

**PENGUNAAN MEDIA GAMIFIKASI *WORDWALL* UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA KELAS VIII DI SMP NEGERI 1 MARGAASIH**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan



Oleh:

Siti Shafira Anissa

NIM. 1904115

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2023

**PENGGUNAAN MEDIA GAMIFIKASI *WORDWALL* UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA KELAS VIII DI SMP NEGERI 1 MARGAASIH**

Oleh:

Siti Shafira Anissa

NIM 1904115

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia

© Siti Shafira Anissa

Universitas Pendidikan Indonesia

November 2023

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan cetak ulang, difotokopi, atau dengan cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

SITI SHAFIRA ANISSA

NIM. 1904115

**PENGGUNAAN MEDIA GAMIFIKASI WORDWALL UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN MATEMATIKA KELAS VIII DI SMP NEGERI 1
MARGAASIH**


Disetujui dan disahkan oleh:

Dosen Pembimbing I

Handwritten signature in blue ink, dated 15/11/23.

Prof. Dr. Rudi Susilana, M.Si
NIP. 196610191991021001

Dosen Pembimbing II

Handwritten signature in black ink.

Dr. Cepi Riyana, M.Pd.
NIP. 197512302001121001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan

Handwritten signature in black ink.

Dr. Laksmi Dewi, M.Pd.
NIP. 197706132001122001

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Dengan ini saya Siti Shafira Anissa menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“Penggunaan Media Gamifikasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII di SMP Negeri 1 Margaasih”** ini beserta seluruh isinya adalah hasil penyusunan saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, November 2023
Yang Membuat Pernyataan,



Siti Shafira Anissa
NIM. 1904115

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat, hidayah, serta karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Penggunaan Media Gamifikasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII di SMP Negeri 1 Margaasih”** dengan tepat waktu dan diberikan kemudahan selama proses penyusunan.

Skripsi ini penulis ajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia. Adapun skripsi ini disusun dengan tujuan untuk memberikan pengetahuan mengenai penggunaan media gamifikasi *Wordwall* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika. Penulis melakukan penelitian bertempat di SMP Negeri 1 Margaasih.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat membantu penulis dalam menyempurnakan skripsi ini. Besar harapan penulis agar penyusunan skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca serta dapat dijadikan sebagai salah satu referensi bagi peneliti selanjutnya.

Bandung, November 2023

Penulis,



Siti Shafira Anissa
NIM. 1904115

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Tak lupa pula penulis mengirimkan salam dan shalawat kepada Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umat Islam ke jalan yang diridhoi Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa keberhasilan penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak baik langsung maupun tidak langsung. Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Laksmi Dewi, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.
2. Bapak Prof. Rudi Susilana, M.Si. selaku dosen pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, petunjuk, serta pengarahan bagi penulis dari awal hingga akhir penulisan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Cepi Riyana, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, petunjuk, serta pengarahan bagi penulis dari awal hingga akhir penulisan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Deni Kurniawan, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik yang selalu membimbing penulis selama masa perkuliahan.
5. Seluruh dosen Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat bagi penulis selama perkuliahan.
6. Staf administrasi yang telah memberikan bantuan bagi penulis untuk memenuhi kebutuhan administrasi.
7. Ibunda tercinta, (Alm) Ibu Sri Handayani yang sudah menjadi motivasi penulis agar tetap kuat dan bersemangat dalam menyelesaikan studi ini.
8. Kaka penulis, Farisa Listyadewi yang selalu memberikan dukungan dan dorongan kepada penulis untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
9. Mustofa hadhy selaku tempat berkeluh kesah penulis dan selalu sabar dalam menghadapi tingkah penulis.

10. Teman-teman seperjuangan dalam menyelesaikan skripsi, Alya Panji, Shelma Santa, Gege Mulyani, Alka Febby, Klara Elinda, dan Savira Aviyah yang sudah membantu dan memberikan semangat kepada penulis selama masa penyusunan skripsi.
11. Teman-teman Teknologi Pendidikan Angkatan 2019 yang telah memberikan pengalaman, kebersamaan, dan dukungan selama proses perkuliahan hingga akhir penyusunan skripsi.
12. Para tenaga pendidik, guru, dan siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Margaasih yang telah membantu penulis dalam pengambilan data penelitian.
13. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu dalam menyelesaikan skripsi ini, terima kasih atas partisipasinya dalam penyusunan skripsi ini. Semoga Allah SWT membalas segala bantuan, dukungan, serta doa yang telah diberikan oleh semua pihak kepada penulis.

ABSTRAK

Siti Shafira Anissa (1904115). Penggunaan Media Gamifikasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII di SMP Negeri 1 Margaasih

Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia Bandung, 2023.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya prestasi siswa di Indonesia yang terbukti dari hasil studi PISA pada tahun 2018, dimana Indonesia berada pada urutan ke-73 dari 79 negara dengan skor rata-rata sebesar 379. Rendahnya prestasi siswa dalam pelajaran matematika juga dipengaruhi oleh minat belajar yang rendah, hal ini dikarenakan minat merupakan salah satu faktor yang memiliki pengaruh besar terhadap prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pelajaran matematika, peneliti menggunakan media gamifikasi *Wordwall*. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh penggunaan media gamifikasi *Wordwall* terhadap minat belajar siswa pada Mata Pelajaran Matematika kelas VIII di SMP Negeri 1 Margaasih. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan desain *non-equivalent control group design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan, yaitu angket minat untuk mengukur tingkat minat belajar siswa. Populasi pada penelitian ini berjumlah 379 siswa kelas VIII dan pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *cluster sampling*, yang menghasilkan sampel dengan jumlah 34 siswa pada kelas eksperimen dan 34 siswa pada kelas kontrol. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *independent sample t-test*. Berdasarkan hasil analisis data bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara penggunaan media gamifikasi *Wordwall* dengan media *PowerPoint* terhadap minat belajar siswa pada aspek perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan dalam Mata Pelajaran Matematika di SMP Negeri 1 Margaasih.

Kata Kunci: *Media Gamifikasi Wordwall, Minat Belajar Siswa, Matematika*

ABSTRACT

Siti Shafira Anissa (1904115). *Using Wordwall Gamification Media to Increase Students' Interest in Learning in Class VIII Mathematics Subjects at SMP Negeri 1 Margaasih*

Undergraduated Thesis. Educational Technology, Faculty of Education, Indonesian University of Education Bandung, 2023.

This research is motivated by the low achievement of students in Indonesia which is proven by the results of the PISA study in 2018, where Indonesia is in 73rd place out of 79 countries with an average score of 379. Low student achievement in mathematics is also influenced by low interest in learning, this is because interest is one of the factors that has a big influence on student learning achievement. Therefore, to increase students' learning interest in mathematics lessons, researchers used Wordwall gamification media. The aim of this research is to analyze and describe the influence of using Wordwall gamification media on students' interest in learning in class VIII Mathematics at SMP Negeri 1 Margaasih. This study uses a quantitative approach. The research method used in this research is quasi-experimental with a non-equivalent control group design. The data collection technique used was an interest questionnaire to measure students' level of interest in learning. The population in this study was 379 class VIII students and sampling was carried out using cluster sampling techniques, which resulted in a sample of 34 students in the experimental class and 34 students in the control class. The data analysis technique used in this research is the independent sample t-test. Based on the results of data analysis, there is a significant difference in influence between the use of Wordwall gamification media and PowerPoint media on students' interest in learning in the aspects of feelings of joy, interest, attention and involvement in Mathematics Subjects at SMP Negeri 1 Margaasih.

Keywords: *Wordwall Gamification Media, Students' Learning Interests, Mathematics*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian.....	7
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.3.1 Tujuan Umum.....	8
1.3.2 Tujuan Khusus	8
1.4 Manfaat Penelitian	9
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	9
1.4.2 Manfaat Praktis	9
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
2.1 Media Pembelajaran.....	11
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	11
2.1.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	12
2.1.3 Ciri-Ciri Media Pembelajaran.....	13
2.1.4 Klasifikasi Media Pembelajaran	14
2.1.5 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	16
2.2 Gamifikasi.....	18
2.2.1 Pengertian Gamifikasi	18
2.2.2 Langkah-Langkah Penerapan Gamifikasi	19
2.2.3 Kelebihan Gamifikasi.....	20
2.3 Aplikasi <i>Wordwall</i>	21

2.3.1	Pengertian Aplikasi <i>Wordwall</i>	21
2.3.2	Fitur-Fitur Pada Aplikasi <i>Wordwall</i>	22
2.3.3	Kelebihan Aplikasi <i>Wordwall</i>	23
2.4	Minat Belajar	24
2.4.1	Pengertian Minat Belajar	24
2.4.2	Ciri-Ciri Minat Belajar	26
2.4.3	Indikator Minat Belajar	27
2.4.4	Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar	29
2.5	Mata Pelajaran Matematika	32
2.6	Penelitian Terdahulu	34
2.7	Kerangka Berpikir	35
2.8	Hipotesis	36
BAB III METODE PENELITIAN		39
3.1	Desain Penelitian	39
3.1.1	Pendekatan Penelitian	39
3.1.2	Metode Penelitian	39
3.1.3	Variabel Penelitian	40
3.2	Definisi Operasional	42
3.2.1	Media Gamifikasi <i>Wordwall</i>	42
3.2.2	Minat Belajar	42
3.3	Populasi dan Sampel	42
3.3.1	Populasi Penelitian	42
3.3.2	Sampel Penelitian	43
3.4	Instrumen Pengumpulan Data	44
3.4.1	Skala minat	44
3.5	Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data	45
3.5.1	Uji Validitas	45
3.5.2	Uji Reliabilitas	47
3.5.3	Uji Normalitas	49
3.5.4	Uji Homogenitas	50
3.5.5	Uji Hipotesis	50
3.6	Prosedur Penelitian	51
3.6.1	Tahap Perencanaan Penelitian	51
3.6.2	Tahap Pelaksanaan Penelitian	51

3.6.3 Tahap Akhir Penelitian.....	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	53
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	53
4.2 Data Hasil Penelitian	54
4.3.1 Skor Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	54
4.3.2 Skor Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	54
4.3.3 Skor Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	55
4.3.4 Skor Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	55
4.3.5 <i>Gain Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen ..	56
4.3 Deskripsi Hasil Berdasarkan Rumusan Masalah	57
4.4.1 Perbedaan Pengaruh Minat Belajar Siswa pada Aspek Perasaan Senang Antara yang Menggunakan Media Gamifikasi <i>Wordwall</i> Dibandingkan <i>Powerpoint</i> pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII di SMP Negeri 1 Margaasih.....	57
4.4.2 Perbedaan Pengaruh Minat Belajar Siswa pada Aspek Ketertarikan Antara yang Menggunakan Media Gamifikasi <i>Wordwall</i> Dibandingkan <i>Powerpoint</i> pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII di SMP Negeri 1 Margaasih.....	60
4.4.3 Perbedaan Pengaruh Minat Belajar Siswa pada Aspek Perhatian Antara yang Menggunakan Media Gamifikasi <i>Wordwall</i> Dibandingkan <i>Powerpoint</i> pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII di SMP Negeri 1 Margaasih.....	62
4.4.4 Perbedaan Pengaruh Minat Belajar Siswa pada Aspek Keterlibatan Antara yang Menggunakan Media Gamifikasi <i>Wordwall</i> Dibandingkan <i>Powerpoint</i> pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII di SMP Negeri 1 Margaasih.....	64
4.4 Analisis Data.....	67
4.5.1 Uji Normalitas Data	67
4.5.2 Uji Homogenitas Data.....	68
4.5.3 Uji Hipotesis	69
4.5 Pembahasan Hasil Penelitian	76
4.6.1 Pembahasan Hasil Penelitian Secara Umum	77
4.6.2 Pembahasan Hasil Penelitian Secara Khusus	79
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI.....	88
5.1 Simpulan.....	88
5.2 Implikasi	89
5.3 Rekomendasi.....	89

DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN	98

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian Nonequivalent Control Group Design.....	40
Tabel 3.2 Hubungan Antar Variabel secara Khusus.....	41
Tabel 3.3 Data Populasi Penelitian.....	43
Tabel 3.4 Sampel Penelitian.....	44
Tabel 3.5 Skala Minat.....	44
Tabel 3.6 Rentang Skala Likert.....	45
Tabel 3.7 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas.....	48
Tabel 4.4 Hasil Skor Pretest Kelas Eksperimen.....	54
Tabel 4.5 Hasil Skor Pretest Kelas Kontrol.....	55
Tabel 4.6 Hasil Skor Posttest Kelas Eksperimen.....	55
Tabel 4.7 Hasil Skor Posttest Kelas Kontrol.....	55
Tabel 4.8 Perbandingan Nilai Rata-Rata pada Kelas Eksperimen dan Kelas kontrol.....	56
Tabel 4.9 Hasil Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Aspek Perasaan Senang.....	58
Tabel 4.10 Perbandingan Nilai Rata-Rata pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Aspek Perasaan Senang.....	58
Tabel 4.11 Hasil Skor Pretest dan Posttest pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Aspek Ketertarikan.....	60
Tabel 4.12 Perbandingan Nilai Rata-Rata pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Aspek Ketertarikan.....	61
Tabel 4.13 Hasil Skor Pretest dan Posttest pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Aspek Perhatian.....	62
Tabel 4.14 Perbandingan Nilai Rata-Rata pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Aspek Perhatian.....	63
Tabel 4.15 Hasil Skor Pretest dan Posttest pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Aspek Keterlibatan.....	65
Tabel 4.16 Perbandingan Nilai Rata-Rata pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Aspek Keterlibatan.....	65
Tabel 4.17 Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen.....	67
Tabel 4.18 Uji Normalitas Data Kelas Kontrol.....	67
Tabel 4.19 Hasil Uji Homogenitas Data Pretest.....	68
Tabel 4.20 Hasil Uji Homogenitas Data Posttest.....	69
Tabel 4.21 Hasil Uji Hipotesis Umum.....	70
Tabel 4.22 Hasil Uji Hipotesis Khusus Aspek Perasaan Senang.....	71
Tabel 4.23 Hasil Uji Hipotesis Khusus Aspek Ketertarikan.....	73
Tabel 4. 24 Hasil Uji Hipotesis Khusus Aspek Perhatian.....	74
Tabel 4.25 Hasil Uji Hipotesis Khusus Aspek Keterlibatan.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	14
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir Penelitian	36
Gambar 4.1 Grafik Nilai Rata-Rata Pretest, Posttest, dan Gain pada Kelas Eksperimen dan Kelas kontrol.....	57
Gambar 4.2 Grafik Nilai Rata-Rata Pretest, Posttest, dan Gain pada Kelas Eksperimen dan Kelas kontrol Aspek Perasaan Senang.....	59
Gambar 4.3 Grafik Nilai Rata-Rata Pretest, Posttest, dan Gain pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Aspek Ketertarikan.....	61
Gambar 4.4 Grafik Nilai Rata-Rata Pretest, Posttest, dan Gain pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Aspek Perhatian	64
Gambar 4.5 Grafik Nilai Rata-Rata Pretest, Posttest, dan Gain pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Aspek Keterlibatan.....	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Pembimbing	99
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian	100
Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	101
Lampiran 4. Buku Bimbingan Skripsi	102
Lampiran 5. Surat Keterangan Cek Index Similarity	104
Lampiran 6. Kisi-Kisi Instrumen.....	105
Lampiran 7. Instrumen Penelitian.....	109
Lampiran 8. Lembar Expert Judgment	112
Lampiran 9. Nama Peserta Uji Coba Instrumen.....	120
Lampiran 10. Tabulasi Data Uji Coba Instrumen.....	121
Lampiran 11. Hasil Uji Validitas Instrumen	123
Lampiran 12. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	124
Lampiran 13. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen	126
Lampiran 14. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol	134
Lampiran 15. Tabulasi Data Pretest Kelas Eksperimen.....	142
Lampiran 16. Tabulasi Data Posttest Kelas Eksperimen	143
Lampiran 17. Tabulasi Data Pretest Kelas Kontrol	144
Lampiran 18. Tabulasi Data Posttest Kelas Kontrol.....	145
Lampiran 19. Tabulasi Data Gain Kelas Eksperimen.....	146
Lampiran 20. Tabulasi Data Gain Kelas Kontrol	149
Lampiran 21. Dokumentasi Penelitian.....	152

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A.N. dkk. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835-1852.
- Akbar, H.F. & Hadi, M.S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1653-1660.
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)*. Medan: CV. Pusdikra Mitra Jaya.
- Arifin, Z. (2014). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosda.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Audie, N. (2019). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 586-595).
- Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Fase A – Fase B untuk SD/MI/Program Paket A, SMP/MTs/Program Paket B, dan SMA/MA/Program Paket C*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). (2006). *Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006 Tanggal 23 Mei 2006*. Jakarta.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: CV Budi Utama.

- Deterding, S. dkk. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments* (pp. 9-15).
- Dicheva, D. dkk. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. *Educational Technology & Society*, 18(3), 75-88.
- Dichev, C. & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 9.
- Djamarah. (2002). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fakhrudin, A.A., Firdaus, M., & Mauludiyah, L. (2021). Wordwall application as a media to improve arabic vocabulary mastery of junior high school students. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 5(2), 217.
- Gandasari, P. & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh aplikasi *Wordwall* terhadap Motivasi belajar IPA siswa di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689-3696.
- Hamid, M. A. dkk. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Hidayat, S. (2019). *Sejarah Matematika*. Bandung: PT Sarana Pancakarya Nusa.
- INDONESIA, P.R. (2003). Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.
- INDONESIA, P.R. (2022). Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ticom*, 4(3).
- Kapp, K.M. & Coné, J. (2012). *What Every Chief Learning Officer Needs to Know about Games and Gamification for Learning*. [Online]. Diakses dari https://karlkapp.com/wp-content/uploads/2013/01/clo_gamification.pdf
- Khairani, M. (2017). *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan fitur gamifikasi daring Maze chase–*Wordwall* sebagai media pembelajaran digital mata kuliah statistika dan Probabilitas. *MEDIASI-Jurnal Kajian Dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2(1), 41-47.
- Launin, S., Nugroho, W., & Setiawan, A. (2022). Pengaruh Media Game Online *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216-223.
- Lawalata, D.J., Palma, D.I., & Pratini, H.S. (2020). “Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Strategi Matematis Dan Motivasi Belajar Siswa”. In *Prosandika Unikal (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan)* (hlm. 255-266).
- Lestari, K.E. & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Mujahidin, A.A. dkk. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan *Wordwall*) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552-560.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- 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.
- Nugroho, M.A., Muhajang, T., & Budiana, S. (2020). Pengaruh minat belajar siswa terhadap hasil belajar mata pelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 3(1), 42-46.

- Nurhasanah, S. & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal pendidikan manajemen perkantoran*, 1(1), 128-135.
- OECD. (2019). *PISA 2018 Assessment and Analytical Framework*. Paris: OECD Publishing. <https://doi.org/https://doi.org/10.1787/b25efab8-en>
- Oktavianita, S. & Wahidin, W. (2022). Gestur Siswa Slow Learner dalam Belajar Matematika Menggunakan Aplikasi *Wordwall* di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4802-4811.
- Pakpahan, A. F. dkk. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Persada, A.R. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Website*. *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, 6(1), 62-76.
- Prastika, Y.D. (2020). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMK Yadika Bandar Lampung. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(2), 17-22.
- Purniasih, N.K.D., Darmawiguna, I.G.M., & Agustini, K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Sumber Energi Berorientasi Gamifikasi Untuk Siswa Kelas 4 North Bali Bilingual School. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(1), 1-10.
- Putra, S.D., Aryani, D., & Ariessanti, H.D. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Gamifikasi *Wordwall* Di Era Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Daring. *TERANG*, 4(1), 83-90.
- Putri, E.E., Saleh, N., & Jufri, J. (2021). Media Pembelajaran Word Wall dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman. *Phonologie: Journal of Language and Literature*, 2(1), 53-61.
- Putri, C.B., Rahmawati, I., & Muhajir, M. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Quantum Teaching terhadap Hasil Belajar Matematika. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 159-168.

- Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama RI.
- Rohmatin, R. (2023). Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(1), 79-88.
- Rusli, M., Hermawan, D., & Nyoman, S. N. (2017). *Multimedia Pembelajaran yang Inovatif: Prinsip Dasar dan Model Pengembangan*. Yogyakarta: ANDI (Anggota IKAPI).
- Safari. 2003. *Indikator Minat Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- _____. (2017). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sari, P. M. & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dan *Wordwall* pada pembelajaran IPA bagi guru-guru SDIT Al-Kahfi. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195-199.
- Sari, R.K. & Harjono, N. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline tematik terhadap minat belajar siswa kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122-130.
- Sartika, R. (2017). Implementing word wall strategy in teaching writing descriptive text for junior high school students. *Journal of English and Education*, 5(2), 179-186.
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 1 Gamping. *TANGGAP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 92-109.

- Sholehah, S.H., Handayani, D.E. & Prasetyo, S.A. (2018). Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Sd Negeri Karangroto 04 Semarang. *Mimbar Ilmu*, 23(3), 237-244.
- Sitorus, M.B. (2016). Studi Literatur Mengenai Gamifikasi untuk Menarik dan Memotivasi: Penggunaan Gamifikasi saat ini dan Kedepan. *Studi Literatur*, 1-10.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. & Rivai, A. (1992). *Media Pengajaran*. Bandung: Penerbit CV Sinar Baru Bandung.
- Sugiharni, G.A.D. & Setiasih, N.W. (2018). Validitas dan Reliabilitas Instrumen Evaluasi Blended Learning Mata Kuliah Matematika Diskrit di STIKOM Bali Berbasis Model Alkin. *IndoMath: Indonesia Mathematics Education*, 1(2), 93-108.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif Kombinasi, R&D, dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suprayitno, T. (2019). Pendidikan di Indonesia: belajar dari hasil PISA 2018.
- Susilana, R. & Riyana, C. (2018). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sutrisno. (2021). *Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan Dengan Media Pembelajaran*. Malang: Ahlimedia Press.
- Tobamba, E.K., Siswono, E., & Khaerudin, K. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ips Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 3(2), 372-380.

- Trismayanti, S. (2019). Strategi Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan Islam*, 17(2), 141-158.
- Trygu. (2021). *Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika*. Guepedia.
- Wastari, D.A.Y. & Sagoro, E.M. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian Pada Siswa Kelas X Akuntansi G Smk Muhammadiyah 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 7(8), 1-12.
- Winkel, W.S. (2009). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia.
- Zagoto, M.M. & Dakhi, O. (2018). Pengembangan perangkat pembelajaran matematika peminatan berbasis pendekatan saintifik untuk siswa kelas XI sekolah menengah atas. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 1(1), 157-170.