



## Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Wordwall Game* untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn di SMP

Jumahir<sup>1\*</sup>, Zedi Muttaqin<sup>2</sup>, Nurul Wahidah<sup>3</sup>, Nurul Müradz<sup>4</sup>, Irwan Saputra<sup>5</sup>, Munawir Haris<sup>6</sup>,  
Sri Nirwana<sup>7</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Pendidikaan Profesi Guru, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

<sup>7</sup>SMPN 2 Labuapi, Indonesia

[aking.ggh@gmail.com](mailto:aking.ggh@gmail.com)

### ABSTRACT

#### Keywords:

*Wordwall Game;*  
*Interactive Media;*  
*Learning Participation;*  
*Civic Education.*

**Abstract:** *Learning participation is one of the important factors in determining learning success; however, students' participation in Civics Education learning remains relatively low. Low participation is reflected in students' lack of confidence in asking and answering questions, participating in discussions, expressing opinions, and paying attention during the learning process. Therefore, innovative learning media are needed to create more interactive and engaging learning experiences. This study aimed to improve students' learning participation through the use of interactive Wordwall Game-based media in Civics Education learning at SMPN 2 Labuapi. The novelty of this study lies in the implementation of gamification-based Wordwall Game media to enhance students' learning participation in junior high school Civics Education by measuring six participation indicators, namely asking questions, answering questions, participating in discussions, paying attention to teacher explanations, expressing opinions, and actively using Wordwall during learning activities. This study employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model consisting of planning, action, observation, and reflection stages conducted in two cycles. The research subjects were 32 eighth-grade students of SMPN 2 Labuapi. Data were collected through observation, questionnaires, and documentation. The data were analyzed descriptively using qualitative and quantitative approaches with percentage analysis. The results revealed that the average students' learning participation increased from 33.3% in the pre-cycle stage to 65.6% in Cycle I and further increased to 87.5% in Cycle II. These findings indicate that the use of interactive Wordwall Game-based media effectively improves students' learning participation by creating a more interactive, enjoyable, and student-centered learning environment. Therefore, Wordwall Game can serve as an innovative instructional medium to enhance students' participation in Civics Education learning.*

#### Kata Kunci:

*Wordwall Game;*  
*Media Interaktif;*  
*Partisipasi Belajar;*  
*PPKn.*

**Abstrak:** Partisipasi belajar merupakan salah satu faktor penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran, namun pada praktiknya partisipasi siswa dalam pembelajaran PPKn masih tergolong rendah. Rendahnya partisipasi ditunjukkan oleh kurangnya keberanian siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, menyampaikan pendapat, serta kurangnya perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa melalui penggunaan media interaktif berbasis *Wordwall Game* pada mata pelajaran PPKn di SMPN 2 Labuapi. Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan media *Wordwall Game* berbasis gamifikasi untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di jenjang SMP dengan mengukur enam indikator partisipasi belajar, yaitu aktif bertanya, menjawab pertanyaan, aktif berdiskusi, memperhatikan penjelasan guru, menyampaikan pendapat, dan aktif menggunakan media *Wordwall* selama pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 32 siswa kelas VIII SMPN 2 Labuapi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket, dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif menggunakan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata partisipasi belajar siswa meningkat dari 33,3% pada tahap pra-siklus menjadi 65,6% pada siklus I dan meningkat menjadi 87,5% pada siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *Wordwall Game* efektif dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa karena mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Dengan demikian, media *Wordwall Game* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn.

#### Article History:

Received : 08-06-2026  
Revised : 25-06-2026  
Accepted : 26-06-2026  
Online : 01-07-2026



<https://doi.org/10.31764/pendekar.v9i2.40114>



This is an open access article under the **CC-BY-SA** license



## A. LATAR BELAKANG

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang mampu menghadapi perkembangan zaman. Dalam proses pendidikan, keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh penguasaan materi, tetapi juga keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pada abad ke-21, pembelajaran dituntut memanfaatkan teknologi digital agar proses belajar menjadi lebih efektif, menarik, dan interaktif. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih inovatif sehingga siswa lebih mudah memahami pembelajaran (Mardhiyah et al., 2021).

Partisipasi belajar merupakan keterlibatan siswa secara aktif baik secara fisik maupun mental dalam kegiatan pembelajaran. Partisipasi tersebut dapat terlihat melalui aktivitas bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, memperhatikan penjelasan guru, dan menyampaikan pendapat selama pembelajaran berlangsung. Menurut Fredricks et al. (2004) keterlibatan peserta didik (*student engagement*) terdiri atas tiga dimensi utama, yaitu keterlibatan perilaku (*behavioral engagement*), keterlibatan emosional (*emotional engagement*), dan keterlibatan kognitif (*cognitive engagement*). Ketiga dimensi tersebut berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran karena peserta didik yang memiliki tingkat keterlibatan tinggi cenderung lebih termotivasi, aktif berpartisipasi, dan memperoleh hasil belajar yang lebih optimal dibandingkan peserta didik yang pasif. Selain itu, Bond et al. (2020) menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi pendidikan secara efektif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik.

Namun, dalam praktik pembelajaran masih ditemukan siswa yang kurang fokus, kurang percaya diri, dan kurang antusias mengikuti pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Nurlaila et al., (2024) menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran PKn mampu mengatasi pembelajaran monoton dan meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Meskipun demikian, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMPN 2 Labuapi pada mata pelajaran PPKn, ditemukan bahwa partisipasi belajar siswa masih tergolong rendah. Sebagian siswa terlihat kurang memperhatikan penjelasan guru dan lebih memilih mengobrol dengan teman selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, ketika guru memberikan pertanyaan, hanya beberapa siswa yang berani menjawab sedangkan siswa lainnya cenderung diam meskipun memahami materi yang disampaikan. Pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah menyebabkan siswa mudah merasa bosan, kurang percaya diri, dan kurang termotivasi mengikuti pembelajaran (A'yun et al., 2025). Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran PPKn sehingga proses pembelajaran menjadi kurang optimal.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Gamifikasi merupakan penggunaan elemen-elemen permainan (*game elements*) dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna. Hasil meta-analisis yang dilakukan oleh Sailer & Homner (2020) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi memberikan pengaruh positif terhadap motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik. Huang et al. (2020) juga menemukan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan dan pengalaman belajar peserta didik secara signifikan. Selain itu, Ilham & Noprijon (2026) menjelaskan bahwa penerapan gamifikasi dalam pendidikan menunjukkan dampak positif terhadap motivasi dan keterlibatan peserta didik pada berbagai jenjang pendidikan. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi berpotensi menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa.

Salah satu media pembelajaran berbasis gamifikasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa adalah media interaktif berbasis *Wordwall Game*. *Wordwall* merupakan

platform digital berbasis permainan edukatif yang menyediakan berbagai jenis kuis interaktif seperti roda putar, membuka kotak, mencocokkan jawaban, kartu acak, dan permainan lainnya. Karakteristik *Wordwall* yang interaktif, kompetitif, dan mudah digunakan memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Puspitasari & Sukartono (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran PPKn mampu membuat siswa lebih aktif dan memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Penelitian yang dilakukan oleh Nurlaila et al. (2024) juga menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran PKn mampu mengatasi pembelajaran yang monoton dan meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Penelitian yang telah dilakukan oleh Syihabuddin, (2024) menunjukkan bahwa penerapan *Project Based Learning* berbantuan game edukatif *Wordwall* mampu meningkatkan partisipasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 1 Batu. Penelitian Achsani et al. (2023) menunjukkan bahwa implementasi media *Wordwall* dalam pembelajaran PKn mampu menciptakan suasana belajar yang lebih partisipatif dan meningkatkan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Penelitian yang telah dilakukan oleh Halimah et al. (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis game online *Wordwall* mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn.

Selain itu, penelitian yang telah dilakukan oleh Arlan & Hotimah (2025) menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran *Wordwall* mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam berdiskusi, bertanya, dan menyelesaikan tugas selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian yang telah dilakukan oleh Anisa Rahmawati et al. (2025) menemukan bahwa model pembelajaran kolaboratif berbantuan *Wordwall* memberikan pengaruh signifikan terhadap tingkat partisipasi peserta didik. Penelitian yang telah dilakukan oleh Abidin et al. (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* berbantuan *flashcard* pada mata pelajaran PPKn mampu meningkatkan partisipasi siswa di sekolah dasar melalui pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Selanjutnya, Tjaolo et al. (2025) menjelaskan bahwa *Wordwall* menjadi terobosan kreatif dalam mengatasi tantangan guru pada pembelajaran PPKn karena mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Penelitian Kurniasti (2024) menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran PPKn berbasis *Wordwall* mampu membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik dan mengurangi verbalisme dalam pembelajaran PPKn.

Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Pamungkas et al. (2021); Imron et al. (2023); Azizah et al. (2023); Yuningsi et al. (2023); Hutasuhut & Sari (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, konsentrasi, serta keterlibatan peserta didik pada berbagai jenjang pendidikan. Secara umum, hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *Wordwall* memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran inovatif yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik.

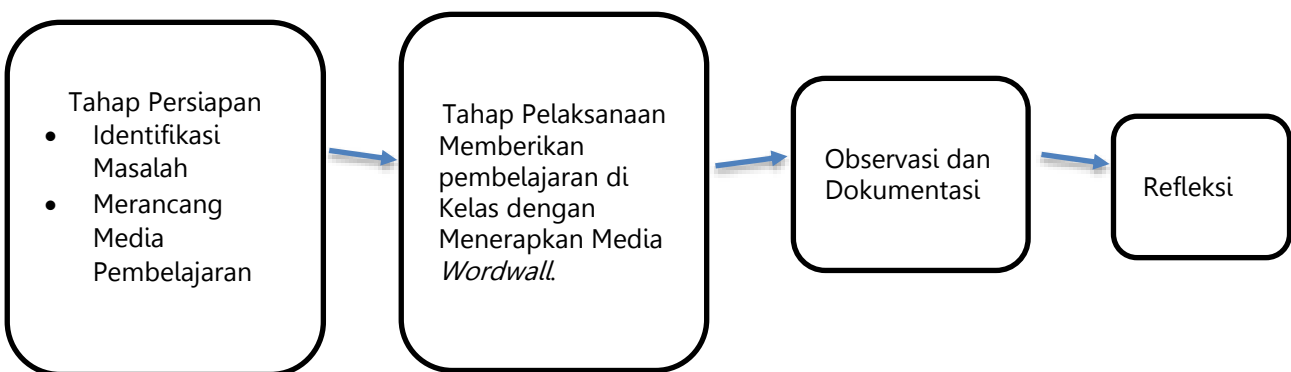
Meskipun berbagai penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas media *Wordwall* dalam meningkatkan aktivitas, motivasi, minat, partisipasi, dan hasil belajar peserta didik, hasil telaah literatur menunjukkan masih terdapat beberapa celah penelitian. Pertama, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada peningkatan hasil belajar, motivasi belajar, dan minat belajar, sedangkan penelitian yang secara khusus mengkaji partisipasi belajar sebagai variabel utama masih relatif terbatas. Kedua, sebagian besar penelitian mengenai penggunaan *Wordwall* lebih banyak dilakukan pada jenjang sekolah dasar dan sekolah menengah atas, sehingga kajian pada jenjang SMP, khususnya pada mata pelajaran PPKn, masih belum banyak dilakukan. Ketiga, penelitian

terdahulu umumnya hanya mengkaji efektivitas penggunaan *Wordwall* secara umum tanpa menjelaskan secara mendalam bagaimana karakteristik media berbasis gamifikasi tersebut dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Keempat, berdasarkan hasil penelusuran literatur, belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan media interaktif berbasis *Wordwall Game* untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di SMPN 2 Labuapi. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki unsur kebaruan (*novelty*), yaitu mengkaji penggunaan media interaktif berbasis *Wordwall Game* untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di SMPN 2 Labuapi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media interaktif berbasis *Wordwall Game* dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di SMPN 2 Labuapi. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru sebagai referensi dalam memilih media pembelajaran inovatif berbasis teknologi, bagi siswa untuk meningkatkan keterlibatan dan semangat belajar, serta bagi sekolah sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Dengan adanya penggunaan media *Wordwall*, diharapkan pembelajaran PPKn menjadi lebih menarik sehingga siswa lebih aktif berpartisipasi selama proses pembelajaran berlangsung.

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa melalui penggunaan media interaktif berbasis *Wordwall Game* pada mata pelajaran PPKn di SMPN 2 Labuapi. Penelitian tindakan kelas dipilih karena penelitian ini berfokus pada upaya memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara langsung di dalam kelas melalui tindakan tertentu yang dilakukan oleh guru. Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus dilakukan berdasarkan hasil refleksi dari siklus sebelumnya. Adapun alur penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Bagan Alur Penelitian Penggunaan Media *Wordwall* pada Mata Pelajaran PPKn

Berdasarkan Gambar 1, penelitian dilaksanakan di SMPN 2 Labuapi pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII B yang berjumlah 32 siswa. Pemilihan subjek penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa partisipasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn masih tergolong rendah. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang didukung oleh data kuantitatif untuk mendeskripsikan peningkatan partisipasi belajar siswa setelah penerapan media interaktif berbasis *Wordwall Game*. Media tersebut dapat diakses melalui tautan: <https://wordwall.net/id/resource/113065170>, seperti terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. *Wordwall Game*

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi: (1) lembar observasi partisipasi belajar siswa, (2) lembar observasi aktivitas guru, (3) angket respon siswa, dan (4) dokumentasi. Lembar observasi partisipasi belajar siswa digunakan untuk mengukur tingkat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun indikator partisipasi belajar siswa yang diamati disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran PPKn, yaitu: (1) siswa memperhatikan penjelasan guru, (2) siswa mengajukan pertanyaan, (3) siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru, (4) siswa aktif berdiskusi dengan kelompok, (5) siswa berani menyampaikan pendapat atau tanggapan, dan (6) siswa aktif menggunakan media *Wordwall Game* selama pembelajaran berlangsung. Lembar observasi aktivitas guru digunakan untuk mengamati keterlaksanaan pembelajaran sesuai dengan sintaks pembelajaran yang telah direncanakan. Angket digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media *Wordwall Game*, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data berupa foto kegiatan pembelajaran, daftar hadir siswa, dan perangkat pembelajaran yang mendukung penelitian.

Sebelum digunakan dalam penelitian, seluruh instrumen terlebih dahulu divalidasi melalui *expert judgment*. Validasi dilakukan oleh dua validator, yaitu dosen pembimbing dan guru mata pelajaran PPKn. Aspek yang divalidasi meliputi kesesuaian indikator dengan tujuan penelitian, kejelasan bahasa, dan kelayakan isi instrumen. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan instrumen sebelum digunakan dalam penelitian. Prosedur penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Pada siklus I, tahap perencanaan dilakukan dengan menyusun modul ajar PPKn, menyiapkan media interaktif berbasis *Wordwall Game*, menyusun LKPD, serta mempersiapkan instrumen penelitian. Pada tahap pelaksanaan tindakan, guru melaksanakan pembelajaran PPKn dengan memanfaatkan media *Wordwall Game* pada materi yang telah ditentukan. Pembelajaran diawali dengan penyampaian materi, dilanjutkan dengan kegiatan diskusi kelompok, tanya jawab, dan diakhiri dengan kuis interaktif menggunakan *Wordwall*. Tahap observasi dilakukan oleh observer untuk mengamati aktivitas guru dan partisipasi belajar siswa selama pembelajaran berlangsung menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Tahap refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil observasi untuk mengidentifikasi kelebihan dan kelemahan selama pelaksanaan tindakan. Hasil refleksi pada siklus I menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa siswa yang kurang aktif bertanya, belum berani menyampaikan pendapat, serta belum optimal dalam memanfaatkan media *Wordwall*.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, dilakukan perbaikan pada siklus II. Perbaikan yang dilakukan meliputi: (1) guru memberikan motivasi dan pendampingan secara lebih intensif kepada siswa yang kurang aktif, (2) guru memberikan kesempatan yang lebih merata kepada seluruh siswa untuk bertanya dan menyampaikan pendapat, (3) guru memberikan *reward* kepada siswa yang aktif berpartisipasi, dan (4) guru memperjelas tata cara penggunaan media *Wordwall Game* agar seluruh siswa dapat berpartisipasi secara optimal. Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilakukan dengan menerapkan hasil perbaikan tersebut. Tahap observasi dan refleksi dilakukan kembali untuk

mengetahui peningkatan partisipasi belajar siswa dan menentukan keberhasilan tindakan yang diberikan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, angket, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai partisipasi belajar siswa dan aktivitas guru selama pembelajaran berlangsung. Angket digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media *Wordwall Game*, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperkuat data penelitian berupa foto dan catatan kegiatan pembelajaran. Teknik analisis data yang digunakan terdiri atas analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dianalisis secara deskriptif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sementara itu, data kuantitatif dianalisis menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase partisipasi belajar siswa

F = Jumlah siswa yang memenuhi indikator partisipasi

N = Jumlah seluruh siswa

Hasil persentase partisipasi belajar siswa kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori sebagai berikut: 81–100% = sangat tinggi, 61–80% = tinggi, 41–60% = sedang, 21–40% = rendah, dan 0–20% = sangat rendah. Penelitian dikatakan berhasil apabila persentase partisipasi belajar siswa mencapai  $\geq 75\%$  dengan kategori tinggi dan mengalami peningkatan pada setiap siklus pembelajaran.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa melalui penggunaan media interaktif berbasis *Wordwall Game* pada mata pelajaran PPKn di SMPN 2 Labuapi. Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas VIII B dengan jumlah keseluruhan sebanyak 32 siswa. Data penelitian diperoleh melalui kegiatan observasi terhadap partisipasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Indikator partisipasi belajar yang diamati meliputi: (1) aktif bertanya, (2) menjawab pertanyaan guru, (3) aktif berdiskusi, (4) memperhatikan penjelasan guru, (5) menyampaikan pendapat, dan (6) aktif menggunakan media *Wordwall Game* selama pembelajaran berlangsung.

#### 1. Hasil Observasi Pra-Siklus

Sebelum tindakan diberikan, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal (pra-siklus) untuk mengetahui kondisi partisipasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Kegiatan observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi partisipasi belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi awal, diketahui bahwa partisipasi belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari masih banyak siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru, kurang berani mengemukakan pendapat, serta cenderung pasif selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pada saat pembelajaran berlangsung, sebagian besar siswa hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa menunjukkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Ketika guru memberikan pertanyaan, hanya beberapa siswa yang berani menjawab, sedangkan siswa lainnya cenderung diam meskipun sebenarnya memahami materi yang disampaikan. Selain itu, aktivitas bertanya dan menyampaikan pendapat juga masih sangat terbatas. Siswa lebih banyak menunggu arahan dari guru daripada berinisiatif untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Kondisi tersebut dipengaruhi oleh pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah sehingga siswa lebih berperan sebagai penerima informasi secara pasif. Pembelajaran yang berlangsung secara satu arah menyebabkan siswa mudah merasa bosan dan kurang termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, diperlukan suatu tindakan yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Hasil observasi partisipasi belajar siswa pada tahap pra-siklus dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

**Tabel 1.** Hasil Observasi Partisipasi Belajar Siswa Pra-Siklus

| No | Indikator Partisipasi Belajar    | Jumlah Siswa Aktif | Persentase |
|----|----------------------------------|--------------------|------------|
| 1  | Aktif bertanya                   | 10                 | 31,2%      |
| 2  | Menjawab pertanyaan guru         | 12                 | 37,5%      |
| 3  | Aktif berdiskusi                 | 15                 | 46,8%      |
| 4  | Memperhatikan penjelasan guru    | 18                 | 56,2%      |
| 5  | Menyampaikan pendapat            | 9                  | 28,1%      |
| 6  | Aktif menggunakan media Wordwall | 0                  | 0%         |

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa partisipasi belajar siswa sebelum tindakan masih tergolong rendah dengan rata-rata persentase sebesar 33,3%. Indikator dengan persentase tertinggi terdapat pada aktivitas memperhatikan penjelasan guru, yaitu sebesar 56,2%. Meskipun demikian, angka tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat hampir setengah dari jumlah siswa yang belum sepenuhnya fokus selama pembelajaran berlangsung. Sementara itu, indikator dengan persentase terendah terdapat pada aktivitas menyampaikan pendapat, yaitu sebesar 28,1%. Rendahnya indikator tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih belum memiliki keberanian dan rasa percaya diri untuk menyampaikan pendapat di depan kelas. Selain itu, indikator aktif bertanya juga masih tergolong rendah, yaitu sebesar 31,2%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa belum terbiasa terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi pra-siklus, dapat disimpulkan bahwa partisipasi belajar siswa masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, peneliti menerapkan media interaktif berbasis *Wordwall Game* sebagai alternatif solusi untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn.

## 2. Hasil Penelitian Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilakukan dengan menerapkan media interaktif berbasis *Wordwall Game* dalam pembelajaran PPKn. Pada tahap ini, guru mulai memperkenalkan penggunaan *Wordwall* kepada siswa melalui berbagai aktivitas pembelajaran, seperti kuis interaktif, permainan mencocokkan jawaban, dan kegiatan diskusi kelompok yang dipadukan dengan penggunaan media digital. Pada awal pelaksanaan siklus I, sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme yang cukup tinggi terhadap penggunaan media *Wordwall*. Hal ini terlihat dari ketertarikan siswa ketika guru menjelaskan tata cara penggunaan media dan ketika siswa mulai mencoba menjawab soal-soal yang disajikan dalam bentuk permainan. Penggunaan media yang berbeda dari pembelajaran sebelumnya membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan kondusif. Meskipun demikian, selama pelaksanaan siklus I masih ditemukan beberapa kendala. Sebagian siswa masih terlihat ragu-ragu untuk bertanya maupun menyampaikan pendapat di depan kelas. Selain itu, terdapat beberapa siswa yang masih mengalami kesulitan dalam menggunakan media *Wordwall* karena belum terbiasa dengan pembelajaran berbasis teknologi. Akibatnya, partisipasi siswa pada beberapa indikator belum menunjukkan hasil yang optimal. Hasil observasi partisipasi belajar siswa pada siklus I disajikan pada Tabel 2 berikut.

**Tabel 2.** Hasil Partisipasi Belajar Siswa Siklus I

| No | Indikator Partisipasi Belajar    | Jumlah Siswa Aktif | Persentase |
|----|----------------------------------|--------------------|------------|
| 1  | Aktif bertanya                   | 18                 | 56,2%      |
| 2  | Menjawab pertanyaan guru         | 20                 | 62,5%      |
| 3  | Aktif berdiskusi                 | 23                 | 71,8%      |
| 4  | Memperhatikan penjelasan guru    | 25                 | 78,1%      |
| 5  | Menyampaikan pendapat            | 17                 | 53,1%      |
| 6  | Aktif menggunakan media Wordwall | 24                 | 75,0%      |

Berdasarkan Tabel 2, terlihat bahwa seluruh indikator partisipasi belajar siswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan kondisi pra-siklus. Indikator memperhatikan penjelasan guru memperoleh persentase tertinggi, yaitu sebesar 78,1%. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* mampu menarik perhatian siswa sehingga mereka lebih fokus selama pembelajaran berlangsung. Indikator aktif menggunakan media *Wordwall* juga menunjukkan persentase yang cukup tinggi, yaitu sebesar 75,0%. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan memanfaatkan media *Wordwall* secara aktif. Selain itu, indikator aktif berdiskusi juga mengalami peningkatan menjadi 71,8%, yang menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* mampu mendorong interaksi antarsiswa dalam kegiatan pembelajaran.

Namun demikian, indikator menyampaikan pendapat masih memperoleh persentase terendah, yaitu sebesar 53,1%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat sejumlah siswa yang belum percaya diri untuk menyampaikan pendapatnya di depan kelas. Demikian pula pada indikator aktif bertanya yang baru mencapai 56,2%, sehingga masih diperlukan upaya perbaikan pada siklus berikutnya. Secara keseluruhan, jumlah siswa yang memenuhi indikator partisipasi belajar pada siklus I sebanyak 21 siswa dari total 32 siswa. Persentase partisipasi belajar siswa dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Perhitungan persentase partisipasi belajar siswa pada siklus I adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{21}{32} \times 100\% = 65,6\%$$

Hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat partisipasi belajar siswa pada siklus I mencapai 65,6% dengan kategori cukup. Meskipun mengalami peningkatan dibandingkan kondisi awal, hasil tersebut belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan, yaitu sebesar  $\geq 75\%$ .

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, diketahui bahwa masih terdapat beberapa kelemahan dalam pelaksanaan tindakan. Beberapa siswa masih kurang aktif bertanya dan belum berani menyampaikan pendapat. Selain itu, sebagian siswa masih memerlukan pendampingan dalam menggunakan media *Wordwall*. Oleh karena itu, peneliti melakukan beberapa perbaikan pada siklus II, antara lain dengan memberikan motivasi yang lebih intensif, memperjelas petunjuk penggunaan media, memberikan kesempatan yang lebih merata kepada seluruh siswa untuk berpartisipasi, serta memberikan penghargaan (reward) kepada siswa yang aktif selama pembelajaran berlangsung.

### 3. Hasil Penelitian Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. Beberapa perbaikan yang dilakukan antara lain guru memberikan motivasi yang lebih intensif kepada siswa, memberikan kesempatan yang lebih merata kepada seluruh siswa untuk bertanya dan menyampaikan pendapat, memberikan reward kepada siswa yang aktif berpartisipasi, serta

memberikan pendampingan kepada siswa yang masih mengalami kesulitan dalam menggunakan media *Wordwall Game*. Selain itu, guru juga mengoptimalkan pengelolaan kelas agar seluruh siswa terlibat secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada pelaksanaan siklus II, suasana pembelajaran terlihat lebih kondusif dan interaktif dibandingkan dengan siklus I. Sebagian besar siswa sudah terbiasa menggunakan media *Wordwall Game* sehingga tidak mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa tampak lebih antusias ketika mengikuti kuis interaktif yang disajikan melalui *Wordwall*. Hal tersebut terlihat dari meningkatnya keberanian siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan, serta menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung.

Kegiatan diskusi kelompok pada siklus II juga berjalan lebih efektif. Siswa terlihat aktif bertukar pendapat dengan anggota kelompoknya untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Selain itu, suasana kompetitif yang tercipta melalui penggunaan media *Wordwall Game* mampu meningkatkan semangat belajar siswa. Siswa tidak hanya berfokus pada penyelesaian tugas, tetapi juga berusaha memperoleh hasil terbaik dalam permainan yang diberikan. Hasil observasi partisipasi belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

**Tabel 3.** Hasil Partisipasi Belajar Siswa Siklus II

| No | Indikator Partisipasi Belajar           | Jumlah Siswa Aktif | Persentase |
|----|-----------------------------------------|--------------------|------------|
| 1  | Aktif bertanya                          | 27                 | 84,3%      |
| 2  | Menjawab pertanyaan guru                | 29                 | 90,6%      |
| 3  | Aktif berdiskusi                        | 30                 | 93,7%      |
| 4  | Memperhatikan penjelasan guru           | 31                 | 96,8%      |
| 5  | Menyampaikan pendapat                   | 26                 | 81,2%      |
| 6  | Aktif menggunakan media <i>Wordwall</i> | 30                 | 93,7%      |

Berdasarkan Tabel 3, seluruh indikator partisipasi belajar siswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I. Indikator memperhatikan penjelasan guru memperoleh persentase tertinggi, yaitu sebesar 96,8%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall Game* mampu mempertahankan perhatian dan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa terlihat lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran karena materi disajikan secara menarik, interaktif, dan melibatkan unsur permainan. Indikator aktif berdiskusi dan aktif menggunakan media *Wordwall* masing-masing mencapai persentase sebesar 93,7%. Tingginya persentase tersebut menunjukkan bahwa siswa telah mampu beradaptasi dengan penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Selain itu, siswa juga lebih aktif bekerja sama dengan teman kelompoknya dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Indikator menjawab pertanyaan guru mengalami peningkatan menjadi 90,6%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa semakin percaya diri dalam menyampaikan jawaban selama proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, indikator aktif bertanya meningkat menjadi 84,3% dan indikator menyampaikan pendapat meningkat menjadi 81,2%. Meskipun kedua indikator tersebut memiliki persentase yang lebih rendah dibandingkan indikator lainnya, hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah mulai berani untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Secara keseluruhan, jumlah siswa yang memenuhi indikator partisipasi belajar pada siklus II sebanyak 28 siswa dari total 32 siswa. Persentase partisipasi belajar siswa dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Perhitungan persentase partisipasi belajar siswa pada siklus II adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{28}{32} \times 100\% = 87,5\%$$

Hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat partisipasi belajar siswa pada siklus II mencapai 87,5% dengan kategori tinggi. Persentase tersebut telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan, yaitu sebesar  $\geq 75\%$ . Dengan demikian, tindakan yang dilakukan melalui penggunaan media interaktif berbasis *Wordwall Game* dinyatakan berhasil dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di SMPN 2 Labuapi. Adapun rekapitulasi peningkatan partisipasi belajar siswa seperti terlihat pada Tabel 4.

**Tabel 4.** Rekapitulasi Peningkatan Partisipasi Belajar Siswa

| Indikator                               | Pra-Siklus | Siklus I | Siklus II | Peningkatan |
|-----------------------------------------|------------|----------|-----------|-------------|
| Aktif bertanya                          | 31,2%      | 56,2%    | 84,3%     | 53,1%       |
| Menjawab pertanyaan                     | 37,5%      | 62,5%    | 90,6%     | 53,1%       |
| Aktif berdiskusi                        | 46,8%      | 71,8%    | 93,7%     | 46,9%       |
| Memperhatikan penjelasan guru           | 56,2%      | 78,1%    | 96,8%     | 40,6%       |
| Menyampaikan pendapat                   | 28,1%      | 53,1%    | 81,2%     | 53,1%       |
| Aktif menggunakan media <i>Wordwall</i> | 0%         | 75,0%    | 93,7%     | 93,7%       |
| Rata-rata                               | 33,3%      | 65,6%    | 87,5%     | 54,2%       |

Berdasarkan Tabel 4, terlihat bahwa seluruh indikator partisipasi belajar siswa mengalami peningkatan dari tahap pra-siklus hingga siklus II. Rata-rata partisipasi belajar siswa meningkat dari 33,3% pada pra-siklus menjadi 65,6% pada siklus I dan meningkat kembali menjadi 87,5% pada siklus II. Dengan demikian, terjadi peningkatan rata-rata partisipasi belajar siswa sebesar 54,2%. Peningkatan tertinggi terjadi pada indikator aktif menggunakan media *Wordwall*, yaitu sebesar 93,7%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran yang memanfaatkan media berbasis permainan. Sementara itu, indikator memperhatikan penjelasan guru mengalami peningkatan sebesar 40,6%. Meskipun peningkatannya tidak sebesar indikator lainnya, hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall Game* tetap mampu meningkatkan fokus dan perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung.

#### 4. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *Wordwall Game* mampu meningkatkan partisipasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di SMPN 2 Labuapi. Peningkatan tersebut terlihat dari rata-rata partisipasi belajar siswa yang semula hanya mencapai 33,3% pada tahap pra-siklus, kemudian meningkat menjadi 65,6% pada siklus I, dan kembali meningkat menjadi 87,5% pada siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan berpusat pada siswa.

Peningkatan indikator aktif bertanya dari 31,2% pada pra-siklus menjadi 84,3% pada siklus II menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall Game* mampu meningkatkan keberanian siswa dalam mengajukan pertanyaan. Kondisi ini terjadi karena media *Wordwall* memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif sehingga siswa merasa lebih nyaman dan termotivasi untuk berpartisipasi. Temuan ini sejalan dengan teori keterlibatan peserta didik (*student engagement*) yang dikemukakan oleh Jennifer A. Fredricks dkk. (2004) yang menyatakan bahwa keterlibatan perilaku ditunjukkan melalui partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Puspitasari dan Sukartono (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran PPKn.

Indikator menjawab pertanyaan guru mengalami peningkatan dari 37,5% menjadi 90,6%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa karakteristik *Wordwall* yang berbasis permainan mampu

menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan. Selain itu, adanya umpan balik secara langsung dari media *Wordwall* juga membantu siswa untuk memahami materi dengan lebih baik. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Syihabuddin (2024) yang menyatakan bahwa penerapan Project Based Learning berbantuan *Wordwall* dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa.

Peningkatan indikator aktif berdiskusi dari 46,8% menjadi 93,7% menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* tidak hanya meningkatkan aktivitas belajar individu, tetapi juga mendorong interaksi sosial antarsiswa. Pembelajaran berbasis gamifikasi memungkinkan siswa untuk saling bertukar informasi, berdiskusi, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivistik yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar yang bermakna. Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Anisa Rahmawati dkk. (2025) yang menunjukkan bahwa pembelajaran kolaboratif berbantuan *Wordwall* dapat meningkatkan partisipasi peserta didik.

Indikator memperhatikan penjelasan guru meningkat dari 56,2% menjadi 96,8%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penyajian materi menggunakan media *Wordwall Game* mampu menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Tampilan visual yang menarik, adanya unsur kompetisi, serta variasi bentuk permainan menjadikan siswa lebih fokus mengikuti pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan penelitian Nurlaila dkk. (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan *Wordwall* mampu mengurangi kejenuhan siswa dan meningkatkan keaktifan belajar. Selanjutnya, indikator menyampaikan pendapat meningkat dari 28,1% menjadi 81,2%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton mampu meningkatkan rasa percaya diri siswa untuk mengemukakan pendapat. Kondisi tersebut sesuai dengan hasil penelitian Arlan dan Hotimah (2025) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media *Wordwall* dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

Indikator aktif menggunakan media *Wordwall* mengalami peningkatan tertinggi, yaitu dari 0% pada pra-siklus menjadi 93,7% pada siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa unsur gamifikasi yang terdapat pada media *Wordwall* mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara optimal. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Sailer dan Homner (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi memberikan pengaruh positif terhadap motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat berbagai penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media *Wordwall* efektif dalam meningkatkan partisipasi, keterlibatan, motivasi, dan aktivitas belajar peserta didik. Dengan demikian, penggunaan media interaktif berbasis *Wordwall Game* terbukti efektif untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di SMPN 2 Labuapi.

#### D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *Wordwall Game* dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di SMPN 2 Labuapi. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh kenaikan rata-rata persentase partisipasi belajar siswa dari 33,3% pada tahap pra-siklus menjadi 65,6% pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 87,5% pada siklus II dan telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, yaitu  $\geq 75\%$ . Peningkatan terjadi pada seluruh indikator partisipasi belajar, meliputi keaktifan siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, memperhatikan penjelasan guru, menyampaikan pendapat, serta aktif menggunakan media *Wordwall* selama pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *Wordwall Game* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, menyenangkan, dan berpusat pada siswa sehingga efektif digunakan untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn.

Berdasarkan hasil penelitian, guru PPKn disarankan untuk mengintegrasikan media *Wordwall Game* secara terencana pada setiap tahap pembelajaran, baik pada kegiatan apersepsi, kegiatan inti, maupun evaluasi pembelajaran dengan menyesuaikan jenis permainan dengan karakteristik materi yang diajarkan. Selain itu, sekolah diharapkan dapat mendukung implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi melalui penyediaan sarana dan prasarana pendukung, seperti akses internet dan perangkat teknologi yang memadai. Mengingat penelitian ini hanya dilaksanakan pada satu sekolah dengan jumlah subjek yang terbatas, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan subjek yang lebih luas, menggunakan desain penelitian yang berbeda, serta mengkaji pengaruh penggunaan *Wordwall* terhadap variabel lain, seperti motivasi belajar, hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan kolaborasi, sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, arahan, serta bantuan selama proses pelaksanaan penelitian hingga penyusunan artikel ini. Dukungan, kerja sama, dan berbagai masukan yang diberikan sangat membantu dalam kelancaran penelitian sehingga artikel ini dapat diselesaikan dengan baik.

## REFERENSI

- Abidin, S., Sabang, S. M., & Zainuddin, M. (2025). Meningkatkan Partisipasi Siswa Menggunakan Media *Wordwall* Berbantuan Flashcard Pada Mata Pelajaran PPKn Di Sekolah Dasar. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4(6), 2181–2188. <https://doi.org/https://doi.org/10.56799/jceki.v4i6.12272>
- Achsani, A. Y., Adelia, A., Restriari, Hardoko, A., & Hatta. (2023). Implementasi Mediwa *Wordwall* dan Partisipasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran PPKn. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Tahun 2023*, 4(1), 6–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.30872/semnasppg.v4.3034>
- Anisa Rahmawati, Syarif Sumantri, & Engga Dallion. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kolaboratif Dengan Bantuan *Wordwall* Terhadap Tingkat Partisipasi Peserta Didik (Studi Eksperimen Kelas V di SDN Rawamangun 02). *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 441–450. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25628>
- Arlan, K., & Hotimah. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran *Wordwall* Untuk Meningkatkan Partisipasi Aktif dan Minat Belajar Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran di kelas IV UPT SPF SDN Panyikkokang II. *Global Jurnal Education and Learning*, 2(4), 1190–1196. <https://doi.org/35458>
- A'yun, E. Q., Hafidzoh, Setiani, H., Nadilah, Silfiyanti, R., & Rahmi, U. Y. (2025). Analisis model pembelajaran Direct Instruction dengan metode ceramah. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 11(2), 230–239. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.7255>
- Azizah, T. N. A., Arifin, S., & Puspitasari, I. (2023). Penerapan Media Pembelajaran *Wordwall* dalam Menunjang Pemahaman Konsep Siswa. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(5), 3168–3175. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i5.1655>
- Bond, M., Buntins, K., Bedenlier, S., Zawacki-Richter, O., & Kerres, M. (2020). Mapping research in student engagement and educational technology in higher education: a systematic evidence map. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-019-0176-8>
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59–109. <https://doi.org/10.3102/00346543074001059>
- Halimah, Saila, N., & Sulianti, A. (2025). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Literasi Digital dalam Kebinekaan Bangsa Indonesia dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Online ( *Wordwall* ). *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 15(01), 61–64. <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/pkn/issue/view/1305>
- Huang, R., Ritzhaupt, A. D., Sommer, M., Zhu, J., Stephen, A., Valle, N., Hampton, J., & Li, J. (2020). The impact of gamification in educational settings on student learning outcomes: a meta-analysis. *Educational Technology Research and Development*, 68(4), 1875–1901. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09807-z>
- Hutasuhut, D. H., & Sari, D. N. (2025). PKM Sosialisasi Penggunaan *Wordwall* dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa di SMP Plus Kasih Ibu Pasar Dua Patumbak. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(11), 5039–5042. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v2i11.1911>

- Ilham, S., & Noprijon. (2026). Analisis Tren dan Efektivitas Gamifikasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap Motivasi dan Hasil Belajar : Tinjauan Literatur 2020 – 2026. *Educational Journal*, 1(4), 1155–1164. <https://doi.org/https://doi.org/10.63822/tkqxkq92>
- Imron, A., Pamungkas, D. A., Marzuqi, M. I., & Larasati, D. A. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Word Wall terhadap motivasi belajar IPS. *Jipsindo*, 10(1), 43–56. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jipsindo.v10i1.53199>
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40. <https://doi.org/https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.5813>
- Nurlaila, E., Fauziah, E. N., & Rosyidah, A. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall pada Pembelajaran PKn SD untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. *JAWARA-Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(1), 36–45. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JAWARA/index%0APemanfaatan>
- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Nur, L., Wulansari, L. N. A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Development of Interactive Learning Media Wordwall in Increasing Student Learning Motivation to Class VII SMPN 4 Gunung Sugih. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 2(2), 136–148. <https://doi.org/https://doi.org/10.32332/social-pedagogy.v3i1.4316>
- Puspitasari, J., & Sukartono, S. (2025). Application of Wordwall media in PPKn learning for grade IV elementary school students. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 54(1), 9–16. <https://doi.org/10.15294/lik.v54i1.21904>
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The Gamification of Learning: a Meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Syihabuddin, Moch. F. (2024). Peningkatan partisipasi belajar dalam pendidikan pancasila melalui PjBL dan game edukatif Wordwall di SMPN 1 Batu. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 5(3), 84–92. <https://doi.org/10.22219/jppg.v5i3.27481>
- Tjaolo, N. A., Sabang, S. M., & Manitu, A. (2025). Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Pada Peserta Didik VI Sekolah Dasar. *The New Oxford Shakespeare: Modern Critical Edition*, 16(1), 132–140. <https://doi.org/10.1093/oseo/instance.00196643>
- Yuningsi, N., Korompot, C. A., & Hasniar, H. (2023). Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Media Wordwall dan Metode Pembelajaran Kontekstual. *Indonesian Journal of Pedagogical and Social Sciences*, 3(1), 29–34. <https://doi.org/10.26858/v3i1.52270>