

Application Of Wordwall Media In Game-Based Learning To Increase Student Motivation In History Learning At SMA Negeri 1 Tuntang

Penerapan Media *Wordwall* Pada *Game Based Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Di SMA Negeri 1 Tuntang

Shintya Ayunityas¹, Syaiful Amin², Taufiq Harpan Aldila³

Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Negeri Semarang¹, SMA Negeri 1 Tuntang²

Email: shinti003@gmail.com¹, syaifuamin@mail.unnes.ac.id², aldila911@gmail.com³

*Corresponding Author

Received : 08 Juni 2025, Revised : 27 July 2025, Accepted : 28 July 2025

ABSTRACT

This research is motivated by the issues of media usage and models affecting student motivation in history learning. The purpose of this study is to determine how the application of Wordwall media in game-based learning can enhance student motivation in history lessons at SMA Negeri 1 Tuntang. The method used in this research is qualitative with a case study approach at SMA Negeri 1 Tuntang. Data collection techniques include three methods: in-depth interviews, observation, and document study. The research subjects included one history teacher and three students from class X2 as informants, with sampling using purposive sampling techniques to obtain relevant data. Data analysis was conducted systematically, including data reduction, data presentation, and data verification using source and technique triangulation methods. The findings obtained in the research indicate that some tenth-grade students have an interest and skills in the world of gaming and enjoy learning through play in history lessons. The teacher effectively implemented the use of Wordwall media, and the students showed self-motivation in history learning with a deeper understanding from their learning experiences. The conclusion of this research is that the appropriate and suitable use of media by the teacher according to the students' needs facilitates the enhancement of students' motivation.

Keywords: Motivation, History Learning, Wordwall, Game based Learning.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan penggunaan media serta model terhadap motivasi siswa pada pembelajaran sejarah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan dari media *wordwall* pada *game-based learning* dapat meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Tuntang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus di SMA Negeri 1 Tuntang. Teknik pengambilan data meliputi tiga cara yaitu wawancara mendalam, observasi, dan studi dokumen. Subjek penelitian mengambil satu guru sejarah dan tiga siswa kelas X2 sebagai informan dengan pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* untuk memperoleh data yang relevan. Analisis data dilakukan dengan sistematis meliputi reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data dengan menggunakan teknik triangulasi sumber dan teknik. Hasil temuan yang didapat dalam penelitian menyatakan bahwa sebagian siswa kelas X memiliki ketertarikan dan keterampilan dalam dunia *game* dan menyenangi pembelajaran dengan bermain pada pelajaran sejarah. Guru menerapkan dengan baik dalam penggunaan media *wordwall* dan siswa menunjukkan motivasi diri dalam pembelajaran sejarah dengan pemahaman lebih dari pengalaman selama belajar. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah penggunaan media yang tepat dan sesuai dari guru dengan kebutuhan siswa memberikan kemudahan dalam meningkatkan motivasi pada diri siswa.

Kata Kunci: Motivasi, Pembelajaran Sejarah, Wordwall, Game based Learning.

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan komponen penting bagi negara untuk menciptakan generasi muda yang membawa perubahan lebih baik untuk kemajuan bangsa. Melalui pendidikan, siswa tidak hanya mendapatkan aspek kognitif saja, tetapi juga belajar untuk berinteraksi dengan orang lain, berpikir kritis, dan memahami nilai-nilai moral serta etika yang penting dalam kehidupan. Hal tersebut sesuai dengan isi dari Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu upaya terencana untuk mewujudkan suasana pembelajaran yang mengarahkan siswa agar dapat mengembangkan potensi dalam dirinya yang diperlukan di lingkungan masyarakat. Maka dari itu, pendidikan hadir menjadi pilar utama untuk mempersiapkan generasi muda untuk dapat menghadapi situasi dinamis dan kompleks di masa depan terutama pada abad ke-21 ini (Thana & Hanipah, 2023).

Sebagai upaya untuk mewujudkan tujuan dari pendidikan tersebut, terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan pada proses pembelajaran, salah satunya adalah motivasi belajar. Berdasarkan kutipan Daniel Goleman menyebutkan bahwa kecerdasan intelektual (*IQ*) memberikan sumbangan 20% terhadap kesuksesan, sedangkan 80% berasal dari sumbangan kecerdasan emosional (*EQ*) yang mencakup kemampuan memotivasi diri, mengontrol desakan hati, mengatasi frustrasi, kemampuan bekerja sama dan berempati (Suharni, 2021). Oleh sebab itu, penting adanya motivasi belajar pada siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Motivasi dalam aktivitas belajar merupakan daya penggerak di dalam diri yang mendorong aktivitas belajar dan menjamin kelangsungan kegiatan belajar (Hoerudin, 2022).

Dengan adanya motivasi dalam kegiatan belajar mengajar akan menjadikan seorang siswa memiliki keuletan, ketekunan dan daya konsentrasi yang penuh dalam belajar (Yogi Fernando et al., 2024). Sedangkan tanpa adanya motivasi yang kuat, siswa akan cenderung menunjukkan partisipasi yang rendah, kurangnya ketekunan dalam belajar, dan kesulitan mencapai hasil akademik yang optimal. Oleh sebab itu, motivasi belajar dalam dunia pendidikan menjadi sebuah jiwa yang penting untuk dimiliki oleh setiap siswa

Pengaruh motivasi belajar berkaitan dengan keberhasilan siswa dalam pendidikan, karena secara tidak langsung akan mengacu pada hasil belajar dan prestasi belajar siswa. Sebagai jalan untuk mencapai hasil dan prestasi belajar yang baik terdapat dua faktor yang dapat meningkatkan motivasi berdasarkan sifatnya, diantaranya faktor intrinsik dan ekstrinsik (Yogi Fernando et al., 2024). Dalam faktor intrinsik, motivasi belajar datang melalui kesadaran atau hasrat pribadi untuk memenuhi segala keinginan dan kebutuhan untuk belajar, sedangkan ekstrinsik berasal dari sebuah pemberian penghargaan, yang di dapat maupun melalui lingkungan belajar dari siswa (Yusrizal et al., 2020). Adapun diperlukan sebuah dorongan baik dari dalam diri siswa maupun dari bantuan orang lain sebagai suatu penggerak untuk mencapai tujuan dan keinginan.

Salah satu penggerak dalam motivasi belajar siswa adalah guru. Menurut Davis peran guru sebagai seorang pemimpin sangat diperlukan dalam memberikan motivasi, membimbing dan mendorong siswa agar siap dalam mencapai tujuan belajar yang telah disepakati (dalam(Febrita & Ulfah, 2019)). Sehingga, dari hal tersebut guru akan mengupayakan segala hal dalam proses pembelajaran secara maksimal agar siswa dapat termotivasi dan menggugah semangat belajar siswa. Melalui berbagai cara seperti mengerti kebutuhan siswa, membangun hubungan yang baik dengan siswa, menggunakan strategi pembelajaran yang tepat, serta membantu siswa mencapai potensi mereka dan tujuan pembelajaran yang efektif

Maka untuk menciptakan suatu pembelajaran yang efektif guru perlu untuk berinovasi dalam menerapkan pembelajaran, yang baru dan menyenangkan untuk menghadirkan keinginan yang kuat belajar dalam diri siswa. Dengan pembelajaran yang interaktif inilah yang akan menumbuhkan sikap dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar. Hal ini, berlaku pula pada mata pelajaran sejarah, dimana siswa akan memiliki dorongan untuk belajar sejarah melalui motivasi yang diberikan oleh guru sehingga siswa akan mengetahui manfaat dari belajar sejarah sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Namun, dalam prosesnya sedikit banyak ditemukan bahwa pembelajaran sejarah memiliki permasalahan di dalamnya. Permasalahan yang hadir terlihat dalam bentuk penggunaan metode konvensional seperti metode ceramah yang hanya mengulangi kalimat yang telah ada di buku pelajaran dan siswa hanya memiliki pengalaman belajar sebatas mendengar, menghafal dan mencatat materi tanpa mengetahui isi yang terkandung dalam materi tersebut (Wahyuni et al., 2024). Dalam hal ini perubahan terhadap persepsi pelajaran sejarah perlu dilakukan melalui pengembangan pembelajaran sejarah yang ideal dengan mengajak pihak yang terkait seperti guru sebagai penanggung jawab dalam proses pembelajaran di kelas dapat merubah sikapnya yang berawal dari pragmatis menjadi idealis. Seperti halnya mengembangkan kemampuan dalam membuat inovasi dalam pola pembelajaran dapat dilakukan dengan menghadirkan sesuatu yang baru pada strategi, metode, model dan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi saat ini sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi dalam belajar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran sejarah dan observasi yang dilakukan pada saat pembelajaran di SMA N 1 Tuntang ditemukan bahwa disaat pembelajaran sejarah dilaksanakan dengan menggunakan media buku dan *power point* saja terkadang memunculkan perasaan bosan di dalam diri siswa, khususnya pada saat jam pelajaran sejarah dilakukan di siang hari. Adapun sebagian dari jumlah siswa di dalam kelas fokus dan perhatiannya teralihkan ketika guru hanya menyampaikan materi saja tanpa diimbui dengan media lain yang menarik. Selama pembelajaran sejarah dilaksanakan, banyak dari siswa yang ditemukan tidak aktif di kelas sehingga tidak memiliki semangat belajar yang baik. Sehingga penggunaan inovasi dalam pola pembelajaran kemudian diterapkan oleh guru dengan tujuan memberikan sebuah motivasi siswa untuk belajar dengan memunculkan perasaan yang menyenangkan di dalam kelas.

Melalui hal tersebut guru berupaya bukan hanya menghasilkan media pembelajaran saja namun juga model pembelajaran yang menarik dan interaktif pada era *society 5.0* dan revolusi industri 4.0 menjadi sebuah dorongan bagi guru untuk memiliki kecakapan abad ke -21 ini yang berkaitan dengan kemajuan teknologi digital (Anis & Mardiani, 2022). Perubahan yang ditunjukkan pada era *society 5.0* memberikan manfaat untuk pembelajaran menjadi efisien, lebih menyenangkan, mempermudah proses pembelajaran, dan siswa lebih mudah memahami materi (Hafizah, 2023). Seperti halnya dalam hal dunia teknologi berupa game yang sangat diminati oleh siswa saat ini. Pemanfaatan game dalam pembelajaran menjadi sebuah paduan yang inovatif sebagai dasar pada konsep pembelajaran.

Pembelajaran dengan mengusung konsep bermain/game atau yang disebut pembelajaran berbasis game merupakan pembelajaran yang melibatkan unsur – unsur permainan di dalamnya dengan tujuan menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Menurut (Ulya et al., 2022) pembelajaran berbasis game yaitu suatu pendekatan yang inovatif dengan menyatukan berbagai elemen permainan ke dalam tujuan pendidikan. Dengan pembelajaran yang menyelipkan suatu konsep bermain *game* ini sendiri memberikan manfaat bagi siswa dalam mendapatkan wawasan dari kegagalan pemain, sehingga menciptakan sebuah pola pembelajaran yang mendorong siswa untuk tidak mengulangi kesalahan pada tahap berikutnya.

Salah satu alternatif yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam menggabungkan pembelajaran dengan basis gamifikasi adalah dengan menggunakan media *wordwall*. *Wordwall* adalah suatu pilihan yang alternatif dari sekian banyak media pembelajaran yang telah ada untuk dijadikan sebagai alat dalam menunjang proses pembelajaran yang menyenangkan dan mengurangi perasaan jenuh siswa maupun guru (Purnamasari, S., et al, 2022) . Penggunaan media *wordwall* menjadi salah satu dari berbagai *website* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena kemudahan dalam mengoperasikan dan menerapkannya di dalam pembelajaran karena menampilkan beragam macam pilihan permainan di banding dengan aplikasi lainnya.

Sebagai penguatan serta acuan dalam penelitian terdapat penelitian-penelitian sebelumnya terkait penerapan media *wordwall* pada *game-based learning* untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa. Terdapat penelitian dari Mohamad Wildan Syamsu. D., dan Daya Negri. W., (2024) di SMAN 1 Malang yang menunjukkan bahwa penerapan media *wordwall* memberikan pengaruh positif pada minat belajar dan aktivitas belajar siswa, meskipun dalam pembahasan kurang menyoroti bagaimana guru dalam merencanakan pembelajaran secara terstruktur. Selain itu, milik Nurul Marlita, dkk (2024) yang membahas mengenai penggunaan *wordwall game* ini menjadi media pembelajaran yang interaktif dalam pembelajaran dengan keunggulan yang di berikan berupa banyak fitur template yang disajikan untuk pelajaran matematika. Melalui penelitian terdahulu menunjukkan bahwa terdapat perbedaan dalam pengambilan data dan objek yang dikaji dalam penelitian serta tujuan penelitian yang berbeda. Sehingga kebaruan dalam penelitian ini adalah pembahasan dari peningkatan motivasi siswa pada pelajaran sejarah dengan media yang interaktif.

Berdasarkan dari latar belakang yang telah dijelaskan maka terdapat tiga rumusan masalah yang akan dibahas, yaitu bagaimana persiapan media *wordwall* pada *game-based learning* di mata pelajaran sejarah di SMAN 1 Tuntang, proses pelaksanaan media *wordwall* pada *game-based learning* untuk meningkatkan motivasi siswa di SMAN 1 Tuntang, dan bagaimana media *wordwall* dapat meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran sejarah di SMAN 1 Tuntang. sejalan dengan rumusan masalah, maka penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana persiapan guru dalam menerapkan media *wordwall* pada *game-based learning* di mata pelajaran sejarah, menganalisis pelaksanaan pembelajaran dengan media *wordwall* pada *game-based learning* untuk meningkatkan motivasi siswa dan mengetahui hasil dari tingkat motivasi dalam pembelajaran sejarah.

Adapun penelitian ini penting untuk dilakukan sebagai upaya untuk memahami bagaimana media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar sejarah. Sebagai gambaran bagi guru sejarah untuk dapat menggunakan media dan model yang lebih variatif dan inovatif di dalam pembelajaran abad ke-21, dan meninggalkan orientasi fokus pembelajaran pada pengajar saja. Memberikan wujud pembelajaran yang efektif dilakukan melalui media *wordwall* dapat membangun motivasi dalam diri siswa untuk belajar dan memberikan suatu pengalaman belajar yang interaktif melalui penggabungan belajar dan bermain, sehingga membawa pengaruh baik untuk hasil dan prestasi belajar siswa secara maksimal dalam pelajaran sejarah yang seringkali dianggap membosankan. Kontribusi dalam penelitian ini untuk menambahkan literatur untuk penelitian selanjutnya dimana pembahasan dalam peningkatan motivasi siswa dalam aktivitas belajar terkait pada beberapa indikator kebutuhan manusia berdasarkan dari teori motivasi Maslow melalui pembelajaran dengan media *wordwall* dalam *game-based learning*. Dengan demikian, melalui penelitian ini menjadikan langkah dalam membawa pembelajaran sejarah pada suasana belajar yang menyenangkan dengan konsep permainan dan sebagai solusi bahwa media *wordwall* dapat digunakan pada berbagai pelajaran terkhususnya pelajaran sejarah.

2. Metodologi

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus, dengan tujuan untuk menggali dan memahami makna yang berasal dari masalah sosial secara mendalam berdasarkan pengumpulan data yang luas. Penelitian ini mengambil Lokasi di SMA N 1 Tuntang yang berada di Jl. Raya Tuntang-Beringin, Dampit, Delik, Kec. Tuntang, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah 50773., karena sekolah tersebut telah menerapkan metode pembelajaran inovatif dan menggunakan media digital dalam proses belajar mengajar. Selain itu, sekolah memberikan kemudahan melalui peraturan yang mendukung adanya pemanfaatan gadget dalam aktivitas pembelajaran dengan memberikan izin kepada siswa menggunakan ponsel sebagai sarana dalam kelas dibawah pengawasan guru. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada bulan Mei 2025.

Teknik pengambilan data menggunakan *Purposive sampling*, yang mana *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Subjek penelitian sebagai informan pertama yaitu satu guru mata pelajaran sejarah kelas X yaitu Taufiq Harpan Aldila S.Pd., M.Pd., yang telah memiliki pengalaman mengajar di SMA Negeri 1 Tuntang selama 8 tahun dan memiliki latar belakang sebagai seorang yang aktif dalam mengintegrasikan teknologi digital dengan pembelajaran sejarah, yang ditandai dengan aktif dalam mengikuti pelatihan maupun pengembangan digital dalam pembelajaran sejarah sampai saat ini. Selain itu, pengambilan data dilakukan dengan mengambil tiga orang siswa kelas X2 berdasarkan dari keaktifan dalam pembelajaran sejarah meliputi Dimas Ananda Rafi (16 tahun) siswa yang dikenal aktif bertanya dalam pembelajaran sejarah, Adelia namila Diska (16 tahun) siswa yang memiliki ketertarikan dalam pembelajaran sejarah, dan Cinta Fitri Harum P. (16 tahun) siswa yang kurang aktif namun memiliki ketertarikan dalam *game*.

Pengumpulan data penelitian menggunakan teknik wawancara mendalam. Menurut Muliawan (2014) pengertian wawancara ialah suatu teknik percakapan antara subjek sebagai peneliti dengan objek yang sedang diteliti. Pengambilan data melalui teknik wawancara dilakukan dengan menggunakan panduan wawancara berdasarkan dari indikator persiapan, pelaksanaan dan peningkatan motivasi siswa dalam pembelajaran sejarah. Kemudian, data dari observasi yang dilakukan sebanyak dua kali, dengan satu kali tanpa menggunakan media *wordwall* dalam *game-based learning*, semenetara pertemuan kedua menggunakan media dan model tersebut dalam pembelajaran sejarah. Terakhir, studi dokumen yang kemudian diolah dengan menggunakan analisis data menurut Miles dan Huberman meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Mengukur uji keabsahan data penelitian menggunakan uji triangulasi berupa triangulasi sumber yang membandingkan data yang diperoleh dari guru dan siswa dan menyesuaikan dengan hasil wawancara dengan temuan pada data observasi. Triangulasi teknik dengan melakukan uji kebenaran data dengan mengumpulkan data melalui teknik yang berbeda, seperti halnya dari wawancara, yang kemudian dicek dengan observasi dan studi dokumen.

3. Literature Review

Pada sub bab berikut ini disajikan dasar-dasar teori yang menjadi landasan pemikiran dalam penelitian. Beragam konsep dan teori dijelaskan, dengan tujuan untuk memberikan wawasan yang menyeluruh tentang variabel-variabel yang diteliti serta membangun kerangka kerja analisis yang kokoh.

Motivasi

Kata motivasi sendiri memiliki istilah yang berasal dari kata motif dengan artian kekuatan yang terkandung di dalam diri individu sehingga mendorong individu tersebut untuk bertindak atau berbuat. Sedangkan pengertian motivasi adalah kegiatan yang dilakukan secara sadar dalam mendorong diri seseorang untuk melakukan suatu tindakan yang ditandai dengan perubahan tingkah laku dalam mencapai suatu tujuan yang dikehendaki (Yogi Fernando et al., 2024).

Dalam motivasi dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu motivasi Intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik merupakan motivasi diri yang didapatkan tanpa adanya suatu paksaan maupun dorongan dari orang lain melainkan atas kemauan sendiri dalam mencapai sebuah tujuan. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang disebabkan karena adanya rangsangan atau pengaruh dari luar, seperti adanya suruhan, ajakan atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian seorang siswa mau melakukan kegiatan belajar (Suharni, 2021).

Integrasi Pembelajaran Sejarah Dengan Teknologi

Pembelajaran sejarah adalah suatu kegiatan yang terjadi antara guru yang memberikan pengetahuan kepada siswa mengenai peristiwa penting masa lampau yang memiliki arti

khusus. Menurut (Hatmono, 2021) bahwa pembelajaran sejarah merupakan kesinambungan komponen antara pembelajaran dan ilmu sejarah yang keduanya secara umum memperhatikan tujuan pendidikan. Kemudian pembelajaran sejarah adalah salah satu bagian dari mata pelajaran yang memiliki tujuan dalam mengembangkan karakter bangsa melalui penyampaian materi yang bermakna sehingga menciptakan dorongan dan motivasi siswa memiliki karakter yang lebih baik.

Pada pembelajaran sejarah perlu adanya pemahaman serta pemaknaan secara meluas meliputi proses keterlibatan totalitas diri siswa dan kehidupannya/lingkungannya, terkendali kearah penyempurnaan, pembudayaan dan pemberdayaan melalui proses belajar mengetahui, belajar melakukan, belajar menjadi, dan belajar hidup bersama. Sehingga dalam pembelajaran sejarah memiliki peran penting untuk siswa, dimana siswa akan mendapatkan cara dalam *transfer* ide, memperkuat pemahaman identitas, jati diri, serta kepribadian bangsa melalui peristiwa sejarah yang telah dipahami.

Sebagai cara mewujudkan keberhasilan mencapai tujuan pembelajaran sejarah, maka diperlukan adanya pembaruan dalam hal mengajar, seperti halnya dalam pemanfaatan teknologi. Penerapan kemajuan teknologi dalam pendidikan sejarah memberikan siswa kemudahan dalam mendapatkan segala informasi, mempermudah komunikasi dan membuat berbagai karya yang kreatif (Risky et al., 2024). Sebagai contoh pemanfaatan teknologi pada pembelajaran sejarah adalah penggunaan *web* atau *aplikasi* belajar sebagai media pembelajaran, seperti *wordwall*.

Wordwall merupakan sebuah aplikasi game digital dengan basis website yang menyediakan beragam pilihan game bahkan kuis yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan. Menurut (Nadia et al., 2022) aplikasi *wordwall* merupakan jenis media pembelajaran yang mudah diakses secara online melalui tautan *wordwall.net* dengan tampilan variatif dan menarik, yang kemudian akan dijawab oleh siswa. Melalui penggunaan *wordwall* ini memudahkan dalam membuat suatu desain yang dapat meningkatkan kegiatan berkelompok belajar serta melibatkan melibatkan siswa dalam penggunaannya.

Game Based Learning

Game based learning yang berarti pembelajaran berbasis game adalah suatu kegiatan yang diisi dengan peraturan tertentu untuk membuat sebuah permainan menjadi menarik serta untuk mendapatkan hasil akhir yaitu menang atau kalah. Pengertian *game-based learning* adalah sekumpulan elemen *game* yang dapat menyelesaikan masalah selain dari *game* dengan maksud untuk meningkatkan kinerja sistem yang sedang sebagai upaya penyelesaian meningkatkan motivasi. Menurut (Shiddiq, 2021) penggunaan *game based learning* sendiri dapat dikatakan cocok dalam pembelajaran anak generasi sekarang dikarenakan adanya beberapa faktor seperti: 1) Motivasi siswa meningkat karena adanya kompetisi dan kerjasama tim; 2) Siswa dapat memecahkan masalah dengan mencari alternatif lain karena adanya umpan balik yang cepat; 3) Lingkungan belajar menjadi asik dan menyenangkan sehingga menambah semangat dan motivasi siswa. Adapun menurut (Anggraini, H. I., et al, 2021) dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas, *game based learning* memiliki suatu kelebihan serta kelemahan penggunaan. Diantara keunggulan dari penerapan *game-based learning*, antara lain:

- 1) Siswa berkesempatan terlibat aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan interaksi komunikasi.
- 2) Siswa lebih mudah memahami materi pelajaran.
- 3) Dalam proses pembelajaran siswa lebih berperan aktif.
- 4) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, ceria, dan memberikan pengalaman positif.
- 5) siswa merasa terbantu karena kemudahan diterima menjadi bagian dari kelompok.
- 6) guru mendapatkan peluang dalam memotivasi siswa untuk belajar secara optimal.

Sedangkan kelemahan dari penerapan pembelajaran berbasis game ini untuk kegiatan pembelajaran dalam kelas, sebagai berikut:

- 1) Waktu yang dibutuhkan relatif lebih lama karena beberapa dari siswa perlu memahami dengan cepat tentang metode dalam menjalankan game.
- 2) Ketidakmampuan guru dalam menghadirkan suasana kelas yang kondusif akan menjadikan kekacauan di ruang kelas.
- 3) Guru akan memerlukan banyak waktu dalam membuat kelas selalu kondusif.
- 4) Kendala dalam jaringan yang terkadang tidak stabil akan mempengaruhi jalannya pembelajaran.

4. Hasil dan Pembahasan

Persiapan Media Wordwall Pada *Game Based Learning* Di Mata Pelajaran Sejarah

Persiapan dalam memulai sebuah kegiatan pembelajaran diperlukan sebagai upaya dalam mengatur proses pelaksanaan sesuai dengan yang diharapkan. Dengan adanya persiapan mengajar guru mendapatkan acuan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang lebih terarah dan berjalan secara efektif dan efisien.

Berdasarkan dari hasil wawancara dengan guru sejarah SMAN 1 Tuntang mendapati bahwa persiapan yang dilakukan dalam melakukan pembelajaran adalah dengan merancang terlebih dahulu modul ajar, dimana dalam modul tersebut terdapat tujuan pembelajaran yang acuannya berasal dari Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, dan Alur Pembelajaran (CPATP) yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Dalam menentukan tujuan pembelajaran ini dikatakan oleh guru sejarah, yaitu “terdapat kemudahan untuk tahun sekarang, dimana dalam CPATP telah terdapat tujuan pembelajaran, sehingga memudahkan guru dalam mempersiapkan alur pembelajaran dan dikaitkan dengan materi pembelajaran” (Taufiq, wawancara, 21 Mei 2025).

Pembelajaran dengan materi ‘Masuk dan Berkembangnya Agama Hindhu-Buddha’ menjadi salah satu materi yang dipilih oleh guru untuk diterapkannya model pembelajaran *game-based learning*. Model *game based learning* merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi permainan yang dirancang khusus dengan tujuan membantu siswa pada saat kegiatan pembelajaran (Sarumaha, M. S., et al, 2023). Pengkaitan materi dengan model pembelajaran yang dilakukan oleh guru dilakukan berdasarkan pertimbangan-pertimbangan yang telah ada. Hal ini diungkapkan oleh guru sejarah SMAN 1 Tuntang dalam wawancara dengan peneliti, sebagai berikut “saya menggunakan metode untuk model seperti itu dikaitkan dengan analisis kebutuhan yang kemudian mulai muncul. Penentuan analisis kebutuhan tidak langsung tapi paling tidak kami mencoba untuk melihat bagaimana ketertarikan siswa, di SMA Negeri 1 tentang itu sendiri hampir 80% siswa nya itu tahu game itu apa. dan mereka itu tingkat ketertarikannya itu juga sangat tinggi.” (Taufiq, wawancara, 21 Mei 2025). Pemahaman akan analisis kebutuhan siswa membantu guru dalam memahami bagaimana kebutuhan yang perlu di penuhi untuk siswa. Sebagaimana penuturan Nugroho bahwa perencanaan *game-based learning* ini memerlukan suatu pendekatan yang matang sempurna, pengembangan materi yang berbobot dan memiliki keakuratan dalam evaluasi sebagai modal dalam keberhasilan dan keberlanjutan mencapai tujuan pendidikan yang komprehensif (Haryanto et al., 2024).

Persiapan selanjutnya adalah dalam memilih media pembelajaran sejarah di kelas X. Pada bagian media pembelajaran prespektif dari menyenangkan atau tidak dari media pembelajaran

dapat diamati melalui respon antusias dari siswa pada saat penerapan di dalam pembelajaran (Safitri & Kabiba, 2020). Melihat dari kemajuan zaman dan teknologi yang mulai berkembang, keterampilan dan kemampuan guru juga harus meningkat agar dapat menemukan hal yang baru untuk memajukan dunia pendidikan (Wahyuni et al., 2024). Pemilihan media ajar disesuaikan dengan model dan metode yang telah ditentukan sebelumnya serta materi yang dipilih untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan dan tertuang dalam modul ajar. Salah satu cara untuk meningkatkan kegiatan belajar siswa melalui penerapan media dari guru yang bervariasi dan interaktif dengan bentuk game atau permainan pada gadget sebagai alat mempermudah siswa (Purnamasari, S., et al, 2022). Sebagaimana yang diungkapkan oleh guru sejarah: “menurut saya ada beberapa website yang menyajikan media pembantu dan salah satunya yang cukup memberikan banyak opsi yaitu *wordwall*” (Taufiq, wawancara, 21 Mei 2025). Penggunaan *wordwall* sebagai media pembelajaran memberikan sebuah manfaat pada guru karena pilihan variasi permainan yang banyak untuk dapat diterapkan pada siswa. Dengan penggunaan *wordwall* dalam pembelajaran sejarah menjadikan suatu hal yang baru untuk siswa, sehingga mudah untuk menarik perhatian untuk giat dalam belajar. Seperti halnya dalam penelitian Iryanti (2025) yang menunjukkan bahwa pada era modernisasi ini siswa perlu untuk mendapatkan hal-hal baru dalam belajar, kemudian akan menarik perhatian belajar siswa terutama pada media ajar. Persiapan terakhir guru adalah merancang evaluasi pembelajaran sebagai patokan dalam mengerti pemahaman siswa sejauh mana, kesulitan yang dihadapi siswa dan keberhasilan proses pembelajaran yang telah dirancang selama kegiatan pembelajaran sejarah. Berdasarkan dari hasil wawancara yang dilakukan guru sejarah menyatakan: “masalah penilaiannya nanti dimunculkan dalam modul berupa penilaian penilaian individu jelas individu” (Taufiq, wawancara, 21 Mei 2025).

Persiapan guru untuk memulai pembelajaran merupakan hal yang penting untuk dilakukan sebagai pandangan guru ke depan dalam menciptakan pembelajaran sejarah yang tidak membosankan bagi siswanya. Hal ini kemudian mengacu pada peran guru yang diharapkan mampu untuk melakukan persiapan dengan matang karena dari sana akan berhubungan dengan upaya untuk memperbaiki pembelajaran dengan menyediakan perencanaan serta persiapan pembelajaran (Anggraini, 2021). Sehingga guru sejarah SMAN 1 Tuntang sebagai pendidik telah mengetahui kebutuhan yang diinginkan oleh para siswa, seperti kebutuhan akan prestasi, yang mana setiap siswa memiliki kebutuhan yang berbeda satu dengan yang lain. Sejalan dengan pernyataan dari Wote & Sabarua (2020) bahwa persiapan mengajar yang baik akan membantu guru dalam mengarahkan perilaku siswa, baik dalam hal materi yang diajarkan maupun suasana belajar yang tercipta.

Pelaksanaan Media Wordwall Pada *Game Based Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa

Tahap pelaksanaan merupakan tahap dalam operasional pembelajaran di kelas. Pada tahap ini kesesuaian antara persiapan pembelajaran dan pelaksanaan berjalan secara runtut sesuai dengan ketetapan dari rancangan modul. Dalam pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung guru melakukan aktivitas serta interaksi berdasarkan dengan penerapan strategi pembelajaran, teknik pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran dan pemahaman materi ajar yang relevan untuk proses pembelajaran. Sehingga, mencapai idealis dari pembelajaran guru dapat mengembangkan diri menjadi kreatif dan secara berkala menyesuaikan pengetahuan dan cara mengajar dengan penemuan baru dalam dunia pendidikan (Wahyuni et al., 2024).

Berdasarkan dari hasil observasi pada pembelajaran sejarah yang dilakukan oleh guru sejarah SMAN 1 Tuntang pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dimulai dari pendahuluan dimana guru melakukan pengkondisian siswa terlebih dahulu, kemudian memberikan penjelasan terkait tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dengan tujuan agar siswa mengerti alur pembelajaran yang akan berlangsung (Amalia Hasanah et al., 2023). Kemudian dilanjutkan dengan memberikan materi sejarah kepada siswa berupa masuk dan berkembangnya agama

Hindhu- Buddha sampai masuknya agama Islam. Dalam pelaksanaan kegiatan inti pembelajaran sejarah yang dilakukan oleh guru sejarah di kelas X2 menggunakan model *game-based learning*. Menurut Cofey dalam (Wijaya et al., 2021) *game-based learning* adalah suatu metode yang menyatukan materi pembelajaran ke dalam sebuah *game* agar orang yang sedang bermain menjadi tertarik dengan belajar melalui media pembelajaran.

Model *game base learning* yang digunakan oleh guru sejarah SMA Negeri 1 Tuntang menyesuaikan kebutuhan siswa pada pelajaran sejarah. Pada proses pembelajaran berlangsung setelah siswa mendapatkan materi yang di berikan oleh guru, kemudian seluruh siswa kelas X2 diarahkan oleh guru untuk membuka ponsel mereka untuk mengakses web *wordwall*. Permainan dalam *wordwall* dengan jenis permainan bernama *maze chase* telah disusun oleh guru dengan memasukkan 15 pertanyaan terkait materi yang telah dijelaskan sebelumnya. Game *maze chase* merupakan permainan dalam labirin dengan banyak musuh yang harus dihindari untuk mencapai jawaban yang benar (Rochmada & Supriyanto, 2022). Dalam permainan tersebut siswa diharapkan dapat menyelesaikan semua soal dengan benar dan cepat untuk mendapatkan nilai sempurna sebagai bahan penilaian siswa terhadap tingkat pemahaman materi sejarah. Adapun penggunaan *wordwall* sebagai media pembelajaran sejarah pada materi adalah sebagai bentuk mengadaptasi pendidikan ke dalam hal berbau teknologi, dimana banyak ditemui bahwa kemajuan teknologi memiliki manfaat dalam dunia pendidikan. Menurut (Anis & Mardiani, 2022) pembelajaran yang memanfaatkan penggunaan teknologi serta informasi berarti menandakan bahwa antara pendidikan dan kemajuan zaman bergerak secara selaras.

Selama pembelajaran siswa merasa tertantang dalam memainkan *wordwall* karena penggunaan tingkatan level bermain yang semakin susah menjadikan siswa merasa antusias memainkannya. Hal ini dijelaskan oleh (Yuniar et al., 2021) bahwa media dengan basis *game* sesuai dengan kebutuhan siswa dengan kategori *genZ* yang berkarakter ambisius dan kecendrungan pada visual. Siswa kelas X2 juga merasakan pemahaman akan materi sejarah semakin meningkat melalui permainan tersebut, yang mana peningkatan ini muncul akibat dari pengulangan bermain apabila siswa gagal dalam menjawab pertanyaan sampai permainan selesai sebagaimana hasil wawancara dengan siswa kelas X2 yang mengatakan hal tersebut "Bisa, karena di dalam *wordwall* ini kita diberi soal dan kalau menjawab salah, kita nanti diberi pengulangan sampai kita paham dan sebelumnya dari guru juga sudah menjelaskan terlebih dahulu materi sebelum memulai permainan *wordwall* itu." (Adelia/siswa, 22 Mei 2025). Sehingga, secara sadar maka motivasi siswa untuk belajar sejarah semakin meningkat melalui pembelajaran bermain melalui *wordwall*. Seperti dalam penelitian (Arno et al., 2023) melalui *game-based learning* ini siswa tidak hanya belajar untuk mencapai hasil yang baik dalam permainan, namun, juga untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam pada materi pelajaran yang disatukan ke dalam permainan. Hal ini sejalan dengan hasil temuan (Nadia et al., 2022) yang menyatakan bahwa pemahaman siswa menjadi meningkat dengan adanya pengulangan yang dilakukan pada saat jawaban salah.

Adapun selama penerapan *game-based learning* berlangsung siswa diberikan kesempatan untuk belajar sesuai dengan kecepatan yang dimiliki, belajar dengan cepat, mandiri dan tidak bosan (Pamungkas et al., 2021). Sehingga, dalam hal ini guru kemudian menyesuaikan untuk menerapkan pendekatan penilaian kepada siswa dengan menggunakan penilaian yang berdeferensiasi, dengan beberapa pertimbangan dalam aspek proses berpikir siswa, strategi yang digunakan, kerjasama disaat berkerja dalam tim, serta pemahaman konsep materi sejarah. Kemudian di akhir aktivitas belajar guru menutup pembelajaran sejarah "saya buka untuk refleksi di akhir pembelajaran sejarah untuk mereka apakah memiliki ketertarikan tinggi pada pembelajaran sejarah"(Taufiq, wawancara 21 Mei 2025).

Pada pelaksanaan pembelajaran berlangsung terdapat pula kendala yang dialami oleh guru yaitu "siswa tidak serta merta dapat langsung mengikuti instruksi atau alur kegiatan yang diberikan. Mereka memerlukan waktu untuk memahami pola serta ritme kegiatan pembelajaran, setidaknya dua sampai tiga kali permainan sebelum siswa benar-benar

siap”(Taufiq, wawancara 21 Mei 2025). Selain itu, pemahaman dari setiap siswa berbeda beda, dimana ada siswa yang hanya membutuhkan waktu 5 menit dan adapun siswa yang membutuhkan waktu 25 menit dalam memahami materi (Suharni, 2021). Maka dari itu kondisi tersebut menjadi tantangan bagi guru sejarah SMA Negeri 1 Tuntang menggunakan modul ajar yang telah memiliki alokasi waktu dan sintaks pembelajaran yang cukup ketat. Perpanjangan waktu atau pengalihan waktu menjadi cara guru untuk memberikan siswa ruang dalam beradaptasi dengan pembelajaran. Melalui langkah tersebut memberikan peluang kepada siswa menjadi lebih percaya diri dan terlibat aktif dalam kegiatan yang dirancang.

Peningkatan Motivasi Dalam Pembelajaran Sejarah Pada *Game Based Learning* Melalui *Wordwall*

Dalam pembelajaran motivasi belajar merupakan suatu faktor yang memiliki pengaruh cukup besar pada hasil belajar. Dengan adanya motivasi pada siswa maka akan mendorong pribadi untuk semangat belajar dan kurangnya motivasi akan berakibat pada melemahnya hasil belajar (Ardila et al., 2023). Berdasarkan dari hasil wawancara dengan tiga siswa kelas X2 ditemukan bahwa dalam kegiatan belajar, mereka paham atas kepentingan untuk melakukan kegiatan tersebut. Salah satunya menyatakan “dengan belajar mendapatkan masa depan yang baik tentunya dan saya mungkin kayak dapat ilmu kan kayak suatu hal yang mahal”(Dimas , siswa 22 Mei 2025). Sehingga dalam hal ini siswa memiliki kesadaran diri dalam melakukan kegiatan belajar tanpa paksaan, dimana hal tersebut masuk ke dalam faktor motivasi intrinsik. Dengan maksud bahwa siswa melakukan kegiatan belajar untuk dirinya sendiri dengan tujuan untuk kesenangan belajar dan memenuhi kebutuhan pribadi (Ardila et al., 2023).

Menyadari kepentingan untuk belajar sejarah menjadikan suatu hal yang baik untuk siswa kelas X2 SMAN 1 Tuntang dalam meningkatkan hasil belajar. Sebagai salah satu bentuk dalam kerja keras siswa untuk terlibat secara kognitif dalam mencari cara meningkatkan motivasi (Suharni, 2021). Berdasarkan dari hasil wawancara ditemukan bahwa siswa merasa ada ‘perlu’ untuk belajar sejarah, dengan alasan yang menyatakan “Itu kak, kan kita tidak tahu pengaruh ilmu pengetahuan yang mungkin diperlukan di masa depan kita” (Dimas,siswa, 22 mei 2025). Melalui pembelajaran dengan *wordwall* membuat siswa memiliki pengalaman yang menyenangkan dalam aktivitas belajar dan mereka menyadari bahwa sejarah tidaklah sulit dan membosankan apabila dibawa dengan cara pengajaran yang mengasyikkan dan tidak hanya berpatok pada tulisan saja.

Selain dari dalam diri siswa terdapat pula faktor pengaruh timbulnya motivasi berasal dari luar atau yang disebut motivasi eksternal. Faktor dari luar siswa mencakup hal kemampuan guru, sarana pembelajaran, dukungan orang tua dan pengaruh dari teman sebaya (Jannah, D. M., dkk., 2021). Kemahiran guru sejarah SMAN 1 Tuntang dalam membawakan *game-based learning* menggunakan bantuan *wordwall*. menimbulkan motivasi siswa dalam belajar sejarah. Hal tersebut terlihat berdasarkan pernyataan siswa, antara lain “Iya tapi memang dari awal pelajaran sejarah sudah termotivasi sih kak. Soalnya nggak bosenin gitu loh, jadi ini suka suka aja.” (Cinta, siswa 22 Mei 2025). Oleh sebab itu keberhasilan seorang guru nampak dalam kemampuan inovasi dalam model pembelajaran dan pengimplementasian *platform* digital interaktif untuk menarik perhatian siswa (Risky et al., 2024).

Adapun faktor luar lain yang mempengaruhi motivasi yaitu dari lingkungan keluarga maupu lingkungan sosial (Hidayati et al., 2022). Dalam hal ini peran dari keluarga yaitu orang tua siswa menjadi salah satu faktor motivasi muncul dengan melalui pendidikan yang diajarkan dengan baik di dalam lingkungan rumah. Orang tua yang memberikan suatu arahan atau bimbingan kepada anak akan memberikan dorongan pada diri anak untuk giat dalam belajar. Berdasarkan dari hasil wawancara dengan siswa yang mennyatakan “iya, sangat mempengaruhi karena keluarga saya juga sangat suka sejarah jadi papi saya juga mengoleksi buku tentang sejarah juga”(Adelia, siswa 22 Mei 2025). Sehingga peran dari orang tua dalam lingkup pendidikan akan membawa pengaruh besar dalam siswa meraih prestasi belajar yang baik. Serupa dengan pernyataan (Ayudia, I., Haqqi, A., & Munthe, 2021) bahwa peran orang

tua menjadi penentu dalam keberhasilan pendidikan anaknya, karena orang tua menjadi orang utama dan pertama memberikan bimbingan dan perhatian kepada anak-anaknya.

Pada faktor menciptakan kesan pembelajaran yang tidak membosankan pada pembelajaran sejarah. Penggunaan media *wordwall* dalam *game-based learning* memudahkan guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Amalia Hasanah et al., 2023). Pada wawancara siswa menambahkan pernyataan “suasana belajar yang kondusif, tidak terlalu rame diluar pembahasan pelajaran dan semua ikut aktif” (Adelia, siswa 22 Mei 2025). Hal ini terlihat dari bagaimana hasil belajar siswa mengacu pada tingkat positif dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *game*. Berdasarkan dari data dari guru perolehan nilai dari tes formatif yang dilakukan menunjukkan hasil yang baik diatas dari nilai KKM yang berjumlah 78. Perolehan nilai ini tidak serta merta didapatkan secara langsung dalam satu kali permainan, namun, diperoleh dari beberapa kali bermain hingga mendapatkan nilai sempurna. Selain itu, mengetahui nilai secara langsung setelah mengerjakan tes menjadi bagian untuk mendorong siswa lebih giat belajar (Suharni, 2021). Melalui pengulangan tersebut secara sadar akan memberikan pengalaman dan pemahaman yang mendalam pada pembelajaran sejarah. Dari hasil wawancara dengan siswa terkait perolehan nilai sejarah yang baik menyatakan “Senang puas sama diri ini sendiri, berarti aku sudah tahu sudah bisa, terus bakal Dipertahankan sih misal sudah belajar penilaiannya sudah bagus,” (Cinta, siswa 22 Mei 2025). Siswa dengan motivasi belajar pada setiap pembelajaran akan berdampak pada hasil belajarnya (Yogi Fernando et al., 2024). Dengan kata lain, motivasi pada diri siswa mengalami perubahan dari rendah menjadi tinggi karena memiliki kesadaran diri untuk melakukan kegiatan belajar tanpa paksaan melalui perolehan nilai yang sempurna.

Maka dari itu berdasarkan faktor dorongan dari diri sendiri maupun orang lain masing-masing memiliki peran penting untuk meningkatkan prestasi belajar dan hasil. Hal ini tergambar pada bagaimana motivasi dalam diri siswa dapat dilihat berdasarkan oleh hirarki kebutuhan yang dijelaskan dalam teori Maslow yang terbagi menjadi lima tingkatan dengan tingkatan yang paling dasar adalah kebutuhan fisiologi, kebutuhan rasa aman, kebutuhan kebersamaan, kebutuhan keyakinan, dan kebutuhan aktualisasi diri. Sehingga melalui hirarki tersebut kemudian akan membantu pendidik untuk memahami siswa agar nantinya dapat menciptakan lingkungan yang baik dalam pembelajaran (Aiman et al., 2022).

5. Kesimpulan

Kesimpulan dalam penelitian ini dapat dikatakan bahwa penerapan media *wordwall* pada *game-based learning* dapat meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran sejarah. Ditandai dengan kesiapan guru yang matang dalam merencanakan modul ajar sebagai gambaran alur pembelajaran sejarah berdasarkan analisis kebutuhan siswa yang telah didapatkan oleh guru dari hasil assesmen pembelajaran sejarah sebelumnya, serta penentuan materi ajar dengan media ajar yang relevan satu sama lain untuk mengubah perilaku siswa menjadi lebih rajin belajar. Pelaksanaan pembelajaran sejarah yang dilakukan berdasarkan dari modul ajar yang ditentukan berjalan dengan baik, melalui respon positif yang diberikan oleh siswa terhadap penerapan media *wordwall* dalam *game-based learning*, yang tercermin dalam keterlibatan aktif dari siswa, pemahaman materi ajar yang lebih baik dan peningkatan motivasi diri untuk belajar sejarah secara mandiri, walaupun dalam pelaksanaan terdapat kendala dalam pembelajaran pada estimasi waktu, namun, dapat diatasi dengan baik oleh guru. Melalui penelitian ini menunjukkan pula bahwa media *wordwall*, sebagai media edukatif dan interaktif, mampu memberikan suatu pengalaman belajar sejarah yang menarik dan mendalam kepada siswa, memberikan motivasi kepada siswa untuk aktif dan rajin belajar sejarah, dan menciptakan suasana belajar dalam kelas yang kolaboratif, menyenangkan, dan mendukung bagi siswa. Secara keseluruhan, hasil dari penelitian ini mendukung adanya penerapan *wordwall* pada *game-based learning* sebagai motivasi siswa untuk belajar sejarah di tingkat SMA.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa memanfaatkan media *wordwall* dapat menjadi sumber daya yang berharga untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang lebih menarik dan interaktif. Guru berintegrasi dalam membuat kegiatan pembelajaran dengan konsep bermain melalui media *wordwall* yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan siswa yang lebih besar dalam pembelajaran sejarah. Kemudian, melalui pembelajaran tersebut memungkinkan untuk meningkatkan motivasi siswa dan memperkuat pemahaman mereka pada materi yang diajarkan. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya perlu untuk mengeksplorasi lebih lanjut mengenai dampak panjang dari penggunaan *wordwall* dalam mata pelajaran lainnya, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas penggunaan media *wordwall* dalam variabel yang lebih luas kembali.

References

- Aiman, G., Arifi, A., & Maryono, M. (2022). Perspektif Humanistik Abraham Maslow untuk Menumbuhkan Karakter Siswa di Sekolah Menengah Atas. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 4(3), 349–358.
- Amalia Hasanah, B., Firmansyah, A., & Firmansyah, H. (2023). Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Sejarah Di SMA Negeri 5 Pontianak. *Jurnal Pendidikan*, 24(1), 12–20.
- Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*, 2(11), 1885–1896.
- Anggraini, Y. (2021). Analisis persiapan guru dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2415–2422.
- Anis, A. M. Z., & Mardiani, F. (2022). Digitalisasi Sumber Belajar Sejarah Menyongsong Pendidikan Era 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Lingkungan Lahan Basah*, 7(2), 118–124.
- Ardila, I., Nuryasin, M. J., Cahya, N., Nida, N. A., Ashilah, H., & Afrizal, S. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Wordwall Di SMA Negeri 1 Ciruas. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 7247–7258.
- Arno, A., Afriani, R., & Marzuki, M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Student Facilitator and Explaining Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Smp N 12 Sepauk. *Edumedia: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 7(2), 1–6.
- Ayudia, I., Haqqi, A., & Munthe, S. T. (2021). Peranan Orang Tua dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Ta'dib*, 11(1), 90–97.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1), 181–188.
- Hafizah, N. (2023). Media Pembelajaran Digital Generasi Alpha Era Society 5.0 Pada Kurikulum Merdeka. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1675–1688.
- Haryanto, S., Zahra, R., Merakati, I., Nuwrun Thasimmim, S., & Arifianto, T. (2024). Pembelajaran Berbasis Game: Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Menarik Dengan Teknologi. *Communnity Development Journal*, 5(1), 868–883.
- Hatmono, P. D. (2021). Historiografi Buku Teks Sejarah Lokal Pada Pembelajaran Sejarah. *Sabbhata Yatra: Jurnal Pariwisata Dan Budaya*, 2(1), 60–74.
- Hidayati, V. N., Dani, F. R., Wati, M. S., & Putri, M. Y. (2022). Pengaruh Pelaksanaan Kurikulum Merdeka Belajar Terhadap Motivasi Siswa Kelas X Di Sman 1 Payung Sekaki. *Jurnal Eduscience*, 9(3), 707–716.
- Hoerudin, C. W. (2022). Upaya Guru Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 3(1), 32–41.
- Iryanti. (2025). Analisis Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Pembelajaran Papan Pantun Siswa Kelas IV SD Negeri 101744 Desa Klambir T.A 2023/2024. *Jurnal Pendidikan Dan Kewarganegara Indonesia*, 2(1), 156–169.
- Jannah, D. M., Hidayat, M. T., Ibrahim, M., & Kasiyun, S. (2021). Pengaruh Kebiasaan Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*,

- 5(5), 3378–3384.
- Nadia, A. I., Afiani, K. D. A., & Naila, I. (2022). Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 12(1), 33–43.
- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Nur, L., Wulansari, 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.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70–77.
- Risky, E. A., Widyatama, P. R., Syaifudin, M., Mustika, M., & Sari, K. (2024). Pemanfaatan Platform Wordwall sebagai Sarana Pembelajaran dalam Mendorong Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IX SMPN 16 Surabaya-ShareAlike 4.0 International. *Journal on Education Indonesian Research. Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 1429–1439.
- Rochmada, E. D., & Supriyanto. (2022). Pengembangan Game Edukasi Wordwall Dalam Pembelajaran IPS Materi Peninggalan Sejarah Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(06), 1355–1364.
- Safitri, A., & Kabiba. (2020). Penggunaan Media Gambar. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(1), 24–36.
- Sarumaha, M. S., Laiya, R. E., RE, M., Zagoto, A., Sarumaha, M., Harefa, D., & Telaumbanua, T. (2023). *Model-Model Pembelajaran*. CV Jejak, Anggota IKAPI: Jawa Barat.
- Shiddiq, J. (2021). Inovasi Pemanfaatan Word-Wall Sebagai Media Game-Based Learning Untuk Bahasa Arab. *JALIE; Journal of Applied Linguistics and Islamic Education*, 5(1), 151–169.
- Suharni, S. (2021). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 172–184.
- Thana, P. M., & Hanipah, S. (2023). Kurikulum Merdeka: Transformasi Pendidikan SD Untuk Menghadapi Tantangan Abad ke-21. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 281–288.
- Ulya, S., Ridwan, A., Cholid Wahyudin, W., & Hana, F. M. (2022). Text Mining Sentimen Analisis Pengguna Aplikasi Marketplace Tokopedia Berdasar Rating dan Komentar Pada Google Play Store. *Jurnal Bisnis Digital Dan Sistem Informasi*, 3(2), 33–40.
- Wahyuni, N., Novita, A., & Ayu, I. (2024). Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Dan Permasalahan yang di Hadapin. *Edukasia – Jurnal Pendidikan*, 1(1), 13–17.
- Wijaya, D. E., Auliasari, K., & Zahro, H. Z. (2021). Kombinasi Metode Finite State Machine Dan Game-Based Learning Pada Game" Escape From Cov-Madness. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 5(1), 86–93.
- Wote, A. Y. V., & Sabarua, J. O. (2020). Analisis Kesiapan Guru dalam Melaksanakan Proses Belajar Mengajar di Kelas. *KAMBOTI: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 1(1), 1–12.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68.
- Yuniar, A. I. S., Putra, G. A., Purwati, N. E., Hayatunnufus, U., & Nafi'ah, U. (2021). 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*, 1(11), 1182–1190.
- Yusrizal, Y., Lubis, B. S., Fatmawati, F., & Muzdalifah, D. (2020). Pengaruh Metode Visit Home dan Pola Bimbingan Orang Tua Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar di Era Pandemi. *Jurnal Tematik*, 10(3), 129–135.