

**PENERAPAN GAMIFIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI  
WORDWALL PADA MATA PELAJARAN USAHA LAYANAN WISATA  
UNTUK MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF SISWA KELAS XI DI  
SMK NEGERI 1 BANDUNG**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mengikuti sidang skripsi

Program Studi Pendidikan Pariwisata



**Oleh**

**Silvi Sintia Andini**

**2009065**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PARIWISATA  
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2024**

**PENERAPAN GAMIFIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI  
WORDWALL PADA MATA PELAJARAN USAHA LAYANAN WISATA  
UNTUK MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF SISWA KELAS XI DI  
SMK NEGERI 1 BANDUNG**

Oleh

Silvi Sintia Andini

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Pariwisata pada Fakultas  
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

© Silvi Sintia Andini 2024

Universitas Pendidikan Indonesia

April 2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SILVI SINTIA ANDINI**

**PENERAPAN GAMIFIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI  
WORDWALL PADA MATA PELAJARAN USAHA LAYANAN WISATA  
UNTUK MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF SISWA KELAS XI DI  
SMK NEGERI 1 BANDUNG**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

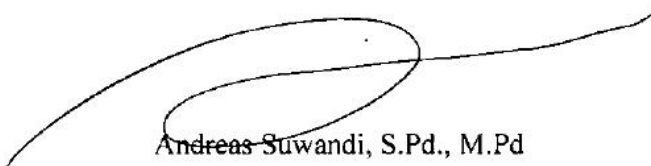
Pembimbing I



Oce Ridwanudin, S.E., MM.

NIP. 1981040720101210002

Pembimbing II



Andreas Suwandi, S.Pd., M.Pd

NIP. 920190219890412101

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Pendidikan Pariwisata



Dr. Rini Andari, S.Pd., SE.Par., MM

NIP. 198109162008122002

Tanggung Jawab Yuridis  
Ada Pada Penulis,



Silvi Sintia Andini

2009065

## ABSTRAK

Penelitian ini memiliki latar belakang permasalahan masih kurangnya aspek kognitif atau pengetahuan siswa terhadap materi pelajaran. Selain itu proses pembelajaran yang dilakukan pun lebih dominan menggunakan metode ceramah yang dimana siswa kurang aktif terlibat dalam pembelajaran. Oleh sebab itu dibutuhkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan aspek kognitif siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan gamifikasi pembelajaran berbasis aplikasi *wordwall*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan, perbedaan hasil belajar dan efektivitas dari penggunaan gamifikasi pembelajaran berbasis aplikasi *wordwall* dengan kelas konvensional. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi eksperimen* dengan teknik pengumpulan data terdiri dari observasi, tes dan dokumentasi. Desain yang digunakan *Matching Pretest-posttest Control Group Design*, yang dimana tes yang digunakan berupa *pretest* dan *posttest* sebagai data hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan sampel yang digunakan yaitu kelas XI ULP 1 sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa penerapan gamifikasi pembelajaran berbasis aplikasi *wordwall* dan kelas XI ULP 2 sebagai kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam penggunaan gamifikasi pembelajaran berbasis aplikasi *wordwall* dapat terlaksana dengan baik. Kemudian hasil uji t menggunakan *Independent t-Test* diperoleh nilai sig.(2-tailed)  $0,001 < 0,05$  sehingga  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak yang artinya terdapat perbedaan hasil belajar kognitif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya perolehan hasil N-gain skor untuk kelas eksperimen sebesar 95,32 atau 95,3% termasuk kedalam kategori efektif dan kelas kontrol sebesar 42,96 atau 43% termasuk dalam kategori kurang efektif. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan gamifikasi pembelajaran berbasis aplikasi *wordwall* dapat meningkatkan aspek kognitif siswa.

**Kata Kunci:** Aspek Kognitif, Gamifikasi Pembelajaran, Usaha Layanan Wisata, Wordwall.

## ABSTRACT

This research has a background problem of the lack of cognitive aspects or students' knowledge of the subject matter. Apart from that, the learning process that is carried out predominantly uses the lecture method, where students are less actively involved in learning. Therefore, learning media is needed that is able to improve students' cognitive aspects to achieve learning goals by using wordwall application-based learning gamification. This research aims to determine the application, differences in learning outcomes and effectiveness of using wordwall application-based learning gamification with conventional classes. The research method used is quasi-experimental with data collection techniques consisting of observation, tests and documentation. The design used is Matching Pretest-posttest Control Group Design, where the tests used are pretest and posttest as data on student learning outcomes. The sample collection technique used purposive sampling with the samples used, namely class XI ULP 1 as the experimental class which was given treatment in the form of implementing wordwall application-based learning gamification and class The results of the research show that using wordwall application-based learning gamification can be implemented well. Then the results of the t test using the Independent t-Test obtained a sig. (2-tailed) value of 0.001 <005 so that Ha was accepted and Ho was rejected, which means that there were differences in cognitive learning outcomes between the experimental class and the control class. Furthermore, the N-gain score for the experimental class was 95.32 or 95.3%, which was included in the effective category and the control class was 42.96 or 43%, which was included in the less effective category. So it can be concluded that the use of learning gamification based on the Wordwaall application can improve students' cognitive aspects.

**Keywords: Cognitive Aspects, Gamification of Learning, Tourism Service Business, Wordwall.**

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
PERNYATAAN TENTANG KEASLIAN SKRIPSI DAN BEBAS PLAGIARISME.....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
ABSTRAK .....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
1.5 Struktur Organisasi Penelitian.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	12
2.1 Teori Konstruktivisme.....	12
2.2 Gamifikasi Pembelajaran .....	12
2.2.1 Pengertian Gamifikasi Pembelajaran.....	12
2.2.2 Manfaat dan Kelebihan Gamifikasi Pembelajaran .....	14
2.2.3 Sintak Gamifikasi Pembelajaran.....	15
2.3 Media Pembelajaran .....	17
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	17
2.3.2 Manfaat Media Pembelajaran .....	17
2.3.3 Jenis Media Pembelajaran .....	19
2.4 Wordwall .....	21
2.4.1 Pengertian Wordwall .....	21
2.4.2 Fitur-Fitur Wordwall .....	22
2.4.3 Karakteristik Wordwall.....	24

2.4.4 Langkah-Langkah Penggunaan Wordwall.....	25
2.4.5 Kelebihan dan Kekurangan Wordwall.....	30
2.5 Aspek kognitif .....	31
2.5.1 Definisi Kognitif .....	31
2.5.2 Klasifikasi Aspek Kognitif .....	32
2.5.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Aspek Kognitif .....	36
2.6 Usaha Layanan Wisata .....	39
2.7 Hasil Penelitian Terdahulu .....	40
2.8 Kerangka Berpikir .....	46
2.9 Hipotesis Penelitian .....	48
2.9.1 Hipotesis Umum .....	48
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>50</b>
3.1 Setting Penelitian.....	50
3.1.1 Lokasi Penelitian.....	50
3.1.2 Waktu Penelitian.....	50
3.1.3 Subjek Penelitian .....	50
3.2 Desain Penelitian .....	50
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian .....	52
3.4 Prosedur Penelitian.....	53
3.5 Variabel Penelitian .....	55
3.6 Teknik Pengumpulan Data .....	55
3.7 Instrumen Penelitian.....	56
3.8 Proses Pengembangan Instrumen .....	59
3.8.1 Uji Validitas .....	59
3.8.2 Uji Reliabilitas .....	60
3.8.3 Tingkat Kesukaran.....	62
3.8.4 Daya Pembeda .....	62
3.9 Teknik Analisis Data .....	63
3.9.1 Analisis Data Kuantitatif .....	63
3.9.2 Uji Normalitas.....	64
3.9.3 Uji Homogenitas .....	64
3.9.4 Uji Hipotesis .....	64
3.9.5 Uji N-Gain .....	65
<b>BAB IV HASIL TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>67</b>

4.1 Gambaran Umum Penelitian .....	67
4.2 Deskripsi Data .....	67
4.3 Hasil Penelitian.....	68
4.3.1 Hasil Uji Instrumen.....	68
4.3.2 Hasil Analisis Distribusi Frekuensi .....	83
4.3.3 Uji Normalitas.....	107
4.3.4 Uji Homogenitas .....	108
4.3.5 Uji Hipotesis .....	109
4.3.6 Uji N-Gain .....	111
4.4 Pembahasan .....	114
4.4.1 Penerapan gamifikasi pembelajaran berbasis aplikasi Wordwall terhadap aspek kognitif siswa pada mata pelajaran Usaha Layanan Wisata kelas XI di SMK Negeri 1 Bandung.....	114
4.4.2 Perbedaan aspek kognitif siswa antara kelas yang menggunakan gamifikasi pembelajaran berbasis aplikasi Wordwall dengan kelas yang menggunakan metode konvensional pada mata pelajaran Usaha Layanan Wisata .....	118
4.4.3 Efektivitas penggunaan gamifikasi pembelajaran berbasis aplikasi Wordwall pada mata pelajaran Usaha Layanan Wisata kelas XI di SMK Negeri 1 Bandung .....	120
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI .....	125
5.1 Simpulan.....	125
5.2 Rekomendasi .....	126
5.3 Implikasi.....	126
DAFTAR PUSTAKA .....	128
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	136



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Taksonomi bloom revisi Anderson dan Krathwohl .....	35
Tabel 2. 2 Penelitian yang relevan .....	40
Tabel 3. 1 Matching Pretest-posttest Control Group Design .....	51
Tabel 3. 2 Jumlah Populasi Berdasarkan Kelas .....	52
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Hasil Belajar 1 .....	56
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Hasil Belajar 2 .....	57
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Hasil Belajar 3 .....	58
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Hasil Belajar 4 .....	58
Tabel 3. 7 kategori Instrumen Soal .....	60
Tabel 3. 8 Kategori N-Gain score .....	66
Tabel 3. 9 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain .....	66
Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas tes 1 .....	68
Tabel 4. 2 Hasil Uji Validitas tes 2 .....	69
Tabel 4. 3 Hasil Uji Validitas tes 3 .....	70
Tabel 4. 4 Hasil Uji Validitas tes 4 .....	71
Tabel 4. 5 Hasil Uji Reliabilitas tes 1 .....	72
Tabel 4. 6 Hasil Uji Reliabilitas tes 2 .....	73
Tabel 4. 7 Hasil Uji Reliabilitas tes 3 .....	74
Tabel 4. 8 Hasil Uji Reliabilitas tes 4 .....	75
Tabel 4. 9 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Tes 1 .....	76
Tabel 4. 10 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Tes 2 .....	77
Tabel 4. 11 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Tes 3 .....	78
Tabel 4. 12 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Tes 4 .....	79
Tabel 4. 13 Hasil Uji Daya Beda Tes 1 .....	80
Tabel 4. 14 Hasil Uji Daya Beda Tes 2 .....	81
Tabel 4. 15 Hasil Uji Daya Beda Tes 3 .....	82
Tabel 4. 16 Hasil Uji Daya Beda Tes 4 .....	82
Tabel 4. 17 Hasil Data 1 Kelas Eksperimen .....	83
Tabel 4. 18 Distribusi Frekuensi Pretest 1 Kelas Eksperimen .....	84
Tabel 4. 19 Distribusi Frekuensi Posttest 1 Kelas Eksperimen .....	85
Tabel 4. 20 Hasil Data 1 Kelas Kontrol .....	87
Tabel 4. 21 Distribusi Frekuensi Pretest 1 Kelas Kontrol .....	87
Tabel 4. 22 Distribusi Frekuensi Posttest 1 Kelas Kontrol .....	88
Tabel 4. 23 Hasil Data 2 Kelas Eksperimen .....	90
Tabel 4. 24 Distribusi Frekuensi Pretest 2 Kelas Eksperimen .....	90
Tabel 4. 25 Distribusi Frekuensi Posttest 2 Kelas Eksperimen .....	92
Tabel 4. 26 Hasil Data 2 Kelas Kontrol .....	93
Tabel 4. 27 Distribusi Frekuensi Pretest 2 Kelas Kontrol .....	93
Tabel 4. 28 Distribusi Frekuensi Posttest 2 Kelas Kontrol .....	95
Tabel 4. 29 Hasil Data 3 Kelas Eksperimen .....	96
Tabel 4. 30 Distribusi Frekuensi Pretest 3 Kelas Eksperimen .....	96
Tabel 4. 31 Distribusi Frekuensi Posttest 3 Kelas Eksperimen .....	98
Tabel 4. 32 Hasil Data 3 Kelas Kontrol .....	99
Tabel 4. 33 Distribusi Frekuensi Pretest 3 Kelas Kontrol .....	99
Tabel 4. 34 Distribusi Frekuensi Posttest 3 Kelas Kontrol .....	100
Tabel 4. 35 Hasil Data 4 Kelas Eksperimen .....	102
Tabel 4. 36 Distribusi Frekuensi Pretest 4 Kelas Eksperimen .....	102

Tabel 4. 37 Distribusi Frekuensi Posttest 4 Kelas Eksperimen .....	103
Tabel 4. 38 Hasil Data 4 Kelas Kontrol .....	105
Tabel 4. 39 Distribusi Frekuensi Pretest 4 Kelas Kontrol.....	105
Tabel 4. 40 Distribusi Frekuensi Posttest 4 Kelas Kontrol .....	106
Tabel 4. 41 Hasil Uji Normalitas .....	108
Tabel 4. 42 Hasil Uji Homogenitas.....	108
Tabel 4. 43 Hasil Uji Hipotesis.....	110
Tabel 4. 44 Hasil Uji N-Gain Data 1 .....	111
Tabel 4. 45 Hasil Uji N-Gain Data 2 .....	112
Tabel 4. 46 Hasil Uji N-Gain Data 3 .....	112
Tabel 4. 47 Hasil Uji N-Gain Data 4 .....	113
Tabel 4. 48 Hasil Uji N-Gain Keseluruhan.....	113
Tabel 4. 49 Distribusi Frekuensi data 1 .....	115
Tabel 4. 50 Distribusi Frekuensi data 2 .....	116
Tabel 4. 51 Distribusi Frekuensi data 3 .....	116
Tabel 4. 52 Distribusi Frekuensi data 4 .....	117
Tabel 4. 53 Hasil Uji Hipotesis.....	119
Tabel 4. 54 N-Gain data 1 .....	121
Tabel 4. 55 N-gain data 2.....	121
Tabel 4. 56 N-Gain data 3.....	122
Tabel 4. 57 N-Gain data 4.....	123
Tabel 4. 58 N-Gain keseluruhan .....	123

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Diagram nilai kognitif .....	4
Gambar 2. 1 Fitur-fitur Wordwal.....	22
Gambar 2.2 Tampilan pilihan login .....	25
Gambar 2.3 Menu login .....	25
Gambar 2.4 Tampilan menu .....	26
Gambar 2.5 Pembuatan quiz .....	26
Gambar 2.6 Tampilan activities soal yang telah dibuat .....	26
Gambar 2.7 Tampilan pilihan Share .....	27
Gambar 2.8 Tampilan pilihan publish.....	27
Gambar 2. 9 Tampilan tautan link yang akan di share.....	27
Gambar 2.10 Tampilan awal soal .....	28
Gambar 2.11 Tampilan soal .....	28
Gambar 2.12 Tampilan setelah menyelesaikan semua soal .....	29
Gambar 2.13 Tampilan leaderboard.....	29
Gambar 2.14 Tampilan peringkat hasil pengerjaan soal .....	29
Gambar 2.15 Kerangka berpikir.....	47
Gambar 3. 1 Prosedur penelitian.....	54
Gambar 4. 1 Histogram Distribusi Frekuensi Pretest 1 Kelas Eksperimen .....	85
Gambar 4. 2 Histogram Distribusi Frekuensi posttest 1 Kelas Eksperimen .....	86
Gambar 4. 3 Histogram Distribusi Frekuensi Pretest 1 Kelas Kontrol .....	88
Gambar 4. 4 Histogram Distribusi Frekuensi Posttest 1 Kelas Kontrol .....	89
Gambar 4. 5 Histogram Distribusi Frekuensi Pretest 2 Kelas Eksperimen .....	91
Gambar 4. 6 Histogram Distribusi Frekuensi posttest 2 Kelas Eksperimen .....	92
Gambar 4. 7 Histogram Distribusi Frekuensi pretest 2 Kelas Kontrol .....	94
Gambar 4. 8 Histogram Distribusi Frekuensi Posttest 2 Kelas Kontrol .....	95
Gambar 4. 9 Histogram Distribusi Frekuensi Pretest 3 Kelas Eksperimen .....	97
Gambar 4. 10 Histogram Distribusi Frekuensi Posttest 3 Kelas Eksperimen.....	98
Gambar 4. 11 Histogram Distribusi Frekuensi pretest 3 Kelas Kontrol .....	100
Gambar 4. 12 Histogram Distribusi Frekuensi Posttest 3 Kelas Kontrol .....	101
Gambar 4. 13 Histogram Distribusi Frekuensi Pretest 4 Kelas Eksperimen .....	103
Gambar 4. 14Histogram Distribusi Frekuensi Posttest 4 Kelas Eksperimen.....	104
Gambar 4. 15 Histogram Distribusi Frekuensi pretest 4 Kelas Kontrol .....	106
Gambar 4. 16Histogram Distribusi Frekuensi Posttestt 4 Kelas Kontrol .....	107

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Pembimbing.....	136
Lampiran 2 Lembar bimbingan.....	140
Lampiran 3 Modul Ajar .....	142
Lampiran 4 Instrumen Penelitian.....	200
Lampiran 5 Hasil Uji Validitas .....	220
Lampiran 6 Hasil Uji Reliabilitas .....	228
Lampiran 7 Hasil Uji Tingkat Kesukaran .....	231
Lampiran 8 Hasil Uji Normalitas.....	233
Lampiran 9 Hasil Distribusi Frekuensi .....	233
Lampiran 10 Hasil Uji Hipotesis .....	243
Lampiran 11 Hasil Uji N-Gain Score .....	244
Lampiran 12 Hasil Belajar Kognitif Kelas Eksperimen .....	249
Lampiran 13 Hasil Belajar Kognitif Kelas Kontrol .....	250
Lampiran 14 Dokumentasi Kelas Eksperimen.....	251
Lampiran 15 Dokumentasi Kelas Kontrol .....	251
Lampiran 16 Tampilan Wordwall.....	252
Lampiran 17 Daftar Kehadiran Siswa.....	253
Lampiran 18 Lampiran Hasil Turnitin .....	254

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad Zuchri. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*.
- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (Jime)*, 8(3), 2442–9511. <https://doi.org/10.36312/jime.v8i3.3800>
- Aminingtyas, M., & Dwi Wardhani, J. (2023). Hubungan Minat Dan Motivasi Belajar Berbasis Portal Rumah Belajar Terhadap Hasil Belajar Kognitif Anak. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 590–601. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.268>
- Andini Ayu. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur*.
- Anindyajati, Y. R., & Choiri, A. S. (2017). *The Effectiveness Of Using Wordwall Media To Increase Scince-Based Vocabulary Of Students With Hearing Impairment*. .
- Ariessanti, H. D., Purwaningtyas, D. A., Soeparno, H., & Napitupulu, A. (2020). *Adaptasi Strategi Gamifikasi Dalam Permainan Ular Tangga Online Sebagai Media Edukasi Covid-19* (Vol. 9, Issue 2).
- Arifudin, O. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. In *Jurnal Al-Amar (Jaa)* (Vol. 2, Issue 1).
- Arikunto. (2009). *Metode Penelitian*.
- Ariyanto, M. P., Nurcahyandi, Z. R., Diva, S. A., & Kudus, U. M. (N.D.). *Penggunaan Gamifikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa* (Vol. 5, Issue 1).
- Arnyana Putu Ida Bagus. (2019). *Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kompetensi 4c(Communication, Collaboration, Critical Thinking Dancreative Thinking) Untuk Menyongsong Era Abad 21. Vol.1 No.1*.
- Aryani, D., Ariessanti Hani D, & Putra, S. D. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Gamifikasi Wordwall Di Era Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Daring. *Terang : Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Menerangi Negeri* , 4(1), 116–124. <https://doi.org/10.33322/terang.v4i1.1449>
- Asri, M., Mts, N., & Bantaeng, N. (2022). Teori Konstruktivisme Piaget : Implementasi Dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadis. *Jsg: Jurnal Sang Guru*, 1, 215–223. <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/jsg/index>
- Aulia Miftah. (2022). *Media Tebak Gambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar Negeri 008 Simpang Gaung Kecamatan Gaung*.
- Azwar S. (2016). *Konstruksi Tes Kemampuan Kognitif*.

- Dwi Cahyono, Y., Yogyakarta Alamat Korespondensi, D., Affandi, J., & Tromol Pos, M. (N.D.). *E-Learning (Edmodo) Sebagai Media Pembelajaran Sejarah*.
- Elmunyah, H., Hidayat, W. N., & Asfani, K. (2019). Interactive Learning Media Innovation: Utilization Of Augmented Reality And Pop-Up Book To Improve User's Learning Autonomy. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1193(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1193/1/012031>
- Fasha Alsya'bi, A., Yanti, D., Fatikhah, D., & Rochmah, E. (N.D.). *Penerapan Keterampilan 4c Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar Di Sdn Sunyaragi 1 Kota Cirebon*.
- Fatharani, W., Ariani, D., & Utomo, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi Materi Tata Surya Kelas Vi Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 5(2), 25–34. <https://doi.org/10.21009/Jpi.052.05>
- Firmansyah Deri, & Dede. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum Dalam Metodologi Penelitian: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (Jiph)*, Vol.1, No.2, 85–114. <https://doi.org/10.55927>
- Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016). Challenging Games Help Students Learn: An Empirical Study On Engagement, Flow And Immersion In Game-Based Learning. *Computers In Human Behavior*, 54, 170–179. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.045>
- Hendrowati Tri Y. (2015). Pembentukan Pengetahuan Lingkaran Melalui Pembelajaran Asimilasi Dan Akomodasi Teori Konstruktivisme Piaget. *Jurnal E-Dumath*, 1–16.
- Heryana A. (2020). *Hipotesis Penelitian*.
- Hidayaty, A., Qurbaniah, M., Setiadi, A. E., Pontianak, M., Jendral, J., Yani, A., 111, N., Belitung, B., Tenggara, K. P., Pontianak, K., & Barat, K. (2020). *Pengaruh Media Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar The Influence Of Wordwall On Students Interests And Learning Outcomes*. <https://doi.org/10.21831/jppip.vxxxx.X00000>
- Ibrahim M. Arsad, Fauzan Muhamad L. Y, Raihan Paqih, Nurhadi Siti Nuriyah, Setiawan Usep, & Destiyani Yustika N. (2022). Jenis, Klasifikasi Dan Karakteristik Media Pembelajaran. *106 Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol.4 No.2.
- I.Glover. (2013). Play As You Learn Gamification As A Technique For Motivating Learners. *Association For The Advancement Of Computing In Education (Aace)*.
- 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. <https://doi.org/10.33627/Gg.V4i1.639>
- Irwansyah, R., Darmayani, S., Nugroho Catur Saputro, A., Vivin Wihartanti, L., Fauzi, A., Arifudin, O., Putu Yoga Purandina, I., Dewi Latifah, E., Septiyani, T., Rizkia

- Pangestika, R., Ayuningtyas, P., Crispinus Lemba, V., & Hartono, R. (2021). *Perkembangan Peserta Didik*. Www.Penerbitwidina.Com
- Jahja Yudrik. (2011). Psikologi Perkembangan. *Prenadamedia Group: Jakarta*.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran. In *Jurnal Ticom* (Vol. 5, Issue 1).
- Kapp, K. (N.D.). *Gamification: Separating Fact From Fiction*. Www.Clomedia.Com
- Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset Dan Teknologi Badan Standar Kurikulum Dan Asesmen Pendidikan. (2022). *Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka*.
- 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, Vol.2 No.1*.
- Krisbiantoro, B. (2020). The Effectiveness Of Gamification To Enhance Students Mastery On Tenses Viewed From Students Creativity. *Journal Of Advanced Multidisciplinary Research, 1(2), 73*. <https://doi.org/10.30659/Jamr.1.2.73-97>
- Magdalena, I., Fajriyati Islami, N., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. (2020). Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan. In *Edisi : Jurnal Edukasi Dan Sains* (Vol. 2, Issue 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Maghfiroh, K., Roudlotul, M. I., & Semarang, H. (2018a). Penggunaan Media Word Wall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas Iv Mi Roudlotul Huda. In *Jpk* (Vol. 4, Issue 1). <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>
- Maghfiroh, K., Roudlotul, M. I., & Semarang, H. (2018b). Penggunaan Media Word Wall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas Iv Mi Roudlotul Huda. In *Jpk* (Vol. 4, Issue 1). <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>
- Maghfiroh, K., Roudlotul, M. I., & Semarang, H. (2018c). Penggunaan Media Word Wall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas Iv Mi Roudlotul Huda. In *Jpk* (Vol. 4, Issue 1). <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>
- Mambang, Prastya, S. E., Zulfadhilah, M., Cipta, S. P., Marleny, F. D., Melda, & Maulida, N. M. (2022). Pendampingan Pemanfaatan Gamifikasi Untuk Pendidikan Di Masa Depan. *Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 3*, 21–28.
- Marisa, F., Marisa, F., Akhriza, T. M., Lidya Maukar, A., Wardhani, A. R., Wahyu Iriananda, S., & Andarwati, M. (2018). *Gamifikasi (Gamification) Konsep Dan Penerapan* (Vol. 3, Issue 1).

- Marlena N. (N.D.). Hubungan Hasil Belajar Aspek Kognitif Bidang Studi Pendidikan Agama Islam Dengan Akhlak Siswa Sd Negeri 26 Kaur Kabupaten Kaur. 2018.
- Martono, K. T., & Nurhayati, O. D. (2014). *Implementation Of Android Based Mobile Learning Application As A Flexible Learning Media*. Wwww.Ijcsi.Org
- Maskun, & R Valensy. (2018). Teori Belajar Dan Pembelajaran. *Yogyakarta: Graha Ilmu*.
- Maulidina Minarta, S., & Purwa Pamungkas, H. (2022). *Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar* (Vol. 2).
- Muhson, A. (N.D.). *Teknik Analisis Kuantitatif I Teknik Analisis Kuantitatif*.
- Mujahidin<sup>1</sup>, A. A., Salsabila<sup>2</sup>, H., Hasanah<sup>3</sup>, A. L., Andani<sup>4</sup>, M., Aprillia<sup>5</sup>, W., Islam, P. A., & Islam, A. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, Dan Wordwall) Kelas 5 Di Sd Muhammadiyah 2 Wonopeti. In *Innovative: Journal Of Social Science Research* (Vol. 552).
- Nabilah, Stepanus, S. S., & Hamdani. (N.D.). Analisis Kemampuan Kognitif Peserta Didik Dalam Menyelesaikan Soal Momentum Dan Impuls. In *Jippf* (Vol. 1).
- Nadia, A. I., Afiani, K. D. A., & Naila, I. (2022). Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 12 Nomor 1, 2614–2015. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_tp.v12i1.791](https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v12i1.791)
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Nasir Muhammad Asri. (2022). Teori Konstruktivisme Piaget : Implementasi Dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadis. *Jsg: Jurnal Sang Guru*, 1, 215–223. <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/jsg/index>
- Noviansyah. (2020). Objek Assesment, Pengetahuan, Sikap, Dan Keterampilan. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 136–149.
- Nur, A., Surahmawan, I., Arumawati, Y., Palupi, L. R., Widyaningrum, R., & Cahyani, V. P. (2021). *Penggunaan Media Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia*. <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/pisces>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii. In *Pensa : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* (Vol. 3, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Permana, S. P., & Kasriman, K. (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>



- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan, Vol 1 No 5*.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). *Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall*. [Www.Wordwall.Net](http://www.wordwall.net)
- Puspita Sari, A., & Setiawan, A. (2018). The Development Of Internet-Based Economic Learning Media Using Moodle Approach. In *International Journal Of Active Learning* (Vol. 3, Issue 2). [Http://Journal.Unnes.Ac.Id/Nju/Index.Php/Ijal](http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/ijal)
- Putra Syahrizal Dwi, Aryani, D., & Ariessanti, H. D. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Gamifikasi Wordwall Di Era Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Daring. *Terang : Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Menerangi Negeri, 4(1)*, 116–124. [Https://Doi.Org/10.33322/Terang.V4i1.1449](https://doi.org/10.33322/terang.v4i1.1449)
- Putri, F. M. (N.D.). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 Di Min 2 Kota Tangerang Selatan. 2020.
- Putri Fanny M. (2020). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 Di Min 2 Kota Tangerang Selatan*.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia. *Jurnal Basicedu, 6(2)*, 2099–2104. [Https://Doi.Org/10.31004/Basicedu.V6i2.2082](https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082)
- Rijal, S., & Bachtiar, S. (2015). *Hubungan Antara Sikap, Kemandirian Belajar, Dan Gaya Belajar Dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa. 3(2)*.
- Rithaudin, A., & Prasetyowati Tri Purnama Sari, I. (2019). Analisis Pembelajaran Aspek Kognitif Materi Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Sma/Smk. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, 15(1)*, 33–38.
- Rizqi, O. :, & Aghni, I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi Functions And Types Of Learning Media In Accounting Learning. In *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia: Vol. Xvi* (Issue 1).
- Romlah, S. (N.D.). *Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar (Kognitif) Anak Di Kelompok B2 Tk Alkhairaat Tavanjuka*.
- Rosnaeni, R. (2021). Karakteristik Dan Asesmen Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Basicedu, 5(5)*, 4341–4350. [Https://Doi.Org/10.31004/Basicedu.V5i5.1548](https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1548)
- Sa'adah, A. (2021). Korelasi Kemandirian Belajar Saat Pandemi Covid-19 Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas Xi Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Man 2 Pati. In *Jeid Journal Of Educational Integration And Development* (Vol. 1, Issue 1).

- Seftiani, I. (2019). *Alat Evaluasi Pembelajaran Interaktif Kahoot Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Era Revolusi Industri 4.0*. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba>
- Sinaga, Y. M., & Soesanto, R. H. (2022). Upaya Membangun Kedisiplinan Melalui Media Wordwall Dalam Pembelajaran Daring Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1845–1857. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.1617>
- Sobrin-Duque, R., Martínez-Rojo, N., Carrillo-De-Gea, J. M., López-Jiménez, J. J., Nicolás, J., & Fernández-Alemán, J. L. (2022). Evaluating A Gamification Proposal For Learning Usability Heuristics: Heureka. *International Journal Of Human Computer Studies*, 161. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2022.102774>
- S.Sugar, & K.K Sugar. (2002). Primary Games Experiential Learning Activities For Teaching Children. *John Wiley & Sons*.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*.
- Suryani, L., Seto, S. B., & Bantas, M. G. D. (2020). Hubungan Efikasi Diri Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Berbasis E-Learning Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Flores. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 275. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2609>
- Susanti, & Zulfiana A. (2018). *Jenis-Jenis Media Dalam Pembelajaran*. <http://www.pengertianahli.com/2014/07/pengertian-media-dan-jenis-media.html>
- Susanto. (2016). Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jakarta: Prenadamedia Group*.
- Susanto A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*.
- Sutisna I. (2020). *Statistika Penelitian : Teknik Analisis Data Penelitian Kuantitatif*.
- Syafi'i, A., Marfiyanto, T., Rodiyah, S. K., Surabaya, S. G., Sarjana, P., Sunan, U., & Surabaya, G. (2018). Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).
- T. Tafonao. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).
- Trianto. (2010). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. *Prenada Media Group*.
- Turohmah, F., Mayori, E., & Sari, R. Y. (2020). Media Pembelajaran Word Wall Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengingat Kosakata Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, Vol. 14, No. 1, 013–019. <https://doi.org/10.32832/jpls.v13i2.2634>

- Wang, Y. F., Hsu, Y. F., & Fang, K. (2022). *The Key Elements Of Gamification In Corporate Training—The Delphi Method*.
- Widana, W. , & M. P. L. (2020). Uji Persyaratan Analisis. *Journal Of Physics: Conference Series. Ournal Of Physics: Conference Series*.
- Widoyoko S, & Rinawati Anita. (N.D.). *Pengaruh Kinerja Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa*.
- Y. Vianna, M, V., B, M., & S, T. (N.D.). Gamification, Inc. Recreating Companies Through Games. *Rio De Janeiro: Mjv Tecnologia Ltda*.
- Yuli, T., Pakpahan, H., & Landong, A. (2023a). Penerapan Media Pembelajaran Gamifikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Pada Tema Benda Hewan Dan Tanaman Kelas 1 Sd Negeri 101911 Sidodadi Batu 8 Deli Serdang. *Jurnal Dirosah Islamiyah*. <https://doi.org/10.17467/Jdi.V5i3.4343>
- Yuli, T., Pakpahan, H., & Landong, A. (2023b). Penerapan Media Pembelajaran Gamifikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Pada Tema Benda Hewan Dan Tanaman Kelas 1 Sd Negeri 101911 Sidodadi Batu 8 Deli Serdang. *Jurnal Dirosah Islamiyah, Volume 5 Nomor 3*. <https://doi.org/10.17467/Jdi.V5i3.4343>
- Yusup Febrianawati. (2018). Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17–23.
- Zaki M, & Saiman. (2021). Kajian Tentang Perumusan Hipotesis Statistik Dalam Pengujian Hipotesis Penelitian. *Jiip-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Volume 4, Nomor 2,*
- Zakiah, & Khairi Fikratul. (2019). Pengaruh Kemampuan Kognitif Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sdn Gugus 01 Kecamatan Selaparang. *Juni*, 11(1), 85–100. <http://journal.uinmataram.ac.id/index.php/>
- Zalillah, D., & Alfurqan, A. (2022). Penggunaan Game Interaktif Wordwall Dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sdn 17 Gurun Laweh Padang. *Manazhim*, 4(2), 491–504. <https://doi.org/10.36088/Manazhim.V4i2.1996>