

ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SDN PARSANGA IV

Miftahol Rosiqin

Universitas PGRI Sumenep
miftaholrosiqin9@gmail.com

Agung Wibowo Nursuhandi

Universitas PGRI Sumenep
agung2703@gmail.com

Article History:

Received: Nopember 29, 2025;

Accepted: Januari 15, 2026;

Published: Februari 20, 2026;

Abstract. *This study aims to analyze the use of wordwall media to increase students' interest in learning Indonesian language lessons at SDN Parsanga IV. The research method used is descriptive qualitative method which aims to provide an in-depth description of experiences and perceptions related to the phenomenon to be studied. Qualitative data acquisition was carried out by observation, interview, and documentation. This research was conducted at SDN Parsanga IV. The results showed that the use of wordwall media in Indonesian language lessons was able to attract students' interest in learning which could be seen from the increase in student activeness and involvement during the learning process. Indonesian language learning on the material of majas and stylistics which was originally difficult to understand by students because students were less focused during the learning process has now turned into fun and interesting because the wordwall display is able to attract students' attention with a variety of templates.*

Keywords:

*Analysis, Wordwall Media,
Increase, Learning Interest*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media *wordwall* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Parsanga IV. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk memberikan deskripsi secara mendalam mengenai pengalaman dan persepsi terkait dengan fenomena yang ingin diteliti. Perolehan data kualitatif dilakukan dengan kegiatan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Parsanga IV. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *wordwall* pada pelajaran Bahasa Indonesia mampu menarik minat belajar siswa yang dapat dilihat dari peningkatan keaktifan dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran bahasa Indonesia pada materi majas dan gaya bahasa yang semula sulit dimengerti oleh siswa karena siswa kurang fokus pada saat pembelajaran berlangsung kini berubah menjadi menyenangkan dan menarik sebab tampilan *wordwall* yang mampu menarik perhatian siswa dengan variasi templatnya yang beragam.

A. PENDAHULUAN

Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”(Ujud, Nur, Yusuf, Saibi, & Ramli, 2023).

Pendidikan menjadi fondasi utama dalam mengembangkan karakter dan kemampuan individu. Pada tingkat pendidikan dasar, minat belajar siswa dapat memainkan peranan kunci dalam menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran. (Zihura et al., 2024) Menjelaskan bahwa minat belajar berhubungan erat dengan partisipasi aktif siswa. Minat belajar yang tinggi dapat mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. (Zulaiha, Sari, Rahmat, Azzahra, & Lestari, 2024) Menyatakan bahwa minat belajar yang tinggi meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Namun, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mempertahankan minat belajarnya, terutama dalam pelajaran yang dianggap sulit atau kurang menarik.

Minat belajar mempengaruhi sikap siswa terhadap proses belajar. Para siswa mempunyai keinginan belajar yang kuat sehingga dapat menimbulkan sikap positif terhadap belajar, misalnya rasa ingin tahu yang kuat, keberanian menghadapi tantangan, serta kemauan untuk belajar dan berkembang secara terus menerus. Hal ini dapat membuat siswa lebih mampu menghadapi perubahan, mengatasi hambatan dan mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan (Sarbaitinil, Muzakkir, Muhammad Yasin, Irfan Sepria Baresi, & Muhammadong, 2024). Minat untuk belajar mempunyai peranan yang sangat signifikan dalam proses pendidikan secara keseluruhan. Ketertarikan yang tinggi tidak hanya mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, tetapi juga merupakan faktor kunci

dalam mencapai prestasi akademis yang terbaik. Ketertarikan yang kuat terhadap materi pelajaran dapat membuat siswa lebih fokus, rajin, dan berusaha lebih keras untuk memahami dan menguasai apa yang diajarkan (Muslih dkk., 2024).

Minat belajar siswa merupakan faktor krusial dalam mencapai tujuan pendidikan. Siswa yang memiliki minat tinggi cenderung lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan prestasi akademik mereka. Namun, banyak tantangan yang dihadapi oleh para pendidik dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan memotivasi siswa. Dalam konteks ini, pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai alat perantara dari pemberi informasi kepada penerima informasi yaitu dari guru kepada siswa, tujuannya adalah untuk memberikan rangsangan kepada siswa agar mereka termotivasi dan mampu mengikuti proses belajar mengajar dengan penuh dan bermakna (Oktavia & Apriningrum, 2024). Sedangkan menurut (Isman, Okra, Zakir, & Efriyanti, 2023) media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu siswa belajar, alat ini berisi tentang materi pelajaran dan ditempatkan dilingkungan belajar siswa untuk mendorong mereka untuk belajar lebih baik. media pembelajaran dapat berupa berbagai macam objek yang digunakan untuk menyampaikan pelajaran dan menarik minat, pikiran, perasaan, serta perhatian siswa agar mereka dapat mencapai tujuan belajar yang diinginkan.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, karena mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi pengajaran. Dengan menggunakan berbagai jenis media, seperti buku, video, dan teknologi digital, siswa dapat lebih mudah memahami materi dan terlibat aktif dalam pembelajaran. media pembelajaran tidak hanya membantu menyampaikan

informasi dengan cara lebih menarik, tetapi juga mendukung berbagai gaya belajar siswa. Oleh karena itu, pemilihan media yang tepat sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa, dan dapat mendorong siswa untuk mencapai prestasi yang lebih baik.

Dari hasil wawancara bersama bapak H didapatkan penjelasan bahwasanya di kelas V saat melakukan proses pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kurang berminat dan kurang terlibat aktif didalamnya, sehingga siswa merasa kurang tertarik terhadap materi yang disampaikan oleh guru karena mereka merasa pembelajaran yang dilakukan terlalu monoton dan membosankan yang menyebabkan siswa merasa sulit memahami materi pelajaran. Lalu beliau juga menyampaikan bahwasanya siswa di kelas V memiliki gaya belajar yang berbeda-beda naun, siswa di kelas mayoritas menyukai gaya belajar visual dan auditori.

Dalam era digital saat ini, inovasi dalam metode pengajaran menjadi sangat penting. Teknologi informasi dan komunikasi memberikan peluang baru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu media yang muncul sebagai solusi adalah Wordwall, sebuah platform yang dapat memungkinkan guru untuk membuat berbagai aktivitas pembelajaran berbasis permainan. *Wordwall* digunakan sebagai media pembelajaran teks deskripsi yang mendorong keterlibatan aktif siswa, membuat pembelajaran lebih interaktif dan berbasis teknologi digital (Riskinasih & Nurmalisa, 2025). *Wordwall* dimanfaatkan sebagai bagian dari penerapan literasi digital yang memotivasi siswa dan menambah kreativitas dalam pembelajaran di sekolah dasar (Puspitasari & Ningsih, 2025). *Wordwall* menawarkan beragam format, seperti kuis, permainan papan, dan aktivitas interaktif lainnya yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

Maka dari itu penulis memiliki rencana untuk memaksimalkan pembelajaran melalui media interaktif, seperti penggunaan media *Wordwall* yang nantinya dapat memicu minat belajar siswa didalam kelas. Penggunaan *wordwall* meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa serta

menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif di era digital (Miftahorrachman, Mantau, & Hervina, 2018). Integrasi teknologi dan informasi melalui *wordwall* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan inovatif (Utami, Mansur, & Qomario, 2024). Berdasarkan uraian diatas penulis menyusun artikel ini dengan judul “Analisis Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Parsanga IV”. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif di sekolah dasar, serta memberikan rekomendasi bagi para pendidik dalam menghadapi tantangan di era digital.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk memahami penggunaan media pembelajaran wordwal pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V SDN Parsanga IV. Metode deskriptif kualitatif bertujuan untuk memberikan deskripsi secara mendalam mengenai pengalaman dan persepsi terkait dengan fenomena yang ingin diteliti.

Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi secara mendalam dari guru mengenai permasalahan yang dialami pada saat melakukan proses pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung interaksi siswa dengan media pembelajaran yang digunakan. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk gambar yang dapat mendukung penelitian. Data yang diperoleh tersebut selanjutnya dinarasikan untuk memperoleh gambaran umum mengenai media pembelajaran wordwall pada pembelajaran bahasa Indonesia pada kelas IV di SDN Parsanga IV.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran pada proses kegiatan belajar mengajar didalam kelas memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap sikap dan perhatian siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat menjamin pemahaman siswa yang lebih baik terhadap isi dari pelajaran yang sedang dipelajari. Pemahaman pembelajaran menjadi aspek yang sangat penting selama proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan minat belajar siswa, karena siswa cendeung menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran.

Dari hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan terhadap pembelajaran bahasa Indonesia kelas V di SDN Parssanga IV, terlihat bahwa ada beberapa siswa yang kurang berminat untuk terlibat aktif selama proses pembelajaran dan siswa merasa kurang tertarik terhadap materi yang disampaikan oleh guru, karena metode yang digunakan untuk menyampaikan materi terlalu monoton dan membosankan sehingga hal tersebut menyebabkan siswa merasa sulit memahami materi pelajaran. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi dalam pemilihan metode dan media pembelajaran yang akan diterapkan.

Setelah peneliti melakukan pengamatan, solusi yang dapat dilakukan untuk membantu guru dalam meningkatkan minat belajar siswa yaitu penggunaan media pembelajaran wordwall yang dimana *wordwall* merupakan aplikasi berbasis website yang dapat digunakan untuk membuat games edukasi maupun *quis* yang menyenangkan sehingga dapat dijadikan sebagai media dan sumber belajar yang dapat mempermudah guru dalam melakukan penilaian. Wordwall menyediakan aktivitas seperti kuis dan permainan yang melibatkan siswa secara aktif dan meningkatkan minat belajar di era pembelajaran digital (Syahril Shobirin¹, Fanny Septiany Rahayu², 2025). Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dapat meningkatkan motivasi, minat, dan pemahaman siswa karena fitur

interaktifnya mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran (Septia & Munawir, 2023). *Wordwall* juga menyediakan beberapa tampilan menarik yang dapat dikreasikan guru selama proses pembelajaran sehingga siswa merasa tertarik terhadap materi yang dijelaskan oleh guru (Pradani, 2022).

2. Penerapan Media *Wordwall*

Penerapan media *wordwall* dalam pembelajaran di sekolah dasar dapat dijadikan sebagai cara mengajar yang menarik. Penggunaan *wordwall* sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa siswa belajar lebih efektif melalui pengalaman langsung. Media interaktif ini dapat memberikan siswa kesempatan untuk terlibat aktif selama proses pembelajaran, yang memungkinkan mereka membangun pengetahuan melalui eksplorasi dan praktik. Penggunaan *wordwall* memperkuat literasi digital siswa SD sekaligus memberikan pengalaman pembelajaran berbasis permainan yang menyenangkan dan interaktif (Hamidah, Setiawan, & Mirnawati, 2025).

Rasa bosan terhadap hal-hal yang monoton bisa muncul kapan saja dan di mana saja. Oleh sebab itu, penting bagi guru untuk berinovasi dalam memilih menggunakan media pembelajaran agar dapat menumbuhkan minat belajar siswa, sehingga siswa merasa termotivasi. Ketika siswa mulai kehilangan semangat dan motivasi belajar, tugas guru adalah mengembalikan minat dan motivasi belajar mereka. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi (Nissa & Renoningtyas, 2021).

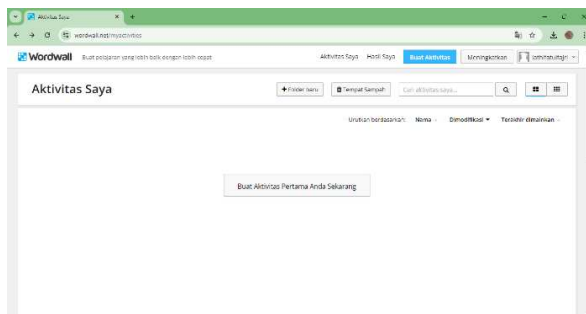
Proses kegiatan pembelajaran menggunakan media *wordwall* dilakukan dengan cara, guru mempersiapkan materi yang akan diajarkan, seperti penjelasan mengenai materi majas dan gaya bahasa, hal ini dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan siswa mengenai materi yang akan dibahas. Untuk mengukur sejauh mana minat belajar siswa, guru memperhatikan keterlibatan dan ketertarikan siswa selama proses

pembelajaran menggunakan media *Wordwall* yang ditampilkan di layar proyektor depan kelas. Media pembelajaran ditunjukkan diakhir pembelajaran ketika siswa sudah memahami materi, guru mengajak siswa untuk bermain *games* edukasi atau *quis* menggunakan media *wordwall*. Kegiatannya dilakukan secara individu di mana siswa diminta untuk mengangkat tangan apabila ingin menjawab pertanyaan yang ada di depan.

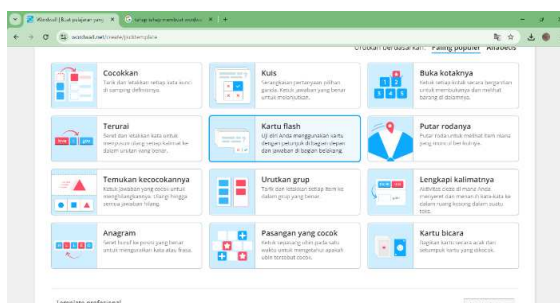
3. Langkah-langkah pembuatan media dan hasil

Adapun langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menggunakan aplikasi *Wordwall*, yaitu :

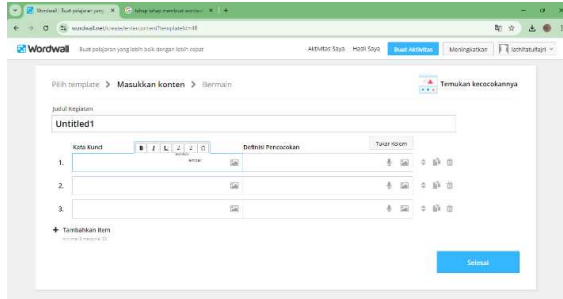
- a. Harus membuat dan mempunyai akun wordwall di <https://wordwall.net>
- b. Pilih creat activity



- c. Memilih salah satu template yang ingin digunakan



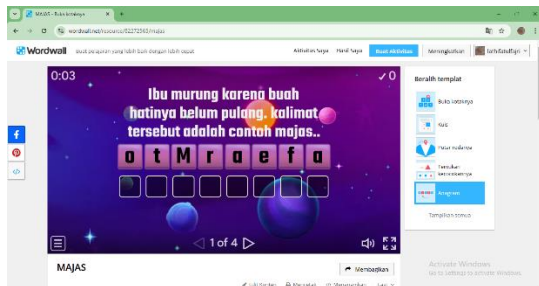
- d. Tuliskanlah judul dan deskripsi permainan lalu klik selesai



e. Soal dapat diberikan gambar yang disesuaikan dengan pertanyaan dalam soal



f. Berikut beberapa contoh permainan yang ada didalam aplikasi *wordwall*



g. Gaya visualnya dapat diganti dan pada saat permainan di mulai ada suara yang menyesuaikan dengan gaya visual yang dipilih, hal ini dapat menarik perhatian peserta didik dan menarik rasa ingin tahu yang ada didalam diri peserta didik.



Gambar, penerapan media *wordwall*

Berdasarkan gambar diatas dan hasil pengamatan secara langsung didalam kelas selama proses pembelajaran siswa melaksanakan kegiatan belajar mengajar menggunakan media *wordwall* dengan sangat berantusias dan terlibat aktif dalam menjawab beberapa *quis* di dalamnya, pada saat ingin menjawab siswa bersaing untuk menjawab pertanyaan dengan mengangkat tangan. Hal ini menjadikan suasana kegiatan pembelajaran didalam kelas menjadi menyenangkan karena siswa memiliki rasa keingintahuan untuk mencoba menjawab dan berantusias belajar sambil bermain. Guru menilai *wordwall* sebagai alat pembelajaran digital yang efektif dalam meningkatkan kosakata siswa melalui integrasi pembelajaran berbasis game (Jauharah Jilan Situmorang, 2025). Kegiatan ini menunjukkan bahwa media berbasis *wordwall* ini mampu meningkatkan minat belajar siswa, di mana yang awalnya siswa tidak fokus terhadap materi pelajaran dan susah memahami materi pelajaran, melalui penggunaan media *wordwall* ini siswa berusaha menyimak dengan baik sehingga mereka berani untuk maju ke depan untuk bermain dan menjawab pertanyaan didalam *games*. Media pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi bahasa, termasuk materi yang memerlukan pemahaman konsep seperti majas dan gaya bahasa (Rahmawati & Hidayat, 2021).

Dari semua siswa yang beranggotakan 15 siswa, keseluruhan berani untuk maju ke depan meskipun ada beberapa siswa yang menjawab pertanyaan dengan salah.



Gambar, pemberian reward untuk siswa

Berdasarkan gambar diatas siswa yang berani maju ke depan untuk menjawab diberikan reward oleh guru, hal ini dilakukan untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa, dan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dalam pembelajaran mampu meningkatkan minat dan perhatian siswa karena tampilan yang menarik serta variasi template yang beragam. Siswa menjadi lebih fokus dan antusias mengikuti pembelajaran (Handayani & Amin, 2022). Pembelajaran bahasa Indonesia pada materi majas dan gaya bahasa yang semula sulit dimengerti oleh siswa karena siswa kurang fokus pada saat pembelajaran berlangsung kini berbeda karena pembelajaran dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan menarik sebab tampilan *wordwall* yang mampu menarik perhatian siswa dengan variasi templatanya yang beragam. (Fitriyani, Fauzi, & Sari, 2020) *Wordwall* merupakan salah satu permainan diigital yang berfungsi penting karena kegunaanyaanya dalam proses pembelajaran menjadi lebih efektif, optimal, dan mampu mendorong aktivitas belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional (Nurul Marlita, Patonah, Ariestanti, & Miyono, 2024)

Dari hasil penggunaan media yang telah dilakukan, dapat disimpulkan media *Wordwall* mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini terlihat dari aspek keaktifan siswa, yang diidentifikasi melalui beberapa indikator, yakni : a) Keaktifan siswa selama proses belajar mengajar b) Keaktifan siswa ketika maju ke depan kelas untuk menjawab

pertanyaan c) Keaktifan siswa ketika menanyakan materi yang kurang dipahaminya. Dari dalam tersebut, maka penggunaan media pembelajaran Wordwall sangat cocok diterapkan

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penggunaan media *wordwall* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V di SDN Parsanga IV tentang materi majas dan gaya bahasa terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa. Dapat dilihat dari hasil pengamatan yang dilakukan langsung di SDN Parsanga IV siswa didalam kelas cenderung aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung menggunakan media *wordwall*. Penggunaan media ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa menunjukkan peningkatan motivasi dan keterlibatan, yang berdampak positif terhadap pemahaman materi pelajaran. Oleh karena itu, pemanfaatan *Wordwall* sangat dianjurkan sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan di kelas.

Dari artikel penelitian yang telah peneliti buat, peneliti berharap para pembaca dapat memanfaatkannya sebagai sumber belajar untuk menambah wawasan dan pengetahuan. Dengan ini peneliti harap kritik, masukan, serta saran dari para pembaca, dalam bentuk apapun sangat kami hargai agar kedepannya penulisan artikel yang kami buat menjadi lebih baik.

REFERENSI

- Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. Z. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan*, 6(2), 165–175.
- Hamidah, F., Setiawan, F., & Mirnawati, L. B. (2025). Strengthening Digital Literacy through Wordwall-Based Learning in Elementary School. *Jurnal Ilmu Sekolah Dasar*.
- Handayani, S., & Amin, M. (2022). Pemanfaatan Wordwall sebagai Media

Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 13(1), 45–52.

- Isman, A., Okra, R., Zakir, S., & Efriyanti, L. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Materi Pencak Silat Berbasis Augmented Reality Di Smpn 1 Koto Xi Tarusan Kelas Viii. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(1), 650–656. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.6476>
- Jauharah Jilan Situmorang, D. Y. S. (2025). EXPLORING TEACHER'S PERSPECTIVES ON THE WORDWALL PLATFORM FOR ENHANCING ELEMENTARY STUDENT'S ENGLISH VOCABULARY Jauharah Jilan Situmorang 1 , Deasy Yunita Siregar 2. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, ISSN*, 10(September), 230–247. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.32087>
- Miftahorrachman, N., Mantau, F., & Hervina, D. (2018). Evaluasi Karakter Morfologi Untuk Perbaikan Genetik Tanaman Pinang (Areca Cathecu L.) di Padang Pariaman [Evaluation Of Morphological Characters For Arecanut (Areca Cathecu L.) Genetic Improvment In Padang Pariaman]. *Buletin Palma*, 19(1), 15. <https://doi.org/10.21082/bp.v19n1.2018.15-25>
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854–2860. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>
- Nurul Marlita, I., Patonah, S., Ariestanti, E., & Miyono, N. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Game dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(2), 725–735.
- Oktavia, C., & Apriningrum, D. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran IPAS Dengan Model Addie Dalam Materi Sistem Pernapasan Kelas V. 2(1), 115–120. <https://doi.org/10.37680/ssa.v2i1.4800>
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Puspitasari, N. I., & Ningsih, W. K. (2025). Penerapan literasi digital melalui media Wordwall dalam pembelajaran IPAS kelas IV. 27–38.
- Rahmawati, I., & Hidayat, T. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran

Berbasis Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2), 89–97.

- Riskinasih, D. A., & Nurmalisa, D. (2025). Inovasi Pembelajaran Teks Deskripsi Menggunakan Media Wordwall pada Era Teknologi Digital. *ESTETIK: Jurnal Bahasa Indonesia*, 8(2), 259–280. <https://doi.org/10.29240/estetik.v8i2.13707>
- Sarbaitinil, Muzakkir, Muhammad Yasin, Irfan Sepria Baresi, & Muhammadong. (2024). Menumbuhkan Minat Belajar Siswa melalui Metode Pembelajaran Kreatif. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(2), 367–379. <https://doi.org/10.62504/jimr75xf4w76>
- Septia, F., & Munawir. (2023). Implementasi Media Wordwall dalam Pembelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*.
- Syahril Shobirin1, Fanny Septiany Rahayu2, M. A. (2025). *Inovasi Pembelajaran Dengan Teknologi Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. 3–7. <https://doi.org/https://doi.org/10.31599/z9ygya23>
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Utami, S. V. S., Mansur, H., & Qomario, Q. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD. *Journal of Education Research*, 5(4), 6081–6089. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1939>
- Zihura, Y., Tanjung, D. J., Zendrato, A. P., Waruwu, K., Zega, B. F., Telaumbanua, S. F., ... Harefa, E. (2024). Pengaruh Motivasi dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar PKn Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 5(2), 100–110. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v5i2.23312>
- Zulaiha, E., Sari, D. N., Rahmat, M., Azzahra, D., & Lestari, D. (2024). Analisis Tantangan Meningkatkan Minat Belajar di Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, 5(1), 15–28. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i1.762>