



Pentingnya *Game Wordwall* dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik

Zedri^{1*}, Ganda Hijrah Selaras², Fitri Arsih³, Fitri Olvia Rahmi⁴

Universitas Negeri Padang¹, Universitas Negeri Padang², Universitas Negeri Padang³, Universitas Negeri Padang⁴

*Alamat Korespondensi: zedri02@gmail.com

Artikel info

Accepted : July 29th 2025
Approved : July 30th 2025
Published : July 31st 2025

Kata kunci:

Permainan Edukasi, Motivasi Belajar, *Wordwall*

ABSTRAK

Penelitian ini membahas pentingnya motivasi dalam proses belajar, dengan fokus pada penggunaan permainan edukatif *wordwall* sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis efektivitas penggunaan *wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa berdasarkan tinjauan literatur. Dalam tinjauan literatur yang dilakukan, penulis menemukan bahwa motivasi belajar yang rendah seringkali disebabkan oleh kurangnya inovasi guru dalam memanfaatkan teknologi. Menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR), penelitian ini mengumpulkan dan menganalisis sepuluh artikel yang diterbitkan antara 2020 dan 2025 yang menyoroti efektivitas *wordwall*. Hasil analisis menunjukkan bahwa *wordwall* tidak hanya meningkatkan motivasi belajar tetapi juga memperbaiki pemahaman siswa terhadap materi, keterampilan berpikir kritis, dan kreativitas. Elemen gamifikasi dalam *wordwall* menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, secara efektif mengatasi kebosanan yang sering dikaitkan dengan metode pengajaran konvensional. Temuan ini menekankan pentingnya mengintegrasikan media pembelajaran berbasis teknologi ke dalam strategi pengajaran modern untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

ABSTRACT

Keywords:

Educational Game, Learning Motivation, *Wordwall*

This study discusses the importance of motivation in the learning process, with a focus on the use of the educational game wordwall as a medium to enhance students' learning motivation. The purpose of this study is to analyze the effectiveness of using wordwall in increasing students' learning motivation based on a literature review. In the reviewed literature, the author found that low learning motivation is often caused by a lack of teacher innovation in utilizing technology. Using the Systematic Literature Review (SLR) method, this study collected and analyzed ten articles published between 2020 and 2025 that highlighted the effectiveness of wordwall. The analysis results indicate that wordwall not only enhances learning motivation but also improves students' understanding of the material, critical thinking skills, and creativity. The gamification elements in wordwall create an interactive and enjoyable learning experience, effectively addressing the boredom often associated with conventional teaching methods. These findings emphasize the importance of integrating technology-based learning media into modern teaching strategies to improve the quality of education.

<https://jurnal.iainambon.ac.id/index.php/JTI/index>

How to Cite: Zedri et al. (2025). Pentingnya game *word wall* dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Al-Alam: Islamic Natural Science Education Journal*, 4(2) 221-235. DOI: <https://doi.org/10.33477/al-alam.v4i2.12491>

PENDAHULUAN

Motivasi sangat penting dimiliki siswa yang mana digunakan untuk menumbuhkan semangat belajar siswa, yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (Batubara et al., 2022). Dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, peserta didik tentu memerlukan motivasi agar dapat terlibat secara aktif. Menurut Sardiman dalam Kusnadi & Azzahra (2024), motivasi belajar merupakan aspek penting bagi peserta didik, karena melalui motivasi tersebut, mereka dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan membentuk sikap positif dalam dirinya. Pernyataan ini menegaskan bahwa pendidik memiliki tanggung jawab dalam mengembangkan motivasi belajar peserta didik melalui proses pembelajaran yang optimal. Bahkan, seseorang yang mempunyai intelegensi yang cukup tinggi, bisa gagal karena kurang adanya motivasi dalam belajarnya (Jainiyah et al., 2023). Salah satu penyebab rendahnya motivasi belajar peserta didik adalah kurang optimalnya guru dalam berinovasi memanfaatkan teknologi pembelajaran (Permana & Kasriman, 2022).

Inovasi dibutuhkan dalam pembelajaran yang memanfaatkan multimedia pada proses belajar mengajar dan perlu adanya kondisi belajar yang menyenangkan membuat peserta didik dapat termotivasi (Yahya et al., 2023). Teknologi dan media pembelajaran menjadi kunci untuk memotivasi dan melibatkan siswa dalam proses belajar, sekaligus membantu meningkatkan pemahaman mereka pada materi pelajaran (Hasnawiyah & Maslena, 2024). Dengan memanfaatkan teknologi yang telah tersedia dan berkembang, salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran adalah *game* edukasi (Cyntia, 2021). *Game* edukasi membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran dengan metode yang menyenangkan, sehingga mereka tidak mudah merasa bosan dengan metode konvensional seperti ceramah, diskusi, atau tanya jawab (Fitri & Yogica, 2018). Sehingga, *game* edukasi ialah sebuah permainan yang didesain dalam pembelajaran kepada siswa dalam mengembangkan pemahaman konsep, mengarahkan, memotivasi serta melatih kemampuan peserta didik ketika memainkannya (Hermansyah et al., 2023). Salah satu *game* edukasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah *wordwall*.

Penggunaan *wordwall* terbukti dapat memicu motivasi belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan temuan Kusnadi & Azzahra (2024), di mana setiap peserta didik mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar setelah menggunakan platform *wordwall*. Sejalan dengan itu, penelitian Nisa & Susanto (2022) juga menunjukkan bahwa penggunaan *wordwall* memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Arimbawa (2021) menyimpulkan bahwa penerapan *game wordwall* mampu meningkatkan baik motivasi maupun prestasi belajar peserta didik. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti pentingnya penggunaan *game wordwall* dalam pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui pendekatan tinjauan literatur. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis efektivitas penggunaan *game wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik berdasarkan hasil-hasil penelitian terdahulu.

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Systematic Literature Review* (SLR). *Systematic Literature Review* merupakan metode penelitian dengan melakukan identifikasi, peninjauan, pengevaluasian, dan penafsiran terhadap penelitian yang relevan dengan tema yang dipilih untuk menjawab pertanyaan penelitian yaitu bagaimana efektivitas penggunaan *game wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta

didik berdasarkan hasil-hasil penelitian terdahulu. Untuk mendukung penelitian ini, peneliti mengumpulkan artikel terkait dengan efektivitas *game wordwall* dalam pembelajaran bagi peserta didik. Artikel yang dikumpulkan merupakan artikel terakreditasi terbitan 2020–2025 di *database Google Scholar*. Kata kunci yang digunakan dalam pencarian artikel antara lain “*Educational Game, Learning Motivation, Wordwall*” dari hasil pencarian awal diperoleh 45 artikel, kemudian melalui proses penyaringan berdasarkan relevansi dengan topik penelitian, ditetapkan 10 artikel yang sesuai untuk ditelaah dan dianalisis lebih lanjut.

Tabel 1. Artikel rujukan

No	Peneliti dan Tahun	Fokus Penelitian & Variabel Dependen (Y)	Hasil Penelitian
1.	(Mudrika et al., 2024)	Dampak <i>Wordwall</i> -PBL terhadap kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah matematis HOTS.	Model PBL yang diperkuat <i>wordwall</i> dinilai efektif dalam memfasilitasi pemecahan masalah matematika level HOTS, terindikasi dari validasi respon positif siswa dan hasil tes kemampuan yang menunjukkan peningkatan kinerja kognitif.
2.	(Morocho et al., 2025)	Potensi platform <i>wordwall</i> untuk memfasilitasi akuisisi kosakata baru.	Analisis data mengkonfirmasi apresiasi tinggi siswa terhadap unsur <i>gamification wordwall</i> , menunjukkan efektivitasnya sebagai alat digital untuk mendukung pengembangan kosakata dan meningkatkan motivasi belajar di tingkat A2.
3.	(Rodriguez-Escobar et al., 2023)	Penilaian efektivitas <i>wordwall.net</i> sebagai alat kosakata dari perspektif calon guru EFL.	Calon guru memandang <i>wordwall</i> sebagai alat yang efektif untuk mempromosikan aktivitas belajar yang digamifikasi, yang secara krusial memupuk
4.	(Widhiatama & Brameswari 2024).	Keefektifan <i>wordwall</i> dalam meningkatkan keterlibatan (<i>engagement</i>) dan motivasi belajar.	<i>Wordwall</i> terbukti efektif meningkatkan <i>engagement</i> dan motivasi, terutama karena bersifat praktis (<i>free to use</i> dan <i>no login required</i>) dan menerapkan prinsip <i>gamification</i> di luar konteks <i>game</i> murni.
5.	(Mayanda et al, 2024)	Pengaruh <i>Wordwall-Brain-Based Learning</i> terhadap hasil belajar kognitif pada materi Alat Optik.	Terdapat peningkatan hasil belajar kognitif yang signifikan pada kelompok eksperimen. Integrasi <i>Wordwall</i> mendukung prinsip <i>Brain-Based Learning</i> dengan meningkatkan konsentrasi dan pemahaman, terutama pada level taksonomi kognitif yang lebih tinggi (C5).
6.	(Saputri & Sukmawati, 2024)	Perbandingan TGT berbantuan <i>Wordwall</i> vs. pembelajaran konvensional terhadap kemampuan literasi saintifik.	Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan signifikan pada skor literasi saintifik. <i>Wordwall</i> -TGT dianggap superior karena menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan kolaboratif, meningkatkan motivasi, berbeda dengan metode konvensional

			yang dapat menyebabkan penurunan kemampuan pada beberapa siswa.
7.	(Wandari et al., 2024)	Eksaminasi dalam peningkatan penguasaan kosakata (Vocabulary Mastery) siswa EFL.	<i>Wordwall</i> , sebagai media berbasis TIK, terbukti signifikan dalam meningkatkan penguasaan kosakata, didukung oleh perolehan data <i>post-test</i> yang lebih tinggi dibandingkan <i>pre-test</i> . Penggunaan TIK memicu antusiasme, <i>lifelong learning</i> , dan kemampuan berpikir kritis.
8.	(Widyasari et al., 2024)	Pengaruh media <i>Wordwall</i> terhadap pemahaman konseptual materi Cahaya.	Analisis data kuantitatif melalui uji signifikansi (uji-t) mengkonfirmasi adanya pengaruh penggunaan media <i>Wordwall</i> terhadap pemahaman siswa.
9.	(Widodo et al., 2025)	Pengaruh <i>Wordwall</i> terhadap kreativitas dan pemahaman konseptual siswa.	<i>Wordwall Game</i> Media memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan kreativitas dan pemahaman konseptual, menopang pembelajaran yang lebih bermakna yang tidak hanya mengandalkan hafalan.
10.	(Salsabila & Tsurayya, 2024)	Asesmen dampak <i>Wordwall</i> terhadap kemampuan representasi matematis siswa.	Uji hipotesis (t-test) menunjukkan <i>Wordwall</i> memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan representasi matematis. <i>Wordwall</i> dinilai efektif mengatasi kesulitan siswa dalam mengkonversi masalah ke dalam bentuk diagram dan model matematis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan yang telah diuji Morocho et al (2025), ditemukan bahwa *wordwall* dapat meningkatkan motivasi peserta didik karena kemampuannya untuk menyediakan aktivitas pembelajaran yang beragam, menarik, dan interaktif, yang sangat penting dalam akuisisi kosakata bahasa Inggris sebagai bahasa asing (EFL) pada level A2. Sebagaimana disebutkan, memperluas kosakata bisa menjadi tantangan bagi siswa level A2, sehingga pendidik perlu menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menarik (Andari, 2023). *wordwall* menawarkan antarmuka yang ramah pengguna dengan berbagai aktivitas dan permainan yang menarik (Darmawan et al., 2023), memungkinkan siswa memperoleh kosakata dengan cara yang menyenangkan dan merangsang, baik secara individu, berpasangan, maupun dalam kelompok. Faktor penyebab peningkatan motivasi ini adalah sifat gamifikasi *wordwall* yang mengubah pembelajaran menjadi pengalaman yang menyenangkan dan merangsang, seperti permainan mencocokkan, kuis, dan teka-teki (Purwitasari, 2022; Shabrina & Taufiq, 2023). Guru melaporkan bahwa *wordwall* secara signifikan meningkatkan motivasi siswa, yang terlihat dari peningkatan partisipasi aktif di kelas dan dalam skenario komunikasi dunia nyata. Siswa juga menyatakan antusiasme dan motivasi yang tinggi saat menyelesaikan tugas *wordwall*, karena sifat interaktif platform dan beragam aktivitasnya memfasilitasi pemahaman yang lebih dalam tentang kosakata baru (Wahyuni et al., 2022). Hal ini sejalan dengan teori konektivisme dan konstruktivisme, di mana *wordwall* mendorong interaksi kelompok dan kolaborasi, memungkinkan siswa membangun pemahaman mereka secara aktif melalui pengalaman dan refleksi (Purnama et al., 2019).

Penelitian yang telah dilakukan oleh Wandari et al. (2024) menunjukkan bahwa *wordwall* dapat meningkatkan motivasi peserta didik karena kemampuannya untuk mengubah pembelajaran menjadi pengalaman yang menarik dan menyenangkan, yang sangat penting untuk mengatasi kesulitan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris sebagai bahasa asing (EFL). Sebagaimana dijelaskan, penguasaan kosakata seringkali sulit bagi pelajar EFL, dan metode pengajaran tradisional cenderung monoton, menyebabkan kurangnya antusiasme siswa (Fatimah, 2020; Darmayanti, 2022). *Wordwall.net*, sebagai platform pembelajaran berbasis ICT, menonjol karena fitur-fiturnya yang menarik dan menyenangkan (Umar et al., 2023; Syamsidar et al., 2023). Faktor penyebab peningkatan motivasi ini adalah sifat gamifikasi *wordwall.net* yang menyediakan beragam permainan interaktif seperti pencocokan informasi, pencocokan gambar, kuis, roda keberuntungan, dan teka-teki (Çil, 2021). Fitur-fitur ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga secara efektif mengurangi kebosanan dan meningkatkan antusiasme siswa, yang pada gilirannya memfasilitasi asimilasi materi pengajaran yang lebih mudah dan pemahaman yang jelas tentang subjek (Az Zahrah & Anwar, 2023; Shabrina & Taufiq, 2023). Dengan demikian, *wordwall.net* berhasil menciptakan lingkungan belajar yang positif dan merangsang, mendorong partisipasi aktif siswa dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar kosakata.

Penelitian Rodriguez-Escobar et al. (2023), ditemukan bahwa *wordwall* dapat meningkatkan motivasi peserta didik karena kemampuannya untuk menciptakan pengalaman belajar yang dinamis, interaktif, dan menyenangkan, yang sangat penting dalam akuisisi kosakata bahasa Inggris sebagai bahasa asing (EFL). Sebagaimana diungkapkan, pengembangan kompetensi komunikatif lisan dan penguasaan kosakata merupakan tantangan utama bagi pelajar EFL, dan metode tradisional seringkali kurang efektif dalam memotivasi siswa (Harmer, 1991; Thornbury, 2005; Ur, 2012). *Wordwall.net*, sebagai alat teknologi pendidikan, dirancang untuk mendorong pembelajaran interaktif dan memberdayakan pendidik serta peserta didik untuk membuat sumber daya interaktif yang dipersonalisasi (Hasram et al., 2021). Faktor penyebab peningkatan motivasi ini adalah sifat gamifikasi *wordwall* yang menggunakan fitur-fitur desain *game* seperti poin, peringkat, dan papan peringkat untuk memvisualisasikan pencapaian siswa, sehingga memberikan rasa pencapaian dan kepuasan (Hasram et al., 2021). Lingkungan belajar yang bebas kecemasan dan menyenangkan yang diciptakan oleh *wordwall* juga mendorong otonomi pelajar dan meningkatkan kepercayaan diri mereka (Andreani & Ying, 2019). Dengan demikian, *wordwall* tidak hanya membuat pembelajaran kosakata lebih efektif tetapi juga lebih menarik dan memotivasi, mengubah pengalaman belajar menjadi sesuatu yang dinantikan oleh siswa.

Wordwall dalam penelitian Mudrika et al (2024) dapat meningkatkan motivasi peserta didik karena platform ini menyediakan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, yang sangat dibutuhkan untuk mengatasi kebosanan dalam pembelajaran matematika konvensional. Sebagaimana disebutkan dalam pendahuluan, pembelajaran matematika seringkali monoton, menyebabkan siswa kurang aktif dan bosan (Fernández-Martín et al., 2022; Vansdadiya et al., 2023). *Wordwall*, sebagai platform permainan yang dapat diakses secara online, menawarkan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan, sehingga membantu siswa berkonsentrasi dan memperhatikan pelajaran dengan baik (Fakhruddin et al., 2021; Jannah & Syafryadin, 2022). Faktor penyebab peningkatan motivasi ini adalah sifat gamifikasi dari *wordwall* yang memungkinkan siswa untuk belajar melalui aktivitas yang menyerupai permainan, seperti kuis, mencocokkan jawaban, dan anagram (Bilova, 2023). Interaktivitas ini

membuat siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi, karena pembelajaran tidak lagi terasa sebagai tugas yang membosankan melainkan sebagai aktivitas yang menghibur. Selain itu, kemampuan *wordwall* untuk diakses di luar sekolah juga memberikan fleksibilitas yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Salsabila & Tsurayya (2024) menunjukkan bahwa *wordwall* dapat meningkatkan motivasi peserta didik karena kemampuannya menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan, yang sangat penting untuk mengatasi kesulitan siswa dalam memahami masalah matematika yang disajikan melalui diagram dan model, serta mengatasi kebosanan selama pelajaran matematika. Sebagaimana disebutkan, kesulitan ini mengakibatkan rendahnya keterampilan representasi matematis siswa (Fadillah et al., 2020; Sari et al., 2023). *Wordwall*, sebagai platform berbasis web yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif, terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan dapat melengkapi instruksi kelas tradisional (Lubis & Nuriadin, 2022; Rachmawati et al., 2020). Faktor penyebab peningkatan motivasi ini adalah sifat gamifikasi *wordwall* yang menawarkan berbagai format permainan edukasi yang menarik, membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak monoton. Selain itu, *wordwall* mendorong kolaborasi antar siswa dan meningkatkan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran, yang didukung oleh penelitian Imanulhaq et al. (2022). Peningkatan interaksi dan suasana belajar yang interaktif ini secara signifikan meningkatkan motivasi siswa, karena mereka merasa lebih terlibat dan antusias dalam mempelajari konsep-konsep matematika.

Wordwall dalam penelitian Widyasari et al. (2024) dapat meningkatkan motivasi peserta didik karena kemampuannya untuk mengubah pembelajaran sains, khususnya materi cahaya, menjadi pengalaman yang lebih menarik dan interaktif, yang sangat penting untuk mengatasi kebosanan dan kurangnya minat siswa terhadap mata pelajaran ini. Sebagaimana disebutkan, pembelajaran sains di sekolah dasar seringkali masih menggunakan metode konvensional dan media yang kurang inovatif, menyebabkan siswa merasa bosan dan tidak tertarik (Samsudin et al., 2019; Wahyudi et al., 2023). Guru harus menumbuhkan minat belajar siswa supaya pelajaran yang diajarkan dapat dipahami dengan baik oleh siswa tersebut (Saogo, 2025). Lalu, faktor penyebab peningkatan motivasi ini adalah sifat gamifikasi *wordwall* yang menyajikan animasi, gambar, audio, dan permainan interaktif, sehingga menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih termotivasi dan penasaran untuk belajar (Hidayaty et al., 2022). Kemudahan akses *wordwall* melalui smartphone atau laptop tanpa perlu mengunduh aplikasi, serta kemampuannya untuk dicetak dalam format Word atau PDF, juga memberikan fleksibilitas yang mendukung pembelajaran di berbagai kondisi, baik tatap muka maupun daring (Zaen et al., 2022). Lingkungan belajar yang kompetitif dan menyenangkan yang dibuat oleh *wordwall* mendorong siswa untuk lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat dan berdiskusi, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi.

Wordwall dalam penelitian Mayanda et al. (2024) dapat meningkatkan motivasi peserta didik karena kemampuannya menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan menarik, yang sangat penting untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar fisika. Sebagaimana dijelaskan, siswa sering kesulitan memahami fisika karena fokus pada rumus dan kurangnya variasi strategi pengajaran (Martina et al., 2021; Solihah et al., 2023). *Wordwall*, sebagai *game* edukasi, menyediakan fitur interaktif yang memotivasi dan mendorong partisipasi aktif siswa (Amri & Sukmaningrum, 2023). Faktor penyebab peningkatan motivasi ini adalah sifat gamifikasi *wordwall* yang membuat pembelajaran terasa seperti permainan, sehingga meningkatkan perhatian dan

pemahaman siswa terhadap materi (Sari et al., 2021). Model *Brain-Based Learning* yang dibantu *wordwall* juga berkontribusi dengan menciptakan lingkungan yang menantang pemikiran siswa, menyenangkan, nyaman, aktif, dan bermakna, yang semuanya merupakan faktor kunci keberhasilan belajar (Indriyani, 2016). Dengan demikian, *wordwall* membantu mengubah persepsi siswa tentang fisika dari subjek yang sulit menjadi menarik, mendorong mereka untuk lebih terlibat dan termotivasi.

Penelitian oleh Widhiatama & Brameswari (2024), ditemukan bahwa *wordwall* dapat meningkatkan motivasi peserta didik karena kemampuannya untuk mengubah kelas sastra yang seringkali pasif menjadi lingkungan belajar yang sangat menarik dan kompetitif. Sebagaimana disebutkan, siswa di tingkat universitas cenderung kehilangan motivasi dan keterlibatan dalam kelas tradisional, terutama dalam diskusi sastra (Zainuddin et al., 2020). *Wordwall*, sebagai alat daring yang menerapkan prinsip gamifikasi dalam konteks non-game, terbukti memiliki dampak signifikan dalam memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif (Menchaca et al., 2019). Faktor penyebab peningkatan motivasi ini adalah fitur-fitur gamifikasi *wordwall* seperti kompetisi, peringkat, papan peringkat, statistik, kemajuan, dan skor, yang semuanya mendorong siswa untuk terlibat dalam kegiatan belajar mengajar. Kompetisi yang ramah dan menyenangkan yang ditawarkan oleh *wordwall* tidak hanya meningkatkan skor siswa tetapi juga membantu mereka memahami teks sastra dengan lebih baik. Selain itu, *wordwall* memungkinkan siswa yang pemalu atau enggan berinteraksi langsung dengan dosen atau siswa lain untuk bekerja secara mandiri, membangun kepercayaan diri mereka (Foncha & Abongdia, 2022). Kemampuan dosen untuk memantau kemajuan siswa melalui hasil kuis yang disajikan dalam peringkat dan statistik juga memberikan umpan balik instan yang memotivasi siswa. Dengan demikian, *wordwall* berhasil menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menarik, yang secara signifikan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam kelas sastra.

Penelitian yang telah dilakukan Widodo et al. (2025), ditemukan bahwa *wordwall* dalam penelitian ini dapat meningkatkan motivasi peserta didik karena kemampuannya untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, menantang, dan interaktif, yang sangat penting untuk mengembangkan kreativitas dan pemahaman konseptual siswa sekolah dasar. Sebagaimana disebutkan, kreativitas dan pemahaman konseptual adalah keterampilan dasar abad ke-21, namun pembelajaran seringkali hanya berfokus pada hafalan (Runco & Pritzker, 2020; Entwistle, 2017). Media *game wordwall*, sebagai platform digital yang interaktif, memungkinkan para guru untuk membuat berbagai aktivitas pembelajaran seperti kuis dan teka-teki yang dapat diakses baik secara online maupun offline. (Bouzaiane & Youzbashi, 2024). Faktor penyebab peningkatan motivasi ini adalah sifat gamifikasi *wordwall* yang menyediakan tantangan bervariasi dan umpan balik langsung, mendorong siswa untuk berpikir fleksibel dan beradaptasi dengan situasi dalam permainan (Serrano, 2019). Elemen interaktif ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga merangsang kreativitas mereka karena mereka didorong untuk berpikir di luar kebiasaan dan memecahkan masalah dengan cara inovatif. Dengan demikian, media *game wordwall* berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan berulang, yang secara signifikan meningkatkan motivasi siswa untuk mengembangkan kreativitas dan pemahaman konseptual mereka.

Wordwall dalam penelitian Saputri & Sukmawati (2024) dapat meningkatkan motivasi peserta didik karena kemampuannya untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, kolaboratif, dan menarik, yang sangat krusial untuk mengatasi rendahnya literasi sains siswa. Sebagaimana diungkapkan, literasi sains siswa di Indonesia masih rendah, sebagian disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang efektif dan

minimnya penggunaan teknologi (Fauziah et al., 2023; Fikriyah et al., 2022; Sukmawati et al., 2021). *Wordwall*, sebagai platform digital dengan beragam template *game* edukasi, menjadi solusi untuk mengintegrasikan elemen permainan dan kompetisi dalam model *Team Games Tournament* (TGT), sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Aranzabal et al., 2022; Cerón-García et al., 2022; Sukmawati et al., 2022). Peningkatan motivasi ini disebabkan oleh gamifikasi *wordwall* yang membuat belajar jadi lebih menyenangkan dan berarti, serta mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam permainan dan turnamen. Interaktivitas ini tidak hanya membantu siswa memahami konsep sains dengan lebih baik, tetapi juga meningkatkan motivasi intrinsik mereka karena pembelajaran terasa seperti aktivitas yang menghibur dan kompetitif (Ifdaniyah et al., 2024; Wahjusaputri et al., 2022). Dengan demikian, *wordwall* berhasil mengubah suasana kelas menjadi lebih hidup dan menarik, yang pada akhirnya mendorong siswa untuk lebih termotivasi dalam belajar sains.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Temuan ini menunjukkan bahwa motivasi belajar merupakan faktor krusial dalam proses pembelajaran, dan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti *wordwall*, dapat secara signifikan meningkatkan motivasi peserta didik. *Wordwall* menawarkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, yang membantu siswa terlibat secara aktif dan mengatasi kebosanan yang sering muncul dalam metode pengajaran konvensional. Berbagai penelitian yang dianalisis menunjukkan bahwa *wordwall* tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga memperbaiki pemahaman materi, keterampilan berpikir kritis, dan kreativitas siswa. Dengan memanfaatkan elemen gamifikasi, *wordwall* dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, mendorong kolaborasi, dan meningkatkan partisipasi siswa. Oleh karena itu, penting untuk mengintegrasikannya dalam strategi pembelajaran modern.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyarankan beberapa hal berikut ini.

1. Guru dan peserta didik dapat menggunakan *game wordwall* pada pembelajaran sebagai salah satu pilihan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran yang ada di kelas.
2. Peneliti lain diharapkan mampu memaksimalkan pelaksanaan penelitian lanjutan tentang efektivitas *wordwall* dan alat pendidikan digital lainnya di berbagai konteks dan mata pelajaran untuk memperluas pemahaman tentang dampaknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, F., & Sukmaningrum, R. (2023). Implementation of *Wordwall* as a Learning Media to Improve Students' Writing Skill. *International Journal of Multidisciplinary Approach Research and Science*, 1(03), 495–502. <https://doi.org/10.59653/ijmars.v1i03.255>
- Andari, I. A. M. Y. (2023). Factors Influence the Acquisition of Vocabulary by Young Learners. *Kumarottama: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 153-166. <https://doi.org/https://doi.org/10.53977/kumarottama.v2i2.833>

- Aranzabal, A., Epelde, E., & Artetxe, M. (2022). Team formation on the basis of Belbin's roles to enhance students' performance in Project Based Learning. *Education for Chemical Engineers*, 38(September 2021), 22–37. <https://doi.org/10.1016/j.ece.2021.09.001>
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan word wall *game* quis berpadukan classroom untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar biologi. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 2(2), 324-332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Anwar, K. (2023). The Effect Using *Wordwall Game* Applications to Improve Student's Vocabulary in Chumchon Ban Phanokkhao School. *DIDAKTIKA: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 29(1), 18-28. <https://doi.org/10.30587/didaktika.v29i1.5246>
- Batubara, Z., Sembiring, A., & Surbakti, I. (2022). Pengabdian Masyarakat Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Anak-Anak Desa Bangun Rejo Tanjung Morawa Di Masa Pandemi Covid 19: Indonesia. *Jurnal Pengabdian Mandiri*, 1(8), 1501-1506. <https://bajangjournal.com/index.php/IPM/article/view/3107>
- Bilova, A. (2023). Implementing enjoyable learning strategy with *wordwall* in the Efl classroom. *Anglistics and Americanistics*, 20, 58–64. <https://doi.org/10.15421/382308>
- Bouzaiane, B., & Youzbashi, A. (2024). The Role of Digital-*Game* Based Language Learning in EFL Vocabulary Learning and Retention: A Case Study at a Higher Educational Institute in Oman. *Journal of Language Teaching and Research*, 15(5), 1660–1669. <https://doi.org/10.17507/jltr.1505.27>
- Cerón-García, M. C., López-Rosales, L., Gallardo-Rodríguez, J. J., Navarro-López, E., Sánchez-Mirón, A., & García-Camacho, F. (2022). Jigsaw cooperative learning of multistage counter-current liquid-liquid extraction using Mathcad®. *Education for Chemical Engineers*, 38, 1-13.. <https://doi.org/10.1016/j.ece.2021.10.002>
- Çil, E. (2021). The Effect of Using *Wordwall.net* in Increasing Vocabulary Knowledge of 5th Grade EFL Students. *Language Education & Technology (LET Journal)*, 1(1), 21–28. <http://www.langedutech.com/letjournal/index.php/let/article/view/16>
- Cyntia, V. C. (2021) Pengaruh Penggunaan Media *Game* Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Dan Pemahaman Konsep Di Mts Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung. *Skripsi*, UIN Raden Intan Lampung. <https://repository.radenintan.ac.id/15734/>
- Darmawan, Y. P., Santosa, M. H., & Dewi, K. S. (2023). Development of supplementary material using *Wordwall* for 12th-grade students in learning relative clauses. *Journal of Research on English and Language Learning (J-REaLL)*, 4(1), 26–33. <https://doi.org/10.33474/j-reall.v4i1.19223>
- Darmayanti, D. (2022). Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Melalui Metode Pengajaran Variatif Pada Siswa Madrasah Aliyah Negeri Kota Baubau. *SWARNA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 256–263. <https://doi.org/10.55681/swarna.v1i3.120>

- Entwistle, N. (2017). *Teaching for Understanding at University: Deep Approaches and Distinctive Ways of Thinking*. Bloomsbury Publishing.
- Fadillah, S., Amin Fauzi, K. M., & Yus, A. (2020). The Effect of Problem Based Learning Model on Students Mathematic Representation Ability and Student Adversity Quotient at SD Islam Setia Nurul Azmi Medan. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 3(3), 1456–1467. <https://bircu-journal.com/index.php/birle/article/view/1214>
- Fakhruddin, A. A., Firdaus, M., & Mauludiyah, L. (2021). wordwall application as a media to improve Arabic vocabulary mastery of junior high school students. *Arabiyatuna: Arabic Language Journal*, 5(2), 217–234. <https://eprints.umm.ac.id/id/eprint/16158>
- Fatimah, S. (2020). Students' Vocabulary Mastery through Word Wall at SMPN 44 Surabaya. *JournEEL (Journal of English Education and Literature)*, 2(2), 22–33. <https://www.ejournal.universitaspgridelta.ac.id/index.php/JournEEL/article/view/166>
- Fauziah, N., & Sukmawati, W. (2023). Stacking analysis of higher thinking skills of class V elementary school students on the material of movement organs using the RADEC model. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(7), 5263–5270. [10.29303/jppipa.v9i7.3926](https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i7.3926)
- Fernández-Martín, F. D., Romero-Rodríguez, J.-M., Gómez-García, G., Navas-Parejo, M. R., Gómez-García, G., & Navas-Parejo, M. R. E. (2022). *Active Methodologies for the Promotion of Mathematical Learning*. MDPI—Multidisciplinary Digital Publishing Institute.
- Fikriyah, A. N., & Sukmawati, W. (2022). Pengembangan media pembelajaran Learning Management System (LMS) berbasis Moodle pada materi perubahan energi. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 8(3), 799–804. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.869>
- Fitri, R., & Yogica, R. (2018). Validitas *Game* Edukasi Klasifikasi Tumbuhan Berbasis Permainan Koa sebagai Media Pembelajaran Biologi. *Pedagogi Hayati*, 2(2), 33–41. <https://doi.org/10.31629/ph.v2i2.725>
- Foncha, J. W., & Abongdia, A. J. F. (2022). Reflections on Pre-Service English Language Teacher's Experiences and Practices during the Covid-19 Pandemic Teaching Practice: Highlights and Challenges from the Lessons Taught. *English Scholarship Beyond Borders*, 8(1), 32–52. <https://www.englishscholarsbeyondborders.org/esbb-journal-publications/esbb-volume-8-issue-1-2022/>
- Harmer, J. (1991). *Practice of English Language Learning*. Longman Group.

- Hasnawiyah, H., & Maslena, M. (2024). Dampak penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap prestasi belajar sains siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 10(2), 167-172. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n2.p167-172>
- Hasram, S., Mohamad, M., Nasir, M., Arif, F. (2021). The Experience of Year 5 Students Integrating WOW Online Games in Vocabulary Learning. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education*, 12(6), 5596-5617. <https://turcomat.org/index.php/turkbilmat/article/view/9747>
- Hermansyah, H., Nurhairunnisah, N., Ardianti, S., & Sulindra, I. G. M. (2023). Pengaruh penggunaan game edukasi terhadap kemampuan kognitif fisika dilihat dari gender siswa. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(3), 833-838. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i3.1184>
- Hidayaty, A., Qurbaniah, M., & Setiadi, A. E. (2022). The Influence of wordwall on Students Interests and Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 15(2), 211-223. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v15i2.51691>
- Ifdaniyah, N., & Sukmawati, W. (2024). Analysis of Changes in Students' Science Literacy Ability in Class V Elementary School Science Learning Using the RADEC Model. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(2), 681-688. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i2.3952>
- Ilahi, L. W., Komara, C., & Ismail, Y. (2022). EFL students' perception of wordwall.net used as media for learning English grammar. In Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA (ed.), UICELL Conference Proceeding 2022 (pp. 313-322). <https://journal.uhamka.ac.id/index.php/uicell/article/view/11032>
- Imanulhaq, R., Prastowo, D. A., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Tarbiyah, I., Keguruan, D., Sunan, U., & Yogyakarta, K. (2022). Edugame wordwall: Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogos: Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4(1), 2655-6804. <http://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/gg/article/view/639>
- Indriyani, H. (2016). Penerapan Pendekatan Brain Based Learning untuk Mengurangi Kecemasan Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *Skripsi*, UIN Syarif Hidayutallah Jakarta. <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/31706>
- Jainiyah, J., Fahrudin, F., Ismiasih, I., & Ulfah, M. (2023). Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6), 1304-1309. <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.284>
- Jannah, M., & Syafryadin, S. (2022). EFL students' perspectives on the use of wordwall.net as vocabulary learning media. *ELT Forum: Journal of English Language Teaching*, 11(2), 115-124. [10.15294/elt.v11i2.57120](https://doi.org/10.15294/elt.v11i2.57120)
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran

- PPKn di MA Al Ikhlah Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2), 323-339. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526>
- 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>
- Martina, H. H., Sukroyanti, B. A., & Gummah, S. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Guided Inquiry Pada Materi Fisika Kelas X Semester 2. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 5(3), 623–627. <http://dx.doi.org/10.58258/jisip.v5i3.2236>
- Mayanda, I., Yennita, Y., & Islami, N. (2024). The Effect of *wordwall*-Assisted Brain-Based Learning to Cognitive Learning Outcomes on Optical Equipment Material. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(1), 261-269. <https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jppipa/article/view/5518>
- Menchaca, S., Moya, A., & Bastida, L. (2019). A gamified Experience for motivating students to learn literature. In *CEUR Workshop Proceedings*. CEUR Workshop Proceedings. <https://ceur-ws.org/Vol-2497/>
- Morocho, M. H. A., Medina, G. M. P., & Jaramillo, M. A. M. (2025). *wordwall* platform to foster new vocabulary acquisition in young learners with A2 level: Plataforma *wordwall* para fomentar la adquisición de nuevo vocabulario en jóvenes estudiantes con nivel A2. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 6(1), 1651-1660. <https://doi.org/10.56712/latam.v6i1.3442>
- Mudrika, P. A., Syaifuddin, M., & Azmi, R. D. (2024). HOTS Critical Thinking and Math Problem-Solving Skills on *wordwall*-Assisted Problem-Based Learning Model. *European Journal of Education and Pedagogy*, 5(3), 44-50. <https://doi.org/10.24018/ejedu.2024.5.3.835>
- Mukmin, B. A., Sahari, S., & Salsabela, Q. (2023). Analysis of suitability of material aspects in articulate storylane based solution colligative learning media for PGSD students. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA*, 8(2), 344-356. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v8i2.19524>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh penggunaan *game* edukasi berbasis *wordwall* dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140-147. [10.29210/022035jpgi0005](https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005)
- Permana, S. P., & Kasriman. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran *wordwall* terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831–7839. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616>
- Purnama, N. A., Rahayu, N. S., & Yugafiati, R. (2019). Students' motivation in learning English. *PROJECT (Professional journal of English education)*, 2(4), 539-544. <https://doi.org/10.22460/project.v2i4.p539-544>
- Purwitasari. (2022). The effectiveness of *wordwall* Application in Improving Students' Vocabulary Mastery at MTsN 4 Magetan. *Skripsi, English Education*

Department, Faculty of Tarbiyah Teacher and Training. State Institute of Islamic Studies Ponorogo. <http://etheses.iainponorogo.ac.id/id/eprint/19900>

- Rachmawati, E., Sulistiyono, R., & Widyastuti, N. S. (2020). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Pada Pembelajaran Matematika Melalui Model Generatif Berbantuan Media Word Wall. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Ahmad Dahlan*, 6(11), 951-952. <http://eprints.uad.ac.id/id/eprint/21485>
- Umar, U., Rahman, R. A., Mandarsari, P., Mawarwati, M., & Amir, S. (2023). Using Word Wall Website as a Strategy to Improve Students' Vocabulary Mastery. *Journal on Education*, 5(3), 9654-9661. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/1779>
- Rodriguez-Escobar, C., Cuevas-Lepe, J., & Maluenda-Parraguez, L. (2023). Assessing the effectiveness of *Wordwall*. net as a vocabulary learning tool: Pre-service EFL teachers' perspectives. *Journal of Education and Practice*, 14(31), 41-51. <https://iiste.org/Journals/index.php/JEP/article/view/61773>
- Runco, M. A., & Pritzker, S. R. (2020). *Encyclopedia of Creativity*. Academic Press.
- Salsabila, A., & Tsurayya, A. (2024). The Effect of Using *Edugame wordwall* on Students' Mathematical Representation Ability. *Jurnal Varidika*, 36(1), 64-78. <https://doi.org/10.23917/varidika.v36i1.4990>
- Samsudin, A., Kelana, J. B., & Muftianti, A. (2019). Utilization of Internet-Based Learning Media in Enhancing Science Literacy Capabilities of Pgsd Students. *PrimaryEdu: Journal of Primary Education*, 3(2), 91-96. <https://doi.org/10.22460/pej.v3i2.1284>
- Saogo, R., Liza Yulia Sari, L.Y&Kasmeri, R. 2025. Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar IPA-Biologi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Sipora Kabupaten Kepulauan Mentawai. *Edubiologik*. 6(1), 35-41. <https://scholar.ummetro.ac.id/index.php/edubiologik/article/view/8416>
- Saputri, A. L., & Sukmawati, W. (2024). The Influence of the Team *Games* Tournament (TGT) Learning Model Assisted by *wordwall* on the Scientific Literacy of Class V Elementary School Students. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(7), 3787-3798. <https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jppipa/article/view/7992>
- Sari, M. C. P., Mahmudi, M., Kristinawati, K., & Mampouw, H. L. (2023). Peningkatan kemampuan representasi matematis melalui model Problem Based Learning. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(1), 1-17. <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i1.242>
- Sari, R. N., Nazmi, R., & Zulfa, Z. (2021). Pengaruh *game word wall* terhadap hasil belajar sejarah kelas x mipa sma 2 lubuk basung. *Puteri Hijau: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(2), 76-83. <https://doi.org/10.24114/ph.v6i2.28828>
- Serrano, K. (2019). The Effect of Digital *Game*-Based Learning on Student Learning: A Literature Review. *Graduate Research Papers*, 943. <https://scholarworks.uni.edu/grp/943/>

- Shabrina, F., & Taufiq, W. (2023). The effect of teaching English vocabulary on junior high school students by using *wordwall*. net. *Borneo Educational Journal (Borju)*, 5(2), 283-295. <https://doi.org/10.24903/bej.v5i2.1353>
- Solihah, H. M., Pratiwi, H. Y., & Istyowati, A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Fisika Materi Vektor. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 3(9), 777-786. <https://doi.org/10.17977/um065v3i92023p777-786>
- Sukmawati, W., & Wijastuti. (2021). The effectiveness of cod reduction in tofu waste using active mud and oxygenation methods. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 755(1). <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1755-1315/755/1/012052/meta>
- Sukmawati, W., Sari, P. M., & Yatri, I. (2022). Online Application of Science Practicum Video Based on Local Wisdom to Improve Student's Science Literacy. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 8(4), 2238-2244. <https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jppipa/article/view/1940>
- Syamsidar, S., Silalahi, R.M.P., Rusmardiana, A., Febriningsih, F., Taha, M. & Erniwati, E. (2023). *wordwall* on Mastery of Vocabulary in English Learning. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(2), 1801-1806. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i2.3466>
- Thornbury, S. (2005). *How to teach Speaking*. Pearson Education.
- Ur, P. (2012). *A course in English language teaching (Second ed.)*. Cambridge University Press.
- Vansdadiya, R. P., Vasoya, N. H., & Gondaliya, P. R. (2023). Beyond the classroom walls: Activity based learning for a real-world math experience. *Asian Journal of Education and Social Studies*, 43(1), 1-9. <https://journalajess.com/index.php/AJESS/article/view/930>
- Wahjusaputri, S., Sukmawati, W., Nastiti, T. I., & Noorlatipah, V. (2022). Strengthening teacher pedagogical literacy after the Covid-19 pandemic in vocational secondary education in Banten Province. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 12(2), 181-188. <https://doi.org/10.21831/jpv.v12i2.47119>
- Wandari, T., Unsiah, F., & Sahar, R. (2024). Utilizing *wordwall*. Net on the improvement of students' vocabulary mastery: An ICT-based lesson. *Journal of Languages and Language Teaching*, 12(2), 952-962. <https://doi.org/10.33394/jollt.v12i2.10754>
- Widhiatama, D. A., & Brameswari, C. (2024). The Effectiveness of *wordwall* in Enhancing Students' Engagement and Motivation in Literature Classes. *International Journal of Linguistics, Literature & Translation*, 7(4), 15-24. <https://doi.org/10.32996/ijlt.2024.7.4.3>
- Widodo, R. M., Triwahyuni, E., & Emyus, A. Z. (2025). The Influence of *wordwall* Game Media on Students' Creativity and Conceptual Understanding in Elementary Schools.

Jurnal Penelitian Pendidikan IPA, 11(1), 828-834.
<https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jppipa/article/view/10239>

Widyasari, D., Hastuti, W. S., Supartinah, S., & Senen, A. (2024). *wordwall* Media and its Impact on Understanding Light Material in Class V Elementary School Science Subjects. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(5), 2581-2585.
<https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jppipa/article/view/7214>

Yahya, A., Noor, R., & Santoso, H. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Edukasi Berbasis Android Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas Xi SMA/MA. *Edubiolog*, 4(3), 17-28 <https://doi.org/10.24127/edubiolog.v4i3.4397>

Zaen, F. N. W., & Fauzi Miftakh, I. P. (2022). The Use of *wordwall* Media to Enrich Students Vocabulary Size in EFL Class. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(19), 127-136.
<http://www.jurnal.peneliti.net/index.php/IIWP/article/view/2491>

Zainuddin, Z., Shujahat, M., Haruna, H., & Chu, S. K. W. (2020). The role of gamified e-quizzes on student learning and engagement: An interactive gamification solution for a formative assessment system. *Computers & education*, 145, 103729.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103729>