



Original Article

Pemanfaatan Media Pembelajaran *Wordwall* dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadis di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Fakfak

Oci Wally^{1✉}, Muhammad Rusdi Rasyid², Bambang Sunatar³, Surahman Amin⁴, Khatipah⁵

Institut Agama Islam Negeri Sorong Papua Barat Daya

Correspondence Authors : ociwally3@gmail.com[✉]

Abstract:

Tujuan Penelitian ini adalah Pertama; Menganalisis proses pemanfaatan media pembelajaran wordwall dalam membangun motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran al-Qur'an hadis di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Fakfak. Kedua; Menganalisis faktor penghambat dan solusi pemanfaatan media pembelajaran wordwall dalam membangun motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran al-Qur'an hadis di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Fakfak. Ketiga; Menganalisis dampak penggunaan media pembelajaran wordwall dalam membangun motivasi belajar siswa kelas V mata pelajaran al-Qur'an hadis di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Fakfak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Sumber data penelitian adalah sumber data primer dan sumber data sekunder. Metode pengumpulan data penelitian menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik pengolahan dan analisis data dengan menggunakan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil Penelitian ini menunjukkan Pertama, pemanfaatan media pembelajaran Wordwall secara signifikan membangun motivasi belajar siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Fakfak. Siswa menunjukkan tingkat partisipasi yang lebih tinggi, sikap antusias, dan keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kedua, Faktor penghambat yaitu keterbatasan fitur gratis dan akses internet. Upaya untuk mengatasi keterbatasan itu adalah sekolah atau lembaga pendidikan dapat menyediakan perangkat (komputer/tablet) yang bisa digunakan secara bergantian oleh siswa, atau jika diijinkan siswa dapat membawa handphone ke sekolah untuk lebih mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran wordwall. Ketiga, Penggunaan media wordwall berdampak positif. Dampak penggunaan wordwall terlihat pada peningkatan motivasi belajar, aspek emosional dan kognitif siswa, serta terciptanya suasana belajar yang aktif dan kolaboratif.



<https://jurnal.usk.ac.id/riwayat>

Kata Kunci: Media pembelajaran, *Worwall*, Motivasi Belajar

Pendahuluan

Pada hakikatnya, pendidikan merupakan upaya yang dilakukan orang dewasa kepada anak-anak yang belum mencapai tingkat kematangan, dengan tujuan membentuk kepribadian mereka. Hal ini sejalan dengan ketentuan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 yang menegaskan bahwa: "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."(UUD RI No.20 2003).

Dengan kata lain, ungkapan tersebut mengisyaratkan bahwa pendidikan merupakan usaha untuk mengembangkan dan menyempurnakan kepribadian manusia, baik dari aspek jasmani maupun rohani. Dalam ajaran Islam, umat dianjurkan untuk senantiasa menuntut ilmu dan memanfaatkan akal pikiran yang telah dianugerahkan Allah kepada manusia.

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat secara fisik dan mental, berpengetahuan, terampil, kreatif, mandiri, serta mampu berperan sebagai warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. BR Kasiono dan MR Rasyid (2023) menyatakan bahwa dalam mengembangkan kemampuan pendidikan nasional tersebut terkandung unsur pembinaan proses pengajaran nilai-nilai pendidikan islam, yang meliputi pembinaan moral, penguatan iman, dan pengembangan potensi manusia secara menyeluruh sesuai ajaran *al-qur'an* dan *hadis*. Upaya pencapaian tujuan tersebut memerlukan pendekatan pembelajaran yang efektif, tidak hanya dalam aspek transfer pengetahuan tetapi juga pembentukan karakter. Aktivitas belajar mengajar menjadi tahap penting untuk membangun komunikasi yang efektif dan bermakna antara guru dan siswa. Proses ini merupakan penyampaian Informasi yang disampaikan oleh pengirim kepada penerima melalui suatu media atau jalur komunikasi. Menurut [\(Rohani, 2024\)](#) media memiliki peran yang penting dalam membantu tercapainya tujuan pembelajaran serta meningkatkan kemampuan belajar melalui berbagai bentuk komunikasi pendidikan. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa. Hal ini semakin efektif apabila media yang digunakan berbasis permainan, karena pada dasarnya permainan memiliki sifat menghibur dan dapat membangkitkan inspirasi. Berdasarkan sejumlah penelitian, siswa yang mengikuti pembelajaran melalui permainan biasanya menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang belajar melalui metode pembelajaran yang berpusat pada guru [\(Andari, 2020\)](#).

Dalam proses pembelajaran, peserta didik memerlukan dorongan motivasi agar dapat menjalankan kegiatan belajar secara optimal. Oleh karena itu, pendidik memiliki peran penting dalam menumbuhkan semangat belajar pada diri peserta didik. Baik dorongan intrinsik maupun ekstrinsik yang bisa mempengaruhi jalannya aktivitas belajar. [Sardiman \(2018\)](#) menekankan bahwa dorongan motivasi belajar memiliki fungsi krusial dalam mendukung peserta didik agar bisa menjalani proses

pembelajaran secara optimal serta mengembangkan sikap positif dalam diri mereka. Menurut [Datu dkk. \(2019\)](#), ketertarikan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran memegang peranan yang signifikan. Ketika mereka menggunakannya dengan efektif, motivasi belajar cenderung tumbuh secara alami. Tingkat pencapaian akademik seseorang sangat dipengaruhi oleh keterlibatannya dalam proses pendidikan. Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan mengikuti kegiatan belajar dengan antusiasme dan semangat, yang pada akhirnya memberikan dampak positif terhadap hasil belajarnya, sebaliknya jika motivasi rendah maka prestasi pun cenderung menurun.

Di era modern saat ini, perkembangan teknologi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia, khususnya dalam konteks revolusi industri 5.0 yang menempatkan teknologi sebagai pusat aktivitas di berbagai sektor, termasuk pendidikan. Generasi kini hidup di tengah-tengah arus teknologi digital, dengan perangkat seperti handphone yang menjadi bagian penting dalam keseharian mereka. Banyak dari mereka merasa bahwa segala hal dalam hidupnya bergantung pada ponsel, sehingga ketika berada di lingkungan sekolah, mereka pun kesulitan untuk melepaskan diri dari penggunaan perangkat tersebut. Perkembangan teknologi ini sangat meningkatkan aktivitas pembelajaran, pembuatan media, dan perencanaan pelajaran ([Aeni et al., 2022](#)). Agar teknologi dapat dimanfaatkan secara optimal dalam dunia pendidikan, materi ajar perlu disesuaikan dan diperbarui agar relevan dengan kondisi saat ini. Guru pun dituntut memiliki keterampilan dalam mengoperasikan media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu mendukung kelancaran dan efektivitas proses belajar mengajar. Demi tercapainya sistem pendidikan yang efektif dan berkualitas, pendidik dituntut untuk terus meningkatkan mutu proses pembelajaran melalui penerapan berbagai pendekatan, metode, dan strategi yang kreatif. Dalam hal ini, inovasi pembelajaran berbasis teknologi menjadi aspek penting yang perlu diintegrasikan guna mendukung perkembangan zaman serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih adaptif dan relevan. ([Damasanti & Nuroh, 2023](#)).

Pemanfaatan teknologi informasi dan multimedia memungkinkan penerapan lingkungan belajar yang kreatif dan berdaya tarik tinggi, sehingga mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Melalui pendekatan ini, pembelajaran tidak hanya berlangsung secara konvensional, tetapi juga melibatkan elemen visual dan interaktif yang memperkaya pengalaman belajar peserta didik.

Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan fakta, konsep, prinsip, maupun prosedur secara lebih jelas dan nyata dalam proses belajar mengajar. Tujuan utamanya ialah menghadirkan pengalaman konkret, membangkitkan motivasi belajar, serta membantu peserta didik memahami dan mengingat materi secara efektif. Sejalan dengan itu, [Fimadani, Rahmi, & Samsudi \(2020\)](#) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau perangkat nyata yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi kepada siswa. [Nanang & Cucu \(2003: 59\)](#) menambahkan, media pembelajaran mencakup segala bentuk rangsangan dan alat yang disiapkan guru untuk mendorong siswa belajar secara cepat, tepat, mudah, benar, serta menghindari terjadinya verbalisme.

Dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran, diperlukan proses yang terstruktur dan menyeluruh berdasarkan prinsip *Instructional System Design* (ISD). Proses ini dilakukan secara sistematis dan komprehensif, salah satunya

melalui model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Dalam praktiknya, pengembangan media pembelajaran umumnya melalui tiga langkah utama, yaitu perencanaan (desain), pembuatan (produksi), dan penilaian awal (evaluasi formatif) (M. Atwi S., 2004).

Terdapat berbagai media pembelajaran menarik yang dapat digunakan, salah satunya adalah permainan *Wordwall*. *Wordwall* adalah sebuah perangkat lunak yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis permainan interaktif. Aplikasi *Word Wall* menyediakan berbagai template game yang dapat digunakan, seperti tebak gambar, kuis, puzzle, dan lain sebagainya. (Purnamasari dkk. 2022: 70) Menurut Yuniar et al., *Wordwall* merupakan aplikasi berbasis web yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik sebagai sumber pembelajaran, media interaktif, sekaligus alat evaluasi melalui permainan edukatif yang mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar. (Yuniar dkk. 2021). (Lestari 2021) juga menambahkan bahwa di dalam *Wordwall* terdapat fitur yang memungkinkan untuk menampilkan peringkat tiga teratas, yang dapat memotivasi siswa karena mereka merasa tertantang untuk menduduki posisi teratas di kelas. Hal ini kemudian akan mendorong siswa untuk lebih termotivasi dalam belajar.

Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Fakfak adalah salah satu lembaga pendidikan Islam yang berlokasi di Kabupaten Fakfak, Provinsi Papua Barat. Sebagai sekolah berbasis islam, MIN Fakfak berperan penting dalam menanamkan nilai-nilai pendidikan Islam kepada siswa, termasuk melalui pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan media pembelajaran. Mengingat pentingnya pembelajaran mata pelajaran *al-Qur'an* dan *hadis*, proses pembelajarannya perlu dirancang secara menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Penggunaan media pembelajaran yang kreatif menjadi strategi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar. Penelitian Wahyugi & Fatmariza (2021) menunjukkan bahwa media interaktif mampu memperkuat keinginan siswa untuk memperoleh pengetahuan dan meningkatkan semangat belajar. Salah satu platform yang dapat digunakan adalah *wordwall*, sebuah media pembelajaran interaktif yang mudah dioperasikan. Berbagai penelitian mengakui bahwa teknologi ini memiliki manfaat besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus mendorong minat belajar siswa. Integrasi *wordwall* ke dalam proses belajar mengajar dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik serta memotivasi mereka untuk belajar lebih giat. Namun, di MIN Fakfak, penggunaan media pembelajaran masih belum optimal. Hal ini terlihat dari kegiatan belajar yang cenderung monoton sehingga membuat siswa kurang fokus dan tidak tertarik pada proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Terutama pada jenjang kelas V yang merupakan fase dimana siswa pada umumnya sudah mulai mengenal dan terbiasa dengan penggunaan perangkat teknologi, seperti komputer, tablet, atau ponsel, namun belum dimanfaatkan secara efektif sebagai pendorong motivasi belajar siswa di era digital.

Berdasarkan hasil observasi pra-penelitian, ditemukan permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa kelas V MIN Fakfak dalam pembelajaran *al-Qur'an* *hadis*. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *wordwall* dapat menjadi alternatif efektif dalam meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran berbasis teknologi. Pendekatan ini juga berpotensi membantu peserta didik memahami dan menguasai materi secara lebih mendalam, karena

metode yang interaktif dan menyenangkan mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi yang berarti bagi guru dan pihak sekolah dalam menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi guna meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami dan mendeskripsikan secara mendalam mengenai pemanfaatan media pembelajaran *wordwall* dalam membangun motivasi belajar siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Fakfak. Penelitian deskriptif dipilih karena penelitian ini berusaha untuk menggambarkan dan menginterpretasikan objek sesuai dengan apa adanya ([Sugiyono, 2015](#)). Artinya peneliti mengkaji keadaan sekelompok individu, objek, situasi, gagasan, atau suatu kejadian yang berlangsung pada waktu kini.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena bertujuan untuk memperoleh pemahaman menyeluruh terhadap suatu fenomena melalui deskripsi verbal dan bahasa, dalam konteks alami yang spesifik, serta dengan penerapan beragam metode ilmiah ([Moleong, 2017](#)). Penelitian kualitatif juga dipilih karena peneliti ingin memahami situasi sosial secara mendalam, menemukan pola, hipotesis, dan teori ([Sugiyono, 2015](#)). Selain itu, pemilihan pendekatan kualitatif juga didasarkan pada kebutuhan untuk memahami konteks spesifik di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Fakfak, termasuk faktor-faktor yang memengaruhi proses pemanfaatan aplikasi *wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar. Dengan demikian, peneliti dapat mengidentifikasi dan menganalisis secara komprehensif mengenai fenomena yang terjadi di lokasi penelitian ([Creswell & Poth, 2018](#)).

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Fakfak, Provinsi Papua Barat. Lokasi ini dipilih karena Madrasah Ibtidaiyah Negeri Fakfak merupakan salah satu sekolah yang belum secara efektif memanfaatkan pembelajaran berbasis digital termasuk menerapkan penggunaan media pembelajaran *wordwall* dalam membangun motivasi belajar siswa. Waktu penelitian direncanakan akan dilaksanakan selama 3 bulan, yaitu pada bulan Maret hingga Mei Tahun 2025. Waktu ini disesuaikan dengan pedoman atau jadwal standar penelitian tugas akhir secara umum di Indonesia dan secara khusus dari kampus IAIN Sorong.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif model Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi (Miles, Huberman, & Saldana, 2014). Reduksi data dilakukan dengan cara memilih, menfokuskan, menyederhanakan, dan mentransformasi data yang diperoleh dari lapangan baik data hasil wawancara, observasi atau dokumen yang terkumpul, kemudian meringkas, mengkode, mencari tema dan mengelompokkan data berdasarkan relevansinya selanjutnya data yang dianggap tidak relevan atau kurang penting di tiadakan, sehingga data yang diambil data yang signifikan saja. Pengurangan data tersebut dilakukan secara berkesinambungan selama proses penelitian. Penyajian data dilakukan dengan cara mengorganisasikan informasi yang sudah disederhanakan kemudian disusun secara sistematis baik berupa bentuk teks naratif, bagan, atau table. Tujuannya agar pola hubungan dan makna dari data mudah dipahami dan terlihat. Penarikan kesimpulan yaitu, dilakukan dengan cara

memaknai data yang telah disajikan dan menghubungkannya dengan proposisi-proposisi yang telah dirumuskan sebelumnya. Kesimpulan ini akan diverifikasi secara terus menerus selama proses penelitian supaya hasilnya valid dan bisa dipertanggung jawabkan

Hasil Penelitian

1. Pemanfaatan Media Pembelajaran *Word Wall* Dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Fakfak

a. Proses Pemanfaatan Wordwall Berjalan Terencana dan Sistematis

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara mengungkapkan bahwa guru di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Fakfak memanfaatkan media pembelajaran *Wordwall* dengan perencanaan yang matang dan terstruktur. Guru terlebih dahulu menyiapkan materi pelajaran *al-Qur'an hadis* yang akan disampaikan, kemudian membuat kuis interaktif di *Wordwall* yang disesuaikan dengan materi tersebut. Tahapan pembelajaran mengikuti langkah sistematis, dimulai dengan pembuka seperti doa dan absensi, dilanjutkan inti pembelajaran yang terdiri dari penjelasan singkat, latihan, dan penggunaan kuis *Wordwall*, lalu diakhiri dengan evaluasi dan refleksi.

Dalam praktiknya, guru mempersiapkan perangkat pendukung seperti laptop dan proyektor sebelum kelas dimulai, serta menguji kuis *Wordwall* agar proses pembelajaran berjalan lancar. Saat pembelajaran berlangsung, siswa secara bergantian mengerjakan kuis yang ditampilkan di layar, sementara teman-teman yang lain aktif mengamati dan berdiskusi, sehingga suasana kelas menjadi hidup dan interaktif. Pendekatan ini membuat penggunaan *Wordwall* tidak sekadar hiburan, tetapi menjadi bagian penting dalam strategi pembelajaran yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

b. Peningkatan Partisipasi dan Keaktifan Siswa

Pemanfaatan *Wordwall* dalam pembelajaran *al-Qur'an hadis* di MIN Fakfak secara signifikan meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa selama proses belajar mengajar. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif dan kurang berani mengemukakan pendapat kini menjadi lebih antusias untuk berpartisipasi. Mereka dengan semangat mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan yang muncul dalam kuis, bahkan secara bergantian maju ke depan kelas untuk mengerjakan permainan interaktif di *Wordwall*. Selain itu, dalam proses menjawab soal, siswa aktif berdiskusi dan saling membantu teman-teman yang mengalami kesulitan, sehingga tercipta suasana belajar yang kolaboratif dan mendukung. Guru juga mengamati adanya peningkatan keterlibatan terutama dari siswa yang biasanya pendiam, menunjukkan bahwa media *Wordwall* mampu menjembatani hambatan motivasi dan kepercayaan diri siswa untuk lebih berperan aktif dalam pembelajaran.

Jika dikaitkan dengan *Self Determination Theory*, partisipasi dan keaktifan siswa mencerminkan sejauh mana siswa secara fisik, emosional, dan kognitif terlibat dalam proses pembelajaran. dengan menjawab pertanyaan, berdiskusi menunjukkan dorongan dari diri siswa untuk terus berkembang dalam setiap aktivitas pembelajaran.

c. Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik Menguat

Penggunaan media pembelajaran *Wordwall* secara nyata memicu rasa ingin tahu dan semangat belajar siswa dalam mata pelajaran *al-Qur'an hadis* di MIN Fakfak. Para siswa menyatakan bahwa pembelajaran yang disajikan dengan cara interaktif dan menantang membuat mereka merasa lebih senang dan bersemangat mengikuti setiap aktivitas pembelajaran. Dari hasil wawancara, seluruh siswa (100%) mengaku mengalami peningkatan motivasi belajar karena *Wordwall* menyajikan materi dengan cara yang tidak membosankan dan penuh variasi. Selain motivasi intrinsik yang muncul dari kesenangan belajar itu sendiri, motivasi ekstrinsik juga terlihat jelas. Banyak siswa terdorong untuk meraih nilai tinggi sebagai bentuk prestasi, sekaligus memenuhi harapan orang tua mereka. Dengan demikian, *Wordwall* tidak hanya menghidupkan suasana belajar, tetapi juga menggerakkan motivasi dari dalam dan luar diri siswa untuk terus aktif belajar.

Jika dikaitkan dengan *Self Determination Theory*, pembelajaran interaktif *wordwall* mampu mendorong motivasi intrinsik siswa. Ketika siswa merasakan kesenangan bermain sambil belajar dan suasana belajar yang tidak membosankan maka kebutuhan psikologi *autonomy* serta *competensi* terpenuhi dan berkembang ke arah yang lebih baik.

d. Efektivitas dalam Pemahaman Materi

Penggunaan *Wordwall* terbukti efektif dalam membantu siswa memahami konsep tajwid, khususnya hukum Mim Sukun, pada mata pelajaran *al-Qur'an hadis* di MIN Fakfak. Media ini menyajikan kuis bergambar dan soal pilihan ganda yang interaktif, sehingga siswa dapat lebih mudah mengingat dan mengidentifikasi contoh hukum bacaan dalam ayat *al-Qur'an*. Selain itu, aktivitas diskusi kelompok yang dilakukan siswa setelah mengerjakan kuis memberikan kesempatan bagi mereka untuk berdiskusi dan saling menguatkan pemahaman. Proses ini tidak hanya melatih kemampuan hafalan, tetapi juga meningkatkan keterampilan siswa dalam menerapkan hukum bacaan dengan tepat. Dengan demikian, *Wordwall* memberikan kontribusi signifikan dalam membuat pembelajaran tajwid menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami dibandingkan metode pembelajaran tradisional.

Jika dikaitkan dengan kebutuhan psikologi kompetensi (*Competence*) dalam *Self Determination Theory*, *Wordwall* memberikan dorongan kepada siswa untuk menguatkan kemampuan mereka dalam belajar, meningkatkan rasa percaya diri mereka akan pemahaman konsep materi yang diajarkan, hal ini pula diperkuat sesuai dengan teori sosial kognitif oleh Albert Banduru yang mengacu pada pembentukan karakter siswa dalam aktivitas pembelajaran.

e. Interaksi Sosial Meningkat dan Kolaboratif

Penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dalam pembelajaran *al-Qur'an hadis* di MIN Fakfak terbukti memfasilitasi peningkatan interaksi sosial antar siswa serta mendorong kerja sama dalam kelompok. Sebagian besar siswa, yakni 8 dari 12 orang, merasakan bahwa kegiatan belajar menjadi lebih hidup dan interaktif karena adanya diskusi dan kolaborasi saat mengerjakan kuis *Wordwall* bersama-sama. Meskipun ada beberapa gangguan kecil dari beberapa siswa yang menunggu giliran, suasana tersebut justru memunculkan inisiatif pembagian tugas dan tanggung jawab secara bergiliran dalam kelompok belajar. Kondisi ini menunjukkan bahwa

Wordwall tidak hanya sebagai media pembelajaran individu, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun keterampilan sosial dan kerja sama antar siswa secara efektif.

Jika dikaitkan dengan kebutuhan psikologis keterhubungan (*Relatedness*) dalam *Self Determination Theory* dan *Social Cognitif Theory*, aktivitas pembelajaran di *Wordwall* menciptakan interaksi sosial yang baik antar siswa, membangun keterampilan sosial siswa untuk berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas dalam kelompok dengan penuh tanggungjawab. Sehingga suasana belajar tetap berjalan dengan baik.

f. Peningkatan Konsentrasi dan Fokus Belajar

Penggunaan media pembelajaran *Wordwall* secara signifikan meningkatkan konsentrasi dan fokus belajar siswa pada mata pelajaran *al-Qur'an hadis* di MIN Fakkaf. Seluruh siswa yang menjadi responden mengaku merasa lebih tertantang dan terpacu untuk berpikir cepat serta kreatif saat mengikuti kuis dan permainan interaktif yang disajikan melalui *Wordwall*. Bentuk aktivitas yang menuntut pemecahan soal secara langsung membuat siswa lebih waspada dan berusaha maksimal dalam menjawab setiap pertanyaan. Kondisi ini menciptakan suasana belajar yang intens dan minim gangguan, berbeda dengan pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan mudah menimbulkan kebosanan. Dengan demikian, *Wordwall* membantu meningkatkan daya konsentrasi siswa sehingga proses belajar menjadi lebih efektif.

Dalam *Self Determination Theory* ketika Lingkungan kelas yang hangat dan suportif membuat siswa merasa aman, tidak malu salah, dan lebih berani berkonsentrasi tanpa takut penilaian negatif. mereka tidak hanya belajar dengan fokus, tetapi juga menikmati prosesnya.

g. Perubahan Gaya Belajar ke Arah Lebih Aktif dan Menyenangkan

Pemanfaatan *Wordwall* dalam pembelajaran *al-Qur'an hadis* di MIN Fakkaf membawa perubahan signifikan pada gaya belajar siswa. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif dan kurang terlibat aktif dalam pembelajaran kini menjadi lebih bersemangat dan aktif mengikuti kegiatan belajar. Pendekatan belajar sambil bermain yang diterapkan melalui *Wordwall* berhasil mengurangi rasa bosan dan kejenuhan selama proses pembelajaran. Dengan media yang interaktif dan menyenangkan, siswa lebih mudah memahami materi karena mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam aktivitas kuis dan permainan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* mampu mengubah pola belajar siswa menjadi lebih dinamis dan menarik, sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif.

Jika dikaitkan dengan *Self Determination Theory* siswa merasa memiliki kendali atas proses belajarnya sendiri. Dengan *wordwall* dapat mengubah gaya belajar dari sekadar mengikuti instruksi menjadi belajar dengan kesadaran dan inisiatif. Hal ini dapat terlihat dari siswa yang sebelumnya pasif kini menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.

h. Respon Positif dan Keinginan Penggunaan Berkelanjutan

Siswa di MIN Fakfak menunjukkan respon yang sangat positif terhadap penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dalam mata pelajaran al-Qur'an hadis. Banyak siswa secara aktif menyampaikan keinginan agar *Wordwall* dapat terus digunakan pada pertemuan-pertemuan berikutnya. Hal ini mencerminkan bahwa media tersebut berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi, sehingga siswa merasa lebih antusias dan termotivasi untuk terus belajar. Permintaan berkelanjutan ini menunjukkan bahwa *Wordwall* tidak hanya efektif sebagai alat bantu sekali pakai, tetapi berpotensi menjadi bagian integral dari strategi pembelajaran yang rutin, guna mempertahankan dan meningkatkan kualitas proses belajar siswa secara konsisten.

i. Masukan untuk Pengembangan Media

Dalam proses pemanfaatan *Wordwall*, siswa di MIN Fakfak memberikan berbagai masukan konstruktif untuk pengembangan media pembelajaran tersebut. Mereka mengusulkan agar variasi permainan yang digunakan diperbanyak dan fitur-fitur dalam *Wordwall* yang selama ini belum dimaksimalkan dapat dieksplorasi lebih lanjut. Tujuan dari usulan ini adalah agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan sesuai dengan beragam gaya belajar siswa. Keinginan siswa untuk melihat pembelajaran yang lebih variatif menunjukkan bahwa mereka memiliki kesadaran akan kebutuhan metode yang dapat mengakomodasi perbedaan preferensi belajar, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan menyenangkan bagi setiap individu.

2. Faktor Penghambat dan Solusi Pemanfaatan Media Pembelajaran *Word Wall* Dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadis Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 9(MIN) Fakfak

a. Faktor Penghambat

1) Keterbatasan Akses Teknologi

Salah satu kendala utama dalam pemanfaatan media pembelajaran *Wordwall* di MIN Fakfak adalah keterbatasan akses teknologi yang dialami oleh guru dan sekolah. Sebagian guru menghadapi kesulitan karena tidak memiliki perangkat pendukung seperti laptop, komputer, atau proyektor yang memadai untuk menampilkan materi pembelajaran secara optimal. Akibatnya, beberapa guru terpaksa meminjam perangkat dari ruang kelas lain atau bahkan kembali menggunakan metode pembelajaran konvensional tanpa media digital. Kondisi ini menyebabkan penggunaan *Wordwall* menjadi tidak konsisten dan terkadang hanya bisa diterapkan secara sporadis. Ketidakteraturan dalam pemanfaatan media ini berpotensi mengurangi dampak positif yang seharusnya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara berkelanjutan.

2) Keterbatasan Akses Internet

Keterbatasan akses internet menjadi salah satu hambatan signifikan dalam penerapan media pembelajaran *Wordwall* di MIN Fakfak. Jaringan internet di sekolah sering mengalami gangguan seperti tidak stabil atau bahkan mati total, sehingga mengganggu kelancaran proses pembelajaran yang mengandalkan koneksi daring. Ketika koneksi internet terganggu, siswa kehilangan fokus dan antusiasme karena aktivitas pembelajaran interaktif yang menggunakan *Wordwall* harus tertunda atau dihentikan sementara. Hal ini mengakibatkan alur pembelajaran menjadi tidak lancar dan menyebabkan waktu pembelajaran menjadi kurang efektif.

Kondisi ini menunjukkan bahwa keterbatasan infrastruktur internet dapat menjadi faktor penghambat utama dalam implementasi media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah tersebut.

3) Suasana Pembelajaran Kurang Interaktif Akibat Perangkat Terbatas

Keterbatasan jumlah perangkat seperti laptop dan proyektor di MIN Fakfak menyebabkan suasana pembelajaran menggunakan *Wordwall* menjadi kurang interaktif secara menyeluruh. Dalam praktiknya, hanya sebagian siswa yang dapat langsung menggunakan media *Wordwall* secara bergantian, sementara siswa lain yang menunggu giliran sering kali menjadi pasif dan kurang terlibat dalam pembelajaran. Beberapa siswa bahkan cenderung berbicara sendiri atau kehilangan fokus saat tidak mendapat kesempatan berpartisipasi secara langsung. Kondisi ini berimbas pada menurunnya motivasi kelompok siswa yang sedang tidak aktif, sehingga efektivitas pembelajaran kolaboratif menjadi berkurang. Hal ini mengindikasikan bahwa keterbatasan sarana teknologi dapat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran yang mengutamakan keaktifan dan keterlibatan seluruh siswa.

4) Keterbatasan Waktu Pembelajaran

Keterbatasan waktu pembelajaran menjadi salah satu hambatan dalam pemanfaatan media *Wordwall* di MIN Fakfak. Guru cenderung memilih metode pembelajaran yang lebih cepat seperti ceramah atau diskusi singkat agar materi dapat tersampaikan secara lengkap sesuai target kurikulum yang harus dicapai. Akibatnya, penggunaan *Wordwall* menjadi jarang diterapkan karena dianggap memakan waktu lebih lama dibandingkan metode konvensional. Kondisi ini menyebabkan potensi *Wordwall* sebagai media interaktif yang dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa kurang dimanfaatkan secara optimal.

5) Tingkat Literasi Digital Guru yang Beragam

Perbedaan tingkat literasi digital di kalangan guru MIN Fakfak menjadi kendala dalam pemanfaatan media pembelajaran *Wordwall*. Guru yang memiliki kemampuan teknologi rendah cenderung enggan atau kurang percaya diri menggunakan *Wordwall* dalam proses pembelajaran. Mereka merasa kesulitan dalam mengoperasikan fitur-fitur *Wordwall* sehingga membutuhkan waktu adaptasi yang cukup lama. Selain itu, beberapa guru memerlukan pendampingan dan pelatihan khusus agar dapat menggunakan media ini secara efektif. Kondisi ini menyebabkan penggunaan *Wordwall* tidak merata dan terkadang hanya dilakukan oleh guru-guru yang sudah mahir teknologi, sehingga pembelajaran interaktif belum bisa dinikmati secara optimal oleh seluruh siswa.

6) Ketergantungan pada Fasilitas Sekolah

Pemanfaatan media pembelajaran *Wordwall* di MIN Fakfak sangat bergantung pada ketersediaan fasilitas teknologi sekolah, seperti perangkat komputer, laptop, proyektor, dan koneksi internet yang memadai. Ketika fasilitas tersebut tidak tersedia atau mengalami gangguan teknis, guru terpaksa beralih menggunakan metode pembelajaran tradisional yang lebih sederhana, seperti ceramah atau diskusi tanpa bantuan media digital. Ketergantungan yang tinggi pada fasilitas ini menyebabkan penggunaan *Wordwall* menjadi tidak konsisten dan terkadang terhambat, sehingga dampak positifnya terhadap motivasi dan keterlibatan siswa sulit untuk dipertahankan secara berkelanjutan.

b. Solusi dalam Mengatasi Hambatan Pemanfaatan Penggunaan Media WordWall

1) Mengatasi Keterbatasan Akses Tehnologi

Untuk mengatasi keterbatasan akses perangkat teknologi di MIN Fakfak, guru memanfaatkan perangkat pribadi milik guru atau siswa sebagai alternatif saat perangkat sekolah tidak mencukupi. Hal ini memungkinkan pembelajaran menggunakan *Wordwall* tetap dapat berjalan meskipun fasilitas sekolah terbatas. Selain itu, sekolah membuka peluang peminjaman perangkat antar guru secara bergiliran sehingga perangkat yang tersedia dapat digunakan secara lebih efisien dan merata. Dengan strategi ini, kendala kekurangan perangkat dapat diminimalisir sehingga proses pembelajaran interaktif tetap terlaksana dengan baik.

2) Mengatasi Keterbatasan Akses Internet

Untuk mengatasi kendala keterbatasan akses internet di MIN Fakfak, guru menggunakan fitur printable yang disediakan oleh *Wordwall* untuk mencetak versi permainan dalam bentuk lembar kerja fisik. Dengan cara ini, siswa tetap dapat mengerjakan kuis dan aktivitas yang dirancang secara digital meskipun tidak terhubung dengan jaringan internet. Selain itu, guru juga mengadaptasi kuis digital menjadi aktivitas manual yang dapat dilakukan di kelas, seperti permainan kartu atau diskusi kelompok berdasarkan soal kuis yang telah dicetak. Pendekatan ini membantu menjaga kelancaran proses pembelajaran dan memastikan siswa tetap aktif belajar meskipun terbatas oleh masalah koneksi internet

3) Mengatasi Kurangnya Interaksi karena Perangkat Terbatas

Untuk mengatasi keterbatasan perangkat yang menyebabkan hanya sebagian siswa dapat langsung menggunakan *Wordwall*, guru di MIN Fakfak memproyeksikan permainan pada layar besar sehingga seluruh siswa dapat melihat soal secara bersamaan. Selanjutnya, semua siswa diminta menjawab secara serentak menggunakan kartu jawaban atau papan tulis mini masing-masing. Cara ini membuat semua siswa tetap terlibat aktif meskipun hanya satu perangkat yang digunakan. Selain itu, guru juga memberikan tautan permainan *Wordwall* sebagai tugas rumah agar siswa dapat bermain dan berlatih secara mandiri di rumah dengan perangkat yang mereka miliki. Strategi ini memperluas kesempatan siswa untuk berinteraksi dengan media pembelajaran secara lebih luas dan meningkatkan keaktifan belajar secara keseluruhan.

4) Mengatasi Keterbatasan Waktu Pembelajaran

Dalam menghadapi keterbatasan waktu pembelajaran di MIN Fakfak, guru memanfaatkan media *Wordwall* secara singkat sebagai aktivitas ice breaking di awal pelajaran atau sebagai evaluasi cepat di akhir pembelajaran. Dengan cara ini, *Wordwall* tetap dapat digunakan tanpa mengganggu alur utama pembelajaran. Selain itu, guru memilih jenis permainan yang sederhana dan singkat sehingga siswa dapat berpartisipasi tanpa memakan waktu terlalu lama. Pendekatan ini memungkinkan *Wordwall* tetap berfungsi sebagai media interaktif yang meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa meskipun durasi waktu pembelajaran terbatas.

5) Mengatasi Perbedaan Literasi Digital Guru

Untuk mengatasi perbedaan tingkat literasi digital di antara guru MIN Fakfak, sekolah menyediakan panduan tertulis dan video tutorial sederhana mengenai cara menggunakan *Wordwall*. Panduan ini dirancang agar mudah dipahami dan diikuti oleh guru dengan berbagai tingkat kemampuan teknologi. Selain itu, sekolah menjalankan program pendampingan, di mana guru yang sudah mahir dalam

menggunakan Wordwall secara aktif membimbing dan mendukung guru lain yang masih belum terbiasa. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis guru, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri sehingga pemanfaatan media pembelajaran Wordwall dapat berlangsung lebih merata dan optimal di seluruh kelas.

6) Mengatasi Ketergantungan pada Fasilitas Sekolah

Untuk mengatasi ketergantungan tinggi pada fasilitas teknologi di MIN Fakfak, sekolah membuat sistem pinjam-pakai perangkat yang terencana dan adil sehingga perangkat seperti laptop, proyektor, dan komputer dapat digunakan secara bergiliran oleh guru sesuai jadwal yang telah disusun. Sistem ini membantu memaksimalkan pemanfaatan perangkat yang terbatas agar lebih efisien dan merata. Selain itu, sekolah menyusun prosedur perawatan sederhana untuk menjaga kelayakan dan fungsi perangkat agar dapat digunakan dalam jangka waktu lebih lama. Dengan adanya sistem dan prosedur ini, hambatan akibat keterbatasan fasilitas dapat diminimalisir dan penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dapat lebih konsisten.

3. Dampak Penggunaan Media *Word Wall* Dalam Membangun Motivasi Belajar

a. Meningkatkan Motivasi Intrinsik Dan Ekstrinsik

Penggunaan Wordwall dalam pembelajaran *al-Qur'an hadis* di MIN Fakfak berhasil meningkatkan motivasi intrinsik siswa secara nyata. Para siswa menunjukkan rasa antusias dan keterlibatan penuh selama kegiatan belajar berlangsung, didorong oleh rasa ingin tahu dan kepuasan pribadi saat mampu memahami materi dan menjawab soal dengan benar. Banyak siswa menyatakan bahwa aktivitas menggunakan *Wordwall* terasa seperti bermain game, sehingga mereka merasa senang dan termotivasi untuk terus belajar tanpa paksaan. Perasaan berhasil menjawab soal dengan tepat menimbulkan sense of achievement yang memperkuat motivasi belajar dari dalam diri siswa itu sendiri.

Selain motivasi intrinsik, *Wordwall* juga memicu motivasi ekstrinsik siswa melalui mekanisme seperti leaderboard, hadiah kecil, dan pengakuan dari guru. Fitur-fitur ini menimbulkan persaingan sehat di antara siswa, sehingga mereka bersemangat berusaha menjawab dengan cepat dan benar agar bisa mendapatkan peringkat tinggi dan hadiah yang disediakan. Kompetisi positif ini menjadikan pembelajaran lebih hidup dan interaktif, sekaligus mendorong siswa untuk lebih aktif dan fokus selama proses pembelajaran *Al-Qur'an Hadis*. Dorongan eksternal tersebut melengkapi motivasi dari dalam diri siswa sehingga keseluruhan pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

b. Peningkatan Emosional dan Kognitif

Pemanfaatan *Wordwall* dalam pembelajaran *al-Qur'an hadis* di MIN Fakfak memberikan dampak positif pada aspek emosional siswa. Siswa menjadi lebih gembira dan semangat selama mengikuti pembelajaran karena suasana kelas yang hidup dan menyenangkan. Hal ini berbeda dengan suasana ulangan atau latihan konvensional yang cenderung kaku dan menegangkan. Tampilan permainan Wordwall yang berwarna-warni serta adanya musik latar turut memperkuat suasana positif di kelas, membuat siswa merasa rileks dan lebih percaya diri saat berpartisipasi dalam aktivitas belajar. Kondisi emosional yang nyaman ini sangat mendukung proses belajar menjadi lebih efektif dan bermakna.

Selain dampak emosional, penggunaan *Wordwall* juga memberikan pengaruh positif pada aspek kognitif siswa di MIN Fakfak. Melalui format permainan yang

interaktif, siswa dilatih untuk mengasah daya ingat, meningkatkan kecepatan berpikir, serta memperdalam pemahaman konsep materi *al-Qur'an hadis*. Permainan yang menuntut siswa untuk berpikir kritis dan mengambil keputusan dengan cepat memacu kemampuan analisis dan refleksi mereka terhadap materi yang dipelajari. Akibatnya, materi yang diajarkan lebih mudah diingat dan tersimpan dalam memori jangka panjang, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna bagi siswa.

c. Suasana Belajar Aktif dan Penuh Interaksi

Penggunaan Wordwall dalam pembelajaran *al-Qur'an hadis* di MIN Fakkaf menciptakan suasana belajar yang aktif dan penuh interaksi sosial antar siswa. Selama kegiatan berlangsung, siswa tampak saling memberikan dukungan dengan berbagi jawaban dan membantu teman yang kesulitan. Mereka juga menunjukkan sikap saling menghargai dalam proses kompetisi yang terjadi, sehingga suasana yang terbentuk bukan hanya semangat untuk menang, tetapi juga rasa kebersamaan dan kerja sama. Kondisi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat memperkuat hubungan sosial di dalam kelas sekaligus memupuk semangat belajar secara kolektif.

Penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran *al-Qur'an hadis* di MIN Fakkaf juga mendorong terjalinnya kolaborasi antar siswa melalui permainan kelompok. Dalam aktivitas ini, siswa secara aktif berdiskusi, membagi tugas, dan memastikan keterlibatan seluruh anggota kelompok dalam menyelesaikan kuis atau tantangan yang ada. Proses tersebut tidak hanya melatih kemampuan akademik, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial penting seperti komunikasi efektif, empati terhadap teman, dan kerja sama tim. Pendekatan ini sangat selaras dengan tujuan pembelajaran abad 21 yang menekankan *collaboration skills* sebagai kompetensi esensial bagi peserta didik dalam menghadapi tantangan masa depan.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti mengenai pemanfaatan media pembelajaran *word wall* dalam membangun motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran *al-Qur'an hadis* di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Fakkaf, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa

1. Penggunaan aplikasi *wordwall* secara signifikan membangun motivasi belajar siswa. Siswa menunjukkan tingkat partisipasi yang lebih tinggi, sikap antusias, dan keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Melalui fitur-fitur gamifikasi seperti kuis interaktif dan berbagai tantangan, *wordwall* sukses membangkitkan motivasi baik dari dalam diri siswa maupun dari faktor eksternal. Tingginya motivasi ini tidak hanya mendorong mereka untuk lebih berkontribusi dalam kelas, tetapi juga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.
2. Keterbatasan fitur gratis, akses internet serta perangkat teknologi menjadi salah satu faktor penghambat dalam pemanfaatan media pembelajaran *wordwall* di kelas V pada mata pelajaran *al-Qur'an hadis* di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Fakkaf. Solusi untuk mengatasi hambatan tersebut adalah Sekolah atau lembaga pendidikan dapat menyediakan layanan akses internet yang memadai, perangkat (komputer/tablet) yang bisa digunakan secara bergantian oleh siswa. Sehingga dapat meminimalisir hambatan-hambatan yang ada.
3. Dengan pemanfaatan media pembelajaran *Wordwall* dapat mendorong peningkatan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik siswa secara signifikan.

Saran

Berdasarkan penelitian ini, peneliti merekomendasikan beberapa hal untuk diperhatikan pada pemanfaatan *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sebagai berikut:

1. Guru sebaiknya mengintegrasikan *wordwall* dalam RPP atau modul ajar dan kegiatan harian sehingga pembelajaran lebih variatif dan tidak monoton.
2. Menyesuaikan konten dan kompetensi dasar dalam mata pelajaran.
3. Manfaatkan fitur gamifikasi untuk membangkitkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa sehingga siswa terdorong untuk lebih giat belajar.
4. Aktivitas *Wordwall* bisa dikembangkan dalam bentuk kerja kelompok agar siswa saling berdiskusi dan belajar bersama, memperkuat pemahaman dan nilai kebersamaan
5. Hasil dari *wordwall* dapat digunakan sebagai evaluasi formatif. Guru dapat memberikan umpan balik langsung berdasarkan skor dan jawaban siswa, sehingga mereka tahu area yang perlu diperbaiki.
6. Melatih kemandirian dan kreativitas siswa
7. Pemanfaatan *wordwall* membantu siswa terbiasa dengan teknologi pendidikan, yang penting untuk menghadapi tantangan pembelajaran di era digital.

Daftar Pustaka

- AE Suryani, MD Basir, AR Rusmin (2018). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer Model Permainan Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Muhammadiyah 1 Palembang*" Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi.
- Aji, R. H. S., & Supriyanto, A. *Pemanfaatan Aplikasi Word Wall sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 8, no 2 (2020).
- Al-Qur'an dan Terjemah*, Kementerian Agama Republik Indonesia (Jakarta: Dharma art, 2015).
- Arsyad, A. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada 2011).
- Candra Evita, dkk. *Analisis Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. JLEB: Journal of Law Education and Business E-ISSN: 2988-1242 P-ISSN: 2988-604X Vol. 1 No. 2 (2023).
- Datu, I. P., Wilhelmus, W., & Ratna, P. 'Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan' 6 No.2 (2019)
- Edi Kusnadi., Azzahra, S.A. "Penggunaan media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PKn di MA Al Ikhlah Padakembang Tasikmalaya. Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Muhammadiyah Ponorogo 12 No. 2, (2024): 324
- Firmadani, F. "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi 4.0." Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional, (2020)93–97. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>.
- HB. Uno., *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2021).
- H. Nanang dan Suhana Cucu "Konsep Strategi Pembelajaran "(Bandung: Refika Aditama, 2003).
- HB, Uno & Koni, S. *Assessment Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional media and technologies for learning* (7th ed.). Upper Saddle River, NJ: Merrill Prentice Hall.

- Ikhwan Dari Lely A., dkk., *Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Peserta Dengan Model Numbered Heads Together (NHT)* Jurnal Basicedu 3.no 4 (2019).
- Jafar Ahmad, “*Penerapan Gamifikasi Labelled Wordwall dalam Kelas Bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing (EFL) di MA Baytul Mukarramah Bone.*” Tesis (Parepare: Prodi Tadris Bahasa Inggris di Program Pascasarjana IAIN Parepare, 2024).
- Kiki M. Sari dan Heru Setiawan. *Kompetensi Pedagogik Guru dalam Melaksanakan Penilaian Pembelajaran Anak Usia Dini.* Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak. Diterbitkan pada 2020.
- Kingkin W, “*Pengaruh Project Based Learning Berbantuan Game Wordwall Terhadap Kecakapan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar*” Tesis (Malang: Sekolah Pascasarjana Jurusan Pendidikan Dasar Universitas Negeri Malang, 2023).
- Kunandar. “*Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013).*” Jakarta: Rajawali Pers.2013.
- Kundarni T, “*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Word Wall Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Sokaraja Tahun Pelajaran 2023/2024*”, Tesis (Purwokerto: Program Pascasarjana Program Studi Magister Pendidikan IPS Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 2024).
- Kementerian Agama Republik Indonesia, Al-Qur’an Kemenag dan Terjemah (2002).
- Kasiono, Bahaking Rama, and Muhammad Rusdi Rasyid. “*Nuansa Pendidikan Islam Dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas: Peran Dan Tujuan Pendidikan Nasional*” PIJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran 1.1 (2023): 9-101.
- Lestari, R. D. *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Word Wall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021.* Jurnal Ilmiah Profesi Guru, (2021).
- Kopri. (2019). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Lexy J. Moleong *Metodologi Penelitian Kualitatif.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya. (2017).
- M. Mas'Ud. “*Efektivitas penggunaan Model Scramble Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas 11 SMA IT Imam Syafi'i 2 Pekanbaru Riau*” Tesis (Pekanbaru: Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2024).
- Maskurotun Nadhirah, “*Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall pada Materi Teks Prosedur Kelas VII MTs Al-Hidayah*” Tesis (Jambi: Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Jambi, 2024).
- Miles Matthew B; Huberman A. Michael dan Saldana Johnny. *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook. Edition 3.* Beverly Hills: Sage Publications (2014).
- Muljono, P. dan Djaali *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan.* Jakarta: Grasindo, 2008.
- Merriam, S.B. (2009) *Qualitative Research: A Guide to Design and Implementation.*
- Maghfiroh, K. 2018. *Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Peserta didik Kelas IV MI Roudlotul Huda.* Jurnal Profesi Keguruan, 4(1), 65.
- Noermanzah and H. Friantary, “*Development of Competency-Based Poetry Learning Materials for Class X High Schools,*” International Journal of Recent Technology and Engineering 8, no. 4 (2019): 6631, <https://10.35940/ijrteD8855.118419>

- Nur Raina Novianti, "Kontribusi Pengelolaan Laboratorium dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Efektivitas Proses Pembelajaran," Jurnal ISSN 1412-565X Edisi Khusus, No. 1 (Agustus, 2011).
- Poth dan Creswell. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. USA: SAGE Publication. (2018).
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Sofiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. *Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall*. Jurnal Pengabdian Masyarakat, (2022).
- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Wulansari, L. N., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021).
- Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih*. Journal of Social Science Education, 2 (2) 140.
- R. Andari "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. Jurnal Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan, 6(1), 2020.
- Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012.
- Ryan, R.M dan Deci, E.L," *Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development and Well-Being*" (American Psychologist, 55(2000).
- Sanjaya, W. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013.
- Sanjaya, W. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2010.
- Sari, Riska Novia, and Endang Tri Wahyuni Maharani, "Implementasi Media Pembelajaran Kimia Berbasis Digital dalam Storyboard pada Materi Larutan Penyangga" *Buferpedia* " Sebagai Sumber Belajar Peserta Didik Kelas XII." Prosiding Seminar Nasional Unimus (Vol.3.2020).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Suparman Atwi M, *Desain Instruksional* (Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas,2004).
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2009). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat (1).
- Uno, B. H. (2013). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wordwall. *What is Wordwall?* Diakses dari <https://wordwall.net/about>, 2022.
- Yuniar, A. I. S., Putra, G. A. P., Purwati, N. E., Hayatunnufus, U., & Nufi'ah, U. HITARI (Historical-archaeology Heritage Riddle) : Pemanfaatan wordwall sebagai media ajar Indonesia zaman prasejarah di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, (2021).<https://doi.org/10.17977/um063vii112021p1182-1190>