

**PENGARUH PENGGUNAAN WORDWALL SEBAGAI MEDIA
GAMIFIKASI DALAM MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF BAHASA
INDONESIA KELAS VIII SMP NEGERI 1 BANDUNG**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat guna memperoleh gelar sarjana
Teknologi Pendidikan*



Disusun Oleh:

Muhammad Erwin Gustia Nugraha

2000228

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2024**

**PENGARUH PENGGUNAAN WORDWALL SEBAGAI MEDIA
GAMIFIKASI DALAM MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF BAHASA
INDONESIA KELAS VIII SMP NEGERI 1 BANDUNG**

Oleh:

Muhammad Erwin Gustia Nugraha

NIM. 2000228

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan

© Muhammad Erwin Gustia Nugraha 2024

Universitas Pendidikan Indonesia

November 2024

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN


Muhammad Erwin Gustia Nugraha

NIM. 2000228

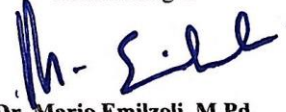
PENGARUH PENGGUNAAN WORDWALL SEBAGAI MEDIA GAMIFIKASI DALAM MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF BAHASA INDONESIA KELAS VIII SMP NEGERI 1 BANDUNG

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I


Dr. Rusman, M.Pd.
NIP. 197205051998021001

Pembimbing II


Dr. Mario Emilzoli, M.Pd.
NIP. 920230219880228101

Mengetahui,

Sekretaris Program Studi Teknologi Pendidikan

Fakultas Ilmu Pendidikan


Dr. Mario Emilzoli, M.Pd.
NIP. 920230219880228101

i

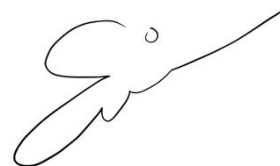
i

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Wordwall sebagai Media Gamifikasi dalam Meningkatkan Aspek Kognitif Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP Negeri 1 Bandung”** ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan 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 klain dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, November 2024

Peneliti



Muhammad Erwin Gustia Nugraha

NIM. 2000228

HALAMAN UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji bagi Allah Swt. Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang atas berkat dan rahmat-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi terkait “Pengaruh Penggunaan Wordwall sebagai Media Gamifikasi dalam Meningkatkan Aspek Kognitif Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP Negeri 1 Bandung” dengan baik selama proses penyusunan.

Selama proses penyusunan tugas akhir skripsi ini, peneliti tentunya menemukan dan mengalami berbagai kesulitan serta hambatan. Namun, bantuan tulus datang dari berbagai pihak yang membuat penulisan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Maka dari itu, dengan segala kerendahan hati peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang tulus dan sebesar-besarnya kepada:

1. Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan, Ibu Dr. Laksmi Dewi, M.Pd. yang memberikan izin untuk melakukan penelitian ini.
2. Bapak Dr. Rusman, M.Pd. dan Bapak Dr. Mario Emilzoli, M.Pd. selaku dosen pembimbing peneliti yang telah membimbing dengan sangat baik, sabar, dan tulus ketika memberikan pengetahuan dan waktunya dalam keberlanjutan penelitian ini.
3. Bapak Dr. Budi Setiawan, M.Pd. dan Bapak Gema Rullyana, M.I.Kom sebagai dosen ahli yang telah memberikan masukan yang terbaik untuk instrumen penelitian dan media pembelajaran peneliti sehingga akhirnya penelitian ini dapat berjalan lancar.
4. Ibu Juraeni Jaya, S.Pd. Ibu Juraeni Jaya, S.Pd. selaku guru sekaligus ahli untuk instrumen penelitian peneliti yang telah membantu dan mendukung peneliti selama penelitian berlangsung.
5. Dosen Wali Akademik, Bapak Dr. Cepi Riyana, M.Pd. yang telah membantu peneliti sejak memasuki masa perkuliahan hingga akhir menyelesaikan jenjang S1, Teknologi Pendidikan di Universitas Pendidikan Indonesia.
6. Seluruh Bapak dan Ibu dosen serta staf Program Studi Teknologi Pendidikan yang telah memberikan bantuan serta ilmu yang bermantaaat selama memasuki masa perkuliahan hingga masa menyelesaikan skripsi.

7. Para siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bandung, khususnya VIII-A, VII-B, dan VIII-C selaku responden dalam uji coba instrumen dan responden penelitian yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk mengisi *test* penelitian dengan kooperatif.
8. Keluarga peneliti, secara spesifik kedua orang tua dan kakak-kakak peneliti yaitu Mamah, Bapak, Teh Tina, A Angga dan Teh Fani yang telah berusaha semaksimal mungkin untuk memberikan dukungan kepada peneliti. Khususnya, Teh Fani yang selalu mendampingi, memenuhi kebutuhan, dan keberlanjutan peneliti sebagai kakak sehingga peneliti dapat menyelesaikan masa perkuliahan dan skripsi ini dengan baik. Selain itu juga, terima kasih untuk Teh Tina dan A Angga sudah menjadi kakak yang baik untuk peneliti.
9. Sahabat terdekat peneliti yaitu Najmi, Yumnaa dan Fadly, peneliti ucapkan terima kasih karena selalu hadir khususnya dalam membantu peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini. Selain itu, mendampingi peneliti dalam menghadapi kesulitan dan keresahan dalam hidup.
10. Teman-teman dan sahabat tercinta yaitu Nida, Najmah, Natasya, Ramzi, Hasna Salsabila, Alfath, Monica, Zidan, Chere, Rizal, Cindy, Yurike, Iqbal, Fauzan, Azmi, Adi, Zahra, Fauza, Aisyah, Ambar, Humaira, Pak Eza, Wafa, Rava, Aqshal, Fajar, Soraya, Bude Syifa, Icha, Hasna Nadhifa, dan Zafir yang senantiasa hadir, membantu, mendukung, memotivasi, dan menemani masa perkuliahan peneliti serta memberikan energi positif bagi peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan perjalanan yang panjang.
11. Teman-teman seperjuangan yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu di Teknologi Pendidikan 2020 serta di perguruan tinggi lainnya yang telah menjadi teman peneliti sebelum maupun sesudah memasuki masa perkuliahan di Universitas Pendidikan Indonesia. Terima kasih banyak atas pertemanan yang memberikan semangat, kenangan suka maupun duka, wawasan, dan bantuan dalam menyelesaikan studi ini.

ABSTRAK

Muhammad Erwin Gustia Nugraha (2000228). Pengaruh Penggunaan Wordwall sebagai Media Gamifikasi dalam Meningkatkan Aspek Kognitif Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP Negeri 1 Bandung

Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Pendidikan Indonesia. Tahun 2024.

Gamifikasi dalam pembelajaran merupakan suatu pendekatan dengan konsep dan mekanisme permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi, motivasi, dan hasil pembelajaran siswa. Pembelajaran gamifikasi dengan menggunakan media Wordwall tentunya dapat diterapkan pada mata pelajaran yang dibutuhkan. Salah satu mata pelajaran yang dapat menerapkan Wordwall sebagai media gamifikasi adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia. Wordwall sebagai media gamifikasi tentunya dapat membantu siswa dalam memperoleh hasil belajar kognitif yang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh penggunaan media Wordwall sebagai media gamifikasi dalam meningkatkan aspek kognitif Bahasa Indonesia siswa kelas VIII. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen *non-equivalent pretest-posttest control group design*. Penelitian ini berkolaborasi di SMP Negeri 1 Bandung dengan populasi sebanyak 389 siswa dan sampel yang terdiri dari 72 siswa yang diambil menggunakan teknik *cluster random sampling*. Sampel penelitian terdiri dari kelas eksperimen yang menggunakan Wordwall sebagai media gamifikasi dan kelas kontrol yang menggunakan media tradisional. Data yang diperoleh dan dikumpulkan meliputi hasil *pre-test* dan *post-test*. Temuan pada penelitian ini adalah siswa yang menggunakan Wordwall sebagai media gamifikasi memperoleh hasil belajar aspek kognitif yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang hanya menggunakan media tradisional. Analisis data pada penelitian ini menggunakan uji *Mann-Whitney U Test*. Dengan demikian, penggunaan Wordwall sebagai media gamifikasi berpengaruh dalam meningkatkan aspek kognitif siswa.

Kata Kunci: Gamifikasi, Hasil Belajar, Kognitif, Wordwall

ABSTRACT

Muhammad Erwin Gustia Nugraha (2000228). *The Effect of Using Wordwall as a Gamification Media in Improving Cognitive Aspects of Indonesian Subject for Class VIII SMP Negeri 1 Bandung*

Undergraduate Thesis. Educational Technology. Faculty of Education. Education University of Indonesia. 2024.

Gamification in learning is an approach with game concepts and mechanisms used in the learning process to increase student participation, motivation, and learning outcomes. Gamification learning using Wordwall media can of course, be applied to the required subjects. One of the subjects that can apply Wordwall as a gamification medium is Indonesian language subjects. Wordwall as a gamification medium can certainly help students obtain optimal cognitive learning outcomes. This research aims to analyze and describe the influence of using Wordwall media as a gamification medium in improving the cognitive aspects of Indonesian for class VIII students. The approach used in this research is a quantitative approach with a quasi-experimental non-equivalent pretest-posttest control group design method. This research was conducted at SMP Negeri 1 Bandung with a population of 389 students and a sample consisting of 72 students taken using the cluster random sampling technique. The research sample consisted of an experimental class that used Wordwall as a gamification medium and a control class that used traditional media. The data obtained and collected includes pre-test and post-test results. The findings in this research are that students who use Wordwall as a gamification media obtain higher cognitive aspect learning outcomes compared to students who only use traditional media. Data analysis in this study used the Mann-Whitney U Test. Thus, the use of Wordwall as a gamification media has an effect on improving students' cognitive aspects.

Keywords: *Cognitive, Gamification, Learning Outcomes, Wordwall*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
HALAMAN UCAPAN TERIMA KASIH	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.4.1 Manfaat Teoritis	7
1.4.2 Manfaat Praktis	7
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Belajar dan Pembelajaran.....	10
2.1.1 Definisi Belajar dan Pembelajaran.....	10
2.1.2 Komponen Pembelajaran	11
2.1.2 Pembelajaran Abad 21	12
2.2 Media Pembelajaran.....	16
2.2.1 Definisi Media Pembelajaran.....	16
2.2.2 Prinsip Media Pembelajaran	16
2.2.3 Pemilihan dan Pengembangan Media Pembelajaran	17

2.2.4 Pembelajaran Berbasis Komputer	18
2.2.5 Pembelajaran Berbasis Komputer Model <i>Instructional Games</i>	20
2.3 Gamifikasi	22
2.3.1 Definisi Gamifikasi Pembelajaran	22
2.3.2 Pengaruh Gamifikasi dalam Pembelajaran	24
2.3.3 Kerangka Gamifikasi untuk Pembelajaran dan Pendidikan.....	24
2.3.4 Langkah-Langkah Gamifikasi Pembelajaran.....	25
2.4 Wordwall.....	26
2.4.1 Definisi Wordwall.....	26
2.4.2 Fitur Wordwall.....	26
2.4.3 Kelebihan dan Kekurangan Wordwall	29
2.5 Hasil Belajar.....	30
2.6 Aspek Kognitif.....	31
2.7 Hakikat Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.....	32
2.8 Penelitian yang Relevan.....	34
2.9 Kerangka Berpikir.....	36
2.10 Hipotesis.....	38
BAB III METODE PENELITIAN	40
3.1 Desain Penelitian.....	40
3.1.1 Pendekatan Penelitian	40
3.1.2 Metode dan Desain Penelitian.....	40
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian	41
3.2.1 Populasi Penelitian.....	41
3.2.2 Sampel Penelitian.....	42
3.3 Instrumen Penelitian.....	43
3.4 Teknik Analisis Instrumen	44
3.5 Analisis Data	47
3.5.1 Analisis Data <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	47

3.5.2 Uji Normalitas	48
3.5.3 Uji Hipotesis	48
3.6 Prosedur Penelitian.....	49
3.6.1 Tahap Perencanaan Penelitian.....	49
3.6.2 Tahap Pelaksanaan Penelitian	50
3.6.2 Tahap Akhir Penelitian	50
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	51
4.1 Deskripsi Temuan Hasil Penelitian.....	51
4.2 Deskripsi Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	52
4.2.1 Deskripsi Hasil Skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	52
4.2.2 Deskripsi Hasil Skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen.....	52
4.2.3 Perbandingan Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	53
4.2.4 Gain Skor	54
4.3 Temuan Masalah Umum	55
4.4 Temuan Masalah Khusus	56
4.4.1 Perbedaan Pengaruh Penggunaan Media Wordwall dan Media Tradisional terhadap Aspek Memahami (C2) Bahasa Indonesia Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Bandung	56
4.4.2 Perbedaan Pengaruh Penggunaan Media Wordwall dan Media Tradisional terhadap Aspek Menerapkan (C3) Bahasa Indonesia Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Bandung	57
4.4.3 Perbedaan Pengaruh Penggunaan Media Wordwall dan Media Tradisional terhadap Aspek Menganalisis (C4) Bahasa Indonesia Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Bandung	59
4.5 Analisis Data Penelitian	60
4.4.1 Hasil Uji Normalitas	60
4.4.2 Hasil Uji Hipotesis Data Penelitian	61
4.5 Pembahasan Hasil Penelitian Umum	64

4.6 Pembahasan Hasil Penelitian Khusus	67
4.6.1 Perbedaan Pengaruh Penggunaan Media Wordwall dan Media Tradisional terhadap Aspek Memahami (C2) Bahasa Indonesia Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Bandung	67
4.6.2 Perbedaan Pengaruh Penggunaan Media Wordwall dan Media Tradisional terhadap Aspek Menerapkan (C3) Bahasa Indonesia Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Bandung	69
4.6.3 Perbedaan Pengaruh Penggunaan Media Wordwall dan Media Tradisional terhadap Aspek Menganalisis (C4) Bahasa Indonesia Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Bandung	70
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	73
5.1 Simpulan	73
5.1.1 Simpulan Umum	73
5.1.2 Simpulan Khusus	73
5.2 Implikasi.....	73
5.3 Rekomendasi	74
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN.....	81

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Revisi Taksonomi Bloom Domain Kognitif	31
Tabel 3.1 Desain Penelitian <i>Non-Equivalent Control Group Design</i>	41
Tabel 3.2 Data Populasi Penelitian	42
Tabel 3.3 Sampel Penelitian.....	43
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	44
Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Instrumen	46
Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	47
Tabel 4.1 Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	52
Tabel 4.2 Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen.....	53
Tabel 4.3 Perbandingan Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	53
Tabel 4.4 Rata-rata Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	54
Tabel 4.5 Skor Rata-rata Aspek Memahami Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	56
Tabel 4.6 Skor Rata-rata Aspek Menerapkan Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	58
Tabel 4.7 Skor Rata-rata Aspek Menganalisis Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	59
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas	60
Tabel 4.9 Uji Hipotesis Umum	61
Tabel 4.10 Hasil Uji Hipotesis Aspek Memahami	62
Tabel 4.11 Hasil Uji Hipotesis Aspek Menerapkan.....	63
Tabel 4. 12 Hasil Uji Hipotesis Aspek Menganalisis	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Flowchart Instructional Games	22
Gambar 2.2 MDA Framework	25
Gambar 2.3 Fitur Wordwall	28
Gambar 2.4 Daftar Contoh Kata Kerja Operasional Domain Kognitif.....	32
Gambar 2.5 Bagan Kerangka Berpikir	38
Gambar 4.1 Grafik Perbandingan Rata-rata Hasil Pre-test dan Post-test.....	54
Gambar 4.2 Rekapitulasi Hasil Post-test Setiap Aspek	55
Gambar 4.3 Grafik Perbandingan Skor Rata-rata Aspek Memahami Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	57
Gambar 4.4 Grafik Perbandingan Skor Rata-rata Aspek Menerapkan Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	58
Gambar 4.5 Grafik Perbandingan Skor Rata-rata Aspek Menganalisis Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	59

DAFTAR PUSTAKA

- Adriyani, F. N., Anggraeni, A., Prasetiani, D., & Siregar, S. S. (2022). Efektivitas Penggunaan Digital Game Based Learning Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Mandarin Kelas X SMKN 2 Semarang. *Longda Xiaokan: Journal of Mandarin Learning and Teaching*, 5(2), 54–58. <https://doi.org/10.15294/longdaxiaokan.v5i2.40907>
- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Community Development Journal*, 4(2), 1653–1660.
- Amril, Darniyanti, Y., & Sapitri, D. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Wordwall Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 9593–9607. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2010). *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Asesmen Revisi Taksonomi Bloom*. Pustaka Belajar.
- Anderson, L. W., & Krathwol, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Addison Wesley Longman, Inc.
- Anri, S. (2020). Pendidikan dan Teknologi: Tantangan dan Kesempatan. *Indonesian Journal of Islamic Educational Management*, 3(1).
- Arifin, Z. (2011). *Penelitian Pendidikan* (A. Kamsyach, Ed.). PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Arifin, Z. (2019). *Evaluasi Program*. PT Remaja Rosdakarya.
- Arifudin, O., & Ulfah. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotor terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 2(1), 1–9.
- Astuti, F. (2021). Analisis Ranah Kognitif Taksonomi Bloom Revisi pada Soal Ujian Sekolah Bahasa Jawa. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 9(1), 83–99. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v9i1.47031>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publication.
- Daryanto, & Karim, S. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. GAVA MEDIA.
- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019). Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 125–129.
- Elhefni, Ihwanah, A., Adib, H. S., Ariani, R., & Safitri, R. (2023). Use of Word Wall Learning Media to Improve Learning Outcomes Indonesian Learning in Elementary Schools. *AL-Islah: Jurnal Pendidikan*, 15(2), 1556–1562. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i2.1447>
- Faniamawati, R. T., Wahyudi, B. A., & Fitriyati, D. (2023). Increased Learning Activities Toward Economis Learning Through Game-Based Learning Model Using Wordwall Media. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Misso*, 15(2), 129–140. <https://doi.org/10.36928/jpkm.v15i2.1925>

- Hartatiningsih, D. (2022). Meningkatkan Penguasaan Vocabulary Bahasa Inggris dengan Menggunakan Media Wordwall Siswa Kelas VII MTs. GUPPI Kresnomulyo. *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah*, 2(3), 303–312. <https://doi.org/https://doi.org/10.51878/action.v2i3.1443>
- Hidayaty, A., Qurbaniah, M., & Setiadi, A. E. (2022). The Influence of Wordwall on Students Interests and Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 15(2). <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v15i2.51691>
- Indra Sukma, K., Handayani, T., & Muhammadiyah Hamka, U. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4). <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2767>
- Kemdikbud. (2022). Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Fase A-Fase F. Dalam *Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia* (hlm. 1–19).
- Kim, S., Song, K., Lockee, B., & Burton, J. (2018a). Gamification Framework. Dalam *Gamification in Learning and Education* (hlm. 59–90). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-47283-6_7
- Kim, S., Song, K., Lockee, B., & Burton, J. (2018b). Gamify Your Instruction. Dalam *Gamification in Learning and Education* (hlm. 151–154). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-47283-6_13
- Kim, S., Song, K., Lockee, B., & Burton, J. (2018c). What is Gamification in Learning and Education? Dalam *Gamification in Learning and Education* (hlm. 25–38). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-47283-6_4
- Krathwohl, R. D. (2010). Theory Into Practice. Dalam *A Revision of Bloom's Taxonomy: An Overview*.
- Kusuma, E., & Fadiana, M. (2024). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1566–1573. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7433>
- Larasati, P., Putrayasa, I. B., & Martha, I. N. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall.net sebagai Media Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(3), 395–412. <https://doi.org/10.14421/njpi.2023.v3i3-3>
- 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, 216–223.
- 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>
- Magdalena, I., Islami, N. F., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. (2020). Tiga Ranah Taksonomi Bloom dalam Pendidikan. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*, 2(1), 132–139. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>

- Mailida, Y., Wandini, R. R., & Rahmah, M. F. (2023). Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3(2), 5608–5615.
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 5(3), 219–228.
- Masruroh, S. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IXB SMP Negeri 10 Surabaya. *TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 1(2), 117–127. <https://doi.org/10.51878/teaching.v1i2.280>
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (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. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.113>
- 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(1), 33–43. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v12i1.791
- 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. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Pakpahan, A. F., Prasetyo, A., Gurning, E. S. N. K., Situmorang, R. F. R., Sipayung, T. P. D., Sesilia, A. P., Purba, P. P. R. B., Chaerul, M., Siagian, I. Y. V., & Rantung, G. A. J. (2021). Metodologi Penelitian Ilmiah. Dalam *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. (Vol. 6, Nomor November).
- Putra, S. D., 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), 83–90. <https://doi.org/https://doi.org/10.33322/terang.v4i1.1449>
- Putri, E. E., Saleh, N., & Jufri. (2021). Media Pembelajaran Word Wall dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman. *PHONOLOGIE: Journal of Language and Literature*, 2(1), 53–61.
- Rusman. (2017a). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. PT Kharisma Putra Utama.
- Rusman. (2017b). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. PT Kharisma Putra Utama.
- Rusman. (2018). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21* (Cetakan Ketiga). Alfabeta.
- Safitri, M., Nazliati, & Rasyid, M. N. (2022). Penerapan Media Web Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa di SMP Negeri 2 Langsa. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1), 47–56. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v9i1.636>
- Sailer, M., & Homner, L. (2019). The Gamification of Learning: a Meta-analysis. *Springer*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>

- Sari, D. N., & Alfian, A. R. (2023). Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Memperkuat Literasi Digital: Systematic Literature Review. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 43–52. <https://doi.org/10.30812/upgrade.v0i0.3157>
- Selvianah, Nursabra, & Harclinda. (2020). *Media Pembelajaran Kosakata*.
- Smiderle, R., Rigo, S. J., Marques, L. B., Coelho, J. A. P. de M., & Jaques, P. A. (2020). The impact of Gamification on Students' Learning, Engagement, and Behavior based on Their Personality Traits. *Springer Open*, 7(3). <https://doi.org/10.1186/s40561-019-0098-x>
- Srimuliyani. (2023). Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.37985/jedu.v1i1.2>
- Sriyanto, B. (2021). Meningkatkan Keterampilan 4C dengan Literasi Digital di SMP Negeri 1 Sidoharjo. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(1), 125–142. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i1.291>
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiharto, F. B., Chotimah, C., & Dominika, D. (2024). Penggunaan Metode Suku Kata untuk Meningkatkan Hasil Belajar Membaca pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 SDN Tlogomas 2 Kota Malang. *Jurnal Lensa Pedas*, 9(1), 125–142. <https://doi.org/https://doi.org/10.33222/jlp.v9i1.3373>
- Sugiyono. (2012). *Penelitian Pendidikan*. ALFABETA.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- Sutiah. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Nizamia Learning Center.
- Triyani, R. (2023). Penggunaan Game Interaktif Berbasis Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa SMP. *Intellectual Mathematics Education (IME)*, 1(1), 40–49. <https://jurnal.ysci.or.id/index.php/IME>
- Tyaningsih, R. Y., Hayati, L., Sarjana, K., Sridana, N., & Prayitno, S. (2022). Penerapan Metode Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Geometri Analitik Bidang Melalui Aplikasi Kahoot. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(2), 317–326. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/griya.v2i2.202>
- Uno, H. B., & Konis, S. (2012). *Assessment Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Wiseza, F. C., Ibermarza, & Andini, N. F. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPS. *NUR EL-ISLAM: Jurnal Pendidikan dan Sosial Keagamaan*, 19(1), 124–138. <https://doi.org/10.51311/nuris.v10i1.516>
- Yuniar, A. I. S., Putra, G. A., Purwati, N. E., Hayatunnufus, U., & Nafi'ah, U. (2021). HITARI (Historical-archaeology Heritage Riddle): Pemanfaatan Wordwall sebagai Media Ajar Indonesia Zaman Prasejarah di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(11), 1182–1190.
- Zeybek, N., & Saygi, E. (2023). Gamification in Education: Why, Where, When, and How?—A Systematic Review. Dalam *Games and Culture* (Vol. 19, Nomor 2, hlm. 237–264). SAGE Publications Inc. <https://doi.org/10.1177/15554120231158625>