

## **Penerapan Media Wordwall Terhadap Minat Literasi dan Motivasi Belajar Siswa SMP Pada Materi Himpunan**

**Nabil Rullah** ✉, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

**Yuli Fitrianti**, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

**Arvin Efriani**, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

✉ [mr.rullah1011@gmail.com](mailto:mr.rullah1011@gmail.com)

---

**Abstract:** This research aims to determine the application of Wordwall-based learning media on the literacy interest and learning motivation of junior high school students in mathematics on the topic of sets. The research used is a type of quantitative research with a descriptive approach. The research sample consists of 30 students from class VIII.5 of SMP 40 PALEMBANG. Data collection techniques were conducted through questionnaires. The collected data were analyzed descriptively to see students' interest in mathematical literacy and their learning motivation. The results of the study show that 86% students' literacy interest and 84% learning motivation in mathematics learning using Wordwall media are categorized as very good.

**Keywords:** Set, interest in mathematical literacy, learning motivation, wordwall

---

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran berbasis Wordwall terhadap minat literasi dan motivasi belajar siswa SMP dalam mata pelajaran matematika pada materi himpunan. Penelitian yang di gunakan merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Sampel penelitian terdiri dari 30 siswa kelas VIII.5 SMP 40 PALEMBANG. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif guna melihat minat siswa dalam literasi matematika dan motivasi belajar mereka. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa minat literasi 86% dan motivasi belajar siswa 84% pada pembelajaran matematika menggunakan media Wordwall terkategori sangat baik.

---

**Kata kunci:** Himpunan, minat literasi matematika, motivasi belajar, wordwall

---

**Received** 9 Juni 2025; **Accepted** 19 Juni 2025; **Published** 20 Juli 2025

**Citation:** Rullah, N., Fitrianti, Y., & Efriani, A. (2025). Penerapan Media Wordwall Terhadap Minat Literasi dan Motivasi Belajar Siswa SMP Pada Materi Himpunan. *Jurnal Jendela Matematika*, 3 (02), 111-119.



Copyright ©2025 Jurnal Jendela Matematika

Published by CV. Jendela Edukasi Indonesia. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Non Commercial-Share Alike 4.0 International License.

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini berjalan dengan sangat cepat hingga berdampak pada semua aspek kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Oleh karena itu, tantangan bagi seorang guru semakin berat, tidak hanya berperan sebagai tenaga profesional tetapi juga di harapkan untuk bisa menyesuaikan serta memanfaatkan teknologi serta proses belajar mengajar. Sekarang, pemerintah sedang melaksanakan kurikulum terbaru di sebut Kurikulum merdeka yang di implementasikan secara bertahap dalam pembelajaran. Kurikulum Merdeka (Saku, n.d.) adalah kurikulum yang menawarkan variasi luas dalam pembelajaran intrakuliakuler, memungkinkan optimalisasi konten sehingga dapat memahami konsep secara mendalam dan meningkatkan kompetensinya. Dalam dunia pendidikan, terkhususnya pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan meningkatkan daya tarik pembelajaran. Kemajuan teknologi yang sangat cepat dapat menciptakan individu berkualitas sekaligus meningkatkan pemahaman mereka tentang proses pembelajaran (Bela Vista et al., 2023). Salah satu inovasi yang terlihat yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis digital contohnya Wordwall, yang melihatkan berbagai permainan edukatif untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran (Pamungkas et al., 2021).

Game Wordwall memiliki banyak keunggulan, seperti fitur yang beragam dan fleksibilitas tinggi. Sebagai permainan interaktif, Wordwall mampu menarik perhatian siswa dan dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran. Selain itu, platform ini mendorong kreativitas, membangun kerja sama antar siswa, dan memiliki mekanisme penggunaan yang cukup sederhana. Selain kelebihanannya, masih ada beberapa aspek yang bisa menjadi tantangan. Pembuatan game dalam Wordwall bisa memakan waktu lumayan lama, dan siswa sering kali sangat antusias, guru mungkin menghadapi tantangan dalam menjaga ketertiban di kelas. Selain itu, jika ingin menggunakan aplikasi Wordwall, diperlukan perangkat tertentu yang tidak selalu mudah dibawa ke berbagai tempat (Jerman et al., 1835). Media pembelajaran adalah semua aspek yang dimanfaatkan untuk memberikan atau mengungkapkan materi pembelajaran atau pesan agar hasil pembelajaran dapat di raih. Menurut (Rembulan Permata Octalia, Nur Rizal, 2021) Media pembelajaran yang menggunakan teknologi berupa perangkat lunak dikenal sebagai media pembelajaran digital. Dengan kata lain, ini adalah cara belajar yang menggabungkan teknologi untuk membantu proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan efisien. Berdasarkan berbagai teori, media pembelajaran mencakup segala jenis perangkat, baik hardware maupun software, yang dirancang dan digunakan untuk mendukung proses belajar.

Minat literasi belajar adalah tekanan yang terdapat dalam diri seseorang untuk melaksanakan kegiatan belajar guna memperkaya pengetahuan, mengasah keterampilan, dan menambah pengalaman. Minat ini muncul karena adanya rasa ingin tahu dan keinginan untuk memahami sesuatu, yang kemudian mendorong serta mengarahkan peserta didik agar lebih serius dalam belajar. Selain itu, kecenderungan untuk belajar dipengaruhi oleh motivasi untuk meraih prestasi dan hasil belajar yang terbaik (Pratiwi & Muhaiminah Jalal, 2025). Ketika siswa mempunyai minat dalam belajar, mereka akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru karena merasa tertarik terhadap bahan ajar yang disampaikan. Sebaliknya, jika siswa tidak memiliki minat atau ketertarikan, mereka cenderung enggan dan malas untuk belajar. Akibatnya, mereka mungkin bergantung pada bantuan orang lain dalam mengerjakan tugas, kurang mampu berpikir secara mandiri dan orisinal, tidak kreatif, serta kurang memiliki inisiatif dalam belajar (Nurhayati & Nasution, 2022).

Motivasi adalah salah satu peran penting dalam menentukan keberhasilan seseorang dalam proses belajar. Ketika seseorang memiliki dorongan yang kuat untuk belajar, mereka cenderung lebih tekun, fokus, dan tidak mudah menyerah dalam

menghadapi tantangan akademik. Sebaliknya, jika seseorang kurang memiliki motivasi yang cukup, maka kemungkinan besar mereka akan merasa sulit untuk mempertahankan semangat belajar, sehingga hasil yang dicapai pun menjadi kurang optimal. Oleh karena itu, memiliki motivasi yang kuat dapat menjadi kunci utama dalam mencapai keberhasilan dalam pendidikan (Maulani et al., 2022). Salah satu penyebab rendahnya motivasi siswa adalah kurangnya inovasi dari guru dalam memanfaatkan teknologi pendidikan secara optimal. Untuk mengatasi masalah ini, perlu diterapkan media pembelajaran yang interaktif. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis memiliki berbagai manfaat, seperti menyampaikan materi dengan lebih jelas dan menarik, meningkatkan kualitas literasi belajar siswa, serta menanamkan sikap positif dan motivasi terhadap pembelajaran (Permana, 2022).

Oleh Sebab itu peneliti tertarik untuk meneliti terkait motivasi dan minat belajar pada pembelajaran matematika menggunakan media Wordwall. Wordwall adalah platform belajar interaktif gunanya memungkinkan guru bisa membuat berbagai jenis kuis dan game edukatif. Games dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa (Nabilah & Warmi, 2023). Penerapan Wordwall dalam pembelajaran telah terbukti efektif terhadap menambahkan motivasi belajar siswa (Wulandari Wangi Ni Kadek, 2024). Misalnya, seseorang telah penelitian memperlihatkan sebab penerapan media Wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan (Pamungkas et al., 2021). Demikian pula, penelitian oleh (Wulandari Wangi Ni Kadek, 2024) menemukan bahwa penerapan Wordwall mempunyai pengaruh positif dan penting dalam motivasi belajar siswa kelas VIII. Namun, meskipun terdapat beberapa penelitian yang menunjukkan efektivitas Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar, masih terbatas penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruhnya terhadap penerapan pembelajaran yang berbasis Wordwall dapat mengembangkan kemampuan literasi matematika siswa, terutama pada materi himpunan. Literasi matematika bukan hanya mencakup kemampuan menghitung, tetapi juga kemampuan memahami, mengartikan, dan menerapkan konsep matematika dalam berbagai konteks.

Dalam konteks pembelajaran matematika, khususnya pada materi himpunan, pemahaman konsep yang abstrak sering kali menjadi tantangan bagi siswa. Penerapan media interaktif seperti Wordwall dapat mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep tersebut dengan bantuan pendekatan yang lebih menyenangkan dan partisipatif. Materi himpunan adalah bagian penting yang harus dipelajari menggunakan matematika. Himpunan merupakan kelompok atau kumpulan benda atau objek yang dapat diidentifikasi dengan jelas (Harisma et al., 2023). Sebagai contoh, kumpulan bilangan-bilangan ganjil adalah himpunan karena bilangan ganjil dapat dideskripsikan dengan jelas. Sebaliknya, kumpulan cowo bijaksana bukanlah sebuah himpunan karena definisi bijaksana bersifat relatif dan semua orang itu tidak sama. Kompetensi yang harus dicapai dalam mempelajari materi himpunan meliputi menjelaskan konsep himpunan dan melakukan operasi biner terhadap himpunan dalam konteks masalah, serta menyelesaikan permasalahan yang relevan menggunakan himpunan. Materi himpunan merupakan bagian penting yang perlu dipelajari dalam matematika. Memahami materi himpunan memerlukan penguasaan konsep dasar dalam pembelajaran. Di tingkat SMP/MTs, siswa mempelajari berbagai konsep dalam himpunan, seperti himpunan semesta, himpunan bagian, dan jenis himpunan lainnya. Namun demikian, banyak siswa terus menganggap materi ini sulit (Kadita et al., 2024).

Tujuan dari pendidikan matematika adalah untuk mengasah kemampuan berpikir kritis siswa, mengajarkan mereka cara berpikir kritis, mengajarkan mereka tentang rumus-rumus, dan mengajarkan mereka cara berpikir kritis untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan matematika. Pada kenyataannya, matematika adalah mata pelajaran yang dipelajari dan dipatuhi oleh siswa. Salah satu faktor yang berkontribusi terhadap kesulitan siswa dalam pelajaran matematika adalah kurangnya kepercayaan diri siswa terhadap kemampuan mereka sendiri dan keyakinan mereka bahwa hanya orang yang bisa yang dapat mengerjakan tugas tersebut yang dapat melakukannya. Masalah-

masalah yang muncul tidak sepenuhnya merupakan hasil dari upaya guru di kelas pada saat mengajar matematika. Dalam konteks ini, peran guru sebagai mentor cukup penting, guru harus memberikan pengajaran yang menarik bagi siswa, terutama di kelas matematika. Karena ini dapat mendorong siswa untuk meningkatkan pembelajaran matematika mereka (Azahra & Fathurohman, 2025).

Berdasarkan uraian diatas, maka penelitian ini gunanya untuk: (1) mengetahui penerapan penggunaan media pembelajaran berbasis Wordwall terhadap kemampuan literasi matematika pada materi himpunan; (2) meneliti pengaruh media Wordwall terhadap motivasi belajar siswa pada memahami konsep dasar himpunan, seperti anggota, jenis-jenis himpunan, dan operasi himpunan; serta (3) mengkaji hubungan antara kemampuan minat literasi dan motivasi belajar matematika siswa setelah diterapkannya pembelajaran berbasis Wordwall pada topik himpunan. Materi himpunan sering kali dianggap abstrak oleh siswa, sehingga membutuhkan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif (Moniy et al., 2024). Wordwall sebagai media digital berbasis game terbukti mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep secara lebih konkret. Selain itu, Website Wordwall efektif diterapkan dalam pembelajaran dan sanggup meningkatkan minat literasi dan motivasi belajar siswa pada pelajaran matematika. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih terhadap bagaimana Wordwall dapat mempengaruhi dua aspek penting dalam proses pembelajaran, yaitu literasi matematika dan motivasi belajar, khususnya pada materi himpunan (Lubis & Nuriadin, 2022).

## METODE

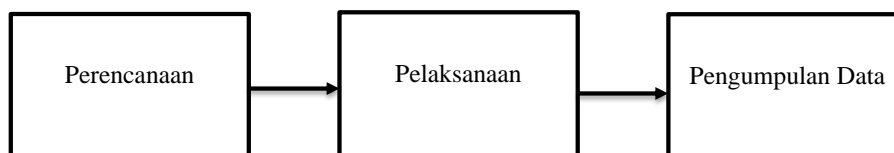
Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk memperoleh dan menggali informasi (Renata et al., 2024). Penelitian ini bertujuan untuk menampilkan gambaran dan deskripsi yang jelas mengenai objek yang sedang dikaji, sehingga kesimpulan yang diperoleh dapat lebih objektif dan akurat (Saniah, Siti Lilis & Heni, 2021). Proses penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan utama, yaitu **perencanaan, pelaksanaan, pengumpulan data, dan penarikan kesimpulan**. Dalam pengumpulan data, digunakan teknik penyebaran angket untuk mendapatkan respon dari partisipan, untuk mendapatkan respon siswa pada pembelajaran berbasis wordwall yang digunakan pada materi himpunan.

Penelitian dilaksanakan guna melihat bagaimana penerapan media Wordwall terhadap minat literasi dan motivasi belajar mata pelajaran matematika pada siswa kelas VIII.5 di SMP Negeri 40 Palembang. Sebelum mengumpulkan data dari angket, peneliti lebih awal memberikan penjelasan singkat tentang materi himpunan serta contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, siswa diberikan kesempatan untuk mengerjakan beberapa soal melalui platform Wordwall sebagai bagian dari penerapan pembelajaran. Data yang terkumpul meliputi hasil angket, kemudian diamati dan di pahami menggunakan skala Likert sebagai alat penelitian.

Perhitungan skala Likert digunakan untuk menginterpretasikan skor dan memahami dampak dari penggunaan Wordwall terhadap motivasi belajar siswa. Skala likert ini gunanya untuk mengamati dan memahami pandangan serta sikap seseorang atau kelompok orang terhadap suatu kejadian sosial. kala Likert dikatakan memiliki variabel yang diukur secara metrik dan sering digunakan sebagai dasar dalam perencanaan suatu proyek (Tunissa et al., 2021). Instrumen yang digunakan biasanya berupa pertanyaan atau pernyataan, dengan skala yang bisa bersifat ordinal atau interval. Umumnya respon untuk item dalam pertanyaan skala berupa kata-kata yaitu : (1) Sangat Kurang, (2) Kurang Baik, (3) Cukup Baik, (4) Baik, (5) Sangat Baik. Ataupun bisa berupa kata lain seperti kurang, sangat kurang, cukup, baik dan sangat baik.

**TABEL 1.** Penilaian Kategori Nilai Skala Likert

Nilai Akhir	Kategori
81 - 100	Sangat Baik
61 - 80	Baik
41 - 60	Cukup Baik
21 - 40	Kurang
0 - 20	Sangat Kurang

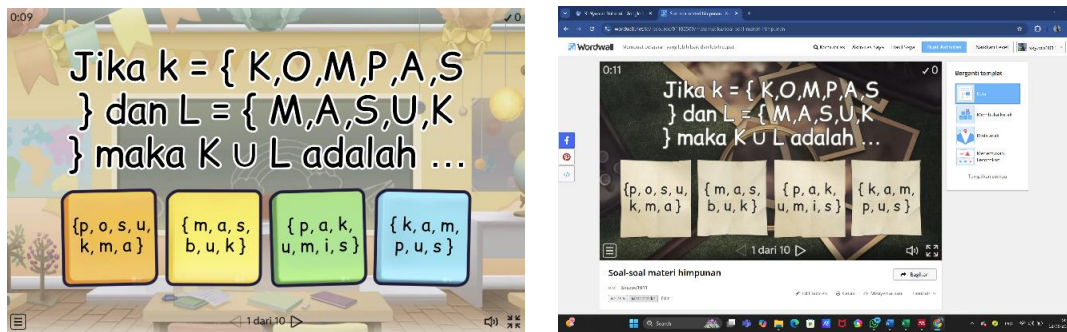
**GAMBAR 1.** Alur Langkah Penelitian

## HASIL PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan mengumpulkan informasi atau data dalam suatu penelitian yaitu, angket. Setelah penerapan pembelajaran pada hari Selasa, 29 April 2025, Dapat dideskripsikan ada beberapa tahapan yang telah disusun oleh Peneliti, yaitu **1) Perencanaan(planning)**, Peneliti merumuskan tujuan utama dari kegiatan, yaitu melakukan observasi untuk meninjau aktivitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran berlangsung mata pelajaran matematika pada materi Himpunan. Setelah tujuan ditentukan, subjek penelitian dipilih adalah siswa kelas VIII.5 SMP Negeri 40 Palembang dalam proses pembelajaran matematika pada materi Himpunan. Instrumen peneliti pun disiapkan, yaitu lembar angket. Penelitian ini dilakukan selama 1 hari, pada tanggal 29 April 2025 di ruang kelas yang telah dilengkapi akses internet dan perangkat teknologi pendukung. **2) Pelaksanaan(acting)**, Peneliti menyampaikan materi himpunan menerapkan metode konvensional berupa ceramah, tanya jawab dan latihan soal. Peneliti menjelaskan materi secara langsung di depan kelas, menggunakan ppt, papan tulis dan buku sebagai media utama. Setelah penyampaian materi selesai, guru menerapkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Wordwall, yaitu platform kuis daring yang bersifat interaktif, menampilkan soal berbasis visual, dengan sistem penilaian langsung serta bisa bermain game apabila jawaban siswa benar. Pada tahap ini, Siswa diminta mengakses kuis interaktif melalui perangkat teknologi yang telah disiapkan sekolah yang terhubung ke internet. Kemudian peneliti memberikan cara mengakses kuis interaktif. Siswa dapat bermain game apabila jawaban mereka benar dan siswa juga dapat melihat langsung skor yang mereka dapatkan setelah menjawab semua soal. Siswa juga dapat memahami manfaat penggunaan teknologi untuk belajar. **3) Pengumpulan Data(collection data)**, Data yang diperoleh dari angket dikumpulkan dan dianalisis membantu menginterpretasikan motivasi belajar dan minat literasi serta di representasikan dengan penilaian kategori skor skala likert.

Media pembelajaran berbasis website Wordwall tidak hanya berfungsi sebagai alat interaktif, tetapi juga mendukung perancangan serta peninjauan penilaian dalam proses pembelajaran. Berikut langkah-langkah penggunaannya: 1) Langkah pertama mulai mengakses situs <https://wordwall.net/> dan mendasftarkan akun dengan mengisi data yang diminta, 2) Pilih opsi "Create Activity" lalu tentukan template yang tersedia sesuai kebutuhan, 3) Masukan judul dan deskripsikan kuis yang ingin dibuat, 4) Materi yang telah disusun kemudia diperkaya dengan memilih jenis permainan yang sesuai sebagai

bagian dari media pembelajaran, 5) Tahap akhir yaitu setelah selesai menyusun permainan, klik "Done" untuk menyelesaikan pembuatan.



**GAMBAR 2.** Tampilan Wordwall Design Motivasi

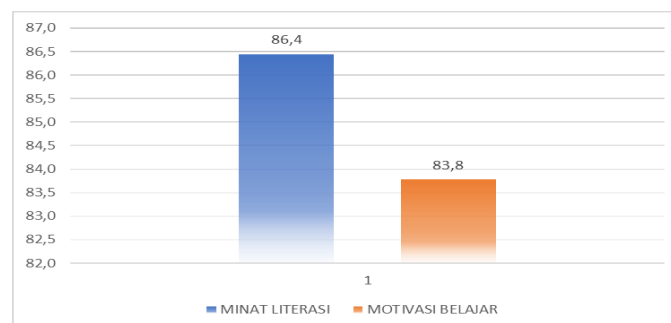
Berikut ini adalah data hasil angket yang diisi oleh 30 siswa mengenai penggunaan pembelajaran berbasis Wordwall dalam meningkatkan minat literasi dan motivasi belajar matematika siswa SMP pada materi himpunan.

**TABEL 2.** Angket Minat Literasi Dan motivasi belajar

Aspek	Indikator	Persentase	Terkategori	Rerata
Minat literasi				
1	Wordwall memberikan umpan balik yang membantu saya memahami kesalahan dalam mengerjakan soal.	89%	Sangat baik	85%
2	Saya merasa latihan soal di Wordwall membantu saya mengingat materi lebih baik.	85%	Sangat baik	
3	Saya ingin terus menggunakan Wordwall dalam pembelajaran matematika.	85%	Sangat baik	
Motivasi belajar				
1	Saya merasa lebih termotivasi belajar himpunan dengan menggunakan Wordwall.	82%	Sangat baik	85%
2	Penggunaan Wordwall membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.	85%	Sangat baik	
3	Saya lebih aktif dalam belajar ketika menggunakan Wordwall.	85%	Sangat baik	

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil data yang sudah di analisis , temuan dalam penelitian ini dapat di lihat pada diagram berikut.



**GAMBAR 3.** Tampilan Wordwall Design Motivasi

Gambar 3, Hasil respon tertinggi yaitu 87% terkategori sangat baik terdapat pada elemen **Minat Literasi**, Ini artinya penggunaan Wordwall dalam pembelajaran matematika berhasil menarik minat siswa dan membuat mereka lebih terlibat. Siswa merasa Wordwall membantu mereka memahami kesalahan saat mengerjakan soal, mengingat materi dengan lebih baik, dan ingin terus menggunakannya dalam proses belajar. Ketiga hal ini menunjukkan bahwa Wordwall bukan hanya membuat belajar jadi lebih menyenangkan, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih tertarik dan aktif dalam memahami materi matematika. **Motivasi belajar**, Penggunaan Wordwall terhadap pembelajaran himpunan terbukti sanggup meningkatkan motivasi siswa dalam belajar matematika hingga mencapai 84% terkategori sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari beberapa indikator seperti meningkatnya rasa termotivasi siswa dalam belajar himpunan, meningkatnya ketertarikan siswa karena pembelajaran menjadi lebih menarik, serta meningkatnya keaktifan siswa dalam proses belajar. Wordwall memberikan pembelajaran belajar yang menyenangkan dan interaktif, yang tidak hanya membuat siswa lebih fokus, tetapi juga lebih aktif dalam memahami materi yang disajikan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran matematika pada materi himpunan, berhasil meningkatkan minat literasi siswa. Hal ini terlihat dari antusias siswa yang merasa terbantu memahami materi, mengingatkan konsep dengan lebih baik, dan tertarik untuk terus menggunakan media ini dalam proses belajar. Temuan ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh (Pratiwi & Muhaiminah Jalal, 2025), bahwa minat belajar tumbuh dari rasa ingin tahu dan ketertarikan terhadap materi.

Selain itu, Wordwall juga berperan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan data angket, siswa merasa tertarik, aktif dan termotivasi saat belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat (Maulani et al., 2022) yang menekankan pentingnya motivasi dalam mencapai keberhasilan belajar. Sejalan dengan penelitian berjudul *Penerapan Media Wordwall terhadap Minat Literasi dan Motivasi Belajar Siswa SMP Pada Materi Himpunan*, penggunaan pembelajaran berbasis Wordwall terbukti dapat menjadi inovasi pada pembelajaran matematika, meningkatkan minat literasi dan motivasi belajar serta keterlibatan siswa dalam memahami materi (Nisa & Susanto, 2022). Selain praktis dan terjangkau, media pembelajaran berbasis website Wordwall menawarkan beragam metode untuk menyampaikan materi dan soal. Guru dapat memanfaatkannya sebagai alternatif dalam menyajikan pelajaran dengan variasi yang lebih menarik (Nissa & Renoningtyas, 2021). Menurut penelitian oleh (Saniah, Siti Lilis & Heni, 2021) penerapan media pembelajaran Wordwall dapat memperlancar pemahaman materi bagi siswa. Hal ini terlihat dari sikap positif siswa yang lebih aktif dan sangat antusias dalam proses pembelajaran, sehingga berkontribusi terhadap hasil belajar yang lebih memuaskan.

## SIMPULAN

Berdasarkan analisis data, didapatkan bahwa minat literasi dan motivasi dalam penerapan pembelajaran berbasis Wordwall terkategori sangat baik, hal ini didapatkan dari analisis angket yaitu, minat literasi 86% dan motivasi siswa 84%. Siswa tampak antusias dan aktif selama proses belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Azahra, A., & Fathurohman, M. (2025). *PENGUNAAN MEDIA INTERAKTIF WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA SMP KELAS VII C DI SMP NEGERI 2 MENES*. 6(1), 21–29.
2. Bela Vista, E. R., Chasanatun, F., & Kustini, K. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Iv Melalui Media Game Online Wordwall Pada Mata Pelajaran Ppkn. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 7(2), 271–279.

- <https://doi.org/10.36379/autentik.v7i2.357>
3. Harisma, S. N., Fitriani, N., Nurfauziah, P., Siliwangi, I., Terusan, J., & Sudirman, J. (2023). Kesalahan Siswa Mts Dalam Memahami Soal Tes Pada Materi Himpunan Berdasarkan Taksonomi Bloom Level Kognitif. *JPMI- Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 6(2614–2155), 1045–1054. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i3.17517>
  4. Jerman, B., Putri, E. E., & Saleh, N. (1835). *Media Pembelajaran Word Wall dalam Meningkatkan*.
  5. Kadita, D., Husaeni, H., & Arifin, F. (2024). *Analisis Kesulitan Belajar dan Solusinya Terhadap Mata Pelajaran Matematika Materi Himpunan Pada Siswa. 2*, 113–130.
  6. Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884–6892. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3400>
  7. Maulani, S., Nuraisyah, N., Zarina, D., Velinda, I., Aeni, A. N., Guru, P., Dasar, S., & Pendidikan, U. (2022). *Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar Siswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia Judul Bahasa Inggris. 2*(1), 19–26.
  8. Moniy, Y. R., Hamid, H., & Noviyanti, M. (2024). Pengaruh model pembelajaran teams games tournament (TGT) berbasis wordwall terhadap kemampuan literasi matematika dan motivasi belajar siswa SMA pada materi program linier. *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 13(1), 138–157. <https://doi.org/10.33387/dpi.v13i1.7893>
  9. Nabilah, N. P., & Warmi, A. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Games terhadap Motivasi Belajar Matematika di Kelas VIII SMPN 2 Jalancagak. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 4(2), 1454–1464.
  10. Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). *Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. 7*(1), 140–147.
  11. Nurhayati, & Nasution, J. S. (2022). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Pada Siswa Kelas Viii Smpit Fajar Ilahi Batam. *Jurnal AS-SAID*, 2(1), 100–115.
  12. 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>
  13. Permana, S. P. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. 6*(5), 7831–7839.
  14. Pratiwi, A., & Muhaiminah Jalal. (2025). ENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 41/1 DESA KUAP. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 5(2), 1–51.
  15. Rembulan Permata Octalia, Nur Rizal, H. S. A. S. A. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS GAME CHALLENGES UNTUK MENINGKATKAN COMPUTATIONAL THINKING DALAM PEMBELAJARAN MANDIRI SEBAGAI UPAYA. 149–166*.
  16. Renata, Z., Oktavia, I., Irawan, D., Naji, A., Pebrianto, A., & Nurhidayati, L. (2024). *Efektivitas penggunaan media games edukasi berbasis teknologi: wordwall terhadap motivasi belajar siswa. 4*, 322–330.
  17. Saku, B. (n.d.). *Kurikulum*.
  18. Saniah, Siti Lilis & Heni, P. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di SD Bakung III. *Jurnal Hasil Pemikiran, Penelitian, Dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan*, 8(2), 76–80.
  19. Tunissa, I. F., Salamah, S., Wiramanggala, A. N., Aprilianti, A. D., & Aeni, A. N. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN MENELADANI KEPEMIMPINAN UMAR BIN KHATTAB DI KELAS 6 SD Siti Salamah Ayu Nabila Wiramanggala Alda Dwi Aprilianti Ani Nur Aeni*



PENDAHULUAN Kepemimpinan merupakan sebuah proses mempengaruhi yang berlangsung dari satu orang kepada orang lain. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*.

20. Wulandari Wangi Ni Kadek, F. D. A. I. G. (2024). Jurnal Inovasi Pendidikan. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1), 52-61.  
<https://journalpedia.com/1/index.php/jip/article/view/1285>

## PROFIL SINGKAT

**Nabil Rullah** adalah mahasiswa program studi pendidikan matematika, fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Fatah. Ia juga aktif dalam himpunan mahasiswa di tingkat program studi.

**Arvin Efriani** adalah dosen program studi pendidikan matematika, fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Fatah. Ia juga merupakan sekretaris program studi sekaligus dosen pengampu mata kuliah "karya tulis ilmiah"

**Yuli Fitrianti** adalah dosen program studi pendidikan matematika, fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Fatah. Ia juga merupakan ketua program studi sekaligus dosen pembimbing artikel ini.