and Development, Implementation* dan *Evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran yang dilakukan peneliti dinyatakan "Layak" dengan persentase 81% pada informasi materi dan "Sangat Layak" dengan persentase 96% pada desain media secara keseluruhan. Media ini telah disebarkan kepada siswa dan memperoleh nilai dengan kategori "Sangat Baik" pada indikator fitur pada *Wordwall* 85,7%, pemahaman materi mata pelajaran PKK 84,6% dan motivasi belajar 84,3% yang dapat diartikan bahwa siswa merasa senang dan terdorong untuk belajar dengan menggunakan media *Wordwall*.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Wordwall*, Motivasi Belajar

PENDAHULUAN

Era globalisasi dan digitalisasi saat ini, perkembangan teknologi telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam hal pendidikan. Media pembelajaran yang dulunya didasarkan pada cetak dan tatap muka sekarang mulai beralih ke media digital yang lebih interaktif dan fleksibel. Perubahan ini tidak hanya terjadi karena tuntutan zaman, tetapi juga sebagai respons terhadap kebutuhan peserta didik yang semakin terbiasa menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi mulai berkembang ditandai dengan luasnya pembuatan industri game. Konsep game yang menyenangkan juga mulai merambah ke dunia pendidikan (Gandasari & Pramudiani, 2021).

Menanggapi digitalisasi di dunia pendidikan, sebagai pendidik harus *update* dengan kecanggihan media pembelajaran. Memiliki kemahiran dalam menggunakan perangkat teknis atau digital juga penting. Dunia digital menuntut kemahiran pendidik maupun peserta didik dalam berkomunikasi, yang dapat ditingkatkan melalui pengetahuan tentang berbagai metode komunikasi yang tersedia termasuk penggunaan media pembelajaran (Galih Visnhu Pradana et al., 2022). Pemakaian aplikasi media pembelajaran yang tepat dan sesuai akan berdampak pada pencapaian kompetensi belajar yang optimal. Dengan menghadirkan media sebagai perantara, kegiatan ini dapat meminimalisir

kesukaran materi yang disampaikan. Media dapat membantu menyederhanakan isi presentasi materi. Faktanya, media dapat dimanfaatkan terutama sebagai materi kurikuler (Febrita & Ulfah, 2019). Pendidik bisa menggunakan berbagai media digital dalam pendidikan seperti kuis edukatif, refleksi, permainan yang menyenangkan, dan aktivitas sederhana lainnya untuk mempermudah proses pengajaran (Elisa Magdalena Br Gultom, 2024).

Salah satu platform yang semakin populer digunakan adalah aplikasi *Wordwall*. *Wordwall* adalah sebuah aplikasi yang menyediakan berbagai macam fitur *template* permainan edukatif yang dapat menciptakan suasana belajar yang dinamis. *Wordwall* juga salah satu platform media pembelajaran yang dapat diakses menggunakan internet dan juga dicetak. Selain menyenangkan ketika digunakan, aplikasi ini juga dapat dipakai sebagai media penilaian evaluasi bagi peserta didik. *Template* yang banyak sehingga dapat digunakan pendidik untuk mengkreasikan ide bahan ajarnya (Listiani, 2024). Banyaknya *template game* membuat peserta didik tidak merasa terbebani mengerjakan tugas karena tetap dapat merasakan belajar namun dikemas dengan cara bermain. (Ardila et al., 2023).

Produk kreatif dan kewirausahaan adalah mata pelajaran yang berkaitan dalam menanamkan pendidikan berwirausaha yang baik, secara materi dan praktikum agar dapat memberikan pengetahuan dan penguasaan dalam bidang usaha kepada peserta didik. Pelatihan Produk Kreatif dan Kewirausahaan adalah salah satu langkah untuk menciptakan lulusan Sekolah Menengah Kejuruan yang mampu terlibat dalam kewirausahaan (Jayanti et al., 2023). Dengan menggunakan *Wordwall*, diharapkan pendidik dapat menciptakan aktivitas pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dalam pelajaran PKK, sehingga dapat terus menambah motivasi belajar peserta didik.

Pendidik harus terus berusaha memberi peningkatan motivasi kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar secara signifikan dan terus-menerus, meskipun ketika di lapangan hasil peningkatannya terbilang masih belum signifikan. Namun, upaya konsisten ini setidaknya memberikan harapan kepada peserta didik bahwa motivasi mereka dalam belajar dapat tumbuh. Sangat penting bagi pendidik

untuk memberikan sebuah apresiasi berupa penghargaan atas setiap langkah yang peserta didik ambil dalam proses belajar (Lutfiwati, 2020). Hal tersebut merupakan salah satu kelebihan dari media *Wordwall* karena di dalamnya terdapat model penghargaan berupa skor dan urutan nilai tertinggi hingga terendah sehingga dapat memunculkan daya saing antar peserta didik sehingga dapat membuat motivasi. Dapat disimpulkan jika hasil belajar peserta didik yang memuat penilaian tersebut dapat dimanfaatkan untuk memotivasi peserta didik dan juga sebagai sarana dalam melakukan perbaikan serta peningkatan kualitas belajar mengajar (Saptono, 2016).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian *R&D* yaitu penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran untuk menghasilkan dan menguji kelayakan produk (Rustandi, 2021). Peneliti memakai desain pengembangan model *ADDIE* untuk merancang dan mengembangkan aplikasi *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif di SMK NU Sunan Ampel. Model *ADDIE* dipilih karena kerangka kerjanya yang sistematis dan terstruktur, yang terdiri dari tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, yang bertujuan untuk memastikan aplikasi *Wordwall* tidak hanya dapat dikembangkan dengan baik, tetapi juga efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Tahapan *ADDIE* yang digunakan adalah merancang produk berdasarkan permasalahan data yang diperoleh yaitu dengan menganalisis masalah, membuat produk kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media setelah itu di implementasikan kepada peserta didik dan tahap akhir yaitu evaluasi (Rai et al., 2021; Syahid et al., 2024).



Gambar 1. Tahapan Model *ADDIE*

Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa pengisian angket dengan skor dengan skala *Likert* yang bernilai (4) Sangat Setuju, (3) Setuju, (2) Tidak Setuju, (1) Sangat Tidak Setuju.

Pada tahap pengembangan dan inplementasi dilakukan validasi ahli materi, ahli media dan juga penyebaran angket kepada siswa yang kemudian dianalisis menggunakan deskriptif (Kristina et al., 2022) dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah seluruh skor validator}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

Setelah melakukan pengolahan data dengan rumus di atas dapat diperoleh persentase untuk kelayakan terhadap media pembelajaran *Wordwall* dengan akurasi kevalidan sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran

Kategori	Penilaian
Sangat Layak	82% - 100%
Layak	63% - 82%
Tidak Layak	44% - 63%
Sangat Tidak Layak	25 % - 44%

Sumber: (Kristina et al., 2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tahap Analisis

Tahap analisis adalah tahap pertama dari penelitian ini. Selama melakukan observasi di SMKNU Sunan Ampel Poncokusumo dimulai dari kegiatan belajar mengajar hingga diakhirinya kegiatan peserta didik, peneliti memiliki 2 kegiatan analisis yaitu analisis masalah dan analisis kebutuhan. Dalam proses kedua kegiatan tersebut mendapatkan hasil yaitu:

1. Berdasarkan temuan peneliti dalam analisi masalah, SMKNU Sunan Ampel masih menggunakan kurikulum 13 dan tidak mengubah sistem pembelajaran di kelas. Dalam sesi pengamatan yang dilangsungkan, pendidik hanya memberikan *Power Point* lalu menjelaskan materi secara singkat dan mengajukan pertanyaan secara acak kepada peserta didik selama proses belajar mengajar. Sistem yang digunakan menjadikan peserta didik jenuh dan tidak termotivasi ketika menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi.
2. Berdasarkan temuan peneliti dalam analisis kebutuhan, peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan kreatif agar dapat digunakan dalam sistem belajar mengajar yang menyangkut peserta didik secara aktif baik individu maupun kelompok dalam seluruh aspek pengajaran. Saat ini prioritas dalam pembelajaran pada era Kurikulum Merdeka adalah pemenuhan kebutuhan belajar peserta didik dengan memberikan peserta didik kebahagiaan dan kesenangan dalam belajar (*self regulated learning*) yaitu memberikan pelajaran yang berkesan dengan cara memberikan peluang agar peserta didik mampu mengembangkan potensi diri (Marhamah & Zikriati, 2024). Sehingga mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam kegiatan belajar maupun mengajar. Latar belakang analisis tersebut sejalan dengan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* pada Mata Pelajaran Ekonomi” (Latifa & Dewi, 2024)

Tahap Desain

Tahap desain adalah tahap kedua yang dilakukan peneliti dengan memilih media pembelajaran berbasis *Wordwall*. Pemilihan sketsa pada *template Wordwall* yang didesain dengan memasukkan tujuan pembelajaran, materi dan latihan soal yang interaktif. Peneliti menggunakan 3 template berbeda pada setiap materi maupun latihan soal yang disajikan. Hal ini berguna agar pada saat proses belajar mengajar peserta didik tidak merasa jenuh dengan tampilan *template* yang sama sehingga memotivasi peserta didik untuk lebih memperhatikan di dalam kelas.

Penyusunan RPP dilakukan sebagai petunjuk untuk melakukan proses pembelajaran di kelas. Sesuai modul ajar yang diterapkan SMK NU Sunan Ampel karya (Ellya Fauzia et al., n.d.) pada mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan kelas XI semester genap yang di dalamnya memuat materi Hak Kekayaan Intelektual. Metode pembelajaran yang dipakai berupa permainan/simulasi dan diskusi. Model pembelajaran *Discover Learning*, dan media yang digunakan dalam pembelajaran berupa aplikasi *Wordwall* dipakai selama proses belajar mengajar dengan alokasi waktu 2x jam pelajaran 30 menit.

Tahap Pengembangan

Setelah melalui tahap analisis dan desain, peneliti menguji media pembelajaran *Wordwall* tersebut melalui tahap pengembangan dengan bantuan satu orang ahli media dan satu orang ahli materi yang bertujuan untuk memvalidasi agar media yang dipakai tersebut dapat memenuhi kelayakan untuk media pembelajaran inovatif bagi para peserta didik. Berikut adalah tampilan media berbasis *Wordwall* yang telah dikembangkan:



Gambar 2. Desain Halaman Awal



Gambar 3. Desain Rencana Pelaksanaan Pembelajaran



Gambar 4. Materi Hak Kekayaan Intelektual

Dalam Gambar 1 – 3 berisi tentang program pembelajaran, yang meliputi (Ratnawulan & Rusdiana, 2014):

1. Tujuan pembelajaran umum atau kompetensi dasar, yaitu dengan tujuan agar peserta didik dapat memahami butir butir materi yang dijelaskan.

2. Isi pokok materi HAKI, yaitu isi inti kurikulum yang akan dibahas pada proses belajar mengajar.
3. Metode pembelajaran yang digunakan saat penyampaian materi.
4. Media yang digunakan untuk kemudahan proses Pembelajaran.
5. Sumber belajar yang digunakan, baik tulis maupun internet.



Gambar 5. Halaman Awal Latihan Soal Individu



Gambar 6. Latihan Soal Individu

Latihan soal individu yang diberikan menggunakan *template* yang interaktif dan menyenangkan, peserta didik diarahkan memilih jawaban pilihan ganda dengan batas waktu dan bonus penilaian berupa skor jika dapat menjawab jawaban dengan benar. Hal ini dapat membuat peserta didik merasa tertantang dan antusias menjawab jawaban sesuai dengan indikator motivasi belajar. Menurut (Asrul et al., 2015) dengan diadakannya penilaian, maka peserta didik dapat mengevaluasi sejauh mana peserta didik mampu dan memahami isi dari materi yang sudah diajarkan. Hasil evaluasi pada penilaian peserta didik terdiri dari 2 kategori:

a. Memuaskan

Ketika peserta didik mendapatkan nilai yang sesuai bahkan lebih dari KKM dan nilai tersebut membuat hati senang, tentu saja mampu memberikan rasa puas sehingga peserta didik berpikir untuk melakukan yang terbaik dilain waktu agar mendapat nilai yang sama/lebih. Hal ini membuat peserta didik mempunyai motivasi yang besar untuk belajar dan memahami materi lebih giat.

b. Tidak memuaskan.

Ketika peserta didik merasa tidak senang dan puas dengan hasil nilai yang diperoleh, maka dikemudian hari peserta didik merasa ingin lebih giat belajar dari sebelumnya untuk mendapatkan nilai yang lebih baik.



Gambar 7. Halaman Awal Latihan Soal Kelompok



Gambar 8. Latihan Soal Kelompok

Dalam tugas kelompok ini peserta didik ditantang untuk aktif mencari tahu sendiri jawaban yang ditanyakan dan menjawabnya dengan kemampuan masing-masing kelompok, hal ini tentu saja menjadi perbedaan pembelajaran konvensional

dengan e-learning. Jika dulu pendidik sebagai sumber utama pengetahuan dan serba tahu, sedangkan pada pembelajaran *e-learning* khususnya *Wordwall* ini, terfokus pada peserta didik. Peserta didik dijadikan sebagai tokoh utama yang dituntut aktif dalam pelajarannya. Peserta didik harus mampu merancang dan mencari materi dengan kemampuan dan kreatifitas potensi diri. (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016).

Penilaian kinerja peserta didik dalam menjawab pertanyaan kelompok yang di kaitkan dengan masalah kehidupan sehari-hari mampu mendorong peserta didik untuk bertanggung jawab agar dikemudian hari dapat menyelesaikan masalah tersebut ketika ditemui di kehidupan nyata (Budi Saptaaji, 2023)

Tahap Implementasi

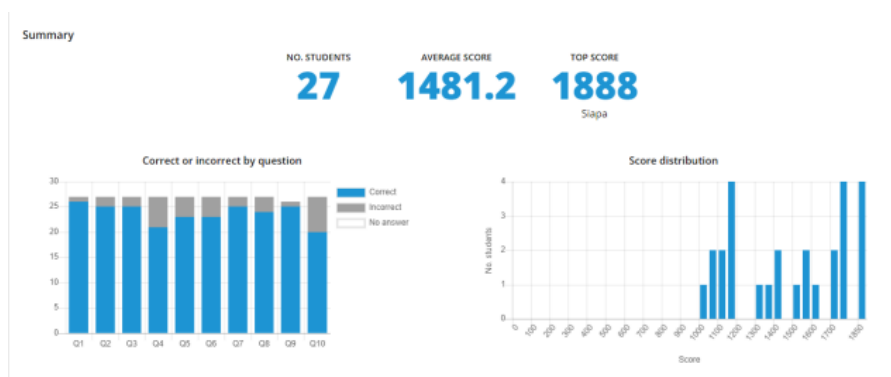
Tahap implementasi dilakukan pada 48 dari 50 peserta didik yang hadir di kelas XI SMK NU Sunan Ampel pada kelas TKJ FO dan TKJ 5 dengan bantuan *Smartphone* masing – masing individu lalu membuka *link Wordwall* yang sudah diberikan. Uji coba dilakukan dengan tahap *one group pretest* dan *posttest design* yaitu sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *Wordwall* (Elisa Priscillia et al., 2023) Ditemukan hasil sebagai berikut:

1. Pretest

Siswa diberikan pertanyaan berupa soal dengan cara dekte dengan pilihan ganda dan tugas kelompok, lalu menjawab dengan waktu yang sudah di tentukan. Dari hasil pengamatan dapat di lihat bahwa peserta didik cenderung menjawab pertanyaan tanpa memahami materi dan terlihat asal saat menjawab pertanyaan sehingga nilai yang di dapat dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

2. Posttest

Setelah penggunaan *Wordwall* dapat dilihat secara jelas dengan hasil yang didapatkan peserta didik cenderung aktif dan berambisi untuk mendapatkan skor yang bagus, Hal ini dikarenakan sesuai dengan indikator motivasi dimana fitur *Wordwall* dapat memicu peserta didik lebih termotivasi untuk menjawab soal – soal yang diberikan.



Gambar 9. Hasil Soal Individu Kelas TKJ FO



Gambar 10. Hasil Soal Individu Kelas TKJ 5

Hasil Soal Individu Kelas TKJ 5.

Tabel 2. Hasil Kevalidan Media Pembelajaran

Penilaian Validator	Skor		Presentase	Kriteria
	Jumlah Skor	Skor Tertinggi		
Ahli Materi	42	52	81 %	"Layak"
Ahli Media	50	52	96 %	"Sangat Layak"

Sumber: (Data diolah SPSS,2024)

Hasil Angket Peserta Didik

Peneliti juga membagikan angket kepada siswa untuk mengukur keberhasilan penerapan media pembelajaran berbasis *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan. Berikut adalah hasil analisis deskriptif dari angket yang disebarakan kepada siswa:

Tabel 3. Deskripsi Responden Indikator Fitur dalam Wordwall (X1)

Item (X1)	SS		S		TS		STS		Mean
	F	%	F	%	F	%	F	%	

X1.1	20	42%	26	54%	2	4%	0	0%	84,4%
X1.2	24	50%	19	40%	5	10%	0	0%	84,9%
X1.3	25	52%	20	42%	3	6%	0	0%	86,5%
X1.4	27	56%	17	35%	4	8%	0	0%	87%
Total									85,7%

Sumber: (Data diolah SPSS,2024)

Berdasarkan data di atas didapatkan nilai mean pada indikator fitur dalam *Wordwall* sebesar 85,7%. Hal ini dapat diartikan bahwa peserta didik merasa jika fitur yang terdapat pada *Wordwall* “Sangat Baik” sehingga membuat ketertarikan peserta didik dalam menjawab soal.

Tabel 4. Deskripsi Responden Indikator Pemahaman terhadap Materi PKK (X2)

Item (X2)	SS		S		TS		STS		Mean
	F	%	F	%	F	%	F	%	
X2.1	20	42%	25	52%	2	4%	1	2%	83,3%
X2.2	20	42%	24	50%	4	8%	0	0%	83,3%
X2.3	22	46%	23	48%	3	6%	0	0%	84,9%
X2.4	25	52%	21	44%	2	4%	0	0%	87%
Total									84,6%

Sumber: (Data diolah SPSS,2024)

Berdasarkan data di atas didapatkan nilai *mean* pada indikator pemahaman peserta didik terhadap materi PKK di dalam aplikasi *Wordwall* sebesar 84,6%. Hal ini dapat diartikan bahwa peserta didik merasa jika pemahaman materi PKK pada media pembelajaran *Wordwall* “Sangat Baik” sehingga membuat peserta didik lebih efektif dalam memahami materi HAKI pada mata pelajaran PKK.

Tabel 5. Deskripsi Responden Indikator Motivasi Belajar (X3)

Item (X3)	SS		S		TS		STS		Mean
	F	%	F	%	F	%	F	%	
X3.1	22	46%	20	42%	6	12%	0	0%	83,3%
X3.2	24	50%	22	46%	1	2%	1	2%	85,9%
X3.3	27	56%	20	42%	1	2%	0	0%	88,5%
X3.4	28	58%	17	35%	2	4%	1	2%	87,5%
X3.5	19	40%	22	46%	6	12%	1	2%	80,7%
X3.6	20	42%	22	46%	5	10%	1	2%	81,8%
X3.7	25	52%	20	42%	3	6%	0	0%	86,5%
X3.8	21	44%	25	52%	2	4%	0	0%	84,9%
X3.9	21	44%	25	52%	2	4%	0	0%	84,9%
X3.10	17	35%	23	49%	7	14%	1	2%	79,1%
Total									84,3%

Sumber: (Data diolah SPSS,2024)

Berdasarkan data di atas didapatkan nilai mean pada indikator motivasi belajar ketika menggunakan aplikasi *Wordwall* sebesar 84,3% dengan kategori “Sangat Baik”. Hal ini dapat diartikan bahwa peserta didik merasa jika penggunaan aplikasi *Wordwall* dapat membuat peserta didik merasa senang dan terdorong dalam proses belajar mengajar.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran berbasis *Wordwall* pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan (PKK) khususnya pada materi HAKI untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas XI sekolah SMK NU Sunan Ampel Poncokusumo Kabupaten Malang.

Media ini juga telah di validasi oleh 1 orang ahli materi dan 1 ahli media, dengan kategori “Layak” oleh ahli materi dan “Sangat Layak” untuk ahli media. Media ini juga telah disebarluaskan kepada peserta didik dan mendapatkan respon yang “Sangat Baik” pada penilaian hasil angket, dengan indikator fitur aplikasi *Wordwall*, pemahaman materi PKK, dan motivasi belajar.

Saran pada peneliti selanjutnya jika menggunakan pengembangan aplikasi media pembelajaran *Wordwall*, pada mata pelajaran PKK tidak hanya terbatas pada materi Hak Kekayaan Intelektual namun dapat di gunakan pada mata pelajaran tingkat SMK lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Adabiah, R., & Chandra. (2024). *PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL UNTUK MENYUKSESKAN PEMBELAJARAN MAJAS DI SEKOLAH DASAR*. 23–37. <https://jossama.com>
- Amalia, S. H., Purwanto, A., & Risdianto, E. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Fisika (GEMIKA) Berbantuan Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 15(2), 222–232. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v15i2.18099>
- 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(6), 7247–7258. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>
- Asrul, Ananda, R., & Rosnita. (2015). *EVALUASI PEMBELAJARAN*. Citapustaka Media.
- Budi Saptaaji, A. (2023). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Desain Pembelajaran Blended Learning dengan Wordwall. *Journal of Education Research*, 4(3), 1503–1512. <https://doi.org/https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.388>
- Dhika, O. H., & Destiawati, F. (2022). WORKSHOP PEMANFAATAN APLIKASI WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SISWA. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(7). <http://bajangjournal.com/index.php/J-ABDI>
- Elisa Magdalena Br Gultom, H. S. M. D. P. N. P. M. S. (2024). PENGARUH APLIKASI WORDWALL ARTIFICIAL INTELLIGENCE (KECERDASAN BUATAN) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS X DI SMA NEGERI 2 TANJUNG MORAWA. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(2). <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
- Elisa Priscillia, Z., Mufidah, E., & Al-Fattah Siman Sekaran Lamongan, S. (2023). PENERAPAN KUIS ONLINE WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS III MADRASAH IBTIDAIYAH. *Media Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 04(01), 61–69. <https://doi.org/10.37850/ibtida>
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding DPNPM Unindra*, 182–188.
- Galih Visnhu Pradana, B., Mario Pratama, Y., Jaya Yogyakarta Jl Babarsari No, A., Depok, K., Sleman, K., & Istimewa Yogyakarta Korespondensi, D. (2022). THE ROLE OF THE DIGITALIZATION OF LEARNING MEDIA ON THE QUALITY OF LEARNING. *Jurnal Sosial Humaniora P-ISSN 2087-4928 e-ISSN 2550-0236*, 13(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.30997/jsh.v13i2.4989>
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(6), 3689–3696. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1079>
- Jayanti, T. S., Herman, N. D., & Mufhidin, A. (2023). Pengaruh Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Teknik Bangunan*, 3(1), 55–66. <https://doi.org/10.17509/jptb.v3i1.56950>

- Kristina, H., Vitasari, M., & Taufik, A. N. (2022). Pengembangan E-modul Berbasis Literasi Sains Tema Ayo Siaga Bencana untuk Melatih Kemandirian Belajar Siswa SMP. *PENDIPA Journal of Science Education*, 6, 754–763. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/pendipa>
- Latifa, R., & Dewi, R. M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall pada Mata Pelajaran Ekonomi. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4, 8362–8376. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>
- Listiani, T. (2024). Implementing Wordwall in Teaching Sampling Techniques for Higher Education Students. *KnE Social Sciences*. <https://doi.org/10.18502/kss.v9i8.15582>
- Luftia Putri, I., Estika Hader, A., Guru Sekolah Dasar, P., & Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 10 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(3). <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>
- Lutfiwati, S. (2020). MOTIVASI BELAJAR DAN PRESTASI AKADEMIK. *Jurnal Kependidikan Islam*, 10. <https://doi.org/10.24042/alidarah.v10i1.5642>
- Marhamah, & Zikriati. (2024). Mengenal Kebutuhan Peserta Didik Diera Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(1), 89–106. <https://jurnal.fanshurinstitute.org/index.php/wathan|89>
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). *Buku Model Pembelajaran Inovatif* (Nurdyansyah, Ed.). Nizamia Learning Center.
- Penyusun Ellya Fauzia, T., MPd Yuyun Sulistyawati, Ss., Dennok Wahyusari, S., & Naimatul Khusnah, Sp. (n.d.). *Modul Produk Kreatif dan Kewirausahaan SMK Kelas XI*.
- 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>
- Rai, N., Pitriani, V., Gusti, I., Desy Wahyuni, A., Ketut, I., Gunawan, P., Tinggi, S., Hindu, A., Mpu, N., & Singaraja, K. (2021). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu. 4(3). <http://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta>

- Ratnawulan, E., & Rusdiana. (2014). *EVALUASI PEMBELAJARAN dengan pendekatan kurikulum 2013*. Pustaka Setia Bandung.
- Rustandi, A. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal FASILKOM*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Samudra, U. (2024). Pengembangan Wordwall: Inovasi Media Pembelajaran Digital Terintegrasi Hartutik¹, Rapita Aprilia². In *Jurnal Kependidikan* (Vol. 13, Issue 2). <https://jurnaldidaktika.org>
- Saptono, Y. J. (2016). MOTIVASI DAN KEBERHASILAN BELAJAR SISWA. In *Volume I / Nomor 1 / Maret*. <http://christianeducation.id/e-journal/index.php/regulafidei/index>
- Setiyanto, S., & Fatah Yasin, I. (2024). WORKSHOP PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI SMA NEGERI 1 PABELAN KABUPATEN SEMARANG MENGGUNAKAN WORDWALL WORKSHOP FOR CREATING INTERACTIVE LEARNING MEDIA AT SMA NEGERI 1 PABELAN, SEMARANG DISTRICT USING WORDWALL. *Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1). <https://gembirapkm.my.id/index.php/jurnal/article/view/415>
- Syahid, I. M., Annisa Istiqomah, N., & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268. <https://journal.banjaresepacific.com/index.php/jimr>
- Zahro, N. A. Q., & Pratama, A. R. (2023). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *ABDIMA JURNAL PENGABDIAN MAHASISWA*, 2(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>
- Zahroh, P. N., Yusuf, W. F., & Yusuf, A. (2024). Penggunaan Media Wordwall Dalam Evaluasi Pembelajaran. *TADBIR MUWAHHID*, 8(1), 123–139. <https://doi.org/10.30997/jtm.v8i1.12805>