

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN SEJARAH DI KELAS XI SMA ISTIQAMAH MUHAMMADIYAH SAMARINDA

Siti Berkah Yuniarti¹, Muhamad Sopyan², Sainal A.³, Norhidayat⁴
sberkah9@gmail.com¹, muhamad.sopyan@fkip.unmul.ac.id², sainal@fkip.unmul.ac.id³,
norhidayat@fkip.unmul.ac.id⁴
Universitas Mulawarman

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mata pelajaran Sejarah dikelas XI SMA Istiqamah Muhammadiyah Samarinda. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen melibatkan 1 kelas yakni kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Wordwall*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui instrument angket. Analisis data dilakukan dengan uji normalitas dan linieritas. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji regresi linier sederhana, uji koefisien korelasi dan uji koefisien determinasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap Motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar $0,014 < 0,05$, sehingga hipotesis alternative (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Selain itu nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,437 dan berada pada kategori cukup kuat, yang menunjukkan adanya hubungan yang positif antara penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dengan motivasi belajar siswa. Selanjutnya, nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,191 menunjukkan bahwa sebesar 19,1% variasi motivasi belajar dapat dijelaskan oleh penggunaan media pembelajaran *Wordwall*, sedangkan sebesar 80,9% dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel penelitian.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Wordwall*, Motivasi.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of Wordwall learning media in increasing student learning motivation in the subject of history in grade XI of SMA Istiqamah Muhammadiyah Samarinda. This study uses a quantitative approach with an experimental method involving 1 class, namely the experimental class that uses Wordwall learning media. Data collection techniques are carried out through questionnaire instruments. Data analysis is carried out by normality and linearity tests. Hypothesis testing in this study uses a simple linear regression test, correlation coefficient test and coefficient of determination test. The results of the study show that the use of Wordwall learning media has a significant effect on student learning motivation. This is evidenced by a significance value of $0.014 < 0.05$, so that the alternative hypothesis (H_a) is accepted and the null hypothesis (H_0) is rejected. In addition, the correlation coefficient (R) value is 0.437 and is in the fairly strong category, which indicates a positive relationship between the use of Wordwall learning media and student learning motivation. Furthermore, the coefficient of determination (R Square) value of 0.191 indicates that 19.1% of the variation in learning motivation can be explained by the use of Wordwall learning media, while 80.9% is influenced by other factors outside the research variables.

Keywords: Learning Media, *Wordwall*, Motivation.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam menciptakan generasi muda bagi kemajuan individu maupun berkelompok (Minarta & Pamungkas, 2022). Sebagai suatu sistem yang sangat penting, Pendidikan juga sangat membutuhkan elemen-elemen penting yaitu metode pembelajaran, media pembelajaran, guru, peserta didik, dan kurikulum yang memadai (Fahri, 2022). Di dalam lingkup Pendidikan, proses belajar mengajar akan menjadi syarat yang

paling penting untuk dilakukan agar menciptakan pembelajaran yang lebih berarti dalam menggapai keberhasilan (Aprilia et al, 2023). Di dalam bidang Pendidikan khususnya pendidikan sejarah, penerapan media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar (Rahman et al, 2024). Dalam konteks global yang terus berubah, Pendidikan dituntut untuk selalu berinovasi dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan tuntutan masyarakat (Berlian, 2021). perkembangan teknologi saat ini yang begitu pesat, memberikan dampak signifikan dalam dunia Pendidikan, sehingga memudahkan para pendidik dalam melakukan pembelajaran di kelas (Rahman et al, 2024).

Sejarah yang merupakan bagian integral dari kurikulum Pendidikan di tingkat menengah atas dan mempunyai peran yang sangat penting dalam menumbuhkan rasa nasionalisme, patriotisme, serta pemahaman akan pentingnya identitas suatu bangsa (Azhari et al, 2022). Sejarah bukan hanya sekumpulan fakta atau peristiwa saja, tetapi juga sebuah narasi kompleks tentang tokoh dan ide dalam pembentukan negara Indonesia sampai saat ini. Pemahaman mendalam tentang sejarah juga memungkinkan siswa untuk bisa menghargai perjuangan para pahlawan serta mengambil pelajaran dari masa lalu untuk membangun masa depan yang lebih baik lagi. Pada era globalisasi, sejarah juga memiliki peranan penting, karena di era sekarang kurangnya kesadaran akan sebuah rasa nasionalisme di negara sendiri (Simbolon, 2023). Sejarah bukan hanya sekumpulan fakta atau peristiwa saja, tetapi juga sebuah narasi kompleks tentang tokoh dan ide dalam pembentukan negara Indonesia sampai saat ini. Pemahaman mendalam tentang sejarah juga memungkinkan siswa untuk bisa menghargai perjuangan para pahlawan serta mengambil pelajaran dari masa lalu untuk membangun masa depan yang lebih baik lagi. Pada era globalisasi, sejarah juga memiliki peranan penting, karena di era sekarang kurangnya kesadaran akan sebuah rasa nasionalisme di negara sendiri (Simbolon, 2023).

Namun tantangan Pembelajaran sejarah yang seringkali kita hadapi yaitu berupa metode pengajaran yang monoton dan konvensional, dan hanya berpusat pada ceramah dan hafalan fakta (Hidayat, 2022). Hal ini yang akan mengakibatkan siswa menjadi lebih pasif dan tentunya kurang termotivasi karena siswa akan merasa bosan dan tidak tertarik. Pembelajaran sejarah seharusnya menjadi pengalaman yang menarik dan relevan bagi siswa, agar mereka bisa mengembangkan kemampuan berfikir kritis, kreatif, dan analitis (Naredi et al, 2022). Dalam pembelajaran di kelas, menggunakan media ajar adalah salah satu komponen terpenting sebagai suatu proses untuk mendukung pembelajaran (Rahman et al, 2024). Oleh karena itu, perlu inovasi dalam metode dan media pembelajaran sejarah untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Pembelajaran yang sukses mampu membuat siswa lebih aktif dan mendorong mereka untuk bisa berkontribusi dalam kegiatan belajar mengajar serta memberikan mereka peluang untuk meningkatkan kemampuan diri secara maksimal (Faisalina, 2020).

Salah satu masalah utama dalam media pembelajaran sejarah adalah kurangnya variasi dalam metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru ketika di kelas. guru kerap hanya terfokus pada metode ceramah dan buku teks, tanpa tau manfaat dari media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Padahal, di era yang semakin canggih ini, terdapat banyak sekali jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan minat siswa, contohnya seperti video pembelajaran, animasi, game edukasi, dan aplikasi interaktif (Adisusilo, 2020). Yang menjadi tantangan di era saat ini adalah bagaimana seorang guru bisa memanfaatkan teknologi tersebut secara efektif agar menciptakan pembelajaran yang lebih memikat dan relevan bagi siswa. Fenomena antara kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang variatif dan kebutuhan pembelajaran yang inovatif akhirnya menjadi permasalahan yang perlu diatasi. Solusi penelitian terdahulu atas permasalahan yang ada yaitu diperlukan inovasi dengan menggunakan media atau alat bantu yang relevan yang sesuai karakteristik siswa dalam proses pembelajaran.

Pada penelitian terdahulu menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan motivasi belajar bagi siswa (Mokoagow et al, 2021). Salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Wordwall*. *Wordwall* menawarkan berbagai fitur yang dapat membuat pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik dan interaktif. Dengan menggunakan *Wordwall*, guru dapat membuat kuis, permainan kata, percocokan gambar, dan aktivitas lainnya yang dapat memicu minat siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Selain itu, media ini juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan mengulang materi di luar jam pelajaran, sehingga dapat memperkuat pemahaman mereka.

Namun, Penelitian terdahulu juga memiliki keterbatasan dalam hal konteks dan subjek penelitian. Penelitian sebelumnya fokus penelitiannya hanya di mata pelajaran selain sejarah pada saat menggunakan media *Wordwall*. Namun belum ada penelitian yang secara khusus membahas terkait media pembelajaran *Wordwall* dengan menggunakan materi sejarah serta penggunaan *wordwall* dalam pembelajaran sejarah masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengkaji pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI SMA Istiqamah Muhammadiyah Samarinda. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan pembelajaran sejarah yang lebih inovatif dan efektif, serta membantu memberikan solusi dari permasalahan kurangnya motivasi belajar siswa.

Pentingnya penelitian ini untuk dilakukan adalah untuk membantu guru sejarah dalam pengajaran sejarah dengan menggunakan media inovatif di tengah isu pembelajaran sejarah yang sering menggunakan media konvensional seperti ceramah. Urgensi penelitian ini adalah untuk mencari tau bagaimana media pembelajaran *Wordwall* ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah, khususnya pada siswa di SMA Istiqamah Muhammadiyah Samarinda. Dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall*, penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan minat siswa dalam belajar, sehingga mereka semakin termotivasi untuk berkontribusi aktif dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Pendekatana kuantitatif, pendekatan kuantitatif dalam penelitian merupakan suatu kerangka kerja sistematis yang menekankan pada pengukuran objektif dan analisis numerik data untuk memahami suatu fenomena (Purwanto, 2016). Data kuantitatif yang seringkali berupa angka dikumpulkan melalui instrument terstandarisasi seperti survei, kuesioner, atau tes (Efendi & Mustofa, 2024). Jenis desain yang diambil dalam penelitian ini adalah *Pre-Eksperimental: One Group Pretest-Posttest Design* (Satu Kelompok Pretes-Postes). Desain ini digunakan karena penelitian ini hanya melibatkan satu kelas tanpa kelompok kontrol sebagai pembandingan dengan objek yang tidak dipilih secara acak.

Dengan bentuk desain *One Group Pretest-Posttest Design* dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1 Desain dan Rancangan Penelitian

Media Pembelajaran Wordwall	O₁ – X – O₂
------------------------------------	--

Keterangan:

O₁ (Pretest): Pengukuran awal sebelum perlakuan

X (Treatment): Perlakuan dengan penggunaan media *Wordwall*

O₂ (Posttest): Pengukuran setelah perlakuan

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Gambaran Umum SMA Istiqamah Muhammadiyah Samarinda
2. Sejarah Singkat SMA Istiqamah Muhammadiyah Samarinda

SMA Istiqamah Muhammadiyah Samarinda resmi didirikan pada tanggal 3 Desember 2018 atau bertepatan pada tanggal 25 Rabi'ul awwal 1440 H di kota Samarinda dengan niat untuk menjawab kebutuhan sekolah yang unggul serta melanjutkan program Pendidikan dimasa yang akan datang yakni sebagai kanalisasi Pendidikan di pondok pesantren Istiqamah. SMA Istiqamah Muhammadiyah Samarinda merupakan bagian dari pondok pesantren Istiqamah Muhammadiyah Samarinda yang didalam nya dimulai dari Pendidikan dasar yaitu SD Muhammadiyah 4 Terpadu, lalu ada tingakat menengah pertama yaitu SMP Muhammadiyah 5, dan tingakt atas yaitu SMA Istiqamah Muhammadiyah Boarding School.

Dibawah pimpinan kepala sekolah, Ustadz Arip Saripudin, S.Pd.I., M.A., Ph.D dan Drs. KH. Jaswadi, M.Si selaku Direktur Pondok Pesantren Istiqamah. SMA istiqamah Muhammadiyah ini menjadi salah satu Lembaga Pendidikan Islam yang semakin berkembang seiring bertambahnya waktu dan menjadi sekolah unggul dalam berbagai prestasi yang telah dicapai hingga saat ini. SMA Istiqamah Muhammadiyah berdiri dengan membawa harapan baru sebagai Lembaga Pendidikan Islam yang maju di Era Modern ini. SMA Istiqamah Muhammadiyah berkomitmen mencetak lulusan yang tidak hanya cerdas secara Intelektual dan hafal Alqur'an saja, akan tetapi juga matang secara spiritual dan emosional, serta siap bersaing dikancah global tanpa kehilangan jati diri.

3. Kondisi Geografis dan Sarana Prasarana SMA Istiqamah Muhammadiyah Samarinda

Penelitian dilaksanakan di SMA Istiqamah Muhammadiyah Samarinda bertempat di Jl. Kh. Wahid Hasyim 2, Gg. Ahim 1, Sempaja Timur, Kec. Samarinda Utara, Kota Samarinda, Kalimantan Timur 75119.

Identitas sekolah SMA Istiqamah Muhammadiyah Samarinda

NPSN: 69984752

Status: Swasta

Jenjang Pendidikan: Sekolah Menengah Atas (SMA)

Status Sekolah: Yayasan



Gambar 1 SMA Istiqamah Muhammadiyah Samarinda

Gedung sekolah ini memiliki 2 gedung sekolah terpisah. Kampus A berada di Jl. Kh. Wahid Hasyim dan Kampus B berada di Jl. Batu Besaung. Secara keseluruhan sekolah ini memiliki asrama putra dan asrama putri, 3 ruang kelas di kampus A dan 3 ruang Kelas di Kampus B, Ruang kepala sekolah, 1 ruang guru di kampus A dan 1 ruang guru di kampus B, 1 ruang laboratorium Multimedia dan Komputer, Ruang Tu, Ruang UKS terpadu, 10 ruang toilet, 1 perpustakaan, dan 1 Mesjid.

4. Visi Misi SMA Istiqamah Muhammadiyah Samarinda

Visi: terwujudnya Pendidikan holistik, mandiri, berkarakter dan berwawasan global sebagai pembawa misi Gerakan Islam berkemajuan.

5. Keadaan Guru dan Siswa

SMA Istiqamah Muhammadiyah Samarinda memiliki kapasitas 145 siswa dan didukung oleh 21 guru (termasuk kepala sekolah) dan 2 tenaga non-teaching staff.

6. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI SMA Istiqamah Muhammadiyah Samarinda. Penelitian berlangsung selama 1 bulan yaitu pada tanggal 13 Januari 2026 s/d 11 Februari 2026. Dalam tahapan penyekoran dalam setiap pernyataan di dalam angket dengan skala ini yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Berikut hasil data uji validitas dan realibilitas angket:

7. Hasil Uji Validitas

Uji Validitas dilakukan untuk melihat data yang akan digunakan atau disebarkan kepada siswa memenuhi kriteria valid atau tidak. Jika valid maka dapat dilanjutkan ke uji selanjutnya, dan jika tidak valid maka tidak dapat dilanjutkan ke uji selanjutnya. Sebelum melakukan uji validitas dan reliabilitas instrument pada penelitian ini, terdapat 40 Butir pernyataan angket dari variabel X dan Y yang akan di uji validitas dan reliabilitasnya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat di lampiran 13&14. Uji validitas yang digunakan pada penelitian ini melalui bantuan SPSS. Berdasarkan hasil perhitungan validitas diperoleh sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Uji Validitas Variabel X dan Y

Item	r hitung	r tabel	keterangan
Item 1	0.682	0.355	Valid
Item 2	0.689	0.355	Valid
Item 3	0.628	0.355	Valid
Item 4	0.518	0.355	Valid
Item 5	0.789	0.355	Valid
Item 6	0.766	0.355	Valid
Item 7	0.756	0.355	Valid
Item 8	0.793	0.355	Valid
Item 9	0.869	0.355	Valid
Item 10	0.887	0.355	Valid
Item 11	0.879	0.355	Valid
Item 12	0.885	0.355	Valid
Item 13	0.869	0.355	Valid
Item 14	0.751	0.355	Valid

Item 15	0.826	0.355	Valid
Item 16	0.829	0.355	Valid
Item 17	0.824	0.355	Valid
Item 18	0.869	0.355	Valid
Item 19	0.873	0.355	Valid
Item 20	0.884	0.355	Valid
Item 21	0.449	0.355	Valid
Item 22	0.791	0.355	Valid
Item 23	0.715	0.355	Valid
Item 24	0.781	0.355	Valid
Item 25	0.792	0.355	Valid
Item 26	0.575	0.355	Valid
Item 27	0.516	0.355	Valid
Item 28	0.484	0.355	Valid
Item 29	0.540	0.355	Valid
Item 30	0.760	0.355	Valid
Item 31	0.334	0.355	Tidak Valid
Item 32	0.512	0.355	Valid
Item 33	0.358	0.355	Valid
Item 34	0.558	0.355	Valid
Item 35	0.701	0.355	Valid
Item 36	0.249	0.355	Tidak Valid
Item 37	0.309	0.355	Tidak Valid
Item 38	0.670	0.355	Valid
Item 39	0.765	0.355	Valid
Item 40	0.635	0.355	Valid

Dari hasil Uji Validitas pada Tabel 2 atas terdapat 37 butir item dari variable X dan Y yang telah valid melalui Uji Validitas. Berdasarkan kriteria pengujian, diperoleh bahwa apabila nilai r hitung lebih besar dari r tabel (r hitung $>$ r tabel) sebesar 0,355 maka item tersebut dinyatakan valid. Artinya, butir pernyataan mampu mengukur apa yang seharusnya diukur dan dapat digunakan dalam penelitian. Lalu terdapat 3 butir item dari variabel Y yang nilai r hitungnya lebih kecil dari r tabel maka harus dihapus karena tidak layak digunakan atau tidak valid. Untuk hasil mengujian validitas lebih jelasnya dapat dilihat di lampiran 13&14.

8. Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk memastikan instrument angket yang akan digunakan itu memiliki konsistensi dan stabilitas yang dapat dipercaya ketika dilakukan secara berulang-ulang dalam kondisi yang sama serta untuk melihat apakah data yang akan digunakan reliabel atau tidak. Jika data yang diuji menampilkan hasil yang reliabel maka dapat dilanjutkan ke uji selanjutnya dan apabila data yang di uji tidak reliabel maka tidak dapat dilanjutkan. Dalam uji

reliabilitas ini dilakukan dengan bantuan SPSS. Adapun hasil Uji Reliabilitas dari Variabel X dan Y dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3 Uji Reliabilitas Variabel X

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Item</i>
0.969	20

Tabel 4 Uji Reliabilitas Variabel Y

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Item</i>
0.900	20

Dari hasil Uji Reliabilitas melalui SPSS dengan variabel X dan Y pada tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa Cronbach's Alpha dari variabel X sebesar 0.969 dan Cronbach's Alpha dari variabel Y sebesar 0.900. berdasarkan kriteria pengujian angket dinyatakan reliabel jika nilai Cronbach's Alpha > 0.06, dan hasil dari uji reliabilitas pada variabel X dan Y dapat dinyatakan Reliabel. Dan dapat dikatakan bahwa tingkat reliabilitas angket pengaruh media pembelajaran Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa mata pelajaran sejarah kelas XI termasuk kategori sangat tinggi. Untuk hasil pengujian reliabilitas lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran 15&16.

Adapun deskripsi data skor angket yang diperoleh dari siswa yang disajikan melalui satu kelas interval, frekuensi, dan presentasi kelas eksperimen XI sebanyak 31 siswa. Berikut data angket 1 kelas pretest dan postest:

a) Data Angket Kelas Eksperimen Pretest

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh. Sampel ini diambil dari seluruh anggota populasi siswa kelas XI di SMA Istiqamah Muhammadiyah Samarinda. Adapun sampel yang digunakan untuk kelas eksperimen yaitu kelas XI sebanyak 31 siswa kemudian melakukan pengisian angket. lalu angket yang telah diisi diberi skor jawaban sesuai dengan ketentuan yang telah dibuat. Skor jawaban dibuat tabulasi data. Setelah itu diperoleh skor terendah yang diperoleh siswa adalah 44 dan skor tertinggi 109. Adapun deskripsi tersebut apabila disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 5 Distribusi Frekuensi pretest

Interval	Frekuensi	Presentasi
44-55	3	9.6%
56-67	3	9.6%
68-79	3	9.6%
80-92	18	58%
93-105	3	9.6%
106-109	1	3%
Total	31	100%
Rata-rata	81.93	
Skor tertinggi	109	
Skor terendah	44	

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa distribusi frekuensi pada kelas ekperimen pretest untuk skor terendah adalah 44 dan skor tertinggi 109. Distribusi terendah pada interval pretest 106-109 yaitu sebanyak 1 responden dengan persentase 3% dan distribusi tertinggi pada interval pretest 80-92 yaitu sebanyak 18 responden dengan persentase 58%.

b) Data Angket Kelas Eksperimen Postes

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh. Sampel ini diambil dari seluruh anggota populasi siswa kelas XI di SMA Istiqamah Muhammadiyah Samarinda. Adapun sampel yang digunakan untuk kelas eksperimen yaitu kelas XI sebanyak 31 siswa kemudian melakukan pengisian angket. lalu angket yang telah diisi diberi skor jawaban sesuai dengan ketentuan yang telah dibuat. Skor jawaban dibuat tabulasi data. Setelah itu diperoleh skor terendah yang diperoleh siswa adalah 97 dan skor tertinggi 144. Adapun deskripsi tersebut apabila disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 6 Distribusi Frekuensi Postest

Interval	Frekuensi	Presentasi
97-106	11	35%
107-115	10	32%
116-124	1	3%
125-133	4	12%
134-142	4	12%
143-144	1	3%
Total	31	100%
Rata-rata	114,83	
Skor tertinggi	144	
Skor terendah	97	

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa distribusi frekuensi pada kelas eksperimen postest untuk skor terendah adalah 97 dan skor tertinggi 144. Distribusi frekuensi terendah pada interval postest 116-124 dan 143-144 yaitu sebanyak 2 responden dengan persentase 3% dan distribusi frekuensi tertinggi pada interval 97-106 sebanyak 11 responden dengan persentase 35%.

9. Uji Prasyarat Analisis

Data yang belum dianalisis atau diolah perlu diperhatikan dengan cermat untuk memastikan kelayakannya sebelum diproses. Pemilihan metode analisis dipengaruhi oleh bebrapa aspek, salah satunya adalah distribusi data. Sebelum dilakukan uji hipotesis dalam penelitian ini, terlebih dahulu dilakukan pengujian prasyarat analisis data melalui Uji Normalitas dan Uji Linieritas, berikut ini adalah uji prasyarat yang digunakan:

10. Hasil Uji Normalitas

Uji Normalitas bertujuan untuk mengentahui apakah data penelitian memiliki distribusi normal. Proses pengujiannya dilakukan menggunakan program SPSS dengan metode Kolmogorov-Smirnov dengan ketentuan pengujian dengan taraf 5% Berikut ini adalah hasil uji Normalitas:

Tabel 7 Hasil Uji Normalitas

		Unstandardized Residual
N		31
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	10.58827169
Most Extreme Differences	Absolute	.090
	Positive	.071
	Negative	-.090
Kolmogorov-Smirnov Z		.501
Asymp. Sig. (2-tailed)		.964

Hasil analisis menggunakan SPSS 20 pada table 7 menunjukkan uji normalitas dengan metode Kolmogorov-Smirnov. Nilai signifikansi sebesar 0,964 yang artinya lebih besar dari 0,05 ($0,964 > 0,05$). Hal ini mengidentifikasi bahwa data pada kelas eksperimen pretest postes berdistribusi normal. Jika hasil signifikansi melebihi 0,05, maka data berdistribusi normal dan H_0 diterima, sedangkan jika hasil signifikansi kurang dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. dengan demikian, berdasarkan kriteria keputusan yang telah ditentukan, dapat disimpulkan bahwa data dari kelas eksperimen pretest dan posttest memenuhi syarat distribusi normal untuk hasil pengujian normalitas lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran 17.

11. Hasil Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui apakah antar variabel memiliki hubungan yang linier atau tidak. Jika terdapat hubunganyang linier, maka regresi dapat dilanjutkan ketahap selanjutnya. Uji linieritas dilakukan dengan bantuan SPSS 20. Berdasarkan hasil perhitungan linieritas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 8 Hasil Uji Linieritas

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
y * x	Between Groups	(Combined)	2713.301	14	193.807	2.148	.072
		Linearity	793.623	1	793.623	8.796	.009
		Deviation from Linearity	1919.678	13	147.668	1.637	.174
	Within Groups	1443.667	16	90.229			
Total		4156.968	30				

Hasil analisis SPSS 20 pada table 8 menunjukkan uji linieritas. Kerriteria pengujian data dapat dikatakan linier jika nilai signifikansi $> 0,05$, sedangkan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka dikatakan tidak linier. Dari hasil tabel 4.7 di atas dapat disimpulkan bahwa kelas Eksperimen signifikansi sebesar 0,174 maka media pembelajaran Wordwall memiliki hubungan yang linier terhadap motivasi belajar siswa karena memiliki nilai sig Deviation from Linearity diatas 0,05. Untuk hasil pengujian linieritas lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran 18.

12. Uji Hipotesis

Media pembelajaran sebelum tidak menggunakan aplikasi (Wordwall) hanya monoton dan ceramah saja sehingga minat dan antusias belajar sejarah siswa sangat kurang dan cukup membosankan karena kurangnya media pembelajaran yang interaktif pada saat pembelajaran di dalam kelas. Namun setelah dilakukannya penelitian dengan menggunakan aplikasi Wordwall siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar dan tentunya penggunaan media Wordwall juga berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa di kelas. Berdasarkan hasil analisis dan uji prasyarat analisis yang telah dilakukan variabel normal dan memiliki keterikatan linier yang sesuai dengan kaidah yang sudah ada, maka tahap selanjutnya bisa dilakukan dengan pengujian hipotesis.

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan pada penelitian ini dapat diterima atau ditolak. Dalam penelitian ini menggunakan uji hipotesis regresi sederhana dengan bantuan SPSS 20. Hipotesis yang diajukan yaitu adanya pengaruh yang signifikan pada media pembelajaran berbasis internet (Wordwall) terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah dikelas XI SMA Istiqamah Muhammadiyah Samarinda. Penjelasan tentang hasil pengujian hipotesis dapat dilihat sebagai berikut:

13. Uji Regresi Sederhana

Uji regresi sederhana bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis hubungan serta pengaruh antara satu variabel bebas terhadap satu variabel terikat. Melalui uji ini peneliti dapat mengetahui apakah variabel bebas benar-benar memiliki pengaruh terhadap variabel terikat atau tidak, sehingga dapat digunakan untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan sebelumnya. Uji regresi sederhana dilakukan dengan bantuan SPSS 20, adapun perhitungan uji regresi sederhana bisa dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 9 Hasil Uji Regresi Sederhana

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	25.465	17.526		1.453	.157
x	.759	.290	.437	2.616	.014

Kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

Jika nilai Sig > 0,05 maka Ho diterima dan Ha ditolak.

Jika nilai Sig < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima.

Berdasarkan hasil pengujian yang ditunjukkan pada tabel 9 diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,014. Pengambilan keputusan didasarkan pada taraf signifikansi 0,05, yaitu jika nilai signifikansi < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima, sedangkan jika nilai signifikansi > 0,05 maka Ho diterima dan Ha ditolak. Karena nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,014 < 0,05, maka Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari variabel X terhadap variabel Y di kelas tersebut. Maka, hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis alternative (Ha) diterima. Untuk hasil pengujian regresi sederhana lebih jelasnya dapat dilihat di lampiran 19.

14. Koefisien Korelasi

Koefisien korelasi R adalah sebuah nilai yang dipergunakan untuk mengukur derajat keeratan hubungan anatar dua variabel. Koefisien korelasi juga dapat diartikan untuk mengukur kuat tidaknya hubungan anatar variabel X dan variabel Y. dalam korelasi terdapat 2 arah yaitu searah atau tidak searah. Uji koefisien korelasi dilakukan dengan bantuan program SPSS 20, adapun hasil perhitungan uji koefisien korelasi dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 10 Hasil Uji Koefisien Korelasi

Kelas	N	Korelasi/Hubungan (R)	Hubungan
Eksperimen	31	0,437	Cukup kuat

Berdasarkan tabel 10 besarnya koefisien korelasi variabel X dan Variabel Y yang diperoleh kelas Ekperimen adalah 0,437. Sehingga dikategorikan memiliki tingkat korelasi sedang dan bersifat positif, artinya semakin tinggi variabel X maka Variabel Y juga cenderung meningkat. Nilai tersebut juga menunjukkan terdapat hubungan yang positif antara media pembelajaran Wordwall dengan motivasi belajar siswa karena koefisien korelasinya bernilai positif. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat di lampiran 19.

15. Koefisien Determinasi

Uji koefisien determinan R^2 adalah suatu indikator yang digunakan untuk menggambarkan berapa banyak variasi yang dijelaskan dalam model. Berdasarkan nilai R^2 dapat diketahui nilai signifikansi atau kesesuaian hubungan antar variabel bebas dan variabel terikat dalam regresi liner. Uji koefisien determinan dilakukan dengan bantuan SPSS 20. Adapun hasil perhitungan uji koefisien determinan bisa dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 11 Hasil uji Koefisien Determinan

Kelas	N	Koefisien Determinan (R^2)	$R^2 \times 100\%$
Eksperimen	31	0,191	19,1%

Berdasarkan tabel 11 besarnya koefisien determinan dikelas eksperimen yang diperoleh nilai R^2 sebesar 0,191, sehingga varian pada penggunaan media pembelajaran Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 19,1%. Hal ini juga dapat diartikan penggunaan variabel X (media Wordwall) memang memiliki pengaruh terhadap variabel Y (motivasi belajar), namun pengaruhnya tidak terlalu besar. Alasan mengapa hanya 19,1% adalah karena pada kenyataannya motivasi belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh satu faktor saja. Media pembelajaran Wordwall memang dapat membantu meningkatkan motivasi belajar, tetapi bukan satu-satunya penentu. Oleh karena itu, kontribusi yang diberikan sebesar 19,1% sudah menunjukkan bahwa variabel X tetap memiliki peran dalam mempengaruhi variabel Y.

Sementara itu sisanya sebesar 80,9% menunjukkan bahwa sebagian besar motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh faktor lain diluar penelitian, seperti minat belajar, kondisi psikologis, dukungan keluarga, metode mengajar guru, serta lingkungan belajar. Hal ini sangat wajar karena motivasi belajar merupakan sesuatu yang kompleks dan dipengaruhi oleh banyak hal. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat di lampiran 19.

16. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMA Istiqamah Muhammadiyah Samarinda mengenai pengaruh media pembelajaran Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas XI tahun ajaran 2025-2026. Berdasarkan dengan hasil analisis yang telah dilaksanakan di satu kelas dengan pretest dan postes yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Yang dimana di satu kelas tersebut menggunakan perlakuan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) penggunaan media pembelajaran Wordwall.

Dalam pelaksanaan penelitian yaitu membutuhkan waktu kurang lebih 30 hari. Dalam berjalannya penelitian yang dilakukan di kelas eksperimen pretest posttest pertama siswa diberi arahan oleh guru mata pelajaran sejarah terkait sementara materi selanjutnya diajarkan oleh peneliti dengan menggunakan media pembelajaran Wordwall yang kebetulan belum pernah digunakan sebelumnya di sekolah tersebut. Guru mata pelajaran sejarah juga memberikan arahan untuk melanjutkan materi yang sedang dipelajari siswa saat itu. Selain itu beberapa kendala yang terjadi pada saat penelitian di SMA Istiqamah Muhammadiyah Samarinda adalah kondisi lingkungan pesantren yang membatasi penggunaan gadget oleh siswa, sehingga media Wordwall tidak digunakan secara optimal sebagaimana mestinya. Siswa hanya dapat melihat tampilan Wordwall melalui proyektor tanpa dapat berinteraksi langsung dengan media tersebut.

Pengujian angket dilakukan dikelas eksperimen pretest posttest kelas XI-2. Pengaruh media pembelajaran Wordwall ini dapat dilihat perbandingan hasil penskoran angket yang disebar di kelas tersebut Pada perlakuan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) digunakan

media Wordwall tersebut yang dimana terdapat 31 siswa. Pada perlakuan sebelum (pretest) mendapat nilai rata-rata sebesar 81,93% dan pada perlakuan sesudah (postest) mendapat nilai rata-rata sebesar 114,83%. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antar media pembelajaran Wordwall terhadap motivasi belajar siswa.

Kemudian setelah melihat dari berlangsungnya proses pembelajaran dikelas. Siswa yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran Wordwall sehingga membuat mereka lebih tertarik, aktif, antusias dalam proses pembelajaran. Karena guru selain mengajarkan materi pembelajaran juga memberikan pengalaman baru terhadap siswa dengan dikenalkannya media pembelajaran yang tentunya sejalan dengan perkembangan zaman. Hal ini sejalan dengan menurut (Fadodo, 2024) bahwa pada saat ini media pembelajaran bukan hanya buku, karena perkembangan zaman semakin canggih maka peserta didik pun bisa mengakses informasi melalui internet pada masing-masing ponsel mereka. Pendapat lain juga dijukan oleh (Ramadhani et al, 2025) media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai sarana anantara tenaga pendidik dan peserta didik ketika memahami sebuah materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

Media pembelajaran Wordwall sebagai pengenalan bagi siswa dan memberi suasana pembelajaran yang menyenangkan, dengan diterapkannya media Wordwall tersebut dapat membantu meningkatkan motivasi belajar sehingga siswa dapat lebih antusias dalam proses pembelajaran. Dan dengan adanya media pembelajaran Wordwall dapat membantu siswa meningkatkan minat belajar sejarah dan dapat membawa suasana kelas yang menyenangkan, interaktif, dan menarik motivasi siswa. Namun sebaliknya, jika guru tidak menggunakan media pembelajaran yang lebih aktif, maka kelas akan terasa sangat membosankan dan pada akhirnya siswa menjadi bosan dan kurang bersemangat pada saat proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan pembelajaran hanya terjadi satu arah, karena hanya guru yang lebih berperan aktif di dalam kelas dan siswa hanya diam mendengarkan penjelasan materi dari guru. Seharusnya dari situ guru lebih bisa berinovatif dan kreatif dalam penggunaan metode pembelajaran.

Berdasarkan hasil hipotesis melalui analisis regresi sederhana yang dihitung dengan bantuan IBM SPSS versi 20, pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap motivasi belajar siswa diperoleh dengan nilai Sig 0,014 dan dari data tersebut Sig 0,014 < 0,05 sehingga berdasarkan kaidah kriteria maka dapat diputuskan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Besarnya koefisien korelasi R variabel X dan Y pada kelas Eksperimen pretest postest adalah 0,437 sehingga dikategorikan tingkat korelasi cukup kuat dan positif yaitu pada rentang 0,40-0,599. Pada koefisien determinan di kelas eksperimen sebesar 0,191, dan dapat diketahui sebesar 19,1% hal ini berarti varian dapat dijelaskan oleh penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap motivasi belajar siswa. Sementara itu sisanya sebesar 80,9% dipengaruhi oleh faktor lain dari luar variabel yang diteliti. Adapun faktor lain yang turut mempengaruhi yaitu seperti minat belajar, kondisi psikologis, dukungan keluarga, metode mengajar guru, serta lingkungan belajar. Hal ini sangat wajar karena motivasi belajar merupakan sesuatu yang kompleks dan dipengaruhi oleh banyak hal.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- a) Penggunaan media pembelajaran Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa mata pelajaran sejarah kelas XI SMA Istiqamah Muhammadiyah Samarinda memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan melalui hasil analisis regresi sederhana yang memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,014 (< 0,05), sehingga hipotesis alternative (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak.

- b) Nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,437 yang menunjukkan bahwa hubungan antara media pembelajaran Wordwall dengan motivasi belajar siswa berada pada kategori cukup kuat. Sementara itu, nilai koefisien determinan (R^2) sebesar 0,191 mengindikasikan bahwa sebesar 19,1% variasi motivasi belajar siswa dapat dijelaskan oleh penggunaan media pembelajaran Wordwall sedangkan sisanya sebesar 80,9% dipengaruhi oleh faktor lain diluar dari variabel yang diteliti.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah dikelas XI SMA Istiqamah Muhammadiyah Samarinda memberikan pengaruh dengan tingkat hubungan yang cukup kuat. Namun, kontribusi yang diberikan tergolong tidak besar, yaitu sebesar 19,1%, sehingga termasuk dalam kategori pengaruh yang cukup tetapi bukan dominan. Hal ini menunjukkan motivasi belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran Wordwall saja melainkan juga dari faktor lain seperti seperti minat belajar, kondisi psikologis, dukungan keluarga, metode mengajar guru, serta lingkungan belajar.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas XI SMA Istiqamah Muhammadiyah Samarinda, penulis menyampaikan beberapa saran sebagai masukan yang diharapkan dapat bermanfaat. Adapun saran-saran yang ingin penulis sampaikan adalah sebagai berikut:

- a) Bagi Guru

Peran guru sangatlah dibutuhkan dalam mengembangkan sebuah motivasi belajar bagi para siswa terkhusus mata pelajaran sejarah. Jadi guru diharapkan untuk bisa lebih aktif dan kreatif untuk membuat media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi siswa, sehingga siswa tidak mudah merasa bosan pada saat proses pembelajaran di dalam kelas. Serta media pembelajaran berbasis internet diharapkan mampu menjadi alternatif bagi guru dalam penggunaan metode pembelajaran di kelas untuk meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman belajar siswa pada mata pelajaran sejarah.

- b) Bagi Siswa

Siswa hendaknya ikut berperan dalam upaya menciptakan suasana yang lebih menyenangkan dan kondusif didalam kelas agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan materi yang disampaikan mudah diserap oleh siswa. Siswa juga diharapkan dapat mempertahankan dan meningkatkan motivasinya dengan lebih baik selama proses pembelajaran berlangsung. Dan juga siswa harus saling bekerja sama untuk memotivasi diri dan teman sebangkanya untuk tetap giat belajar disekolah maupun di rumah.

- c) Bagi Peneliti

Peneliti selanjutnya diharapkan agar dapat melanjutkan penelitian tidak hanya pada variabel penelitian dengan mengukur pengaruh motivasi belajarnya, tetapi juga apakah ada pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap pemahaman ataupun hasil belajar siswa, serta memperluas subjek penelitian tidak hanya pada siswa SMA tetapi juga pada siswa SMP. Selain itu tidak hanya di Samarinda saja tetapi juga disekolah daerah lain, namun tetap memastikan jaringan dapat mendukung penggunaan media Wordwall sehingga banyak siswa juga yang memperoleh wawasan yang luas mengenai pengaruh media pembelajaran Wordwall.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisusilo, A. K. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar Berbasis Serious Game. *Matrix: Jurnal Manajemen Teknologi dan Informatika*, 10(3), 123-132. <https://doi.org/10.31940/matrix.v10i3.2141>
- Aprilia, W., Jamhuri, M., Yusuf, A., & Hadi, M. N. (2023). Penerapan Media Web Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di SMA Ma'arif NU Pandaan. *Risalah, Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 9(4), 1441

- 1448.https://jurnal.faiunwir.ac.id/index.php/Jurnal_Risalah/article/view/553
- Azhari, M., Wingkolatin, W., & Azmi, M. (2022). Pemanfaatan Media Infografis Dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Al-Khairiyah Samarinda. *Amarthapura Historical Studies Journal*, 1(1), 1.<https://doi.org/10.30872/amt.v1i1.540>
- Berlian. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Audio-Visual pada Mata Pelajaran Fikih di MTsN Palopo. *DIDAKTIKA Jurnal Kependidikan*, 10(3), 187.<https://jurnaldidaktika.org/contents/article/download/104/78>
- Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida journal*, 5(2), 172-182. <https://jurnal.arraniry.ac.id/index.php/>
- Fahri, A. (2022). Smart apps creator (SAC) sebagai inovasi media pembelajaran sejarah Di SMAIT Insan Mulia Boarding School. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 4(2), 200-209..<https://doi.org/10.21831/jwuny.v4i2.54518>
- Faisalina, S. A. Application of Concept Mapping to Improve Critical Thinking Ability of Human Digestive Material in Grade V Students. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series (Vol. 3, No. 3, pp. 353-359)*.<https://doi.org/10.20961/shes.v3i3.45862>
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61-68.:<https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Hidayat, S., Agustian, T., Sadikin, M., Sukino, P., & Bohari, B. (2022). Pelatihan Tata Kelola Mini Museum Sejarah di Madrasah Aliyah Negeri Insan Cendekia Sambas. *GERVASI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 6(2), 519-527. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v6i2.3258>
- HUSNI, M. R., & FADODO, M. (2024). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP PEMAHAMAN MATEMATIS DITINJAU DARI MOTIVASI DAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).<https://repository.radenintan.ac.id/36024/>
- Janie, D. N. A. (2012). Statistik deskriptif & regresi linier berganda dengan SPSS.
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di MA Al Ikhlah Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 323-339.<https://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>
- Minarta, S. M., & Pamungkas, H. P. (2022). Efektivitas media wordwall untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa man 1 lamongan. *OIKOS: Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 6(2), 189-199.<https://doi.org/10.23969/oikos.v6i2.5628>
- Mokoagow, F. M., Hadjaratie, L., & Dai, R. H. (2021). Penerapan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 1(1), 40-50.<https://doi.org/10.37905/inverted.v1i1.9691>
- Muhson, A. (2006). Teknik analisis kuantitatif. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta, 183, 196. [Analisis_Kuantitatif-libre.pdf](#)
- Naredi, H., Haqien, D., Ruslan, A., Nelsusmena, N., & Erlangga, G. (2022). Pembelajaran Sejarah Abad 21 dalam Menunjang Kompetensi Komunikasi dan Rasa Nasionalisme Siswa. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 7(3), 762-769.<https://doi.org/10.28926/briliant.v7i3.1065>
- Nurfadhillah, S. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Rafidah, H. N., Mudzanatun, M., Wibowo, S. A., & Assidiqi, M. M. (2024). Penerapan kuis Wordwall dalam keaktifan belajar peserta didik kelas IV C SD Supriyadi Semarang. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(2), 2498-2504.
- Rahman. M. F., Rusdi., & Al-Anshori. H. A. (2024). Efektivitas Media Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti. *Borneo Jurnal of Islamic Education*, 4(2), 147-162.<https://journal.uinsi.ac.id/index.php/bjie/article/view/9222>
- Ramadhani, T. P. L., VK, A. M., Ramadila, C. D., & Pratiwi, D. E. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS. *RISOMA: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 3(1), 108

- 115.<https://doi.org/10.62383/risoma.v3i1.539>
- Renata, Z., Oktavia, I., Irawan, D., Rohmaturobbi, A. N., Pebrianto, A., Nurhidayati, L., & Anggia, I. P. (2024). Efektivitas penggunaan media games edukasi berbasis teknologi: Wordwall terhadap motivasi belajar siswa. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(4), 322-330. <https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Griya/index>
- Salsabila, A., Mulyana, D., & Cahyono, C. (2023). Pengaruh Media Wordwall terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Pelita: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(2), 42-51. [1781-libre.pdf](https://doi.org/10.17811/libre.pdf)
- Simbolon, P. B. (2023). Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah FKIP Universitas Jambi*, 2(1), 94-101. <https://online-journal.unja.ac.id/krinok/article/view/24256>
- Susilowaty, N. (2020). Pengaruh model pembelajaran Project based Learning terhadap peningkatan kemampuan self-regulated learning Mahasiswa Universitas Advent Indonesia: Penelitian Pre-experimental. *Jurnal Padagogik*, 3(1), 71-80. <https://doi.org/10.35974/jpd.v3i1.2235>
- SYARIEF, T. N. (2025). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA WORDWALL TERHADAP MINAT SISWA DALAM BELAJAR DAN BERPIKIR SEJARAH DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA NEGERI 7 BANDUNG. *FAJAR HISTORIA JURNAL ILMU SEJARAH DAN PENDIDIKAN*. https://repository.upi.edu/136614/9/T_SEJ_2307391_Title.pdf
- Utami, F., Sheftyawan, W. B., Pratama, A. Y., & Supriadi, B. (2023). Penggunaan media pembelajaran aplikasi Wordwall untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran fisika di SMA. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 12(2), 61.