

The Effectiveness of Using Wordwall in Indonesian Language Learning on Advertisements, Slogans, and Posters at SMPN 4 Kota Cirebon

¹Wanda Ayu Salsabila, ²Hesti Muliawati, ³Ilmiyanti Rahayu Putri, ⁴Astriyani

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Swadaya Gunung Jati, Cirebon, Indonesia

Corresponding author's email: wandaayusalsabila@gmail.com

ARTIKEL INFO

Article history:

Received 12 Desember 2024

Accepted 23 Desember 2024

Published 28 Januari 2025

Keyword:

Advertisements, Indonesian Language Learning, Wordwall, Posters, Slogan, SMPN 4 Kota Cirebon

DOI: [10.33603/deiksis.v9i2.6908](https://doi.org/10.33603/deiksis.v9i2.6908)

ABSTRACT

This study aims to investigate the effectiveness of using Wordwall in teaching Indonesian language, specifically on the topics of advertisements, slogans, and posters at SMPN 4 Kota Cirebon. The research subjects were students of SMPN 4 Kota Cirebon, totaling 52 participants, selected through purposive sampling. This qualitative study employed a descriptive method. Data were collected using questionnaires and observations. The data analysis process consisted of three stages: data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The findings indicate that the use of Wordwall is effective in enhancing various aspects of the learning process. It increases student engagement and understanding of the material, aligns well with learning objectives, boosts motivation, encourages collaboration and healthy competition, improves time efficiency, enhances student focus, and creates a more effective and conducive learning environment.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak signifikan pada berbagai bidang, termasuk pendidikan. Pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPPT) sangat membantu keberhasilan sistem pembelajaran di sekolah (Anindyawati, 2024). Teknologi dianggap dapat mempermudah pemahaman siswa tentang pelajaran dan menjadi bagian integral dari proses pendidikan (Larasati et al., 2023). Pemanfaatan teknologi yang optimal dapat meningkatkan kualitas pendidikan (Tanthowi et al., 2023). Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dapat dilakukan melalui penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik. Media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan pesan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik dalam belajar (Surahmawan et al.,

2021). Kini beberapa media pembelajaran sudah berbasis teknologi. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi ini dapat mempermudah komunikasi antara guru dan peserta didik, meningkatkan akses ke berbagai sumber belajar, serta membuat proses belajar lebih menyenangkan dan efektif (Azizah et al., 2023). Penggunaan media yang tepat dan bervariasi sesuai kebutuhan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan keberhasilan proses belajar (Nanda et al., 2021). Oleh karena itu, teknologi telah memungkinkan berbagai jenis media pembelajaran interaktif yang membuat siswa lebih tertarik untuk belajar.

Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan peran media pembelajaran berbasis digital yaitu mata pelajaran Bahasa Indonesia. Materi pembelajaran Bahasa Indonesia hampir seluruh perlu adanya sajian media pembelajaran berbasis teknologi. Teks iklan, slogan, dan poster adalah salah satu teks yang diajarkan di kelas VIII, materi ini memerlukan adanya media pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini, karena materi tersebut berkaitan dengan visualisasi, kreativitas, dan komunikasi pesan yang menarik.

Media pembelajaran yang sering digunakan dalam materi ini adalah media audiovisual berupa tayangan iklan melalui YouTube untuk membantu siswa memahami iklan beserta pesan yang disampaikan. Namun berdasarkan hasil observasi peneliti di kelas VIII-I dan VIII-J SMPN 4 Kota Cirebon, penggunaan media audiovisual tayangan iklan saja tidak cukup untuk merangsang motivasi belajar, meningkatkan kreativitas, dan menciptakan interaksi yang efektif. Selain itu, di akhir pembelajaran mengenai iklan, slogan, dan poster, siswa sering diberi kuis. Hal ini dilakukan untuk menilai pemahaman siswa dengan memberikan soal-soal yang berkaitan dengan materi yang telah diajarkan (Panggabean & Halomoan Harahap, 2020). Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa juga diperoleh informasi bahwa mereka lebih tertarik kuis berbentuk permainan daring daripada kuis secara konvensional yang dianggap membosankan oleh siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan media berbasis teknologi yang efektif, interaktif, dan mampu merangsang motivasi serta kreativitas siswa dalam memahami materi teks, slogan, dan poster. Oleh karena itu, peneliti memilih

untuk menggunakan media pembelajaran berupa Wordwall. Wordwall adalah aplikasi gamifikasi digital berbasis jaringan yang memungkinkan siswa menggunakannya sebagai sumber pembelajaran dan media pembelajaran yang menyenangkan (Ummah et al., 2024). Gamifikasi yaitu metode pembelajaran yang menggunakan elemen permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemecahan masalah yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan aktivitas otak manusia (Candi et al., n.d.).

Keunggulan Wordwall ialah mampu membuat kuis dan mengubah fitur permainan sesuai kebutuhan (Pamungkas et al., 2023). Wordwall menawarkan berbagai jenis permainan seperti *Quiz* (kuis), *Crossword* (teka-teki silang), *Random Wheel* (roda acak), *Find the Match* (mencari padanan), *Missing Word* (cari kata hilang), *Random Cards* (kartu acak), *True or False* (benar atau salah), *Match Up*, *Whack-a-mole*, *Group Short*, *Hangman*, *Anagram*, *Open the Box*, *Unjumble*, *Labelled Diagram*, *Wordsearch* (cari kata), *Ballon Pop*, dan *Quiz Gameshow* (Sari & Yarza, 2021; Surahmawan et al., 2021). Permainan-permainan tersebut dapat dibagikan melalui platform seperti WhatsApp atau Google Classroom (Surahmawan et al., 2021). Wordwall menjadi media yang efektif dan memudahkan pembelajaran dengan fitur yang menarik dan menyenangkan, didukung oleh template yang beragam serta aksesibilitas melalui ponsel siswa. Selain itu, Wordwall menyediakan data nilai rata-rata dan grafik jawaban, sehingga membantu pengajar dalam menganalisis hasil belajar (Agusti & Aslam, 2022; Permana & Kasriman, 2022). Dengan berbagai fitur yang dimiliki Wordwall, media ini dapat menciptakan suasana belajar yang menarik serta menyenangkan.

Media ini dapat digunakan sebagai penilaian harian untuk mengetahui seberapa baik siswa memahami materi ajar yang diberikan oleh guru setiap hari. Wordwall menyediakan instrumen penilaian beragam yang dapat disesuaikan dengan materi, memungkinkan siswa belajar sambil bermain untuk meningkatkan motivasi belajar (Nissa & Renoningtyas, 2021; Pamungkas et al., 2023). Dibandingkan dengan aplikasi lainnya, aplikasi evaluasi pembelajaran ini memiliki

kemampuan untuk membuat instrumen penilaian dengan tingkat variasi yang berbeda dengan dengan berbagai jenis permainan yang disediakan (Laeli & Kurniasari, 2022). Selain itu, Wordwall dapat digunakan untuk meningkatkan kegiatan kelompok belajar, misalnya pembagian kelompok siswa (Arimbawa, 2021). Kegiatan ini menjadi lebih interaktif dan menarik bagi siswa karena fitur dan tampilannya yang beragam.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian Nadia dan Desyanfri Berjudul *Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar* yang menyatakan bahwa Penggunaan media pembelajaran Wordwall memiliki keunggulan lebih dibandingkan metode pembelajaran tradisional atau pembelajaran yang tidak menggunakan media (Nadia & Desyandri, 2022). Penggunaan media Wordwall menjadikan Siswa lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, baik di depan kelas maupun saat berdiskusi dengan teman sekelompok, serta meningkatkan kerja sama antarindividu, yang pada akhirnya memperdalam pemahaman materi dan berdampak positif pada perkembangan hasil belajar mereka.

Hasil penelitian Anindyawati (2024) berjudul *Pemanfaatan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia* juga menyatakan bahwa bahwa pembelajaran menggunakan media Wordwall efektif meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia. Media ini juga mendapat respons positif dari siswa, didukung oleh faktor minat dan motivasi yang tinggi dalam pembelajaran. Penggunaan fitur game interaktif Wordwall mendorong siswa untuk belajar Bahasa Indonesia. Meningkatnya motivasi belajar ini pada akhirnya membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sukma dan Handayani (Sukma & Handayani, 2022) berjudul *Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar* yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif berbasis Wordwall quiz berdampak positif pada hasil belajar siswa. Hasil belajar yang menggunakan media Wordwall quiz lebih unggul dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan uraian di atas, penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran mampu membantu peserta didik meningkatkan hasil belajar, motivasi, serta interaksi yang efektif pada berbagai materi di tingkat sekolah dasar dan menengah. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengambil judul penelitian “Keefektifan Penggunaan Media Wordwall dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Iklan, Slogan, dan Poster di SMPN 4 Kota Cirebon”. Dengan demikian penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi iklan, slogan, dan poster di SMPN 4 Kota Cirebon melalui analisis pengalaman siswa dan guru selama proses pembelajaran.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode analisis deskriptif yang bertujuan untuk memberikan deskripsi, gambaran, atau lukisan yang sistematis, faktual, dan akurat tentang fakta-fakta, karakteristik, dan hubungan antara fenomena yang diselidiki (Kalahatu, 2021). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SMPN 4 Kota Cirebon. Responden penelitian ini adalah siswa SMPN 4 Kota Cirebon yang berjumlah 52 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 4 Kota Cirebon pada bulan November tahun 2024 yang berlokasi di Jl. Pemuda No.16, Sunyaragi, Kec. Kesambi, Kota Cirebon, Prov. Jawa Barat. Sumber data penelitian ini berupa sumber data primer yang diperoleh langsung oleh peneliti.

Tabel 1. Kriteria partisipan

Partisipan	Kategori	Frekuensi	Persentase
Jenis Kelamin	Perempuan	33	63,5%
	Laki-Laki	19	36,5%
	Total	52	100%
Usia	12 Tahun	2	3,8%
	13 Tahun	33	63,5%
	14 Tahun	16	30,8%
	15 Tahun	1	1,9%
	Total	52	100%

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan angket/kuisisioner. Teknik pengumpulan data melalui observasi ini dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengamati keterlibatan siswa, interaksi siswa dengan media Wordwall, serta kondisi kelas saat menggunakan media tersebut. Data dari observasi akan mencerminkan bagaimana Wordwall digunakan dalam mendukung pembelajaran. Kedua, dilakukan dengan cara menyebarkan angket kepada siswa, yang berisi rangkaian pernyataan terkait rumusan masalah yang telah disusun, guna mendapatkan data yang dibutuhkan. Skala Likert digunakan dalam kuesioner untuk mengukur tanggapan responden.

Tabel 2. Kisi-Kisi Lembar Observasi

Sub Variabel	Indikator
Keterlibatan Siswa	Siswa secara aktif menjawab pertanyaan atau menyelesaikan permainan yang diberikan melalui Wordwall.
Motivasi dan Sikap	Siswa antusias mengikuti pembelajaran
Pemahaman Materi	Pemahaman materi meningkat setelah menggunakan Wordwall Siswa dapat menjelaskan materi dengan jelas
Kolaborasi dan Kompetisi	Siswa bekerja sama dalam kelompok atau bersaing secara sehat menggunakan fitur Wordwall
Efisiensi Waktu	Siswa mampu menyelesaikan permainan dengan tepat waktu
Kondisi Kelas	Kelas terkelola dengan baik Kelas fokus dan tidak banyak gangguan

Tabel 3. Kisi-Kisi Angket

Sub Variabel	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
Keterlibatan Siswa	Partisipasi aktif dalam pembelajaran	1	1
	Antusiasme siswa	2	1
Relevansi Media dengan Materi	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	3	1
Pemahaman Materi	Peningkatan pemahaman materi setelah menggunakan Wordwall	4	1
Motivasi Belajar	Peningkatan minat siswa terhadap materi setelah pembelajaran berbasis Wordwall	5,6	2
Kolaborasi dan Kompetisi	Siswa bekerja sama dalam kelompok atau bersaing secara sehat saat menggunakan fitur Wordwall	7,8	2
Efisiensi Waktu Pembelajaran	Kelancaran dan kecepatan siswa dalam memahami konsep iklan,	9	1

	slogan, dan poster melalui permainan Wordwall		
Kondisi pembelajaran	Pembelajaran berlangsung dengan fokus	10	1
Jumlah			10 Butir

Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik yang dikemukakan menurut Salma (Ilmi et al., 2022) yaitu analisis meliputi tiga tahapan ialah reduksi data, penyajian data dan verifikasi (penarikan kesimpulan). Reduksi data melibatkan penggabungan atau pemisahan data dengan cara merangkum dan fokus pada informasi penting. Peneliti melakukan reduksi data berdasarkan hasil observasi dan kuesioner mengenai keefektifan penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi iklan, slogan, dan poster di SMPN 4 Kota Cirebon. Setelah data terpilih, langkah selanjutnya adalah menyajikan data dengan deskripsi yang jelas untuk mempermudah penjabaran data yang relevan dengan penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 4 Kota Cirebon. Terakhir, peneliti melakukan verifikasi dan membuat kesimpulan dari hasil observasi dan kuesioner yang sudah melalui tahap reduksi dan penyajian data dengan menyertakan bukti yang valid.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap ini, penulis akan mendeskripsikan keefektifan penggunaan media Wordwall dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Iklan, Slogan, dan Poster di SMPN 4 Kota Cirebon. Subjek penelitian yang berhasil diambil datanya berjumlah 52 siswa SMPN 4 Kota Cirebon. Data diperoleh melalui angket. Melalui angket, penelitian ini menghasilkan data yang dianalisis dan disajikan dalam bentuk tabel dan uraian deskriptif. Berikut ini adalah data yang diperoleh dari jawaban pada angket:

Tabel 4. Hasil angket keefektifan penggunaan media Wordwall dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Iklan, Slogan, dan Poster di SMPN 4 Kota Cirebon

No.	Pernyataan	Responden	Persentase Jawaban (%)			
			SS	S	KS	TS
1.	Saya merasa lebih aktif dalam belajar saat menggunakan Wordwall	52	21,2	69,2	9,6	0
2.	Saya merasa antusias mengikuti pembelajaran dengan Wordwall.	52	25	71,2	3,8	0

3.	Media Wordwall membantu saya memahami materi iklan, slogan, dan poster.	52	38,5	55,8	5,8	0
4.	Saya merasa pemahaman saya tentang materi iklan, slogan, dan poster meningkat setelah menggunakan Wordwall.	52	32,7	57,7	5,8	3,8
5.	Pembelajaran menggunakan Wordwall membuat saya lebih bersemangat mempelajari materi iklan, slogan, dan poster.	52	32,7	57,7	9,6	0
6.	Penggunaan Wordwall meningkatkan motivasi saya untuk belajar lebih giat.	52	19,2	71,2	9,6	0
7.	Saya merasa senang bekerja sama dengan teman dalam kelompok saat menggunakan Wordwall.	52	28,8	44,2	19,2	7,7
8.	Saya termotivasi untuk bersaing secara sehat saat bermain Wordwall pada materi iklan, slogan, dan poster.	52	38,5	44,2	11,5	5,8
9.	Saya dapat memahami konsep iklan, slogan, dan poster dengan cepat melalui Wordwall.	52	30,8	61,5	7,7	0
10.	Pembelajaran menggunakan Wordwall membuat saya dapat fokus lebih baik dalam mempelajari materi iklan, slogan, dan poster.	52	23,1	71,2	5,8	0

Penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Indonesia diperlukan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, variatif, dan tidak monoton. Hal ini dilakukan untuk menghindari kejenuhan siswa saat mempelajari materi yang cenderung berupa cerita dan teks deskripsi (Ummah et al., 2024). Berdasarkan angket yang telah diisi oleh siswa SMPN 4 Kota Cirebon, dapat diketahui bahwa mayoritas siswa merasa lebih aktif dan antusias dalam belajar saat menggunakan Wordwall. Penelitian yang dilakukan oleh Maghfiroh juga menyatakan bahwa penggunaan media Wordwall dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, dengan nilai keaktifan yang tinggi (Maghfiroh, 2018). Temuan ini sejalan dengan hasil observasi, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah aktif selama pembelajaran menggunakan Wordwall. Sementara itu, terdapat perbedaan tingkat keaktifan siswa di antara dua kelas yang diobservasi. Pada salah satu kelas hampir semua siswa terlibat aktif, sedangkan pada kelas lainnya hanya sebagian yang aktif selama pembelajaran menggunakan Wordwall. Perbedaan ini menunjukkan adanya variasi dalam respons siswa.

Data dalam angket juga menunjukkan bahwa Wordwall efektif dalam mendukung siswa dalam materi iklan, slogan, dan poster. Pemahaman siswa tentang iklan, slogan, dan poster meningkat setelah menggunakan Wordwall. Hal tersebut juga terlihat selama observasi, bahwa siswa sudah menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan

setelah menggunakan media Wordwall. Dengan demikian, Wordwall berperan positif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, relevan dengan tujuan pembelajaran, serta mendukung pemahaman siswa terhadap materi. Hal ini sejalan dengan pendapat Praptomo, dkk bahwa penggunaan media Wordwall juga dapat meningkatkan kolaborasi dan interaksi sosial dalam sistem atau platform (Praptomo et al., 2024).

Efektivitas penggunaan media Wordwall juga dilihat dari motivasi belajar siswa pada saat menggunakan media. Berdasarkan hasil angket, media Wordwall memberikan daya tarik tambahan dalam proses pembelajaran materi teks iklan, slogan, dan poster. Aktivitas interaktif kuis melalui permainan Wordwall menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan. Hal ini juga terlihat dari hasil observasi yang menunjukkan hampir seluruh siswa menunjukkan antusiasme saat mengikuti pembelajaran. Sejalan dengan hasil penelitian Nisa dan Susanto yang juga menyatakan bahwa Wordwall berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa (Nisa & Susanto, 2022). Hal tersebut juga sependapat dengan penelitian Gandasari dan Pramudiani, bahwa aplikasi Wordwall lebih efektif dibandingkan metode ceramah berbasis buku, karena menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan berdampak positif pada proses belajar (Gandasari & Pramudiani, 2021).

Kolaborasi dan kompetisi dalam pembelajaran menggunakan Wordwall berjalan secara seimbang meskipun ada sebagian kecil siswa yang perlu pendekatan tambahan agar mereka lebih nyaman dan termotivasi dalam pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa beberapa siswa tidak terlalu menyukai pembelajaran berkelompok. Meskipun demikian, beberapa siswa tersebut menjadi lebih berkolaborasi dan berkompetisi bersama kelompok pada saat menggunakan media Wordwall. Hal ini karena Wordwall merupakan aplikasi gamifikasi digital berbasis jaringan, menawarkan banyak game dan kuis untuk pendidik, yang dapat meningkatkan semangat kerja tim dan persaingan siswa (Ummah et al., 2024). Media ini secara tidak langsung juga mengasah keterampilan sosial, komunikasi, dan kerja sama tim (Umam, 2024).

Berdasarkan hasil angket pada indikator efisiensi waktu pembelajaran juga menunjukkan respons positif siswa terhadap penggunaan media Wordwall pada materi iklan, slogan, dan poster. Mayoritas siswa merasa Wordwall efektif dalam membantu mereka memahami materi dengan cepat, tetapi masih ada beberapa siswa yang

memerlukan lebih banyak waktu untuk memahaminya. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa siswa berhasil menyelesaikan permainan Wordwall dengan cepat. Hal ini menunjukkan bahwa Wordwall tidak hanya membuat pembelajaran lebih mudah dipahami, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir cepat dan teliti (Ariyanto et al., 2023).

Penggunaan Wordwall dalam materi iklan, slogan, dan poster juga membantu meningkatkan fokus mereka dalam pembelajaran. kondisi kelas tetap fokus dan tidak banyak gangguan selama permainan berlangsung, selain itu siswa juga merasa puas setelah menyelesaikan permainan Wordwall. Elemen interaktif Wordwall menjadi salah satu faktor yang menciptakan kondisi belajar yang kondusif dan menarik perhatian siswa selama pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Slameto (2010: 56), hasil belajar yang optimal dapat dicapai jika siswa memberikan perhatian penuh pada materi yang dipelajari. Apabila materi tersebut tidak menarik perhatian siswa, maka rasa bosan dapat muncul, sehingga siswa kehilangan minat untuk belajar (Nanda et al., 2021).

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Wordwall dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi iklan, slogan, dan poster di SMPN 4 Kota Cirebon efektif meningkatkan berbagai aspek pembelajaran. Selama pembelajaran, hampir semua siswa sudah lebih aktif dan antusias, meskipun terdapat variasi dalam respons. Sebagian besar menunjukkan peningkatan keterlibatan. Media ini sudah relevan dengan tujuan pembelajaran, sehingga membantu siswa dalam memahami materi teks iklan, slogan, dan poster yang diajarkan. Wordwall juga meningkatkan motivasi belajar siswa, karena pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Siswa yang tidak terlalu menyukai pembelajaran berkelompok juga menunjukkan peningkatan dalam kolaborasi dan kompetisi. Sebagian besar siswa memahami materi dengan cepat melalui Wordwall, meskipun ada beberapa yang masih memerlukan waktu tambahan. Pembelajaran menggunakan media Wordwall juga berpengaruh pada kondisi kelas, sehingga tercipta pembelajaran yang kondusif, fokus, dan lingkungan belajar yang lebih baik.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Penelitian ini tidak

akan terwujud tanpa dukungan dari berbagai pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Hesti Muliawati, S.S, M.Pd. selaku dosen pembimbing lapangan atas bimbingan, arahan, serta masukan yang sangat berharga dalam penyusunan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada SMPN 4 Kota Cirebon yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas dalam penelitian ini. Terima kasih juga kepada seluruh responden yang telah meluangkan waktu untuk berpartisipasi dalam penelitian ini. Penulis juga berterima kasih kepada rekan-rekan yang telah memberikan dukungan, semangat, dan motivasi selama proses penelitian berlangsung. Tak lupa, penulis mengucapkan terima kasih kepada keluarga tercinta yang selalu memberikan doa, dukungan, dan motivasi dalam menyelesaikan penelitian ini.

6.REFERENSI

- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Anindyawati, G. D. (2024). Pemanfaatan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Jaringan Penelitian Pengembangan Penerapan Inovasi Pendidikan (Jarlitbang)*, 2023, 39–48. <https://doi.org/10.59344/jarlitbang.v10i1.220>
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan Wordwall Game Quis berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324–332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Ariyanto, M. P., Nurcahyandi, Z. R., & Diva, S. A. (2023). Penggunaan Gamifikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. 5(1), 1–10.
- Azizah, B. Y., Hermawan, I., & Farida, N. A. (2023). Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang. *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam*, 6(2), 281–300. <https://doi.org/10.54396/saliha.v6i2.782>
- Candi, N., Firdausi, A. Al, Zamani, A. F., & Rahma, A. A. (n.d.). Peran Pembelajaran Berbasis Gamifikasi – Ainna Al Firdausi, Aulia Farida Zamani, Azza Agustina Rahma □ 162. 6, 162–182.
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689–3696. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1079>
- Ilmi, N., Wulan, N. S., & Wahyudin, D. (2022). Gerakan Literasi dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(2), 101–112. <https://doi.org/10.35878/guru.v2i2.454>

- Kalahatu, M. F. (2021). Persepsi Peserta Pelatihan Dasar Terhadap Penggunaan Quizizz Sebagai Metode Evaluasi Pembelajaran. *Akademika*, 10(01), 163–178. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i01.1228>
- Laeli, S., & Kurniasari, E. (2022). *Kajian Model Problem Based Learning Berbasis Gamifikasi Wordwall Untuk Pembelajaran Fisika Di Masa New Normal*. 3(2), 1–7.
- Larasati, P., Putrayasa, I. B., & Martha, I. N. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall.net Sebagai Media Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(3), 395–412. <https://doi.org/10.14421/njpi.2023.v3i3-3>
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jpk*, 4(1), 64–70. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>
- Nadia, D. O., & Desyandri. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 08(02), 1924–1933.
- Nanda, I., Sayfullah, H., Pohan, R., Windariyah, D. S., Fakhrurrazi, Kherrmarinah, & Mulasi, S. (2021). Pnelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Inspiratif. *CV Adanu Abimata*, 4(2), 1.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- 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. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>
- Pamungkas, D. A., Imron, A., Marzuqi, M. I., & Larasati, D. A. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Word Wall terhadap motivasi belajar IPS oleh. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia) Universitas Negeri Surabaya*, 10(01), 67–78. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v10i1.53199>
- Panggabean, S., & Halomoan Harahap, T. (2020). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika. *Journal of Mathematics Education and Science*, 6(1), 78.
- Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831–7839. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616>
- Praptomo, S., Rianingsih, H. H., Suryanto, & Dewi, A. K. (2024). *Jurnal Ilmiah Sain dan Teknologi PERAN GAMIFIKASI DALAM MENINGKATKAN PENGALAMAN PENDIDIKAN DI ERA DIGITAL* Sidik Praptomo Hizkia Hendra Rianingsih Universitas Teknologi Digital Indonesia Suryanto Universitas Teknologi Digital Indonesia Aldina Kusuma Dewi J. 1(2022), 212–220.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- Sukma, K. I., & Handayani, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*,

8(4), 1020–1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>

- Surahmawan, A. N. I., Arumawati, D. Y., Palupi, L. R., Widyaningrum, R., & Cahyani, V. P. (2021). Penggunaan Media Wordwall sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia. *Pisces*, 1, 95–105. <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/pisces>
- Tanthowi, I., Wahyu Utami, L., Salsabilah, N., Iqamah, N., Tias Azizah Awalia, P., Malikah, S., & Haer, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 6(4), 563. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/justek>
- Umam, C. (2024). *Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Sejarah di Kelas XI SMAN 9 Gowa*. 6(3), 622–631.
- Ummah, F., Fajriyah, K., & Estiyani, E. (2024). Penerapan Media Wordwall Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Iv B Sdn Pandeanlamper 03 Materi Bahasa Indonesia. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 103–112. <https://doi.org/10.24929/alpen.v8i2.350>