

Efektivitas Media *Wordwall* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti

Muhammad Fadhillah Rahman¹, Rusdi^{2*}, Habib Anwar Al-Anshori³

^{1, 2*, 3} Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda

Abstract

This study aims to examine the effectiveness of using Wordwall media to enhance students' learning motivation in Islamic Religious Education & Character Education at SMA Negeri 1 Loa Janan. This research is motivated by the low utilization of technology-based learning media and the students' habit of playing online games during breaks, which contributes to learning boredom, as revealed by a survey showing that 60.6% of students in class X.4 felt bored. This study employs a quantitative approach using a Pre-Experimental One Group Pretest-Posttest design, involving 30 students selected using Simple Purposive Sampling. Data collection was carried out through tests, questionnaires, observations, and documentation, and analyzed through the Wilcoxon test, confirming a significant increase in learning motivation. Results showed a significant increase in learning motivation (Asymp. Sig. $0.000 < 0.05$), supporting the effectiveness of Wordwall media in this context. The average increase in pretest and posttest scores was 13.00, with a total increase of 325.00. Additionally, the questionnaire results showed that learning motivation was in the effective category with an average score of 4.10, and field observations confirmed positive student responses. Thus, Wordwall media has proven to be effective in enhancing students' learning motivation in Islamic Religious Education & Character Education at SMA Negeri 1 Loa Janan.

Keywords: *Effectiveness, Wordwall Media, Learning Motivation, Islamic Education, Character Education*

Abstrak

Penelitian ini mengkaji efektivitas media *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Loa Janan. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi serta kebiasaan siswa bermain *game online* saat istirahat yang menyebabkan kejenuhan dalam pembelajaran, sebagaimana terungkap dari survei yang menunjukkan bahwa 60,6% siswa di kelas X.4 merasa bosan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *Pre Experimental One Group Pretest-Posttest* dan sampel berjumlah 30 siswa yang dipilih menggunakan teknik *Simple Purposive Sampling*. Pengumpulan data dilakukan melalui tes, angket, observasi, dan dokumentasi, dan dianalisis menggunakan uji *Wilcoxon*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang signifikan dengan nilai *Asymp. Sig.* $0,000 < 0,05$, yang berarti hipotesis alternatif (H_a) diterima. Rata-rata peningkatan skor *pretest* dan *posttest* adalah 13,00 dengan total peningkatan sebesar 325,00. Selain itu, hasil angket menunjukkan motivasi belajar berada pada kategori efektif dengan skor rata-rata 4,10, dan observasi di lapangan mengonfirmasi respon positif siswa. Media *Wordwall* efektif meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Loa Janan.

Kata kunci: Efektivitas, Media *Wordwall*, Motivasi Belajar, Pendidikan Agama Islam, Budi Pekerti

* Correspondence Address: rusdi@uinsi.ac.id

A. Pendahuluan

Pendidikan berperan signifikan dalam upaya meningkatkan serta mengembangkan mutu sumber daya manusia, khususnya di era digital yang mendorong penggunaan teknologi secara optimal. Mengacu pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, fungsi dan tujuan pendidikan nasional dijelaskan dalam Pasal 3, yang menyatakan: "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Dalam bidang pendidikan khususnya pendidikan agama Islam, penerapan teknologi perlu dilakukan untuk mengikuti perkembangan di era globalisasi. Guru, baik sebagai pengajar maupun pendidik, adalah kunci suksesnya usaha-usaha dalam pendidikan. Sebagai pengajar dan pendidik merupakan faktor kunci kesuksesan setiap usaha dalam pendidikan (Dalail, Ismunandar, and Hasan 2024). Dengan kreativitasnya, guru bisa memuat pengalaman belajar mengajar yang interaktif dan menarik mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa secara signifikan (Rahman et al. 2024). Sehingga hal ini dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Di era digital, pemanfaatan media berbasis teknologi dapat membantu siswa belajar lebih efektif, dengan guru sebagai penggerak utama yang beradaptasi dengan media ajar yang sesuai.

Perkembangan teknologi pada era modern ini memberikan dampak positif dalam bidang pendidikan, sehingga memudahkan para pendidik dalam mengajar di kelas. Dalam pembelajaran di kelas, penggunaan media ajar adalah salah satu faktor terpenting sebagai pendukung proses pembelajaran (Risnasari et al. 2024). Seiring dengan kemajuan zaman, tuntutan dan kebutuhan untuk memperluas penggunaan media ajar juga semakin meningkat. Namun disisi lain pendidik harus bisa dan tanggap menguasai berbagai jenis media dan memilih media pengajaran yang cocok untuk digunakan di kelas. Dengan pemanfaatan media pembelajaran digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa, menyampaikan informasi dengan cara yang menarik, dan sesuai dengan kebutuhan (Putri et al. 2024). Hal ini membantu menyampaikan dengan jelas pesan yang seharusnya disampaikan guru atau pendidik, sehingga siswa mudah memahami dan menguasai materi yang dipelajari di kelas.

Media ajar telah ada sejak zaman dahulu, dengan berbagai bentuk dan wujudnya yang beragam. Seiring dengan kemajuan zaman dan teknologi, media pembelajaran semakin sederhana dan mudah digunakan oleh para pendidik. Pada era atau masa Nabi Muhammad SAW, pertumbuhan agama Islam dilakukan Nabi melalui media arus utama, yaitu berupa perbuatan dan perilaku pribadinya. Nabi memberikan teladan yang baik dengan selalu menampilkan sifat-sifat terpuji dalam hidupnya, yang mana hal ini sesuai pada Al-Qur'an surah Al-Ahzab ayat 21 sebagai berikut:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا^٣

Terjemah:

“Sungguh, pada (diri) Rasulullah benar-benar ada suri teladan yang baik bagimu, (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari Kiamat serta yang banyak mengingat Allah.” (Q.S Al-Ahzab: 21) (Lajnah Pentashihan mushaf Al-Qur’an 2024).

Melihat pengertian media dan kisah Nabi yang baru saja disebutkan, jika dihubungkan pada proses mengajar guru, sebaiknya guru selalu dapat menggunakan media. Hal ini bermaksud agar peserta didik bisa lebih terpacu didalam pembelajaran dan mencapai tujuan belajarnya secara optimal. Penggunaan media juga dapat mencegah terjadinya bias verbal siswa dalam pembelajarannya. Penggunaan alat bantu pembelajaran dapat meminimalisasikan pemahaman yang bersifat verbalis dari siswa. Saat ini guru atau pendidik tidak hanya perlu menggunakan media ajar saja, namun juga harus mempunyai kemampuan merancang medianya yang akan diterapkan pada saat proses pembelajaran (Magdalena et al. 2021).

Belajar dengan memanfaatkan teknologi masa kini, sekarang sudah mulai diperkenalkan dan dipergunakan, seperti penggunaan media *powerpoint interaktif, google classroom, google site, micro site*, ataupun *quizziz*. Sebagaimana belajar merupakan upaya seseorang dalam meningkatkan kemampuan sehingga terjadi perubahan sikap pengetahuan, maupun keterampilan (Kustiana 2021). Oleh karena itu, pemahaman tentang makna pembelajaran beserta segala aspek, bentuk, dan perwujudannya sangat penting bagi peserta didik dan penting bagi pendidik terlebih khususnya guru. Kekeliruan dan kurangnya kesadaran terhadap proses pembelajaran dan aspek-aspek terkait dapat menyebabkan rendahnya kualitas belajar siswa.

Berdasarkan pengamatan awal saat praktik kerja lapangan pada siswa kelas 10 SMA Negeri 1 Loa Janan, dimana dalam proses pembelajarannya, media yang digunakan berbasis teknologi digital hanya menggunakan *powerpoint* dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti, media pembelajarannya masih kurang dimanfaatkan dan kurang efektif yang membuat rendahnya motivasi belajar para siswa. Sehingga siswa kurang termotivasi dalam memahami materi dan mengikuti pembelajaran secara aktif, hal ini dilihat dari pengamatan atau evaluasi yang dilakukan terhadap proses pembelajaran dan partisipasi siswa. Oleh sebab itu, perlu adanya peningkatan pemanfaatan media pembelajaran yang beragam berbasis teknologi digital serta strategi pembelajaran menarik dan interaktif dalam meningkatkan hasrat dan keinginan peserta didik, serta meningkatkan efisiensi di kelas.

Menyikapi hal tersebut, peneliti mengusulkan suatu langkah guna meningkatkan motivasi belajar para siswa khususnya dengan memakai media ajar berbasis teknologi, seperti *wordwall*. Solusi tersebut diajukan karena *wordwall* mempunyai kemampuan dalam menyampaikan informasi yang menarik dan inovatif sehingga menarik perhatian siswa pada materi yang diajarkan guru. Selain itu, *wordwall* dapat juga memotivasi siswa mengevaluasi materi pembelajaran, yang mana penggunaan media *wordwall* ini dianggap sebagai bentuk pembelajaran menyenangkan, yang mana dapat bermain dan sambil belajar. Aplikasi atau website *wordwall* merupakan salah satu jenis media ajar atau pembelajaran yang interaktif berbentuk permainan yang bisa digunakan secara daring melalui *wordwall.net* yang tampilan antar mukanya yang menarik dan bervariasi, dimana nantinya siswa akan menjawab pertanyaan atau latihan pada aplikasi ini untuk meningkatkan motivasi belajarnya (Gandasari and Pramudiani 2021) Penggunaan media ini dapat di manfaatkan dalam meningkatkan motivasi pembelajaran siswa pada tahapan

belajarnya, dengan tujuan menjadikan siswa termotivasi dan aktif pada saat proses pembelajaran dalam mengerjakan evaluasi atau tes yang disampaikan oleh guru.

Penelitian oleh Nissa and Renoningtyas (2021) menyebutkan bahwa penggunaan media ini, yaitu *wordwall* dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, bahwa adanya perubahan sikap siswa. Perubahan tersebut terlihat beberapa melalui indikator, antara lain: (a) tingkat siswa dalam keaktifannya melaksanakan pembelajaran daring (online) dengan diukur melalui isian lembar kehadiran, (b) keaktifan partisipasi siswa dalam memberikan tugas dalam batas waktu yang ditentukan, dan (c) inisiatif siswa dalam mengajukan pertanyaan mengenai materi yang belum jelas dipahami. Hal ini juga selaras yang dilakukan Musrifah et al. (2024) yang menyebutkan bahwa media *web wordwall* berpengaruh terhadap kemandirian siswa dalam membaca pada mata pelajaran Bahasa Inggris dan juga meningkatkan motivasinya. Dengan nilai probabilitas 0,000 yang kurang dari taraf sig. 5%, yang berarti menunjukkan adanya perbedaan motivasi dalam pembelajaran antara sesudah dan sebelum belajar menggunakan media *wordwall*.

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sebagai salah satu mata pelajaran di SMA Negeri 1 Loa Janan dalam pembelajarannya masih menghadapi tantangan dalam hal keterlibatan aktif siswa. Meskipun materi yang diajarkan memiliki nilai penting dalam pembentukan karakter dan pemahaman agama, metode pengajaran yang digunakan sering kali kurang menarik bagi sebagian siswa, ini terlihat pada tingkat motivasi belajar yang rendah dari hasil survei awal, survei yang menunjukkan bahwa 60,6% siswa di kelas X.4 SMA Negeri 1 Loa Janan merasa bosan, yang berdampak pada proses pembelajaran yang kurang optimal. Beberapa siswa tampak kurang antusias dalam mengikuti pelajaran, dan hal ini menciptakan kesulitan bagi guru dalam mengembangkan potensi siswa secara maksimal.

Motivasi belajar siswa ialah faktor kunci pada meningkatkan kualitas belajar mengajar atau proses pembelajaran. Tanpa motivasi yang cukup, siswa cenderung tidak bersemangat untuk mendalami materi yang diajarkan, termasuk mapel PAI dan Budi Pekerti. Berdasarkan pengamatan awal di SMA Negeri 1 Loa Janan, banyak siswa yang merasa pembelajaran pada mata pelajaran ini kurang menarik dan monoton. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam metode pengajaran untuk meningkatkan motivasi mereka.

Adapun pemilihan lokasi penelitian di SMA Negeri 1 Loa Janan didasari oleh kebutuhan untuk melihat lebih jauh tantangan yang dihadapkan pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada sekolah ini. Sebagai sekolah unggulan dan terbaik di Kabupaten Kutai Kartanegara, dimana sekolah ini memiliki keragaman siswa yang beragam, yang memberikan peluang untuk menilai efektivitas pembelajaran dengan menggunakan media yang dapat menjangkau gaya belajar siswa yang beragam.

Wordwall dipilih sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini karena menawarkan berbagai *template* permainan yang interaktif dan menarik, yang dapat membuat pembelajaran dalam materi Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Dengan fitur yang memungkinkan siswa atau peserta didik terlibat dan berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran melalui permainan edukatif, diharapkan motivasi belajar mereka dapat meningkat. Media ini diharapkan dapat mengubah paradigma pembelajaran yang sebelumnya kurang menarik menjadi lebih dinamis, sehingga dapat membangkitkan minat dan semangat belajar siswa di SMA Negeri 1 Loa Janan.

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang telah diberikan, hal tersebut menjadi dorongan utama peneliti untuk mengeksplorasi dan membahas masalah ini dalam sebuah penelitian berjudul "Efektivitas Penggunaan Media *Wordwall* dalam

Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Loa Janan”.

B. Tinjauan Pustaka

1. Pengertian *Wordwall*

Media atau aplikasi menarik yang disertakan dalam browser dan mendapat akses gratis bagi siswa melalui link <https://wordwall.net> (Shafwa and Hikmat 2023). *Wordwall* juga biasa diartikan sebagai aplikasi permainan berbasis digital yang (gamifikasi) yang berbasis jaringan dengan menyediakan berbagai macam model kuis serta fitur game, untuk digunakan oleh guru ataupun pendidik sebagai penilaian dan alat evaluasi materi. Website yang dikembangkan perusahaan Visual Education Ltd, asal Inggris ini, sangat cocok dipakai pendidik yang ingin mengkreasikan pembelajaran dan metode penilaiannya. Selain itu, ada yang menarik dari keunggulan media *Wordwall* ini yaitu *games* yang kreasikan oleh guru dapat secara offline dimainkan menggunakan fitur *printable*, yang mana juga memungkinkan share games atau berbagi game ke berbagai macam platform sosial media, serta menyediakan kode embed atau *embedded code* (Khairunisa 2021).

Pengertian lain disampaikan oleh Purnamasari et al. (2022) adalah “aplikasi berbentuk permainan yang dirancang untuk melibatkan siswa berpartisipasi mengikuti diskusi, menjawab kuis, dan mengikuti survei”. Dimana penerapan strategi seperti ini dalam pengajaran menumbuhkan kemandirian siswa dalam mencari ilmu pengetahuan. Siswa yang terlibat dapat mengaksesnya langsung dari web browser www.wordwall.net, sehingga tidak perlu membuat akun baru.

Andini (2022) juga menyampaikan definisi terkait *wordwall* sebagai *platform* pembelajaran online berbasis web yang menggunakan konsep permainan sederhana dimana siswa mengikuti instruksi yang diberikan dan mengklik objek yang diberikan untuk memilih jawaban yang benar. Dalam penggunaannya sangat mudah, dimana media *wordwall* dapat diakses melalui smartphone, laptop atau tablet (Zulfah 2023)

Pengertian lain dari *wordwall* disebutkan Çil (2021) dalam penelitiannya menyatakan *wordwall.net* merupakan platform edutainment berbasis website yang menawarkan berbagai pilihan permainan yang dapat dimainkan secara interaktif maupun individual. Jenis permainan yang tersedia antara lain mencocokkan gambar, kuis, puzzle, dll, yang dirancang khusus untuk mengembangkan kosa kata.

Berdasarkan definisi yang disampaikan sebelumnya, dapat disimpulkan *wordwall* adalah salah satu media ajar atau media pembelajaran digital berbasis website dimana didalamnya menawarkan konsep atau fitur game ataupun kuis untuk diberdayakan oleh guru atau pendidik sebagai media, sumber belajar, maupun alat penilaian untuk mengevaluasi materi dengan cara yang kreatif.

2. Pengertian Motivasi Belajar

Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan motivasi dengan “Gerakan atau dorongan yang muncul baik secara disadari maupun tidak disadari oleh individu dalam mengerjakan suatu tujuan tertentu dengan tindakan”, dan belajar sebagai “Berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu”. Dari arti kata diatas disimpulkan maka motivasi belajar yaitu kekuatan atau dorongan yang menggerakkan dan mengarahkan kegiatan belajar. (Lin et al. 2020) dalam jurnal *Cogent Education*, menyatakan bahwa motivasi secara umumnya dipandang atau dilihat sebagai suatu dorongan atau energi yang menggerakkan individu dalam melakukan sesuatu secara alamiah.

Dengan adanya hasrat dan dorongan, peserta didik atau siswa akan mencoba mencari informasi dan menyelesaikan tugas yang diberikan dengan motivasi untuk belajar. Dalam kebanyakan kasus, motivasi dapat dikelompokkan menjadi ekstrinsik dan juga intrinsik. Motivasi ekstrinsik asalnya dari dorongan internal untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan yang tidak terkait dengan aktivitas itu sendiri, seperti siswa yang berusaha keras untuk mendapatkan nilai bagus dalam ujian atau hadiah. Di sisi lain, motivasi intrinsik asalnya dari dorongan internal agar melakukan sesuatu guna mencapai tujuan yang tidak terkait dengan aktivitas itu sendiri (Suralaga 2021).

3. Indikator Motivasi Belajar

Seperti yang sudah diuraikan, motivasi pada dasarnya bisa terbagi dua, yaitu motivasi intrinsik atau dorongan internal dan motivasi ekstrinsik atau dorongan eksternal. Menurut Uno yang dikutip oleh Rusydi and Hayati (2020) menyebutkan indikator motivasi belajar yang mencakup gabungan kedua jenis motivasi tersebut, yaitu: adanya keinginan yang kuat (hasrat untuk berhasil), kebutuhan dalam belajar, memiliki harapan/cita-cita di masa depan, penghargaan dalam belajar (apresiasi), aktivitas dan kegiatan menarik dalam pembelajaran, serta tempat dan suasana belajar yang nyaman dan aman.

Adapun menurut Sardiman (2019), beberapa indikator motivasi belajarnya, yaitu: ketekunan dalam menyelesaikan tugas, kegigihan mengatasi hambatan, menunjukkan minat pada permasalahan orang dewasa, lebih suka bekerja secara mandiri, mudah bosan dengan pekerjaan yang monoton, mampu mempertahankan pendapat, tidak mudah mengabaikan hal-hal keyakinan yang dimiliki, dan bergairah dalam menemukan dan memecahkan masalah

Selaras dengan itu, Ena and Djami (2021), menyebutkan motivasi belajar terdiri dari dua aspek yaitu motivasi ekstrinsik dan motivasi intrinsik, dan motivasi belajar yang mempunyai ciri-ciri, aktif dalam kegiatan pembelajaran, bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas, gigih menghadapi tantangan dan kesulitan apapun, mendapatkan informasi dari guru, memiliki umpan balik, dan menerima penguatan.

Dapat disimpulkan dari indikator yang ada pada motivasi belajar di atas yaitu, terdapatnya kegiatan belajar yang tinggi, serta keinginan kuat agar berhasil, ketekunan dalam menghadapi tantangan, dan adanya suasana belajar yang mendukung, serta lebih senang bekerja secara mandiri, dimana masing-masing indikator tersebut memiliki kelebihan peranannya tersendiri dalam mengukur akan motivasi belajar siswa, dan semua kriteria tersebut dapat membentuk motivasi belajar bagi siswa.

C. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dimana terdapat penjelasan fenomena dengan angka dan basis statistika didalamnya (Duli 2019). Adapun jenis yang dipakai yaitu eksperimen. Penelitian eksperimen didefinisikan oleh Rachmawati et al. (2021) Penelitian yang penelitiannya melakukan pengaturan dan pengendalian terhadap satu variabel atau lebih. Penelitian eksperimen ini bentuk penelitian kuantitatif murni karena semua prinsip dan kriteria kuantitatif diterapkan dalam penelitian eksperimental (Abraham and Supriyati 2022).

Model yang dipakai oleh peneliti dalam yaitu model *Pre Experimental Design* dengan desain *The One Group Pretest Posttest*, dimana desain ini tanpa kelas kontrol dan cukup dengan kelas eksperimen. Desain ini dipilih dalam mengukur

perubahan motivasi belajar sesudah dan sebelum intervensi media *Wordwall* dan sampel menggunakan dengan kriteria tertentu.

Adapun tahapan penelitian yang dilakukan, pertama adalah persiapan. Dalam tahap ini, dilakukan pengkajian terhadap kompetensi dasar (KD) dan tujuan pembelajaran yang terdapat pada modul ajar Pendidikan Agama Islam (PAI) & Budi Pekerti. Langkah ini melibatkan mempelajari bahan ajar yang akan diajarkan serta mencari sumber belajar yang relevan. Selanjutnya, dibuat perangkat pembelajaran berupa modul ajar, materi dalam bentuk powerpoint, dan kuis yang dirancang menggunakan media *Wordwall*. Setelah itu, dilakukan konsultasi mengenai pelaksanaan pembelajaran dengan Wakil Kepala di Bidang Kesiswaan dan Guru mapel Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti. Sebelum penelitian dimulai, instrumen berupa tes dan angket diuji validitasnya pada siswa yang bukan sampel. Apabila ditemukan butir yang tidak valid, butir tersebut akan dikeluarkan dari penelitian.

Tahap kedua adalah Pelaksanaan. Pada tahap ini, diberikan soal sebagai pretest sebagai alat ukur dalam mengetahui kemampuan awal siswa atau peserta didik. Kemudian, pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media *Wordwall* sebagai alat bantu. Setelah pembelajaran selesai, diberikan soal posttest dan angket untuk mengukur pemahaman siswa setelah penggunaan media *Wordwall*. Tahap terakhir adalah Pengambilan Kesimpulan. Tahap ini mencakup analisis data yang dikumpulkan dari observasi, angket, pretest, dan posttest. Berdasarkan hasil analisis data tersebut, data diinterpretasikan dan ditarik kesimpulan untuk menjawab tujuan penelitian.

1. Populasi dan Sampel

Populasi dan Sampel pada penelitian ini, populasi yang dipilih peneliti ialah siswa seluruh siswa SMA Negeri 1 Loa Janan, pada tahun pelajaran 2023/2024 dengan jumlah total 447 siswa/i, dimana terdapat tiga belas kelas dengan masing-masing kelas berisi 36-32 siswa/i. Adapun teknik pemilihan sampel yang akan dipakai peneliti pada penelitian ini yaitu dengan model *non probability* bertipe *simple purposive sampling*. Pemilihan sampel dengan strategi ini dilakukan karena peneliti menentukan kriteria tertentu dalam memilih subjek, yang mana teknik *simple purposive sampling* adalah metode pemilihan subjek melalui pertimbangan kriteria tertentu. Adapun kriteria yang ingin peneliti jadikan sampel yaitu: a. Siswa aktif SMA Negeri 1 Loa Janan kelas 10 Tahun Ajaran 2023/2024 dan materi yang digunakan berada di kelas 10 yaitu menghindari sifat berfoya-foya. b. Motivasi, keinginan, dan kebutuhan belajar yang rendah pada siswa pada mapel Pendidikan Agama Islam (PAI) & Budi Pekerti. c. Memiliki gawai atau platform yang bisa digunakan untuk masuk ke website wordwall.net. e. Tidak mengganggu proses belajar mengajar dan kegiatan lain di sekolah. Sehingga dipilihlah kelas X.4 sebagai sampel yang memenuhi kriteria di atas.

2. Instrumen

Instrumen yang dipakai pada penelitian ini meliputi tes, observasi, angket, dan dokumentasi, yang ditujukan untuk mengumpulkan data terkait motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) & Budi Pekerti dengan penggunaan media *Wordwall*. Observasi dilaksanakan melalui observasi langsung terhadap situasi, kondisi, dan fenomena yang terjadi di lokasi penelitian untuk mendapatkan pemahaman mendalam mengenai perilaku belajar siswa. Tes pada penelitian ini memakai *pretest* dan *posttest*, yang berfungsi sebagai alat pengukuran efektivitas *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan *pretest* dilakukan sebelum pembelajaran dan *posttest* setelahnya. Angket digunakan untuk

mengumpulkan data persepsi siswa melalui pertanyaan yang disebarakan menggunakan Google Form kepada siswa SMA Negeri 1 Loa Janan, yang menjadi responden penelitian yang dilakukan setelah perlakuan atau treatment. Adapun dokumentasi dalam penelitian ini berfungsi melengkapi data dengan informasi yang sudah ada, termasuk profil sekolah, visual kegiatan, dan data siswa yang relevan dengan penelitian ini.

Adapun kisi-kisi untuk instrumen dari tes dan angket tersebut akan disajikan di tabel berikut:

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Tes Penggunaan Media *Wordwall*

VARIABEL	INDIKATOR SOAL	NOMOR SOAL	JUMLAH SOAL
Penggunaan Media <i>Wordwall</i>	10.3.1 Peserta didik dapat menganalisis menghindari sikap berfoya-foya.	1, 2, 3, 4	4
	10.3.2 Peserta didik dapat menganalisis dampak negatif dari sikap hidup berfoya-foya	5, 6, 7	3
	10.3.3 Peserta didik dapat menganalisis cara menghindari sikap hidup berfoya-foya.	8, 9, 10	3
Jumlah		10	10

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar

VARIABEL	INDIKATOR	NO. ITEM		JUMLAH BUTIR
		POSITIF	NEGATIF	
Motivasi Belajar	Adanya keinginan dan hasrat berhasil	1, 2	3	3
	Adanya kebutuhan dan dorongan dalam belajar	4, 6	5	3
	Adanya cita-cita dan harapan di masa depan	7, 8, 9	10	4
	Adanya apresiasi atau penghargaan di dalam belajar	12, 13	11	3
	Adanya kegiatan dan aktivitas menarik dalam belajar	14, 15, 16	17	4
	Adanya suasana atau lingkungan belajar yang kondusif yang memungkinkan peserta	18, 19	20	3
Jumlah		14	6	20

3. Prosedur Analisis Data

Prosedur analisis data pada penelitian ini melibatkan beberapa tahapan, diawali melalui pengujian instrumen yang mencakup validitas, reliabilitas, tingkat kesulitan soal, serta daya pembeda. Uji validitas berfungsi untuk memastikan instrumen dapat mengukur secara akurat, sedangkan uji reliabilitas menguji konsistensi hasil pengukuran dengan menggunakan nilai *Cronbach's Alpha*. Uji taraf kesukaran instrumen digunakan untuk mengkategorikan soal berdasarkan tingkat kesulitan, dan uji daya pembeda untuk menilai kemampuan butir soal dalam memilah siswa yang mampu dan tidak mampu. Setelah instrumen diuji, dilakukan pengujian prasyarat berupa uji normalitas dengan *Shapiro-Wilk* untuk menentukan apakah data mengikuti distribusi normal. Jika data tersebut normal, analisis statistik pengujian parametrik dengan uji *T Paired* akan digunakan, Apabila tidak normal, dilakukan pengujian non-parametrik dengan metode *Wilcoxon*. Uji hipotesis dilakukan berdasarkan hasil uji normalitas dan prasyarat, dengan kriteria penerimaan atau penolakan hipotesis berdasarkan nilai signifikansi yang diperoleh dari hasil pengujian tes dan angket.

D. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Hasil pengujian validitas, dapat diketahui dari 20 butir angket yang diujikan, 5 butir dikatakan Tidak memenuhi kriteria validitas, yaitu pada item soal 1, 6, 11, 13, dan 18. Butir-butir ini tidak digunakan dalam pengumpulan data, sehingga hanya 15 butir angket yang dipakai. Sementara itu, dari 10 soal tes yang diuji, dua butir soal, yaitu nomor 2 dan 8, dinyatakan tidak valid dan tidak digunakan untuk pengumpulan data, sehingga hanya 8 butir soal yang digunakan. Hasil uji reliabilitas mengonfirmasi bahwa 15 butir instrumen angket dan 8 butir instrumen soal pilihan ganda reliabel, memiliki tingkat keandalan yang tinggi dan layak digunakan sebagai instrumen pengumpulan data. Dalam uji taraf kesukaran butir soal, pada nomor 1 dan 6 dikategorikan mudah, soal nomor 2, 3, 5, 7, 9, dan 10 termasuk kategori sedang, adapun butir soal 8 termasuk kategori sukar. Uji daya pembeda menunjukkan bahwa soal nomor 3, 4, 7, 5, dan 10 termasuk dalam kategori sangat baik dan diterima, soal nomor 1, 6, dan 9 termasuk dalam kategori cukup dan masih dapat diterima, sementara soal nomor 2 dan 8 berkategori kurang dan tidak digunakan dalam analisis data selanjutnya.

Data hasil angket motivasi belajar menunjukkan rata-rata skor motivasi siswa setelah menggunakan media *Wordwall* adalah 4,10, yang termasuk dalam kategori efektif (rentang 3,41–4,20). Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) & Budi Pekerti efektif untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa. Observasi selama penelitian juga mendukung hasil tersebut; siswa menunjukkan respons positif, lebih antusias, dan aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Ekspresi wajah yang ceria dan keterlibatan penuh siswa selama pembelajaran mengindikasikan bahwa penggunaan media ini berhasil menciptakan suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. Data hasil skor *pretest* dan *posttest* menunjukkan peningkatan yang signifikan, di mana nilai rata-rata mengalami kenaikan yang jelas dari 67,1 sebelum perlakuan menjadi 90 setelahnya, menunjukkan selisih peningkatan sebesar 22,9.

Adapun pengukuran normalitas pada ini penelitian dengan metode *Shapiro-Wilk*, dimana dalam prosesnya menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25. Kriteria pengujiannya apabila hasil uji *Shapiro-Wilk* $\geq 0,05$, maka distribusi data berdistribusi normal, dan jika hasilnya $\leq 0,05$, maka data terdistribusi tidak normal.

Uji ini penting sebagai prasyarat untuk menentukan analisis lanjutan. Adapun hasil pengujian normalitas dapat dipaparkan pada tabel dibawah:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas *Shapiro-Wilk*

JENIS DATA	HASIL SHAPIRO-WILK	SIGNIFIKANSI	KETERANGAN
<i>Pretest</i>	0,018	0,05	Tidak Normal
<i>Posttest</i>	0,000	0,05	Tidak Normal

Dari tabel uji normalitas *Shapiro-Wilk* di atas menunjukkan bahwa sebaran data *pretest* dan *posttest* berstatus tidak normal. Dengan demikian, dilakukan pengujian data selanjutnya yaitu uji non parametrik dengan metode uji *Wilcoxon*. Hasil uji *Wilcoxon* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Data Hasil Uji Hipotesis Non-Parametrik *Wilcoxon*

Z	Asymp. Sig. (2-tailed)
-4.416 ^b	.000

Tabel uji *Wilcoxon* menunjukkan nilai *Asymp. Sig.* sebesar 0,000, yang artinya berjumlah lebih kecil dari nilai 0,05. Sesuai kriteria uji hipotesis, $0,000 < 0,05$, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, interpretasi yang dibuat oleh peneliti diterima, yaitu "Penggunaan media *Wordwall* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Loa Janan". Tingkat efektivitasnya dapat ditunjukkan pada tabel rangking uji *Wilcoxon* berikut:

Tabel 5. Data Hasil Uji *Wilcoxon Signed Ranks*

PRETEST & PRETEST SKOR SOAL	N	MEAN RANK	SUM OF RANKS
<i>Negative Ranks</i>	0 ^a	.00	.00
<i>Positive Ranks</i>	25 ^b	13.00	325.00
<i>Ties</i>	5 ^c	-	-
<i>Total</i>	30	-	-

Berdasarkan tabel di atas, data *posttest* dan *pretest* memperlihatkan perbedaan positif skor soal sebesar 25 dan 5 skor yang sama, dengan peningkatan rata-rata sebesar 13,00 dan total peningkatannya sebesar 325,00 dari 25 orang siswa.

2. Pembahasan

Motivasi belajar dalam proses belajar mengajar sangat krusial, khususnya bagi peserta didik karena motivasi menunjukkan kekuatan dalam prosesnya dan mengarahkan aktivitas belajar, meningkatkan semangat, menunjukkan adanya proses belajar yang berkelanjutan, dan mempengaruhi hasil belajar mereka yang diukur dari pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Motivasi merupakan faktor utama dalam proses belajar, yang berperan untuk membangkitkan,

mendorong, dan menggerakkan tindakan belajar (Rahman 2022). Untuk menarik minat dan ketertarikan peserta didik atau siswa pada proses pembelajaran, peran guru dalam hal ini sangat krusial untuk menerapkan metode dan media pembelajaran di kelas. Salah satu teknik dan strategi guna membuat pembelajaran tidak membosankan dan lebih menarik yaitu dengan penggunaan media *Wordwall*.

Menurut Çil (2021), dalam penelitiannya menyatakan *wordwall.net* merupakan *platform edutainment* berbasis website yang menawarkan berbagai pilihan permainan yang dapat dimainkan secara interaktif maupun individual dengan Jenis permainan yang tersedia antara lain mencocokkan gambar, kuis, puzzle, dll, yang dirancang khusus untuk mengembangkan kosa kata. Dimana penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dapat mengurangi suasana yang monoton dan meningkatkan pembelajaran yang menarik, interaktif, serta efektif sekaligus berperan meningkatkan dorongan dan kebutuhan siswa dalam belajar.

Peneliti pada penelitian ini menggunakan satu kelompok kelas eksperimen yaitu kelas X.4, dimana telah memenuhi kriteria yang ditentukan dengan dibantu oleh guru Pendidikan Agama Islam (PAI) & Budi Pekerti. Penelitian pada kelas X.4 sebagai kelas eksperimen diawali dengan pemberian *pretest* berupa soal tes, kemudian peserta didik diberikan pembelajaran menggunakan media *Wordwall*, dimana dalam penelitian ini dilaksanakan dua kali perlakuan atau *treatment*. Kemudian setelah diberi perlakuan dalam penggunaan media *Wordwall*, peserta didik diberikan *posttest* oleh peneliti berupa soal tes dan pertanyaan angket, untuk mengetahui hasil dari motivasi belajarnya, apakah meningkat atau tetap sama.

Dalam menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian, peneliti menggunakan SPSS Versi 25, dalam melakukan beberapa pengujian dari hasil jawaban responden, termasuk didalamnya uji daya pembeda, reliabilitas, validitas, kesukaran soal, dan uji normalitas *Shapiro-Wilk*, dan pengujian hipotesis *Wilcoxon*, yang mana hasil yang diperoleh memperlihatkan bahwa dari 20 pertanyaan angket, 15 dinyatakan valid dan dari 10 soal tes, 8 dinyatakan valid dan reliabel, hasil datanya berdistribusi tidak normal, oleh sebab itu, peneliti menggunakan pengujian hipotesis alternatif dengan pengujian non-parametrik dengan metode uji *Wilcoxon*, yang menunjukkan sebagaimana keputusan hasil uji hipotesis non-parametrik *Wilcoxon* bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan media *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti. Untuk memahami lebih dalam aspek mana dari motivasi belajar yang paling terpengaruh, peneliti menganalisis komponen-komponen motivasi berdasarkan ARCS model, yaitu *Attention*, *Relevance*, *Confidence*, *Satisfaction*, yang disampaikan oleh John Keller (Yulianto et al. 2024). Model ini membantu melihat aspek spesifik mana yang berhasil ditingkatkan dengan media *Wordwall*.

Perhatian (*Attention*), dimana hasil angket menunjukkan bahwa komponen perhatian siswa mengalami peningkatan signifikan setelah penggunaan *Wordwall*. Game interaktif di *Wordwall*, seperti kuis dan puzzle, menarik perhatian siswa dengan cara yang berbeda dari pembelajaran konvensional. Menurut teori ARCS, perhatian adalah aspek penting dalam memulai motivasi belajar karena siswa yang tertarik lebih mungkin untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Studi ini mendukung temuan sebelumnya dari Purnamasari et al. (2022) yang menyebutkan media seperti *Wordwall* bisa meningkatkan perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan.

Relevansi (*Relevance*), penggunaan *Wordwall* juga meningkatkan persepsi relevansi pembelajaran, khususnya karena platform ini dapat disesuaikan dengan konten yang relevan dan relevan pada siswa di kehidupan sehari-hari. Penyesuaian ini membantu dan memudahkan siswa merasakan bahwa materi yang dipelajari memiliki kaitan langsung dengan pengalaman mereka, sehingga mendorong motivasi intrinsik. Menurut Vygotsky dalam Sayfullooh and Latifah (2023), relevansi ini penting dalam scaffolding proses belajar, di mana pengalaman belajar yang bermakna membantu siswa lebih mudah memahami materi.

Keyakinan (*Confidence*), komponen keyakinan siswa juga mengalami peningkatan, terlihat dari hasil angket yang menunjukkan peningkatan percaya diri siswa setelah berhasil menjawab soal atau menyelesaikan permainan di *Wordwall*. Fitur umpan balik langsung dari *Wordwall* memberikan dorongan positif (*reinforcement*) yang meningkatkan kepercayaan diri siswa terhadap kemampuan mereka. Menurut teori motivasi dari Skinner dalam Oktavia and Maemonah (2022), *reinforcement* positif dapat meningkatkan motivasi untuk terlibat dalam aktivitas yang menimbulkan umpan balik positif. Hal ini juga sejalan dengan temuan dalam penelitian Musrifah et al. (2024) yang mengungkapkan dengan pemanfaatan *Wordwall* dapat meningkatkan kemandirian dalam belajar, yang berkaitan erat dengan rasa percaya diri.

Kepuasan (*Satisfaction*), aspek kepuasan juga diperkuat melalui penggunaan *Wordwall*. Berdasarkan observasi dan respon angket, siswa merasa puas dan antusias terhadap cara pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Kepuasan ini terlihat dari rata-rata nilai angketnya sebesar 4,10, yang berada pada kategori "Efektif". *Wordwall* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna, yang menguatkan motivasi belajar siswa. Menurut Putra (2019), kepuasan adalah sebagai perasaan senang karena harapan dalam suatu kegiatan pembelajaran telah terpenuhi oleh pelajar, dan hal ini meningkatkan kemungkinan siswa untuk terus terlibat dalam aktivitas belajar.

Adapun pada aspek efektivitas komponen berdasarkan analisis indikator angket, terlihat bahwa perhatian dan kepuasan merupakan komponen yang berada di kategori sangat efektif, menunjukkan minat tinggi siswa dalam proses pembelajaran serta kepuasan mereka terhadap cara belajar yang inovatif. Keyakinan berada di kategori efektif, di mana *Wordwall* berhasil meningkatkan kepercayaan diri siswa, meskipun masih ada peluang peningkatan agar lebih banyak siswa merasa yakin memahami materi yang disajikan. Relevansi masuk kategori cukup efektif, karena meskipun *Wordwall* menarik minat siswa, beberapa materi masih terasa kurang terkait dengan kehidupan sehari-hari, sehingga perlu penyesuaian lebih lanjut.

Dari hasil ini, terlihat bahwa media *Wordwall* tidak hanya meningkatkan motivasi belajar secara umum, tetapi membantu juga dalam memperkuat aspek-aspek penting dari motivasi belajar seperti perhatian, relevansi, keyakinan, dan kepuasan. Oleh karena itu, *Wordwall* dapat dipertimbangkan sebagai media pembelajaran alternatif yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam aspek motivasi belajar siswa.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis penggunaan media *Wordwall* pada siswa kelas X dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) & Budi Pekerti di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Loa Janan, dapat disimpulkan bahwa media *Wordwall* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, yang dibuktikan dengan hasil

pengujian hipotesis non-parametrik *Wilcoxon* yang menunjukkan nilai *Asymp. Sig.* sebesar 0,000, kurang dari 0,05, yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Selain itu, terdapat peningkatan positif yang signifikan antara nilai Pretest dan Posttest, dengan selisih sebesar 22,9 poin, yang menandakan bahwa media *Wordwall* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Implikasi dari temuan ini adalah penggunaan media *Wordwall* ini dapat menciptakan dan menghasilkan suasana pembelajaran yang lebih hidup dan interaktif, serta meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa. Hal ini terlihat juga dari data hasil observasi dan angket motivasi belajar yang menunjukkan rata-rata motivasi siswa setelah penggunaan *Wordwall* mencapai 4,10, yang termasuk dalam kategori efektif. Oleh karena itu, disarankan agar media *Wordwall* dan media-media semacamnya dapat diterapkan secara rutin dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Peneliti juga merekomendasikan untuk memperluas penggunaan media ini dalam berbagai mata pelajaran guna memaksimalkan potensi pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Referensi

- Abraham, Irfan, and Yetti Supriyati. 2022. "Desain Kuasi Eksperimen dalam Pendidikan: Literatur Review." *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 8(3). doi: 10.58258/jime.v8i3.3800.
- Andini, Ayu. 2022. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Periodik Unsur." B.S. thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Çil, Esra. 2021. "The Effect of Using Wordwall. Net in Increasing Vocabulary Knowledge of 5th Grade EFL Students." *Language Education and Technology* 1(1):21–28.
- Dalail, Wahid, Arif Ismunandar, and Hafiedh Hasan. 2024. "Peningkatan Kapasitas Tenaga Pendidik melalui Kualifikasi Akademik pada Lembaga Pendidikan." *Promis* 5(1):46–53.
- Duli, Nikolaus. 2019. *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar Untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data Dengan SPSS*. Deepublish.
- Ena, Zet, and Sirda H. Djami. 2021. "Peranan Motivasi Intrinsik dan Motivasi Ekstrinsik terhadap Minat Personel Bhabinkamtibmas Polres Kupang Kota." *Among Makarti* 13(2).
- Gandasari, Prisma, and Puri Pramudiani. 2021. "Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(6):3689–96.
- Khairunisa, Yuyun. 2021. "Utilization of the Maze Chase Wordwall Online Gamification Feature as a Digital Learning Medium for Statistics and Probability Subject." *MEDIASI Jurnal Kajian Dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi* 2(1):41–47.
- Kustiana, Septi. 2021. *Sebuah Buku Tentang Covid-19*. Magelang: Tidar Media.
- Lajnah Pentashihan mushaf Al-Qur'an. 2024. "Qur'an Kemenag." Retrieved November 6, 2024 (<https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/33?from=1&to=73>).
- Lin, Wei, Hongbiao Yin, Jiwei Han, and Jiyang Han. 2020. "Teacher–Student Interaction and Chinese Students' Mathematics Learning Outcomes: The Mediation of Mathematics Achievement Emotions." *International Journal of Environmental Research and Public Health* 17(13):4742.
- Magdalena, Ina, Alif Fatakhatus Shodikoh, Anis Rachma Pebrianti, Azzahra Wardatul Jannah, and Iis Susilawati. 2021. "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi." *Edisi* 3(2):312–25.
- Musrifah, Siti, Lailatul Muirah, Nuril Huda, Afan Faizin, and Ni Nyoman Sarmi. 2024. "Pengaruh Media Pembelajaran Web Wordwall Terhadap Motivasi dan Kemandirian Membaca pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris." *JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan* 5(1):40–45.

- Nissa, Siti Faizatul, and Novida Renoningtyas. 2021. "Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(5):2854–60.
- Oktavia, Lusi, and Maemonah Maemonah. 2022. "Penerapan Teori Belajar Behavioristik BF Skinner dalam Memotivasi Siswa pada Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar." *Instructional Development Journal* 5(1):53–61.
- Purnamasari, Sulfi, Fika Rahmanita, Soffi Soffiatun, Wiwit Kurniawan, and Fiqoh Afriliani. 2022. "Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall." *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3(1):70–77.
- Putra, I. Dewa Gede Rat Dwiyanu. 2019. "Peran Kepuasan Belajar dalam Mengukur Mutu Pembelajaran dan Hasil Belajar." *Jurnal Penjaminan Mutu* 5(01):22–31. doi: 10.25078/jpm.v5i1.756.
- Putri, Meliani, Noviandra Azzahra, Wangi Dema Lestari, and Arini. 2024. "Implementasi Inovasi Pembelajaran Berbasis Discovery Learning melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Secara Efektif di SDN Bojong Kiharib." *Karimah Tauhid* 3(3):3449–57. doi: 10.30997/karimahtauhid.v3i3.12570.
- Rachmawati, Diana Widhi, Muhammad Iqbal Al Ghozali, Baktiar Nasution, Hamdan Firmansyah, Siti Asiah, Akhsin Ridho, Indani Damayanti, Rospita Siagian, Riswan Aradea, Rusdial Marta, Miftah Syarif, Kusmiran, Yenni, Yenni Fitra Surya, and Yanti Yandri Kusuma. 2021. *Teori & Konsep Pedagogik*. Penerbit Insania.
- Rahman, Muhammad Fadhillah, Muhammad Syafiq Tamami, Nurhisyam Arranniri, and Reza Rahman. 2024. "Pengaruh Kreativitas Guru dalam Penggunaan Media Power Point terhadap Minat Belajar Siswa." *Muallimun: Jurnal Kajian Pendidikan dan Keguruan* 4(1):13–28. doi: 10.23971/muallimun.v4i1.6692.
- Rahman, Sunarti. 2022. "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar." *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR* (0).
- Risnasari, Medika, Dwi Nurhayati Adhani, Prita Dellia, Muhammad Afrian Rozan, Jannatul Firdausiyah, Nina Nariyono Putri, and Adam Dharmasaputra. 2024. "Pelatihan Media Pembelajaran Sesuai Gaya Belajar Menggunakan I-Spring untuk Siswa SMP Negeri 4 Kamal Bangkalan." *Jurnal Ilmiah Pangabdhi* 10(1):68–74. doi: 10.21107/pangabdhi.v10i1.22646.
- Rusydi, Ananda, and Fitri Hayati. 2020. *Variabel Belajar*. Medan: Pusdikra MJ.
- Sardiman, Arief M. 2019. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo: Jakarta.
- Sayfullooh, Istiqomah As, and Nafsi Latifah. 2023. "Relevansi Teori Konstruktivistik Vygotsky dengan Kurikulum Merdeka: Studi Kepustakaan." *Jurnal Tinta: Jurnal Ilmu Keguruan dan Pendidikan* 5(2):73–82.

- Shafwa, Emira, and Ade Hikmat. 2023. "The Effectiveness of Evaluation of Mathematics Learning Using Wordwall Media in Elementary School." *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme* 5(3):1–12.
- Suralaga, Fadhilah. 2021. "Psikologi Pendidikan: Implikasi dalam Pembelajaran."
- Yulianto, Dwi, Egi Adha Juniawan, Yusup Junaedi, Syahrul Anwar, and Moh Rizal Umami. 2024. "Fostering Mathematical Motivation with Wordwall Media: A Study of the ARCS Model (Attention, Relevance, Confidence, and Satisfaction) Based on Sex Among High School Students." *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)* 8(2):173–96.
- Zulfah, Nadhirotuz. 2023. "Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa." *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia* 1(1):11–11.