



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Mata Pelajaran Sejarah Siswa SMP Kabupaten Dompu

Hen Ardiansyah^{1)*}, Wahyuddin¹⁾

¹⁾STKIP Al Amin Dompu

*Corresponding Author: henardiansyah1@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran sejarah sering kali dianggap membosankan oleh sebagian siswa karena pendekatannya yang cenderung monoton dan didominasi oleh hafalan fakta, tanggal, dan tokoh. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall pada mata pelajaran Sejarah dan mengetahui pengaruh penggunaannya terhadap minat belajar siswa SMP 5 Woja di Kabupaten Dompu. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat belajar siswa pada materi sejarah yang dianggap sulit dipahami dan cenderung membosankan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) model Borg and Gall yang disederhanakan menjadi beberapa tahap: analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan produk, uji validitas ahli, uji coba terbatas, revisi, serta uji lapangan. Subjek penelitian adalah 30 siswa SMP 5 Woja di salah satu sekolah di Kabupaten Dompu. Data dikumpulkan melalui angket, wawancara, observasi, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Wordwall yang dikembangkan layak digunakan berdasarkan validasi ahli materi (skor 87%) dan ahli media (skor 90%). Uji coba terbatas menunjukkan bahwa 82% siswa merasa lebih termotivasi belajar sejarah, dan minat belajar meningkat sebesar 25% dibandingkan sebelum penggunaan media. Kesimpulannya, media interaktif berbasis Wordwall efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Wordwall; Minat Belajar; Pembelajaran Sejarah

Received: 20 Sep 2025; Revised: 25 Sep 2025; Accepted: 27 Sep 2025; Available Online: 30 Sep 2025

This is an open access article under the CC - BY license.



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek fundamental dalam pembangunan bangsa. Melalui pendidikan, generasi muda dipersiapkan untuk menghadapi tantangan masa depan dengan bekal pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam pembentukan karakter dan identitas bangsa adalah Sejarah (Purni, 2023). Pelajaran sejarah tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan tentang peristiwa masa lalu, tetapi juga menjadi media untuk menanamkan nilai-nilai nasionalisme, cinta tanah air, serta kesadaran kritis terhadap perjalanan bangsa (Hafiz, 2023).

Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah sering dianggap kurang menarik dan membosankan oleh sebagian besar siswa. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya metode pembelajaran yang masih konvensional, dominasi ceramah guru, serta minimnya variasi penggunaan media pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah, yang pada akhirnya berpengaruh pada rendahnya hasil belajar (Yanti & Puspasari, 2024).

Di tingkat SMP, pelajaran sejarah biasanya digabungkan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Materi sejarah dalam kurikulum SMP Negeri 5 Woja mencakup topik-topik penting, mulai dari peradaban awal manusia, kerajaan-kerajaan nusantara, hingga perjuangan bangsa Indonesia dalam merebut kemerdekaan. Sayangnya, materi-materi tersebut kerap hanya disajikan dalam bentuk narasi panjang di buku teks yang cenderung monoton. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah tanpa melibatkan partisipasi aktif siswa, sehingga proses pembelajaran berlangsung satu arah dan kurang interaktif.

Selain itu, karakteristik siswa SMP Negeri 5 Woja yang berada pada tahap perkembangan remaja awal cenderung menyukai aktivitas belajar yang menantang, menyenangkan, dan bersifat kolaboratif. Mereka kurang tertarik dengan metode belajar yang hanya menuntut hafalan fakta sejarah tanpa keterlibatan emosional maupun pengalaman langsung. Akibatnya, motivasi belajar menjadi rendah, dan minat untuk memahami sejarah pun semakin berkurang (Cahyani Hidayah et al., 2023). Minat belajar merupakan salah satu aspek psikologis yang sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan lebih mudah berkonsentrasi, aktif mengikuti pelajaran, serta menunjukkan sikap positif terhadap materi yang dipelajari. Sebaliknya, rendahnya minat belajar sering kali mengakibatkan siswa cepat bosan, kurang fokus, dan cenderung pasif selama kegiatan belajar mengajar (Chandra et al., 2023).

Dalam konteks pembelajaran sejarah, minat belajar yang rendah menjadi masalah serius karena mata pelajaran ini memerlukan pemahaman kronologi peristiwa, analisis hubungan sebab-akibat, serta penarikan makna dari peristiwa masa lalu (Firmansyah, 2024). Tanpa minat yang kuat, siswa akan kesulitan mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan reflektif yang sesungguhnya menjadi tujuan utama pembelajaran sejarah. Oleh sebab itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu membangkitkan minat siswa, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Perkembangan teknologi digital pada era Revolusi Industri 4.0 membawa peluang besar dalam inovasi pembelajaran. Guru kini dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital native. Salah satu media yang mulai populer digunakan adalah Wordwall (Anugrah et al., 2022). Wordwall merupakan platform pembelajaran berbasis game-based learning yang memungkinkan guru membuat aktivitas belajar dalam bentuk permainan digital, seperti kuis pilihan ganda, matching games, crossword puzzle, hingga anagram. Media ini dapat diakses melalui perangkat komputer maupun ponsel pintar, sehingga fleksibel digunakan baik di kelas maupun pembelajaran daring (Novyanti et al., 2022).

Keunggulan media pembelajaran Wordwall terletak pada sifatnya yang interaktif, variatif, mudah digunakan, dan fleksibel. Sebagai media interaktif, Wordwall mampu melibatkan siswa secara langsung dalam permainan edukatif yang menuntut konsentrasi dan kecepatan berpikir, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menantang (Anugrah et al., 2022). Selain itu, Wordwall menyediakan bentuk permainan yang variatif, mulai dari kuis, puzzle, hingga matching game, yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran sehingga guru memiliki banyak pilihan untuk menyajikan pembelajaran yang tidak monoton. Dari sisi penggunaan, Wordwall sangat mudah dioperasikan karena guru dapat membuat konten pembelajaran dengan cepat tanpa harus memiliki keterampilan khusus dalam bidang pemrograman (Inayati et al., 2023). Keunggulan lainnya adalah sifatnya yang fleksibel, karena dapat digunakan baik dalam pembelajaran individu maupun kelompok, sehingga guru dapat menyesuaikan penggunaannya dengan kebutuhan dan situasi kelas (Pendidikan & Pendidikan, n.d.). Dengan keunggulan-keunggulan tersebut, Wordwall menjadi salah satu media digital yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Sejarah di tingkat SMP.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas Wordwall dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Misalnya, (Pamungkas et al., 2021) menemukan bahwa penggunaan Wordwall pada pembelajaran IPA meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 30%. Sementara itu, (Hartutik & Aprilia, 2024) melaporkan bahwa Wordwall mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran bahasa Inggris. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa Wordwall potensial digunakan juga dalam pembelajaran sejarah, khususnya untuk meningkatkan minat belajar siswa SMP. Kabupaten Dompu, sebagai salah satu daerah di Provinsi Nusa Tenggara Barat, memiliki karakteristik sosial-budaya dan geografis yang unik. Berdasarkan observasi awal di beberapa SMP Negeri 5 Woja di wilayah ini, ditemukan bahwa pembelajaran sejarah masih banyak dilakukan secara konvensional dengan keterbatasan media pembelajaran. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan buku teks, sementara akses terhadap media digital belum dimanfaatkan secara optimal. Hal ini menyebabkan sebagian besar siswa kurang tertarik dengan pelajaran sejarah dan hanya belajar untuk memenuhi tuntutan ujian.

Selain itu, siswa SMP Negeri 5 Woja di Kabupaten Dompu sebagian besar sudah terbiasa menggunakan gawai untuk aktivitas sehari-hari, baik untuk komunikasi maupun hiburan. Kondisi ini justru dapat menjadi peluang bagi guru untuk menghadirkan media pembelajaran digital yang menarik, seperti Wordwall, agar siswa lebih termotivasi dan berminat dalam mempelajari sejarah. Dengan memanfaatkan teknologi yang dekat dengan kehidupan siswa, pembelajaran sejarah dapat lebih kontekstual, menyenangkan. Berdasarkan uraian di atas, terlihat jelas bahwa rendahnya minat belajar sejarah menjadi permasalahan utama yang perlu segera diatasi. Salah

satu alternatif solusi yang potensial adalah melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall. Sayangnya, penelitian yang secara khusus mengkaji pengembangan dan penerapan Wordwall dalam pembelajaran sejarah di SMP Negeri 5 Woja Kabupaten Dompu masih sangat terbatas.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model Borg dan Gall yang dimodifikasi. Model ini dipilih karena memberikan kerangka sistematis dalam mengembangkan sebuah produk pendidikan, menguji kelayakan, serta menilai efektivitas produk tersebut dalam pembelajaran. Tahapan yang dilalui dalam penelitian ini meliputi tujuh langkah utama, yakni analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan produk awal, validasi produk, uji coba terbatas, revisi, dan uji lapangan.

Tahap pertama adalah analisis kebutuhan yang dilakukan melalui observasi proses pembelajaran sejarah di salah satu SMP Negeri 5 Woja di Kabupaten Dompu, serta wawancara dengan guru sejarah dan siswa. Dari hasil analisis diperoleh informasi bahwa pembelajaran sejarah masih cenderung monoton dengan dominasi metode ceramah, penggunaan media yang terbatas pada buku teks, serta rendahnya minat siswa untuk mengikuti pembelajaran. Hasil tersebut kemudian dijadikan dasar untuk merancang media pembelajaran interaktif yang lebih menarik.

Tahap kedua adalah perencanaan, yakni penyusunan rancangan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall yang disesuaikan dengan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan materi sejarah kelas VIII dalam kurikulum yang berlaku. Media Wordwall yang dirancang meliputi beberapa jenis aktivitas seperti kuis pilihan ganda, teka-teki silang (crossword puzzle), permainan mencocokkan (matching games), serta soal benar-salah (true-false quiz).

Tahap ketiga adalah pengembangan produk awal, yaitu pembuatan media Wordwall berdasarkan rancangan yang telah disusun. Produk ini dirancang agar dapat diakses baik melalui komputer maupun perangkat seluler, sehingga siswa memiliki fleksibilitas dalam penggunaannya.

Tahap keempat adalah validasi produk, yang dilakukan oleh dua kelompok ahli. Ahli materi terdiri dari seorang dosen pendidikan sejarah dan seorang guru sejarah SMP Negeri 5 Woja yang menilai kesesuaian isi materi, kebenaran fakta sejarah, serta kesesuaian dengan kompetensi dasar. Ahli media terdiri dari seorang dosen teknologi pendidikan dan seorang praktisi pengembang media yang menilai aspek tampilan, keterbacaan, desain interaktif, serta kemudahan penggunaan. Hasil penilaian ahli dianalisis menggunakan teknik persentase untuk mengetahui tingkat kelayakan produk.

Tahap kelima adalah uji coba terbatas yang dilaksanakan pada sepuluh siswa kelas VIII. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui respon awal siswa terhadap media Wordwall, terutama dari segi keterbacaan instruksi, tingkat kesulitan soal, serta daya tarik tampilan. Masukan dari siswa pada tahap ini digunakan sebagai dasar revisi.

Tahap keenam adalah revisi produk, yang dilakukan berdasarkan saran dari ahli dan hasil uji coba terbatas. Beberapa perbaikan yang dilakukan antara lain penyederhanaan redaksi soal, penambahan variasi warna, serta pengaturan waktu permainan agar lebih proporsional dengan kemampuan siswa.

Tahap ketujuh adalah uji lapangan, yang dilakukan pada tiga puluh siswa kelas VIII dengan menggunakan desain one group pretest-posttest. Pada tahap ini, media Wordwall diterapkan dalam pembelajaran sejarah, kemudian dilakukan pengukuran minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Instrumen yang digunakan berupa angket minat belajar dengan skala Likert empat tingkat yang mencakup empat indikator, yaitu perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan aktif. Data penelitian dikumpulkan melalui angket, observasi, dan wawancara. Data kuantitatif dari angket dianalisis menggunakan teknik persentase dan perhitungan N-Gain untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa. Interpretasi N-Gain mengacu pada kategori yang dikemukakan oleh Hake (1999), yaitu tinggi ($g > 0,70$), sedang ($0,30 \leq g \leq 0,70$), dan rendah ($g < 0,30$). Sementara itu, data kualitatif dari observasi dan wawancara dianalisis secara deskriptif untuk melengkapi hasil temuan kuantitatif.

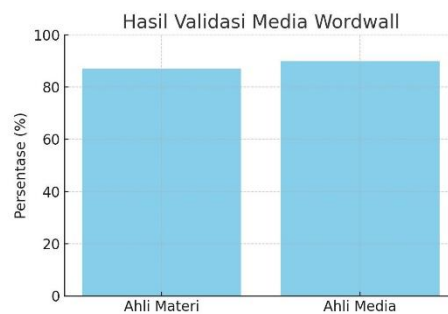
Untuk menjamin kualitas instrumen penelitian, dilakukan validitas isi melalui penilaian expert judgment oleh ahli pendidikan sejarah dan teknologi pendidikan. Sedangkan uji reliabilitas instrumen dilakukan dengan menggunakan rumus Cronbach's Alpha. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai Alpha lebih besar dari 0,70,

sebagaimana diungkapkan Arikunto (2019). Dengan desain penelitian ini, diharapkan diperoleh media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall yang layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa SMP Negeri 5 Woja pada mata pelajaran sejarah di Kabupaten Dompu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall yang dikembangkan untuk materi sejarah kelas VIII SMP. Media yang dibuat terdiri atas beberapa jenis permainan, di antaranya kuis pilihan ganda, matching games, true-false quiz, dan crossword puzzle. Semua konten dirancang sesuai dengan kompetensi dasar dalam kurikulum, dengan tujuan agar siswa dapat memahami materi sekaligus meningkatkan minat belajar melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Hasil validasi produk menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan. Validasi oleh ahli materi memperoleh persentase kelayakan sebesar 87% dengan kategori “sangat layak”. Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, kebenaran isi, dan kejelasan bahasa. Ahli media memberikan persentase kelayakan sebesar 90% dengan kategori “sangat layak”, terutama pada aspek tampilan desain, keterbacaan, variasi warna, dan kemudahan penggunaan. Hal ini menunjukkan bahwa media Wordwall yang dikembangkan sudah memenuhi standar isi maupun teknis, meskipun masih ada beberapa masukan untuk penyempurnaan seperti penyederhanaan redaksi soal dan pengaturan waktu permainan.



Gambar 1. Grafik Hasil Validasi Media

Pada tahap uji coba terbatas yang melibatkan sepuluh siswa, diperoleh respon positif. Sebagian besar siswa menyatakan senang menggunakan media Wordwall karena tampilannya menarik, mudah digunakan, dan berbeda dengan metode pembelajaran sejarah yang biasanya hanya menggunakan ceramah dan buku teks. Umpan balik dari siswa menunjukkan bahwa permainan kuis dan matching games sangat membantu mereka dalam memahami materi karena bersifat kompetitif sekaligus menyenangkan. Setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan ahli dan siswa, media kemudian diuji pada uji lapangan yang melibatkan tiga puluh siswa. Hasil angket minat belajar menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Sebelum penggunaan Wordwall, minat belajar siswa berada pada kategori sedang dengan rata-rata skor 63 dari 100.



Gambar 2. Grafik Hasil Peningkatan Minat Belajar Siswa

Setelah penerapan media Wordwall, skor meningkat menjadi 79 dengan gain score sebesar 0,43 yang termasuk dalam kategori sedang-tinggi. Dari keempat indikator minat belajar, peningkatan tertinggi terjadi pada indikator perasaan senang (28%), disusul indikator keterlibatan aktif (24%), ketertarikan (23%), dan perhatian (21%).

Observasi selama pembelajaran juga menunjukkan bahwa siswa tampak lebih aktif berpartisipasi, berani menjawab pertanyaan, serta lebih fokus dalam mengikuti kegiatan belajar. Guru yang mendampingi menyatakan bahwa Wordwall membantu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan memudahkan guru dalam mengukur pemahaman siswa secara langsung melalui hasil kuis yang ditampilkan secara real time.

Pembahasan

Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa pengembangan media Wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah. Peningkatan tersebut dapat dijelaskan melalui beberapa aspek.

Pertama, Wordwall mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Karakteristik permainan dalam Wordwall sesuai dengan kebutuhan siswa SMP Negeri 5 Woja yang cenderung menyukai aktivitas kompetitif, visual menarik, dan tantangan yang menstimulasi rasa ingin tahu. Hal ini sejalan dengan penelitian (Syahputera et al., 2024) yang menyatakan bahwa media berbasis game dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena memberikan pengalaman belajar yang tidak monoton.

Kedua, penggunaan Wordwall meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Media ini menuntut siswa untuk berpikir cepat, memilih jawaban, dan menyelesaikan tantangan dalam waktu tertentu. Kondisi tersebut mendorong siswa lebih fokus dan terlibat penuh dalam pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian (Oktavia & arwin, 2024) yang menunjukkan bahwa Wordwall mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran Ips.

Ketiga, Wordwall mendukung peran guru sebagai fasilitator. Dengan adanya media ini, guru tidak lagi menjadi pusat pembelajaran, melainkan berperan mengarahkan, memberi instruksi, dan memfasilitasi diskusi. Hal ini sesuai dengan pendekatan pembelajaran aktif yang ditekankan dalam Kurikulum Merdeka, di mana siswa didorong untuk lebih mandiri dalam membangun pengetahuan.

Keempat, Wordwall berkontribusi pada peningkatan minat belajar sejarah. Minat belajar tumbuh ketika siswa merasa senang, tertarik, dan terlibat aktif dalam pembelajaran (Inayati et al., 2023). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis Wordwall mampu memenuhi keempat indikator minat belajar tersebut. Dengan demikian, penggunaan Wordwall tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana motivasi yang membuat siswa lebih menghargai pentingnya mempelajari sejarah.

Dalam konteks Kabupaten Dompu, di mana pembelajaran sejarah sebelumnya masih didominasi metode konvensional, kehadiran media Wordwall terbukti mampu menjadi alternatif inovasi yang efektif. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah sampel terbatas. Selain itu, fokus penelitian hanya pada peningkatan minat belajar, belum sampai pada pengukuran hasil belajar kognitif maupun keterampilan berpikir kritis. Oleh karena itu, penelitian lanjutan perlu dilakukan dengan cakupan lebih luas serta mengkaji dampak penggunaan Wordwall terhadap aspek-aspek lain dalam pembelajaran sejarah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah di SMP 5 Woja Kabupaten Dompu. Media yang dikembangkan memperoleh kelayakan sangat baik dari aspek materi maupun media dengan persentase validasi ahli di atas 85%, sehingga dapat dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Tampilan visual yang menarik, variasi permainan yang beragam, serta kemudahan penggunaan menjadikan Wordwall sebagai media inovatif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik SMP. Penerapannya mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, kompetitif, dan interaktif, terbukti dari hasil angket yang menunjukkan peningkatan minat belajar siswa pada indikator perasaan senang, perhatian, ketertarikan, serta keterlibatan aktif, yang juga diperkuat oleh hasil observasi bahwa siswa lebih bersemangat, fokus, dan aktif selama kegiatan belajar berlangsung. Dengan demikian, Wordwall tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai media motivasi yang mampu mengurangi kejenuhan serta menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap sejarah. Meskipun penelitian ini masih terbatas pada pengukuran minat belajar tanpa mengkaji capaian kognitif dan keterampilan berpikir kritis, temuan ini menegaskan pentingnya inovasi media digital dalam pembelajaran abad ke-21, khususnya di daerah yang masih didominasi metode

konvensional. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan melibatkan sampel lebih luas dan menelaah pengaruh Wordwall terhadap dimensi pembelajaran lainnya. Secara keseluruhan, Wordwall layak dijadikan alternatif inovasi pembelajaran sejarah karena terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa sekaligus mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang berorientasi pada pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Daftar Pustaka

- Anugrah, A., Istiningsih, S., Zain, M. I., & Kunci, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara. *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 208–216.
- Cahyani Hidayah, N., Fajriyah, K., & Kartinah. (2023). Analisis Minat Belajar Siswa Melalui Media Gambar Siswa Kelas 2 Sdn Sawah Besar 01. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3966–3976. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1239>
- Chandra, M. P., Lubis, M. A., Studi, P., & Jambi, U. (2023). 1, 2, 3. 6(2), 109–119.
- Firmansyah, H. (2024). Pengaruh Penggunaan Teknologi Digital dalam Pembelajaran Sejarah Terhadap Berpikir Sejarah. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 7704–7714.
- Hafiz, M. (2023). PERANAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM Muhammad Hafiz INTEGRASI: *Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan pemahaman masyarakat terhadap sejarah dan kebudayaan . Sebagai bagian integral dari proses proses pembelajaran dan meningga*. 1(2), 75–86.
- Hartutik, H., & Aprilia, R. (2024). Pengembangan Wordwall: Inovasi Media Pembelajaran Digital Terintegrasi. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1525–1540. <https://ssed.or.id/contents/article/view/564>
- Inayati, I., Arcana, I. N., Susetyo, A. E., & Kuncoro, K. S. (2023). Pengembangan Kuis dan Game Edukasi Menggunakan Wordwall pada Pembelajaran Daring Materi Persamaan Nilai Mutlak Bentuk Linear. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 77–82.
- Novyanti, Dewi, H. I., & Winata, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kreativitas Kognitif Anak Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Instruksional*, 4(1), 27–33.
- Oktavia, santi, & arwin. (2024). Pengembangan Media Wordwall Pada Pembelajaran IpaKelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10, 197–210.
- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Wulansari, L. N. A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 2(2), 135–148. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/social-pedagogy>
- Pendidikan, F. I., & Pendidikan, F. I. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL PADA MATA PELAJARAN IPA GUNA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SD Abstrak*. 931–940.
- Purni, T. (2023). Pentingnya Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Yang Berkarakter. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah*, 2(1), 190–197. <https://doi.org/10.22437/krinok.v2i1.24723>
- Syahputera, A., Misdalina, M., & Septeyawan, B. Z. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Materi Bangun Datar SD Development Of Wordwall Based Learning Media Two Dimensional Figure Material SD. *Jurnal EduTech*, 10(2), 2442–7063.
- Yanti, A. D., & Puspasari, D. (2024). Peran Minat dalam Pembelajaran (Studi pada Siswa SMK). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 3384–3402. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7258>