

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF
WORDWALL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA
DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X DI
SMA NEGERI 10 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Sasqia Amanda Salsabila Putri

NIM : 06031382126079

Program Studi Pendidikan Ekonomi



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2025

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF *WORDWALL*
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X DI SMA NEGERI 10
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Sasqia Amanda Salsabila Putri

NIM: 06031382126079

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

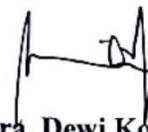
**Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi**



**Dr. Dwi Hasmiyanti, M.Si.
NIP 198405262009122007**



**Mengesahkan,
Pembimbing**



**Dra. Dewi Koryati, M.Pd.
NIP 196408221990032005**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF
WORDWALL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA
DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X DI
SMA NEGERI 10 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh :

Sasqia Amanda Salsabila Putri

NIM 06031382126079

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 16 Juli 2025

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi**



**Dr. Dwi Hasmiyanti, M.Si.
NIP 19840526009122007**



Pembimbing,



**Dra. Dewi Koryati, M.Pd.
NIP 196408221990032005**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF
WORDWALL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA
DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X DI
SMA NEGERI 10 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh :

Sasqia Amanda Salsabila Putri

NIM 06031382126079

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Mengesahkan

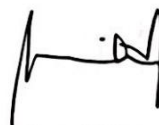
**Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi**



**Dr. Dwi Hasmidyani, M.Si.
NIP 19840526009122007**



Pembimbing,



**Dra. Dewi Koryati, M.Pd.
NIP 196408221990032005**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sasqia Amanda Salsabila Putri

NIM : 06031382126079

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Negeri 10 Palembang” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 8 Juli 2025

Yang membuat pernyataan,



Sasqia Amanda Salsabila Putri

NIM 06031382126079

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim...

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam, yang telah melimpahkan rahmat, karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW. Dengan rasa syukur, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Ayah dan Bunda yang selalu menjadi sumber kekuatan, motivasi dan doa dalam setiap langkah hidup ini. Terima kasih atas cinta yang tulus, doa yang tidak pernah putus, pengorbanan tanpa batas, serta kerja keras yang tak kenal lelah. Segala pencapaian ini tidak akan pernah terwujud tanpa ridha dan restu kalian.
2. Kedua saudaraku, Aa Rafid dan Adek Syifa. Terima kasih atas segala dukungan dan semangat yang kalian berikan selama ini.
3. Ibu Dra. Dewi Koryati, M.Pd., selaku dosen pembimbing terima kasih atas ilmu, bimbingan, kesabaran dan arahan yang begitu berarti dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. Dosen Validator dalam penelitian ini, Ibu Dian Eka Amrina, S.Pd., M.Pd dan Ibu Dewi Pratita, S.Pd., M.Pd yang telah memberikan saran dan masukan terhadap instrumen yang digunakan sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.
5. Keluarga besar Pendidikan Ekonomi FKIP UNSRI, Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi Ibu Dwi Hasmiyanti, M.Si., dan seluruh dosen serta staf administrasi. Terima kasih atas segala ilmu, bimbingan serta nasihat yang telah diberikan selama masa studi.
6. Kepada anak senja : Eka, Anggun, Meri, Silma, Caca, Nurhaliza dan Rahmi. Terima kasih telah menjadi bagian dari cerita indah selama masa kuliah. Dukungan kalian, kebersamaan dan semangat adalah hal yang penuh makna. Semuanya akan penulis simpan sebagai kenangan berharga yang akan selalu dikenang suatu saat nanti.

7. Seluruh teman seperjuangan Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Angkatan 2021, terima kasih atas semangat, kerja sama, dan cerita perjalanan berharga.
8. Bapak Rahmat Pajri, S.Pd selaku guru ekonomi serta seluruh keluarga besar SMA Negeri 10 Palembang, terima kasih atas bantuan dan fasilitas dalam pelaksanaan penelitian ini.
9. Terakhir, diri saya sendiri. Terima kasih telah bertahan, terus belajar, tidak menyerah dalam menghadapi rasa lelah, kegagalan, dan keraguan. Terima kasih telah percaya bahwa setiap perjuangan akan menemukan hasilnya.

Motto :

“Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan”
(QS. Al-Insyirah :6)

“Jangan pernah meremehkan perjuangan sekecil apapun, karena setiap langkah kecil adalah bukti bahwa kamu belum menyerah”

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Negeri 10 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Dra. Dewi Koryati, M.Pd. selaku pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kepada Bapak Dr. Hartono, M.A., selaku Dekan FKIP Unsri, Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ibu Dr. Dwi Hasmidyani, M. Si., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan kemudahan dalam mengurus administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Dian Eka Amrina, S.Pd., M.Pd dan Ibu Dewi Pratita, S.Pd., M.Pd yang telah memberikan pengarahan dan penilaian dalam proses validasi instrumen penelitian.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi pendidikan ekonomi dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, 8 Juli 2025

Peneliti



Sasqia Amanda Salsabila Putri

NIM 06031382126079

DAFTAR ISI

HALAMAN MUKA	i
HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI	ii
HALAMAN TELAH DIUJIKAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1. 1 Latar Belakang Penelitian	1
1. 2 Permasalahan Penelitian	5
1. 3 Tujuan Penelitian	5
1. 4 Manfaat Hasil Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2. 1 Media Pembelajaran	7
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	7
2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran	8
2.1.3 Jenis-jenis Media	9
2. 2 Media Interaktif	13
2.2.1 Pengertian Media Interaktif	13
2. 3 <i>Wordwall</i>	13
2.3.1 Pengertian <i>Wordwall</i>	13
2.3.2 Langkah-langkah Penggunaan Media <i>Wordwall</i>	14
2.3.3 Kelebihan dan Kekurangan <i>Wordwall</i>	18

2. 4 Motivasi Belajar	20
2.4.1 Pengertian Motivasi Belajar	20
2.4.2 Fungsi Motivasi Belajar	21
2.4.3 Indikator Motivasi Belajar	22
2. 5 Mata Pelajaran Ekonomi	24
2. 6 Hasil Penelitian Relevan	25
2. 7 Hipotesis Penelitian	28
BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1 Metode Penelitian	29
3.2 Variabel Penelitian	29
3.3 Definisi Operasional Variabel	29
3.3.1 Media Interaktif <i>Wordwall</i>	29
3.3.2 Motivasi Belajar	30
3.4 Populasi dan Sampel	30
3.4.1 Populasi	30
3.4.2 Sampel	31
3.5 Desain Penelitian	31
3.6 Rancangan Penelitian	32
3.7 Teknik Pengumpulan Data	33
3.7.1 Angket	33
3.7.1.1 Validitas Ahli	34
3.7.1.2 Uji Validitas Eksternal	35
3.7.1.3 Uji Reliabilitas Angket	36
3.7.2 Observasi	37
3.8 Teknik Analisis Data	37
3.8.1 Analisis Data Angket	36
3.8.2 Analisis Data Observasi	38
3.9 Uji Prasyarat	39
3.9.1 Uji Normalitas	39
3.10 Uji Hipotesis	40
3.10.1 Uji <i>Paired Sample T-test</i>	40

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	42
4.1 Deskripsi Data	42
4.1.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	41
4.1.2 Deskripsi Data Angket Motivasi Belajar	43
4.1.1.1 Deskripsi Data Angket Awal	43
4.1.1.2 Deskripsi Data Angket Akhir	45
4.1.3 Deskripsi Data Hasil Observasi	47
4.2 Uji Prasyarat	50
4.2.1 Uji Normalitas Data	50
4.2.1.1 Uji Normalitas Data Angket Awal	50
4.2.1.2 Uji Normalitas Data Angket Akhir	53
4.3 Uji Hipotesis	56
4.3.1 Uji <i>Paired Sampel T-test</i>	56
4.4 Pembahasan	59
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	64
5.1 Simpulan	64
5.2 Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN	71

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi Penelitian	29
Tabel 3.2 Sampel Penelitian	31
Tabel 3.3 <i>Desain One-Group Pre-test – Post-test</i>	32
Tabel 3.4 Skala Likert	33
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar	34
Tabel 3.6 Uji Reliabilitas Angket Motivasi Belajar	37
Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Angket Motivasi Belajar	38
Tabel 3.8 Kriteria Penilaian Observasi	39
Tabel 4.1 Kategori Angket Motivasi Belajar (Awal)	44
Tabel 4.2 Kategori Angket Motivasi Belajar (Akhir)	46
Tabel 4.3 Hasil Angket Motivasi Belajar Awal dan Akhir	47
Tabel 4.4 Uji Normalitas Data Motivasi Belajar Awal	52
Tabel 4.5 Uji Normalitas Data Motivasi Belajar Akhir	55
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas Data	56
Tabel 4.7 Hasil Angket Awal dan Angket Akhir	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Utama <i>Wordwall</i>	16
Gambar 2.2 Tampilan Daftar Akun di <i>Wordwall</i>	17
Gambar 2.3 Tampilan Pilihan Template <i>Wordwall</i>	17
Gambar 2.4 Tampilan Pengisian Soal	17
Gambar 2.5 Tampilan Membagikan Soal Kuis	18
Gambar 3.1 Variabel Penelitian	29
Gambar 4.1 Hasil Angket Motivasi Belajar Awal	45
Gambar 4.2 Hasil Angket Motivasi Belajar Akhir	46
Gambar 4.3 Hasil Observasi Menggunakan Media Interaktif <i>Wordwall</i> ...	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing	72
Lampiran 2 Usulan Judul Skripsi	74
Lampiran 3 Surat Izin Pra-Penelitian	75
Lampiran 4 Hasil Studi Pendahuluan (Angket Pra-Penelitian)	76
Lampiran 5 Surat Tugas Validator	78
Lampiran 6 Modul Ajar	79
Lampiran 7 Kisi-Kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar	101
Lampiran 8 Lembar Angket Motivasi Belajar	102
Lampiran 9 Kisi-Kisi Instrumen Angket Setelah Eksternal	106
Lampiran 10 Lembar Kelayakan Validasi Angket	107
Lampiran 11 Kisi-Kisi Lembar Observasi	108
Lampiran 12 Hasil Lembar Observasi	111
Lampiran 13 Lembar Penilaian Validasi Observasi	114
Lampiran 14 Kisi-Kisi Soal Kuis	115
Lampiran 15 Lembar Kelayakan Validasi Soal Kuis.....	116
Lampiran 16 Media Pembelajaran	117
Lampiran 17 Lembar Kelayakan Validasi Media	120
Lampiran 18 Kartu Bimbingan Validasi Ahli	121
Lampiran 19 Hasil Uji Validitas Angket	126
Lampiran 20 Hasil Uji Coba Angket Kelas Non Sampel	127
Lampiran 21 Hasil Uji Reliabilitas Angket	129
Lampiran 22 Surat Izin Penelitian	130
Lampiran 23 Hasil Data Angket Awal dan Akhir	131
Lampiran 24 Hasil Data Angket Per Indikator	132
Lampiran 25 Dokumentasi	133
Lampiran 26 Surat Selesai Penelitian	135
Lampiran 27 Hasil Plagiasi	136
Lampiran 28 Lembar Perbaikan Skripsi	137
Lampiran 29 Lembar Bukti Perbaikan Skripsi	138

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh media interaktif *Wordwall* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA Negeri 10 Palembang. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain penelitian *Pre-Eksperimental Design* berbentuk *One Group Pretest-Posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X di SMA Negeri 10 Palembang. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa angket dan observasi. Teknik analisis data melalui uji hipotesis berupa *Uji-t Paired sample T-test*. Hasil uji hipotesis menggunakan uji-t paired sample t-test menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $40,707 \geq 1,689$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media interaktif *Wordwall* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA Negeri 10 Palembang. Peningkatan motivasi belajar diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan aktif selama proses pembelajaran.

Kata Kunci : Media Interaktif, *Wordwall*, Motivasi Belajar

ABSTRACT

This study aims to prove the influence of Wordwall interactive media on students' learning motivation in economics class X at SMA Negeri 10 Palembang. This research is a type of experimental quantitative research with a Pre-Experimental Design research design in the form of One Group Pretest-Posttest. The population in this study is all class X students at SMA Negeri 10 Palembang. Sampling was done using purposive sampling techniques. The data collection techniques used were questionnaires and observations. The data analysis technique is through a hypothesis test in the form of a Paired sample T-test. The results of the hypothesis test using the t-paired sample t-test showed that the value of $t_{\text{ (calculated)}} \geq t_{\text{ tabel}}$ was $40.707 \geq 1.689$ which means that H_0 rejected and H_a was accepted. It can be concluded that there is an influence of the use of interactive media Wordwall on the learning motivation of students in economics class X at SMA Negeri 10 Palembang. Increased learning motivation is expected to create more enjoyable and active learning during the learning process.

Keywords : Interactive Media, Wordwall, Learning Motivation

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang Penelitian

Di era saat ini, teknologi semakin berkembang dan membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, salah satunya dunia pendidikan. Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Salsabila, & Agustian (2021) yang mengatakan bahwa perkembangan teknologi tidak dapat dihindari pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Pendidikan memiliki peran penting bagi individu dalam mengembangkan potensi diri sebagai persiapan dalam menghadapi tantangan kehidupan di masa depan. Tanpa adanya pendidikan, kehidupan manusia akan mengalami berbagai kesulitan. Menurut Mustadi (2020), pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara sadar oleh seorang pendidik yang sudah ditetapkan dengan tujuan dan direncanakan sebaik mungkin.

Pendidikan terus mengalami proses pembaharuan yang dipengaruhi oleh perkembangan lingkungan sekitar, terutama dengan tersedianya jaringan internet. Dalam dunia pendidikan, internet dimanfaatkan sebagai alat pendukung dalam proses pembelajaran. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Menurut Fadjarajani *et al.*, (2020) pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dirancang untuk menghasilkan atau menciptakan keadaan proses belajar yang sesuai dengan peserta didik untuk mencapai suatu tujuan dari proses belajar tersebut.

Salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran adalah penggunaan media. Media pembelajaran merupakan sarana fisik yang digunakan untuk menyalurkan pesan agar terjadi interaksi antara guru dan peserta didik (Syarifuddin & Utari, 2022). Dengan media pembelajaran, pendidik memiliki sarana pendukung untuk menyampaikan materi yang ingin disampaikan, sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif. Kemajuan teknologi memberikan

peningkatan terhadap kegiatan pembelajaran, pembuatan media, dan perencanaan pelajaran (Aeni *et al.*, 2022). Dalam memanfaatkan teknologi pendidikan secara efektif, penting untuk menyesuaikan dan memperbarui materi pembelajaran agar mencerminkan kondisi terkini.

Di era digital, penggunaan media pembelajaran mengalami perubahan berkelanjutan dan terbuka untuk mewujudkan proses pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan bagi peserta didik. Media interaktif. Merupakan bentuk komunikasi dua arah yang memungkinkan peserta didik berperan aktif (Tarigan & Siagian, 2015). Media ini menyajikan materi berbasis multimedia yang mendukung proses belajar yang komunikatif dan memudahkan pemahaman. Selain itu, media pembelajaran interaktif juga mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam model pembelajaran konvensional, peserta didik sering kali hanya berperan sebagai pendengar ketika guru menyampaikan materi. Namun, dengan adanya media interaktif peserta didik berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran melalui berbagai interaksi dan aktivitas.

Guru dituntut untuk menguasai teknologi agar dapat merancang materi pembelajaran yang sesuai dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran. Nadia *et al.*, (2022) menyatakan bahwa pendidik harus mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman, karena penguasaan teknologi menjadi keterampilan penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, perkembangan ini belum sepenuhnya diimbangi dengan peningkatan Sumber Daya Manusia (SDM). Sebagian pendidik masih menggunakan metode konvensional karena menganggap teknologi sebagai tantangan, terutama dalam hal penguasaan keterampilan baru (Fitriah & Miranda, 2019).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang yaitu Bapak Rahmat Pajri, S.Pd, pada tanggal 5 Februari 2025 ditemukan bahwa sebagian peserta didik kelas X masih menunjukkan sikap pasif saat pembelajaran berlangsung. Hanya sebagian kecil peserta didik yang tampak antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh pendekatan

pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan partisipasi aktif peserta didik, sehingga menimbulkan kejenuhan dalam belajar. Selain itu, peneliti juga menyebarkan angket kepada 36 peserta didik kelas X untuk mengetahui tingkat motivasi belajar. Hasil angket menunjukkan bahwa sebanyak 38.9% atau 14 peserta didik memiliki motivasi belajar yang tinggi, sedangkan sebanyak 61.1% masih memiliki motivasi belajar yang rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik mengalami kesulitan dalam membangun semangat belajar terhadap mata pelajaran ekonomi. Oleh karena itu, diperlukan upaya inovatif seperti penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Pembelajaran dengan metode ceramah sering kali membuat peserta didik merasa jenuh dan bosan, sehingga suasana belajar menjadi kurang menyenangkan. Dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif, pendidik sebaiknya menggunakan berbagai media dan metode yang menarik. Penerapan media pembelajaran yang beragam, seperti permainan edukatif dan teknologi interaktif, sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar adalah salah satu faktor penentu dalam mencapai keberhasilan proses pembelajaran. Namun, hal ini sering menjadi hambatan dalam jenjang pendidikan. Rendahnya motivasi belajar membuat peserta didik menjadi kurang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, mengalami kesulitan dalam memahami materi, dan pada akhirnya berdampak pada hasil belajar. Banyak peserta didik yang merasa kurang tertarik dengan metode pembelajaran yang diterapkan, yang cenderung monoton dan lebih banyak mengutamakan metode ceramah. Akibatnya motivasi belajar peserta didik menurun, dan kurang terdorong untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan perangkat pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi yang diminati oleh peserta didik (Pradani, 2022).

Dalam konteks ini, penggunaan media interaktif berperan sebagai solusi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media interaktif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivis yang

diusulkan oleh Piaget, menyatakan bahwa peserta didik mengembangkan pengetahuan mereka melalui pengalaman belajar yang aktif (Fahrurrazi et al., 2024). Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar adalah media interaktif berbasis *Wordwall*. *Wordwall* merupakan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Dalam media pembelajaran ini, terdapat berbagai fitur games yang menarik dan dapat diatur dengan mudah sesuai dengan kebutuhan. *Wordwall* memiliki keunikan sebagai instrumen penilaian, baik dalam bentuk kuis maupun dalam mencocokkan jawaban. Hal ini sejalan dengan pendapat menurut (Sari, 2021) *Wordwall* dapat dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran, sumber belajar, atau evaluasi secara online yang menarik bagi peserta didik. Media pembelajaran *Wordwall* digunakan peserta didik agar dapat belajar sambil bermain sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Salsabila (2023) dengan judul “Pengaruh Media *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* memudahkan guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran, peserta didik terlibat aktif berhasil meningkatkan motivasi dan hasil pembelajaran peserta didik. Selain itu, *Wordwall* juga membuat peserta didik lebih fokus, bekerja sama, dan lebih termotivasi untuk belajar. Selanjutnya pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Pamungkas (2023) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar IPS”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Motivasi belajar peserta didik meningkat setelah menggunakan media *Wordwall*. Guru dapat merancang media menyesuaikan dengan waktu dan topik yang akan dipelajari.

Mengingat rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang serta hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar, penelitian ini menjadi sangat penting untuk dilakukan. Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Wordwall* dapat menjadi solusi

yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Metode pembelajaran interaktif dan menyenangkan sangat diperlukan untuk memastikan peserta didik tetap aktif dan tertarik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Interaktif *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Negeri 10 Palembang”**.

1. 2 Permasalahan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah terdapat “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Negeri 10 Palembang?”.

1. 3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Pengaruh Penggunaan Media Interaktif *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Negeri 10 Palembang.

1. 4 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan dari hasil penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa, diharapkan penelitian ini dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan sistem pembelajaran yang monoton dengan menghadirkan pendekatan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif melalui penggunaan media *Wordwall*.
2. Bagi guru, penelitian ini dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang.

3. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan bacaan dan rujukan dalam mengkaji topik penggunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, Khoerunisa., Rakhman, Patra A., Rokmanah, S. (2024). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, Vol. 2 No., 46–55.
- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, Nursaadah, R., & Sopian, S. B. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Aisha, Binti & Zuhdi, U. (2023). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Tablet Berbasis QR-Code untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Rejoso. *J Urnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, Volume 09.
- Ajhuri, K. F. (2021). *Urgensi Motivasi Belajar: Peran Orang Tua Asuh Dalam Memotivasi dan Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. Penebar Media Pustaka.
- Akbar, H. F., & Muhamad, S. H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa. *Community Development Journal*, 4 (2), 1653–1660.
- Alatas, M. A. (2019). *Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. CV. Madza Media.
- Ali, Aisyah., Maniboey, Lidwina C., Djarwo, Catur F., Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif (Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar)*. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Awalyah, Nurul., Quraisy, H. & S. (2024). Pengaruh Game Interaktif Wordwall Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN No.138 Inpres Mangulabbe. *ELIPS: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, Vol 5, No, 44–55.
- Batubara, Diva N. ., Hutabarat, Sartika D. ., Nasution, Amanatun N. P. & Sinaga, P. A. (2024). Pengaruh Penerapan Media Interaktif Wordwall Terhadap Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Bilangan Bulat Siswa Kelas V SDN 064978 Medan Denai. *JIIC: JURNAL INTELEK INSAN CENDIKIA*, Vol 1, No.
- Cahyadi, A. (2018). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*. Laskita Indonesia.
- Chotimah, Chusnul & Fathurrohman, M. (2018). *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media.
- Damayanati, Hafsyah., Rizky, Naulia., Sofiyah, K. (2024). Pengaruh Apresiasi dan Motivasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Kelas Rendah. *LANCAH: Jurnal Inovasi Dan Tren*, Vol. 2, No(829–834).
- Dewi, A. R., Isnanto, R. R., & Martono, K. T. (2015). Aplikasi Multimedia sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Budaya di Indonesia menggunakan Unity Engine untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 3(4), 471.
- Effendi, M.S., Robi'in, B., Tur, A. P. . (2024). *Pengembnagan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Bintang Semesta Media.
- Fadjarajani, S. (2020). Media Pembelajaran Transformatif. *Media Pembelajaran*,

hal. 6.

- Fahrurrazi, F., Setia, S., & Jayawardaya, P. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Melalui Metode Pembelajaran Interaktif. *Bahasa Dan Budaya*, 2(3), 101–110. <https://doi.org/10.61132/semantik.v2i3.776>
- Fauziah, Isna N.N., Saputri, Selly A. & Rustini, T. (2023). Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Dirasah*, Vol 6, No, 126–135.
- Fikri, Hasnul & Mardona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Samudra Biru.
- Fitriah, Dhia., & Miranda, M. U. (2019). Kesiapan Guru Dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan Berbasis Teknologi. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 148–153.
- Fitriyah, K. (2020). Profil Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Melalui Pembelajaran Berbasis Riset. *HERITAGE: Journal of Social Studies*, Vol 1, No, 111–124.
- Ghozali, S. A. & I. L. Y. (2024). IMPLEMENTASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF DAN MENARIK PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMPN 16 MALANG. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4 (4).
- Harahap, Neni F., Anjani, Dewi & Sabrina, N. (2021). Analisis Artikel Metode Motivasi Dan Fungsi Motivasi Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, Vol.1, No.
- Hariana, Febi Dui., Alawiyah, Tuji., & Rahayu, F. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web (Wordwall Net) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas III. *Jurnal Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar*, Volume 2,.
- Herwati, dkk. (2023). *Motivasi Dalam Pendidikan: Konsep, Teori, Aplikasi*. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Jayanti, Weny L., Unah, Ety N & Khairunnisa, A. (2019). Hubungan Motivasi Belajar Dengan Prestasi Belajar Bahasa Arab Mahasiswa Biddikmisi. *Jurnal Al-Ta'dib*, Vol.12 No.
- Kartika, S., Husni., Saepul, M. (2019). Pengaruh Kualitas Sarana Dan Prasarana Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 216–223.
- Kasmawati., Purnamasari, Danti I. ., Isnayanti, A. N. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Melalui Media Interaktif Kuis Wordwall dan Benda Konkret Siswa Kelas IV SD Model Terpadu Madani. *Jurnal Dikdas*, Vol 12, No.
- Kasmawati., Purnamasari. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Melalui Media Interaktif Kuis Wordwall dan Benda Konkret Siswa Kelas IV SD Model Terpadu Madani. *Jurnal Dikdas*, Vol. 12 No.
- Kemenikbud. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 59 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan. In *Kemenikbud*.

- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlash Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 323–339.
- Kusnadi, Edi., Azzahra, S. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlash Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, Vol 12 No, 323–339.
- Kusnadi, Edi., Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlash Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, Vol 12 No, 325.
- Kusnadi, Edi & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlash Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, Vol 12, No, 324–339.
- Manurung, I. D. (2018). Pengaruh Model Learning Cycle 7E Terhadap Motivasi Mahasiswa Dalam Pembelajaran Menyimak (Listening). *Lintang Songo: Jurnal Pendidikan*, Vol. 1 No.
- Maulana, Rafli Firzatullah., D. (2024). Pengaruh Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 8 Gresik. *Jurnal Inovasi Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, Volume 1, 123–132.
- Mujahidin, Arif A., Salsabila, Unik H., Hasanah, Aisyah L., Andani, Meti & Aprilia, W. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *INNOVATIVE : Journal Of Social Science Research*, Vol 1, No, 552–560.
- Mustadi, A. (2020). *Landasan Pendidikan Sekolah Dasar*. UNY Pres.
- 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).
- Naitboho, Demaris., Fallo, D., Benufinit, Y. A. (2025). PENGGUNAAN APLIKASI WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI SMA KRISTEN TUNAS GLORIA KUPANG. *Edukreatif: Jurnal Kreativitas Dalam Pendidikan*, Vol 6 No 1, 633.
- Naitboho, Demaris., Fallo, Diana Y.A. .Benufinit, Y. A. (2025). Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Informastika di SMA Kristen Tunas Gloria Kupang. *EDUKREATIF: JURNAL KREATIVITAS DALAM PENDIDIKAN*, Vol 6, No., 630–644.
- Nenohai, Juliana M.H., Garak, Siprianus S., Ekowati, Christine K & Udil, P. A. (2021). Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Matematika Bagi Guru Kelas Rendah Sekolah Dasar Inpres Maulafa Kota Kupang. *Jurnal Nasional Pen Gabdian Masyarakat*, Vol. 2 No.
- Nisa, Mahwar A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, Vol. 7, No, 140–147.

- Nissa, S.F. & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol 3, No, 2854–2860.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. CV Jejak.
- Nurhayati, R. ., Musdiana., Jamaluddin., Ahmad, N. I. (2021). Pengaruh Kepribadian Guru Mata Pelajaran Akidah Akhlak Terhadap Motivasi Belajar Peserta. *AL-Qalam: Jurnal Kajian Islam & Pendidikan*, Vol 13, No, 7–15.
- Nuryadi, dkk. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Gramasurya.
- Pagarra, Hamzah., Syawaluddin, Ahmad., Krismanto, Wawan., S. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Pamungkas, Dewa A., Marzuqi, Muhammad I., Larasati, D. A. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Word Wall terhadap motivasi belajar IPS. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia) Universitas Negeri Surabaya*, Vol 10, No, 43–56.
- Pamungkas, D. A., Imron, A., Marzuqi, M. I., & Larasati, D. A. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Word Wall terhadap motivasi belajar IPS oleh. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia) Universitas Negeri Surabaya*, 10(01), 67–78. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v10i1.53199>
- Pradani. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 450–460.
- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar.
- Putri, Diana N.S.P., Islamiah, F., Andini, T., Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, Vol.2, No.
- Putri, Egidya E., Saleh, Nurming., J. (2021). Media Pembelajaran Word Wall dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman. *PHONOLOGIE : Journal of Language and Literature*, Vol 2, No, 54–61.
- Ratnasari, Desi., Dhiya, Hasna R. & Susanti, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris yang Menyenangkan. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pelaksanaan Pengenalan Lapangan Persekolahan*, Vol 3, No.
- Rohmad & Sarah, S. (2021). *Pengembangan Instrumen Angket*. K-Media.
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan Penelitian Kuantitatif (Quantitative Research Approach)*. Deepublish.
- Safitri, M., dkk. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran*. PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian*. Penerbit KBM Indonesia.
- Salsabila, A., Mulyana, D., C. (2023). Pengaruh Media Wordwall terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 3 (2), 42–51.
- Salsabila, Alifiya., Mulyana, Dadang., C. (2023). Pengaruh Media Wordwall terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan

- Pancasila dan Kewarganegaraan. *PELITA*, Vol 3, No, 42–51.
- Salsabila, Unik H. ., Andini, Rahmah A. ., Salsabila, Nisa., Istighfarin, Devina., Jannah, U. (2024). Penggunaan Wordwall Sebagai Media Evaluasi Anak Tuli di SLBN 1 Kulon Progo. *Jurnal Tarbiyah*, Vol 31, No.
- Salsabila, Unik Hanifah & Agustian, N. (2021). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. *Islamika: Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, Vol 3, No, 123–133.
- Santoso, Srimugni M. ., Rasyid, F. & U. (2025). Penerapan Media Teknologi Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VII Kamboja dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 4 Palu. *Jurnal Transformasi Pendidikan Modern*, Vol 6, No., 114–125.
- Sapriyah. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, Vol. 2, No.
- Sari, Prima M & Yarza., H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*.
- Sudharsono, M. dkk. (2024). MEDIAPEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Urnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, Volume 10N, 237–250.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suratman, Asep., Rakhmasari, Rifa & Apyaman, D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis TIK Terhadap Hasil Belajar Matematika dan Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Analisa*, Vol 5, No, 47.
- Swasti, Marni., Hutapea, Nahor M., Suanto, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 06, 2929.
- Syarifuddin & Utari, E. D. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN (DARI MASA KONVENSIONAL HINGGA MASA DIGITAL)*. Bening Media Publishing.
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2 (2), 187–200.
- Taufik, N. & S. (n.d.). Efforts to Improve Learning Motivation Through The Use of Quizizz in 6th Grade Student Of Tirtoadi state elementary School. *International Journal of Education Humanities and Social Sience*, 3(3).
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Walidah, G. N., Mudrikah, A., & Saputra, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Wordwall Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *UJMES (Uninus Journal of Mathematics Education and Science)*, 7(2), 105–115. <https://doi.org/10.30999/ujmes.v7i2.2140>
- Warti, Kadek., Riyoko, Endie., Irawan, D. B. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Wordwall Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas V di SD Negeri 137 Palembang. *Jurnal DIDIKA : Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol 10, No, 746–761.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses

- Pembelajaran Rangkaian Listrik. *Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, Vol 19 Num, 77.
- Zahro, Nur A.Q. ., Pratama, A. R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol 2, No.
- Zahroh, Putri. ., Yusuf, Wiwin F. & Yusuf, A. (2024). Penggunaan Media Wordwall Dalam Evaluasi Pembelajaran. *TADBIR MUWAHID*, Vol 8, No, 124–139.
- Zalillah, D. & A. (2022). Penggunaan Game Interaktif Wordwall dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang. *Jurnal Manajemen Dan Ilmu Pendidikan*, Volume 4, 491–504.