

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN GAMIFIKASI WORDWALL
DENGAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* (PjBL) UNTUK
MENINGKATKAN MINAT DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MATERI
TEKS DESKRIPSI KELAS 6G2 SMPN 5 MALANG**

Khikmatul Iddiyyah¹, Sri Wahyuni², Itznaniyah Umie Murniatie³
(Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Unisma)

E-mail : khikmatuliddiyyah@gmail.com

Abstrak: Proses pembelajaran pada kurikulum merdeka saat ini diarahkan agar dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Guru sebagai fasilitator berperan penting dengan upaya merencanakan, melaksanakan, hingga mengevaluasi pembelajaran secara aktif, inovatif, dengan menggunakan berbagai pendekatan, model, metode serta media yang dapat mendukung aktivitas belajar siswa. Model pembelajaran yang dapat memfasilitasi kebutuhan peserta didik dengan baik, salah satunya adalah model Project Based Learning (PjBL). Selain model pembelajaran, media pembelajaran juga harus menarik sebagai pendukung aktivitas belajar dan keefektifan pembelajaran. Salah satu media yang menarik adalah media gamifikasi *wordwall*. Selain media dan model pembelajaran yang menarik, minat dan motivasi belajar penting ada dalam diri siswa agar pembelajaran berjalan dengan lancar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran gamifikasi *wordwall* dalam *model project based learning* serta mengetahui peningkatan minat dan motivasi belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dengan II siklus, masing – masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian adalah angket (kuisioner) dan observasi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 6G2 SMPN 5 Malang yang berjumlah 32 siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan minat dan motivasi belajar siswa secara signifikan. Pada kondisi awal, minat belajar siswa pada kategori tinggi hanya sebesar 15 % dan motivasi belajar 15,63%. Setelah penerapan pada siklus I, minat belajar meningkat menjadi 45% pada kategori tinggi dan motivasi belajar menjadi 59, 39%. Selanjutnya pada siklus II, minat belajar siswa meningkat menjadi 62,5% pada kategori tinggi dan motivasi belajar menjadi 62,5%.

Kata Kunci: gamifikasi, *wordwall*, media pembelajaran, project based learning, minat belajar, motivasi belajar, teks deskripsi

PENDAHULUAN

Proses proses pembelajaran pada kurikulum merdeka yang berlaku saat ini diarahkan agar dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik (Rahayu R. Dkk, 2022). Pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan zaman lebih bermakna dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pengimplementasian paradigma baru pada kurikulum merdeka juga memberikan gambaran akan peran seorang guru dalam memfasilitasi kebutuhan dan kesiapan belajar peserta didiknya melalui pembelajaran yang sesuai dengan tingkat kemampuan dan konteks lokal budaya peserta didik yang beragam (Suardipa, 2022). Guru sebagai fasilitator berperan penting dalam menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Guru sebagai fasilitator di kelas harus merencanakan, melaksanakan, hingga mengevaluasi pembelajaran secara aktif, inovatif, dengan menggunakan berbagai pendekatan, metode, model, serta media yang dapat mendukung proses pembelajaran sehingga tujuan yang diinginkan secara optimal (Gemnafle & Batlolona, 2021).

Minat dan motivasi siswa dapat didukung dengan penggunaan media dan model pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang dapat memfasilitasi kebutuhan peserta didik dengan baik adalah model Project Based Learning (PjBL). Model pembelajaran ini dapat meningkatkan pengetahuan psikomotrik, hal tersebut dapat dilihat dari hasil kerja sama yang terjalin antara peserta didik dalam menyelesaikan masalah ataupun tantangan yang diberikan oleh guru, Hanun (dalam Ramli dkk., 2024). Selain model pembelajaran, dalam pembelajaran juga dapat menerapkan media pembelajaran yang menarik sebagai pendukung aktivitas belajar dan keefektifan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat berpengaruh bagi minat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran.

Guru di era saat ini harus lebih inovatif agar dapat berpadu dengan kemajuan teknologi di Indonesia dalam bidang pendidikan. Di era saat ini atau gen z memiliki karakter yang berbeda dengan generasi sebelumnya. Contohnya kebiasaan siswa yang menggunakan *smarthpone* dan dekat dengan teknologi. Saat ini, sebagian besar anak menguasai teknologi informasi dan komunikasi. Oleh karena itu, peran guru perlu mengoptimalkan penggunaan *smarthpone* yang berbasis teknologi. Dilihat dari beberapa fenomena yang terjadi diatas bahwa pendidikan memang harus selaras dengan generasi dan perkembangan zaman yang terjadi, agar tujuan pembelajaran berhasil dan sesuai dengan apa yang diharapkan. Peran guru sangat penting dalam menyusun media dan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Apalagi tidak semua mata pelajar disukai dan diminati siswa, contohnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang seringkali menjadi momok bagi siswa khususnya tingkat menengah pertama. Bagi mereka pelajaran bahasa Indonesia adalah pembelajaran yang cukup membosankan karena kebanyakan materi adalah membaca dan berupa teks – teks yang panjang.

Salah satu contoh yaitu materi teks deskripsi, materi ini mempelajari tentang penggambaran suatu objek atau peristiwa secara rinci agar pembaca seolah – olah dapat membayangkan apa yang dideskripsikan. Bagi sebagian anak, teks deskripsi adalah materi yang cukup membosankan dan cukup menjenuhkan. Guru harus inovatif dalam memilih model dan media pembelajaran yang tepat agar penyampaian materi lebih menyenangkan. Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan secara langsung di kelas 6G2 SMPN Malang, menunjukkan bahwa peserta didik memiliki minat dan motivasi belajar yang rendah khususnya pada saat pembelajaran bahasa Indonesia materi teks deskripsi. Terlihat dari beberapa indikasi yang muncul diantaranya; beberapa siswa ada yang memperhatikan dan sebagian siswa tidak memperhatikan, ada juga anak yang sebentar – sebentar izin kelas dengan berbagai alasan entah ke kamar mandi, mengambil air minum, atau cuci tangan, dan itu dilakukan sering oleh beberapa anak tiap kali proses pembelajaran. Siswa juga terlihat bosan dan jenuh ketika proses pembelajaran. Terlihat juga saat kerja kelompok, beberapa siswa tidak ikut berkontribusi dan acuh pada proyek tugas yang diberikan guru.

Guru menerapkan media berupa proyek dalam pembelajaran, namun siswa terlihat bosan dan jenuh di kelas. Penggunaan media tersebut kurang bervariasi sehingga siswa merasa bosan dan monoton. Siswa dalam kelas tersebut lebih menyukai model pembelajaran dengan media *game*. Dari banyaknya fenomena yang terjadi di kelas 6G2 SMPN 5 Malang model pembelajaran yang sesuai adalah model pembelajaran Project Based Learning (PjBL). Kegiatan pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk merencanakan, melaksanakan, kegiatan yang sudah direncanakan, dan mempresentasikan hasil proyek yang telah dikerjakan (Widada, 2018). Selain model pembelajaran, media pembelajaran juga dibutuhkan guru dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang sesuai yaitu gamifikasi *wordwall*, media pembelajaran tersebut dapat diakses dengan mudah melalui *website*. Gamifikasi adalah strategi pengajaran yang memanfaatkan unsur – unsur permainan yang bermaksud mendorong partisipasi aktif peserta didik, memotivasi dan mengasah minat dalam belajar, sehingga menciptakan proses belajar yang menyenangkan bagi mereka (Pa'lova & Vejicka) 2022). Media tersebut memiliki beberapa fitur – fitur yang dapat digunakan seperti *random cards*, *crossword*, *quiz*, dan masih banyak lagi lainnya (Pradani, 2022). Guru memadukan model pembelajaran ini dengan media gamifikasi *wordwall* yang digunakan dalam pembelajarannya. Diharapkan minat dan motivasi siswa meningkat dengan diterapkannya media pembelajaran tersebut dalam model Project Based Learning (PjBL).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pendekatan dalam penelitian adalah pendekatan kualitatif. Rancangan penelitian ini menggunakan model penelitian yang dikemukakan Kemmis & Mc. Tanggart bahwa penelitian tindakan kelas mengikuti proses siklus atau daur ulang (*Action research*) mulai dari pengamatan, perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi. Data dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah berupa angka skor dari angket (kuisioner) dan deskripsi naratif dari hasil catatan lapangan observasi. Kemudian data terakhir adalah dokumentasi berupa foto. Sumber data dalam penelitian ini adalah kelas 6G2 SMPN 5 Malang yang berjumlah 32 siswa dengan 16 laki – laki dan 16 perempuan.

Pengecekan keabsahan data dalam penelitian ini difokuskan pada peningkatan minat dan motivasi belajar siswa pada materi teks deskripsi siswa kelas 6G2 SMPN 5 Malang. Ada 3 teknik keabsahan data (1) ketekunan pengamatan, dilakukan dengan cara peneliti mengadakan pengamatan secara teliti, rinci, dan terus menerus selama proses penelitian di kelas 6G2 SMPN 5 Malang, (2) triangulasi yakni membandingkan hasil instrumen dengan hasil observasi mengenai minat dan motivasi belajar siswa saat pembelajaran, (3) pengecekan teman sejawat dilakukan dengan cara mendiskusikan proses dan hasil penelitian dengan dosen pembimbing/teman mahasiswa.

Analisis data dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu redaksi data, penyajian data, dan kesimpulan berupa verifikasi. (1) reduksi data, data – data yang direduksi dari penelitian ini adalah hasil tes selama tindakan yang berkaitan dengan materi teks deskripsi, hasil observasi yang dilakukan oleh teman sejawat dan satu guru mapel bahasa Indonesia 6G2 SMPN 5 Malang yang dilakukan pada saat pemberian tindakan langsung pada materi teks deskripsi, dan catatan lapangan hasil observasi yang dilakukan peneliti, teman sejawat, dan guru mapel bahasa Indonesia mengenai hal – hal yang mendukung peneliti dalam melakukan tindakan. (2) penyajian data, data – data yang disajikan dalam penelitian ini adalah data – data pra tindakan yaitu angket yang disebar sebelum penerapan media dan model, angket setelah tindakan, siklus I dan II, observasi, dan catatan lapangan. (3) penarikan kesimpulan, kegiatan ini mencakup pencarian makna dan memberi penjelasan.

Tahap penelitian dalam penelitian Tindakan Kelas (PTK) mencakup (1) perencanaan, kegiatan yang dilakukan adalah merancang RPP, mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung yang di perlukan, mempersiapkan instrumen untuk merekam dan menganalisis data mengenai proses dan hasil tindakan. (2) Pelaksanaan tindakan, kegiatan yang dilakukan adalah pelaksanaan kegiatan pembelajaran. (3) Observasi, pada tahap ini satu teman sejawat dan guru mapel melakukan pengamatan terhadap aktivitas peneliti dan siswa selama pembelajaran berlangsung. (4) Refleksi, dilakukan untuk melihat keseluruhan tindakan dari hasil

pemahaman siswa. Pada tahap ini dilakukan diskusi dengan pengamatan untuk mengetahui hal – hal sebelum dan selama tindakan serlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada minat dan motivasi belajar siswa pada penerapan media pembelajaran gamifikasi *wordwall* dengan model project based learning mengalami peningkatan. Berdasarkan data yang dianalisis, minat dan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran bahasa Indonesia materi teks deskripsi dengan menerapkan medi pembelajaran gamifikasi *wordwall* dalam model *Project Based Learning* (PjBL) diketahui nilai presentasenya pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Penilaian Minat Belajar Peserta Didik Pra Siklus, Siklus I, dan II

No	Tingkat Minat	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		Presentase	Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase	Frekuensi
1.	Sangat Rendah	37,5%	15	2,5%	1	-	-
2.	Rendah	27,5%	11	15%	6	-	-
3.	Tinggi	15%	6	45%	18	17,5%	7
4.	Sangat Tinggi	-	-	17,5%	7	62,5%	25

Tabel 2. Penilaian Motivasi Belajar Peserta Didik Pra Siklus, Siklus I, dan II

No	Tingkat Minat	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		Presentase	Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase	Frekuensi
1.	Sangat Rendah	58,25%	18	-	-	-	-
2.	Rendah	28,13%	9	25%	8	-	-
3.	Tinggi	15,63%	5	59,38%	19	37,5%	12
4.	Sangat Tinggi	-	-	15,63%	5	62,5%	20

Hasil analisis data minat dan motivasi belajar peserta didik yang terdiri dari 32 responden, dapat dilihat bahwa pada pra siklus, minat belajar peserta didik yang memiliki minat tinggi hanya 15%, yakni 6 anak, Lalu pada hasil analisis pada motivasi belajar siswa, menunjukan bahwa motivasi belajar siswa sangat rendah dilihat pada presentase diatas sebanyak 58,25% siswa berada pada motivasi belajar yang sangat rendah, hanya 15,63% siswa dengan minat tinggi. yang menunjukan bahwa pada minat belajar pada materi teks deskripsi di kelas 6G2 sangat rendah. Berdasarkan hasil analisis kondisi awal sewaktu observasi dan diskusi dengan guru bahasa Indonesia di kelas 6G2, khususnya pada saat pembelajaran materi teks deskripsi. Sebagian besar waktu pembelajaran siswa digunakan untuk mendengarkan penjelasan guru. Saat guru memberikan penjelasan, ada beberapa siswa memperhatikan, beberapa siswa kadang memperhatikan tetapi kadang bercanda dengan teman, ada juga anak sebentar - sebentar izin keluar kelas, dan ada juga yang terkadang melamun sendiri dan tidak fokus saat pembelajaran

berlangsung. Pada awal tanya jawab, beberapa siswa aktif tanya jawab, sedangkan siswa lain kurang aktif menjawab pertanyaan guru dan hanya diam. Sebagian siswa juga tidak senang saat pembelajaran bahasa Indonesia dilakukan. Siswa merasa bosan dengan pembelajaran meskipun guru sudah menayangkan video di proyektor, atau bahkan diselingi nyanyi dan *ice breaking* yang berhubungan dengan materi. Saat kerja kelompok juga beberapa siswa ada yang tidak ikut berkontribusi saat mengerjakan tugas dengan kelompoknya. Pembagian tugas dan bentuk pengerjaan membuat siswa bosan yang hanya melihat video dari youtube atau bahkan mencari jawaban dari buku atau internet. Kemudian juga dari hasil analisis kondisi awal dengan guru bahasa Indonesia dan observasi di kelas 6G2 ada beberapa siswa yang bertanya kepada temannya atau guru, dan sebagian besar juga diam saja jika guru tidak menanyakan dulu kepada peserta didik tentang mengenai kesulitan mereka saat pembelajaran. Beberapa siswa juga ketika didapati tugas dari guru ada yang melebihi batas waktu pengumpulan, beberapa juga cepat saat mengumpulkan tugas.

Kemudian setelah dilakukan siklus I, menunjukkan peningkatan minat belajar peserta didik. Dilihat dari presentase di atas yakni yang semula 15% pada minat tinggi naik menjadi 45% pada siklus I. Kemudian dilakukan siklus I, terjadi peningkatan pada motivasi belajar siswa, tidak ada kategori sangat rendah pada motivasi belajar siswa. Sebanyak 59,83% siswa berada pada kategori tinggi. Pada saat observasi di kelas minat dan motivasi belajar siswa meningkat, terlihat dengan perubahan sikap siswa dari sebelum dilakukan siklus I, setelah diterapkan hampir semua siswa mulai aktif saat kerja kelompok, mungkin beberapa anak saja yang masih acuh pada proyek mereka, terlihat juga antusiasisme siswa saat tanya jawab *quizz* dengan media *game wordwall*, fokus siswa juga mulai bagus dan tidak mudah teralihkan.

Kemudian terjadi peningkatan juga pada minat sangat tinggi yakni 17,5%. Lalu pada siklus II, peningkatan minat siswa semakin signifikan. Pada siklus II ini tidak ada minat rendah pada peserta didik, siswa berada pada kategori tinggi yakni 17,5% dan 62,5% siswa berada pada kategori minat sangat tinggi. Setelah diterapkan siklus II, motivasi siswa terjadi peningkatan yang lebih baik, sebanyak 37,5% siswa berada pada kategori sangat tinggi. Pada siklus II perubahan siswa banyak terjadi seperti siswa mulai disiplin masuk kelas, dan semua siswa juga mudah diatur, saat pembelajaran juga hampir semua siswa antusias dan enjoy menerima pembelajaran, terlihat juga saat pengerjaan proyek diskusi semua siswa antusias dan andil berdiskusi kelompok.

PEMBAHASAN

Dengan demikian, hasil penelitian ini mendukung hipotesis yang dirancang yaitu minat dan motivasi belajar siswa pada materi teks deskripsi dapat ditingkatkan

dengan menerapkan media pembelajaran gamifikasi *wordwall* dengan model *Project Based Learning* (PjBL) di kelas 6G2 SMPN 5 Malang. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan (Ocktaviona dkk., 2023) yang mengatakan penggunaan media *game wordwall* yang semula sangat membosankan dapat teratasi dengan media pembelajaran ini, pembelajaran lebih menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan apa yang diharapkan. Penggunaan media *game wordwall* secara signifikan meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Sejalan dengan (Vincent Nathaniel, 2023) penggunaan permainan dalam pembelajaran merangsang minat siswa dan akan lebih termotivasi untuk belajar. Sejalan dengan penelitian tersebut, media *wordwall* juga memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan masing – masing, belajar lebih cepat, mandiri dan tidak menimbulkan kebosanan karena dilengkapi dengan gambar – gambar dan animasi serta soal latihan yang bervariasi (Pamungkas dkk., 2021).

Media gamifikasi *wordwall* tidak hanya sebagai media pembelajaran bagi siswa, namun bisa juga digunakan sebagai bahan evaluasi guru untuk penilaian siswa, sejalan dengan (Lamasitudju & Chairunnisa (2022) menyatakan bahwa *wordwall* merupakan salah satu program yang dapat dimanfaatkan sebagai alat penilaian online, sumber belajar, atau media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Penerapan media dan model pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nissa & Renoningtyas, 2021) yakni berkreasi dan berinovasi dalam media pembelajaran perlu dilakukan guna menumbuhkan minat dan motivasi pada diri siswa.

Dampak penerapan media gamifikasi *wordwall* dalam model *Project Based Learning* (PjBL) diantaranya mampu menumbuhkan rasa ketertarikan kepada peserta didik, karena inovasi dari pembelajaran *game wordwall* di dalam pjbl. Media pembelajaran yang berbasis gamifikasi juga dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kolaboratif siswa di sekolah dasar (Abusin, J., Aliani, S.O., & Rofiq. 2021, p. 36). Maka dari itu penerapan media *game* dengan model pjbl menumbuhkan kolaboratif siswa dalam pembelajaran. Hal tersebut juga terdapat dalam artikel milik (Kristianti dkk, 2016) yang mengatakan bahwa model pembelajaran yang berbasis proyek dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam membuat sebuah proyek, bertanggung jawab, dan dapat menghasilkan sebuah produk yang kemudian dipresentasikan di depan kelas. Pembelajaran yang dipadukan dengan *game – game* juga menjadi lebih menyenangkan dan membuat peserta didik menjadi lebih antusias saat pembelajaran di dalam kelas. Sejalan dengan penelitian (Nurhikma dkk, 2023) yakni aplikasi gamifikasi dalam pembelajaran menggabungkan unsur – unsur permainan dengan materi pendidikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang dinamis dan menarik. Pembelajaran

berbasis proyek yang dipadukan dengan media game memudahkan dan menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan.

SIMPULAN DAN SARAN

Penerapan media dan model dalam penelitian ini dilakukan dengan menyusun proyek berbasis teks deskripsi, yang dipadukan dengan aktivitas bermain *wordwall*. Dilakukan dengan II siklus, tiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Pembelajaran berlangsung secara kolaboratif, menyenangkan dan partisipatif. Penerapan media gamifikasi *wordwall* dalam model *Project Based Learning* (PjBL) mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa kelas 6G2 SMPN 5 Malang. Hal ini terlihat pada peningkatan secara signifikan tiap siklus yang dilakukan. Pada pra siklus peserta didik dominan pada kategori sangat rendah, kemudian pada siklus I peserta didik lebih banyak pada kategori tinggi, dan setelah siklus II peserta didik hanya berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi pada minat dan motivasi belajar.

Adapun saran dalam penelitian ini adalah (1) bagi guru disarankan mengintegrasikan media pembelajaran interaktif seperti *wordwall* secara konsisten dalam model pembelajaran berbasis proyek, (2) bagi siswa diharapkan terus menjaga antusiasme dan partisipasi aktif dalam setiap proses pembelajaran, khususnya kerja kelompok, dan kegiatan proyek, (3) bagi penelitian selanjutnya dapat dikembangkan lebih lanjut dengan mencoba variasi media gamifikasi lainnya, pada materi, dan jenjang yang berbeda.

UCAPAN TERIMAH KASIH

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada Ibu Dr. Sri Wahyuni, M.Pd dan Ibu Itznaniyah Umie Murniatie, S.Pd, M.Pd selaku pembimbing skripsi dan kepada pihak yang memberikan dukungan dalam penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Abusin, J., Aliani, S.O., & Rofiq, M. H. (2021). Manajemen Monitoring Pembelajaran Berbasis E-Learning (Studi Kasus Di Smk Raden Patah Mojosari). *THE JOER: Journal Of Education Research*, 1(1), 36–60.
- Faradila, A., Priantari, I., & Qamariyah, F. (2023). Teaching at The Right Level sebagai Wujud Pemikiran Ki Hadjar Dewantara di Era Paradigma Baru Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Non Formal*, 1(1), 10. <https://doi.org/10.47134/jpn.v1i1.101>
- Fitri Marisa, Tubagus Mohammad Akhiriza, Anastasia Lidya Maukar, Arie Restu Wardhani, Syahroni Wahyu Iriananda, & Mardiana Andarwati. (2022). Terakreditasi SINTA Peringkat 4 Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *Journal Of Information Technology And Computer Science*, 7(1), 219–228

- Gemnafle, M., & Batlolona, J. R. (2021). Manajemen Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Indonesia (Jppgi)*, 1 (1), 28-42.
- Kristanti, Y. D., Subiki, & Rifa'ati, D. H. (2016). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning Model) Pada Pembelajaran Fisika Di SMA. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 5(2), 122–128.
- Lamasitudju, A., & Chairunnisa, C. (2022). Penerapan Qugamee (Quiz dan Game Edukasi) interaktif pada pembelajaran IPA-Fisika menjadi lebih menyenangkan dengan menggunakan Wordwall. *Jurnal Kreatif Online (IKO)*, 10.
- Nirmayani, L. H., & Dewi, N. P. C. P. (2021). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Sesuai Pembelajaran Abad 21 Bermuatan Tri Kaya Parisudha. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(3), 378. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i3.39891>
- Nurbaiti, S., & Siswanto, J. (2021). No Title. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1)(Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Konsep Gamifikasi.), 1–13.
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- NURMELATI, M. (2023). Penerapan Gamifikasi Menggunakan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Teknik Bisnis Sepeda Motor Di Smkn 1 Purwasari. *EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(4), 339–345. <https://doi.org/10.51878/edutech.v2i4.1844>
- Nurhikmah H., Dedy Aswan, Baso Asrul N. Bena., Abdul Malik. (2023). Pelatihan Gamifikasi dalam Pembelajaran Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 6(1). 2621 - 7961
- Octaviona, A., Marlina, D., & Kusumawati, N. (2023). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media wordwall. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 178-182.
- 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>
- Pradani, T. (2022). No Title. *Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Ramli, M. R., Muis, A., Sartika, ;, Baso, T. A., Profesi, P., & Prodi, G. P. (2024). ©JP-3 Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran ©Muh Penerapan Model Pjbl (Project Based Learning) untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Dipadukan dengan Media Ajar Wordwall Pada Pembelajaran IPA Kelas VII. *Rezki Ramli*, 6(2), 536.

- Rahayu, R. dkk. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6, no.4., 6313–6319.
- Siti Faizatun Nissa, Novida Renoningtyas. (2021) Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol. 3(5). 2854 – 2860.
- Suardipa, I. P. (2022). Lini Masa Kebijakan Kurikulum Merdeka Dalam Tatanan Kontruksi Mutu Profil Pelajar Pancasila. *PINTU: Pusat Penjamin Mutu*, 3(2), 1–13.
- Widada, W. (2018). No Title. *Journal of Physic*, 3000. Wa'alin, M. N., Usman, A., & Firmanto, A. (2023). Penerapan Model PJB (Project Based Learning) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dipadukan dengan Wordwall. *Jurnal Biologi*, 1(3), 1–7. <https://doi.org/10.47134/biology.v1i3.1971>
- Widada, W. (2018). No Title. *Journal of Physic*, 3000.
- Wulandari, S., Peni, R., Fahmi, M., & Ayuningtyas, F. A. (2023). Implementasi E-Learning (Wordwall) pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Kelas XII MIPA 2 di SMA Negeri 3 Sidoarjo. *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, 9(2), 173–184.