

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV MI AR-RAUDHAH DESA HAMPALIT

Selpiana*¹, Ridma Azizah Putri², Anis Nanda Yulia³, Mila⁴, Azzahra Nor Afika Bidang⁵,
Aditya Saka Sanjaya⁶, Andri Syaiful Rahman⁷, Muhammad Rifanny⁸
Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya

SUBMISSION TRACK

Submitted : 27 September 2024
Accepted : 6 October 2024
Published : 7 October 2024

KEYWORDS

Keywords: Learning Media, Wordwall, Learning Motivation
Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Wordwall*, Motivasi Belajar

CORRESPONDENCE


E-mail: selpiana771@gmail.com¹
ridmaazizahputri@gmail.com²
anisnandayulia4@gmail.com³
mila27.iain@gmail.com⁴
azzahranafika2@gmail.com⁵
adityasaka694@gmail.com⁶
syaifulrahmanandri@gmail.com⁷
mrifanny099@gmail.com⁸

A B S T R A C T

This study aims to determine the utilization of Wordwall learning media in increasing student learning motivation in class IV MI Ar-Raudhah. The method applied is qualitative research with a descriptive approach. Data were collected through observation, interviews, and review of relevant literature. The research findings show that the use of Wordwall learning media can increase student learning motivation. Students showed greater enthusiasm and activeness during the learning process. Wordwall media successfully attracts students' interest and makes the learning experience more enjoyable. In addition, the use of this media also supports interaction and collaboration among students. The conclusion of this study is that Wordwall learning media is proven to be effective in increasing the learning motivation of grade IV students at MI Ar-Raudhah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas IV MI Ar-Raudhah. Metode yang diterapkan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan tinjauan literatur yang relevan. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa menunjukkan antusiasme dan keaktifan yang lebih besar selama proses pembelajaran. Media *Wordwall* berhasil menarik minat siswa dan membuat pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, penggunaan media ini juga mendukung interaksi dan kolaborasi di antara siswa. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV di MI Ar-Raudhah.

2024 All right reserved

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](#) license 

PENDAHULUAN

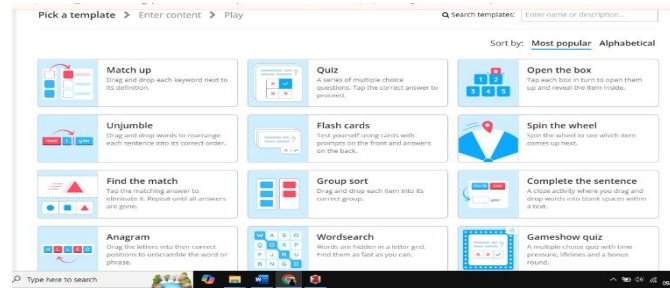
Salah satu pondasi utama dalam pengembangan sumber daya manusia adalah pendidikan. Dengan menerapkan berbagai strategi dan media pengajaran terbaru, pendidikan di Indonesia, terutama di tingkat dasar seperti di Madrasah Ibtidaiyah (MI), mengalami kemajuan yang signifikan. Sebagai elemen kunci dalam pendidikan, guru memiliki peran penting dalam meningkatkan standar pengajaran. Materi pembelajaran yang menarik dan kreatif dapat menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi siswa dapat ditingkatkan melalui materi yang menarik. Para guru, dosen, dan peneliti pendidikan harus memperhatikan rendahnya motivasi belajar, karena hal ini mempengaruhi siswa baik di dalam maupun di luar kelas. Baik faktor internal maupun eksternal dapat mempengaruhi keinginan siswa untuk belajar. Motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor di luar diri siswa, seperti metode pengajaran di sekolah dan strategi yang diterapkan oleh

guru. Penggunaan materi pembelajaran yang sesuai dapat memicu motivasi belajar siswa. Kemajuan teknologi informasi juga berpengaruh pada sektor pendidikan, memungkinkan pembelajaran dilakukan dengan cara yang lebih modern melalui teknologi. Guru perlu membantu siswa dalam proses belajar dan memanfaatkan berbagai media pembelajaran secara efektif. Pendidik bertanggung jawab untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dengan menyediakan fasilitas belajar yang praktis dan menyenangkan.

Kemajuan teknologi di era modern yang mendorong kemajuan di berbagai bidang secara global, juga berdampak pada dunia pendidikan. Generasi berikutnya telah tumbuh dengan kemajuan teknologi. Ini seringkali tanpa disadari bahwa perkembangan pengetahuan dan teknologi berjalan seiring. Ada pandangan positif dan negatif terhadap inovasi teknologi saat ini, tetapi individu yang memanfaatkannya seharusnya memiliki pandangan yang lebih positif. Berbagai platform media teknologi digunakan untuk menyediakan alat instruksional dan informasi kepada siswa. Teknologi memberikan banyak manfaat bagi pendidikan jika digunakan dengan baik. Menggunakan materi pembelajaran berbasis teknologi adalah salah satu cara untuk berkomunikasi dengan siswa. Siswa akan lebih tertarik dengan sumber belajar yang tepat, yang dapat meningkatkan interaksi di dalam kelas. Dengan materi pembelajaran yang sesuai, siswa merasa puas dan dapat memaksimalkan hasil belajar mereka. Penggunaan materi pembelajaran yang tepat dapat memberikan hasil yang positif, termasuk perubahan perilaku siswa. Penyampaian materi melalui saluran yang tepat akan memberikan hasil yang baik. Siswa perlu berpikir kreatif dalam mempelajari materi di era digital. Penggunaan media mempermudah penyajian berbagai varian pembelajaran. Media pembelajaran mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dan kreatif dalam proses belajar mengajar, sehingga memaksimalkan potensi siswa melalui pembelajaran yang optimal. Materi pelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan motivasi belajar siswa meningkat. Selama media pembelajaran digunakan dengan benar dan sesuai dengan materi ajar, media ini dapat meningkatkan antusiasme siswa dan membuat mereka lebih tertarik dengan pelajaran. Salah satu strategi pembelajaran yang populer saat ini adalah pembelajaran digital. Sebagai alat bantu pembelajaran yang canggih, teknologi digital memudahkan siswa untuk memperoleh pengetahuan dengan cara yang lebih menarik dan dinamis. Guru juga dapat meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan media digital.

Dalam proses mengajar, penggunaan media pembelajaran harus mendukung pencapaian tujuan pendidikan. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat sangat membantu siswa selama proses pembelajaran. Namun, pendidik juga harus memastikan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran sesuai dengan tujuan modul. Hal ini penting untuk memastikan kemajuan pendidikan siswa, yang tercermin dari kemampuan pendidik dalam memilih media yang tepat. *Wordwall* adalah salah satu media yang menarik untuk digunakan. *Wordwall* merupakan aplikasi pembelajaran online yang berfungsi sebagai alat evaluasi pembelajaran. Aplikasi ini menawarkan berbagai instrumen penilaian yang bervariasi dan dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran. Platform ini fokus pada evaluasi belajar *online*, memungkinkan pembelajaran menjadi lebih interaktif. *Wordwall* dirancang untuk membantu siswa belajar sambil bermain, yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi mereka. Sebagai platform pembelajaran digital, *Wordwall* memungkinkan pendidik untuk membuat berbagai permainan edukatif, seperti kuis, teka-teki silang, atau permainan kata, untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Beberapa keunggulan *Wordwall* termasuk opsi penggunaan gratis dengan beberapa template dasar, serta kemampuan untuk membagikan permainan yang telah dibuat melalui *WhatsApp*, *Google Classroom*, dan media lainnya. Aplikasi ini menawarkan berbagai jenis permainan, seperti teka-teki silang, kuis, kartu acak, dan banyak lagi. Dengan *Wordwall*, guru dapat membuat

pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Namun, pemanfaatan *Wordwall* di sekolah-sekolah masih belum optimal.



Tampilan media *Wordwall*

Aplikasi *Wordwall* memiliki keunggulan sebagai alat penilaian, baik dalam bentuk kuis maupun aktivitas mencocokkan jawaban. Sebagai alat penilaian, *Wordwall* memiliki keunggulan dalam kuis dan aktivitas mencocokkan jawaban. *Wordwall* adalah aplikasi yang dapat diakses melalui browser dan dirancang khusus sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Salah satu kelebihanannya adalah fitur permainan yang dapat dibuat dan disesuaikan dengan mudah sesuai kebutuhan, yang membuatnya ideal untuk penilaian harian yang mengukur seberapa baik siswa memahami materi yang diajarkan oleh guru. Di halaman *Wordwall*, terdapat contoh karya guru yang membantu pengguna baru membuat sesuatu. Sebagai platform web, aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat permainan berbasis kuis yang menyenangkan yang ideal untuk desain dan penilaian pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV di MI Ar-Raudhah melalui penggunaan media pembelajaran *Wordwall*. Secara spesifik, tujuan kegiatan ini adalah: (1) meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mengajar, (2) memperbaiki hasil evaluasi belajar siswa, dan (3) mengembangkan model pembelajaran berbasis digital yang dapat diterapkan di MI Ar-Raudhah maupun sekolah lain. Penelitian ini fokus pada evaluasi penggunaan media *Wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV di MI Ar-Raudhah. Siswa kelas IV MI Ar-Raudhah dipilih sebagai subjek penelitian karena pada usia ini, mereka membutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar mereka. Kegiatan ini melibatkan 29 siswa kelas IV MI Ar-Raudhah, yang terletak di Desa Hampalit dengan fasilitas teknologi yang memadai meskipun ada keterbatasan dalam penggunaan perangkat digital secara optimal. Desa Hampalit merupakan sebuah desa yang terletak di Provinsi Kalimantan Tengah, tepatnya di Kabupaten Katingan, Kecamatan Katingan Hilir. Kurangnya keterampilan teknologi di kalangan guru dan siswa serta keterbatasan sarana dan prasarana menjadi tantangan tersendiri. Hal ini menunjukkan kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam memahami konsep selama pembelajaran, yang dapat menurunkan kualitas pendidikan dan mempengaruhi prestasi yang dicapai. Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal dalam diri siswa yang mempengaruhi perilaku belajar mereka, dengan beberapa indikator atau faktor pendukung. Motivasi belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk belajar lebih baik dan meningkatkan hasil belajar mereka.

Kajian literatur menunjukkan bahwa media pembelajaran digital seperti *Wordwall* memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian Johnson dan Smith (2018) mengungkapkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa hingga 20%. Selain itu, studi Williams et al. (2021) menemukan bahwa penggunaan aplikasi permainan edukatif di kelas dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih

menyenangkan. Media pembelajaran digital juga menawarkan fleksibilitas tinggi karena dapat disesuaikan dengan berbagai kebutuhan materi ajar (Miller, 2019). Kegiatan ini bertujuan untuk mengimplementasikan temuan penelitian tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran, dengan harapan dapat diterapkan di lapangan dan memberikan dampak positif. Melalui kegiatan ini, diharapkan akan ada peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa serta kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pendidikan di MI Ar-Raudhah.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode pengumpulan data yang mencakup observasi, wawancara, dan studi literatur yang relevan. Pendekatan ini dipilih untuk memberikan pemahaman mendalam mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV di MI Ar-Raudhah. Metode observasi diterapkan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran di kelas IV MI Ar-Raudhah sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran *Wordwall*. Observasi dilakukan selama waktu pembelajaran yang berlangsung selama 45 menit. Fokus observasi meliputi beberapa aspek, yaitu: 1) Partisipasi Aktif Siswa: Mengukur tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran, seperti frekuensi menjawab dan mengajukan pertanyaan, serta interaksi dengan guru dan teman sebaya. 2) Antusiasme Siswa: Menilai respons siswa terhadap kegiatan pembelajaran, seperti kesediaan mengikuti instruksi, perhatian terhadap materi, dan minat berpartisipasi dalam permainan yang menggunakan media *Wordwall*. 3) Kemampuan Siswa: Mengukur kemampuan siswa melalui evaluasi yang berbentuk permainan di *Wordwall*.

Metode wawancara digunakan peneliti untuk memperoleh informasi lebih mendalam mengenai pengalaman dan persepsi siswa serta guru terhadap penggunaan media pembelajaran *Wordwall*. Metode ini melibatkan wawancara dengan beberapa siswa dan guru kelas IV MI Ar-Raudhah. Wawancara ini dilakukan untuk keperluan analisis data kualitatif. Data yang diperoleh dari wawancara digunakan untuk melengkapi hasil observasi dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang efektivitas serta tantangan dalam penerapan *Wordwall*. Metode pengumpulan data lainnya adalah studi literatur, yang dilakukan dengan meninjau berbagai sumber literatur yang relevan guna memperkuat landasan teori dan bukti empiris dalam penelitian ini.

PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

Penelitian ini berfokus pada penerapan media pembelajaran *Wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV di MI Ar-Raudhah. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua tahap: tahap persiapan dan tahap pelaksanaan. Setiap tahap dirancang untuk mengumpulkan data yang dapat mengukur peningkatan motivasi belajar siswa, baik dari aspek partisipasi aktif selama pembelajaran maupun antusiasme siswa terhadap materi yang diajarkan.

Tahap persiapan dimulai dengan memilih materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum kelas IV di MI Ar-Raudhah, yang menggunakan Kurikulum Merdeka. Materi yang dipilih adalah pelajaran Akidah. Kemudian, materi ini dikonversi menjadi permainan interaktif menggunakan platform *Wordwall*, seperti kuis, mencocokkan kalimat, dan pilihan ganda. Pengenalan platform *Wordwall* dilakukan selama satu sesi pembelajaran dengan cara menampilkan permainan melalui proyektor kepada siswa.

Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran berlangsung selama 45 menit dengan menggunakan *Wordwall* sebagai media utama. Selama proses ini, peneliti melakukan pengamatan langsung untuk mengukur tingkat keterlibatan siswa. Instrumen pengamatan mencakup catatan tentang partisipasi aktif siswa, seperti jumlah siswa yang berpartisipasi

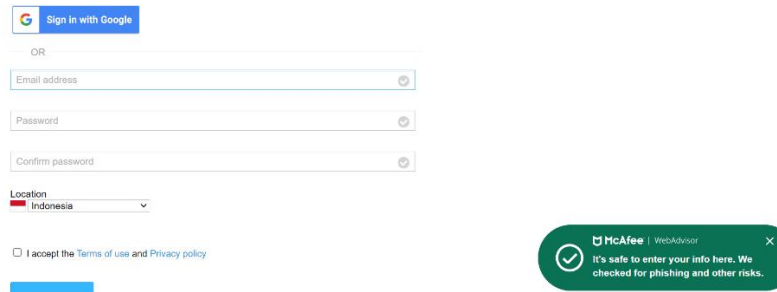
dalam kuis atau permainan, durasi waktu yang dihabiskan dalam kegiatan pembelajaran, serta tanggapan siswa terhadap penggunaan media *Wordwall*.

Adanya minat atau perhatian siswa terhadap pelajaran yang diajarkan oleh guru dapat menjadi indikator adanya motivasi belajar pada siswa. Selain itu, siswa yang termotivasi untuk belajar akan menunjukkan sikap positif terhadap sesuatu, seperti antusiasme, kegembiraan, dan keinginan untuk terus mengikuti proses pembelajaran (Hae et al., 2021). Perasaan bosan terhadap hal-hal yang biasa dapat muncul kapan saja. Oleh karena itu, sangat penting untuk menjadi inovatif dan kreatif dalam media pembelajaran untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa. *Wordwall* adalah aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, sumber belajar, dan alat evaluasi oleh guru dan siswa. Ini adalah salah satu alat yang dapat digunakan ketika semangat dan motivasi siswa untuk belajar mulai menurun. Aplikasi ini juga menyediakan contoh karya dari guru-guru lain yang dapat membantu pengguna baru dalam berkreasi. Contoh pekerjaan dari pengguna lainnya juga tersedia di aplikasi ini, yang dapat membantu pengguna baru berkreasi. *Wordwall* adalah platform berbasis web yang dimaksudkan untuk membuat kuis permainan yang menarik dan interaktif. Selain itu, itu juga dapat digunakan untuk membuat dan meninjau evaluasi pembelajaran (Wafiqni & Putri, et al.).

Berikut adalah langkah-langkah untuk menggunakan aplikasi *Wordwall*:

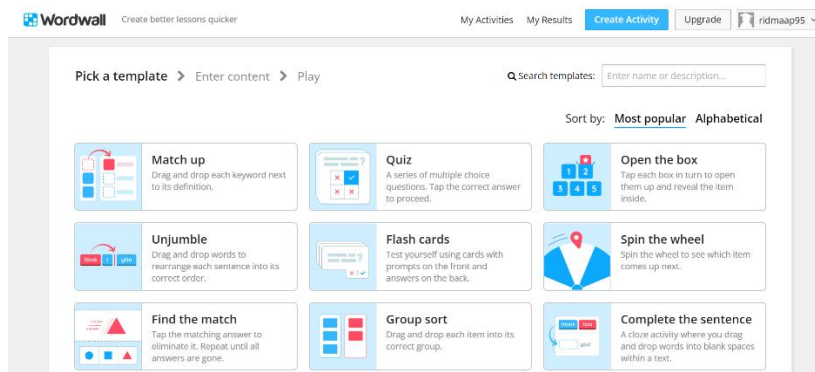
1) Langkah pertama dalam menggunakan aplikasi ini sebagai media pembelajaran tematik adalah membuat atau mendaftarkan akun di <https://Wordwall.net>, lalu mengisi data yang diminta.

Sign Up to a Basic account



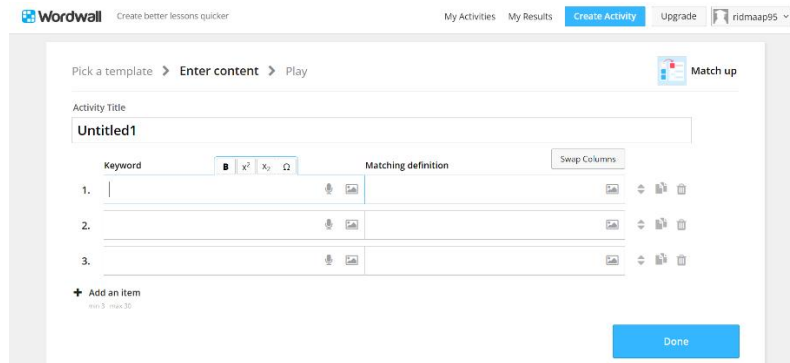
The screenshot shows the 'Sign Up to a Basic account' form on the Wordwall website. It includes a 'Sign in with Google' button, an 'OR' separator, and input fields for 'Email address', 'Password', and 'Confirm password'. There is also a 'Location' dropdown menu set to 'Indonesia' and a checkbox for 'I accept the Terms of use and Privacy policy'. A blue 'Sign Up' button is at the bottom. A McAfee WebAdvisor security notification is visible in the bottom right corner.

2) Pilih *create activity* kemudian pilih salah satu *template* yang ingin digunakan



The screenshot shows the 'Pick a template' screen in the Wordwall interface. The top navigation bar includes 'Wordwall', 'Create better lessons quicker', 'My Activities', 'My Results', 'Create Activity', 'Upgrade', and a user profile 'ridmaap95'. The main content area has a search bar for templates and a 'Sort by' dropdown set to 'Most popular'. A grid of nine activity templates is displayed, each with an icon and a brief description: 'Match up', 'Quiz', 'Open the box', 'Unjumble', 'Flash cards', 'Spin the wheel', 'Find the match', 'Group sort', and 'Complete the sentence'.

3) Masukan judul beserta deskripsi permainan

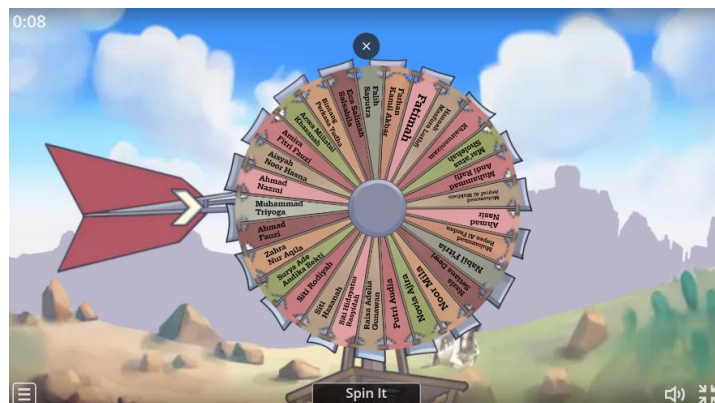


4) Tekan tombol *done* sebagai langkah terakhir

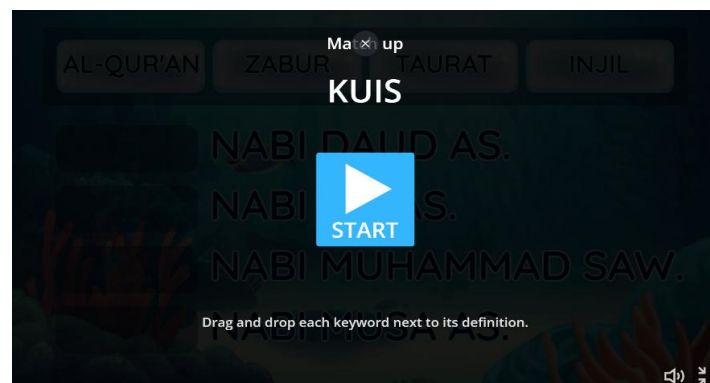


Berikut adalah salah satu contoh media *Wordwall* yang peneliti tampilkan di kelas, kuis ditampilkan dengan menggunakan alat proyektor yang di perlihatkan di depan kelas, berikut langkah-langkahnya :

- 1) Memilih siswa yang akan maju menggunakan *template spin* dari *Wordwall*, siswa yang terpilih diarahkan untuk maju dan menjawab pertanyaan atau kuis yang bisa di akses melalui link berikut : <https://Wordwall.net/resource/7700IV872/kuis>



- 2) Siswa diperintahkan maju ke depan menjawab kuis dengan menggunakan *Spin The Whell*



- 3) Lalu akan keluar kuis berupa permainan



- 4) Jika masih ada beberapa pertanyaan yang kurang tepat bisa dicoba ulang dengan klik “start again”



- 5) Untuk melihat ringkasan siswa yang telah menyelesaikan tugas, termasuk skor dan waktu pengerjaan, kita dapat membuka *Wordwall* dan memilih “My Results”. Di sana, kita dapat melihat daftar siswa yang telah mengerjakan, beserta skor dan durasi pengerjaannya.

Penggunaan media *Wordwall* menunjukkan hasil yang positif, yaitu mampu meningkatkan minat belajar siswa. Peningkatan ini terlihat dari beberapa indikator keaktifan siswa, yang diukur melalui kriteria penilaian observasi, yaitu: (a) keaktifan siswa selama mengikuti kegiatan belajar mengajar, (b) keaktifan siswa saat menjawab pertanyaan, dan (c) ketepatan siswa dalam memberikan jawaban. Hal ini jelas berbeda dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional seperti ceramah, tanya jawab biasa, perintah untuk membaca atau meresum, atau sekadar meminta siswa mencatat ulang materi dari buku. Hal ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Respon siswa sebelum penerapan *Wordwall*



Gambar 2. Respon siswa setelah penggunaan media *Wordwall*

Menurut Maghfiroh (t.t.), *Wordwall* adalah media pembelajaran yang interaktif dan mudah digunakan, serta mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pelajaran Akidah di kelas IV. *Wordwall* dapat digunakan baik dalam pembelajaran daring maupun tatap muka. Media ini tidak hanya mudah diakses dan terjangkau, tetapi juga menyediakan beragam pilihan untuk menyajikan materi dan soal, memungkinkan guru untuk menggunakan variasi yang berbeda dalam pengajaran (Bachry et al., t.t.). Media yang beragam dan menarik ini akan membuat siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, para peneliti menyarankan penggunaan media pembelajaran *Wordwall* melalui metode pembelajaran berbasis permainan yang dirancang khusus untuk mendukung proses belajar. Dengan menerapkan pembelajaran berbasis permainan, kita dapat memberikan stimulasi pada tiga aspek penting dalam pembelajaran, yaitu emosional, intelektual, dan psikomotorik peserta didik. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada materi yang digunakan dan media yang dipilih untuk mengolah materi tersebut. Namun demikian, penelitian ini dapat menjadi acuan dan salah satu sumber informasi bagi pendidik lain dalam mengajar siswa kelas IV MI Ar-Raudhah. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa Kelas IV di MI Ar-Raudhah lebih termotivasi untuk belajar dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall*. *Wordwall*, sebuah alat pembelajaran interaktif, terbukti berhasil meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran, meningkatkan antusiasme siswa, dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi yang diajarkan. Hal ini terbukti dengan peningkatan keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran dan hasil evaluasi yang menunjukkan bahwa siswa melakukan pekerjaan yang baik dengan media ini. Seperti yang terlihat dari hasil observasi dan wawancara, siswa merasa lebih termotivasi dan senang belajar dengan pendekatan yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, guru memberikan ulasan yang positif, mengatakan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat proses belajar mengajar lebih efektif.

Temuan ini konsisten dengan literatur yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Namun, penelitian ini juga menemukan beberapa tantangan, seperti keterbatasan perangkat digital dan kebutuhan akan pelatihan tambahan bagi siswa dan guru dalam menggunakan teknologi. Secara keseluruhan,

Wordwall dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di MI Ar-Raudhah dan sekolah lainnya. Untuk penerapan yang lebih luas, diperlukan dukungan berupa pelatihan bagi guru dan penyediaan perangkat digital yang lebih memadai. Penelitian lebih lanjut direkomendasikan untuk mengeksplorasi media pembelajaran digital lainnya yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan serta untuk menilai dampak jangka panjangnya terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, H. N. (2020). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall. *ALSUNIYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab*, 1(1), 1-16.
- Bachry, H., Yuwono, J., & Utami, Y. T. (2018). Penggunaan media word wall untuk meningkatkan kemampuan menulis tegak bersambung (Studi single subject research pada siswa tunarungu kelas III Di SKh Negeri 02 Kota Serang Banten). *Jurnal UNIK: Pendidikan Luar Biasa*, 3(1).
- Fransiska, K. A. W., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Perkembangan Kognitif Siswa pada Penggunaan Media Pembelajaran Digital Ditinjau dari Teori Jean Piaget: Kajian Literatur Sistematis. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 466-471.
- Hae, Y., & Widiastuti, W. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Visual Dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1177-1184.
- Ilham, M., Sari, D. D., Sundana, L., Rahman, F., Akmal, N., & Fazila, S. (2023). *Media Pembelajaran: Teori, Implementasi, dan Evaluasi*. Jejak Pustaka.
- Imron, A., Pamungkas, D. A., Marzuqi, M. I., & Larasati, D. A. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Word Wall terhadap motivasi belajar IPS. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 10(1), 43-56.
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan media Word Wall untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 64-70.
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854-2860.
- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Wulansari, L. N. A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 2(2), 135-148.
- 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(11), 806-811.
- Rozie, F., & Pratikno, A. S. (2023). *Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Rena Cipta Mandiri.
- Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin, S. (2023). Media pembelajaran.
- Tanwir, T., Hery, A., Noor, H., & Achmad, D. (2023). Media pembelajaran berbasis digital (Teori & praktek)
- Utami, F., Sheftyawan, W. B., Pratama, A. Y., & Supriadi, B. (2023). Penggunaan media pembelajaran aplikasi wordwall untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran fisika di SMA. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 12(2), 61-67.
- Wafiqni, N., & Putri, F. M. (2021). Efektivitas penggunaan aplikasi Wordwall dalam pembelajaran daring (Online) Matematika pada materi bilangan cacah Kelas 1. *Elementar (Elementary of Tarbiyah): Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 68-83.