



Banua Journal Of Civic Education (BJCE)

Vol. 1 No. 1, 2026

E-ISSN: XXXX -XXXX



Tingkat Kepuasan Mahasiswa Universitas Stella Maris Sumba terhadap Penggunaan *Wordwall* sebagai Media Pembelajaran

Marlince Rara Holi¹, Natalia Lango Laja², Yakub Bobu Mandakarara³, Mitra Permata Ayu⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Keguruan, Universitas Stella Maris Sumba, Indonesia

E-mail: lincepati21@gmail.com

Received
13/05/2026

Accepted
05/06/2026

Published
30/06/2026

DOI

00.XXXXX/bjce.v1i1.321

ABSTRACT

This study aims to determine the level of student satisfaction at Universitas Stella Maris Sumba regarding the use of Wordwall as a learning medium. The research employs a quantitative descriptive method, with data collected through questionnaires distributed to 21 student respondents. The research instrument consists of 10 statements using a 1–5 Likert scale. Data were analyzed using percentage techniques to assess student satisfaction levels with the use of Wordwall in the learning process. The results show that the total score obtained was 804 out of a maximum score of 1,050. Based on the analysis, the level of student satisfaction falls into the high category, with a percentage of 76.57%. This indicates that the use of Wordwall as a learning medium is capable of increasing interest, motivation, interaction, and student understanding during the learning process. Furthermore, Wordwall is considered engaging, user-friendly, and instrumental in creating a more enjoyable and interactive learning environment. Thus, the use of Wordwall as a learning medium has a positive impact on student satisfaction at UNMARIS and can serve as an alternative technology-based learning medium to support effective and innovative learning processes.

Keywords: Satisfaction Level, Students, Learning Media, Wordwall

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepuasan mahasiswa Universitas Stella Maris Sumba terhadap penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui penyebaran angket/kuesioner kepada 21 responden mahasiswa. Instrumen penelitian terdiri atas 10 pernyataan dengan menggunakan skala Likert 1–5. Data dianalisis menggunakan teknik persentase untuk mengetahui tingkat kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan *Wordwall* dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa total skor yang diperoleh sebesar 804 dari skor maksimal 1.050. Berdasarkan hasil analisis, tingkat kepuasan mahasiswa berada pada

How to cite:

Holi, M. R., Laja, N. L., Mandakarara, Y. B., & Ayu, M. P. (2026). Tingkat Kepuasan Mahasiswa Universitas Stella Maris Sumba terhadap Penggunaan Wordwall sebagai Media Pembelajaran. *Banua Journal Of Civic Education (BJCE)*, 1(1), 8–14.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

© 2026, BJCE: Banua Journal Of Civic Education

kategori tinggi dengan persentase sebesar 76,57%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan minat, motivasi, interaksi, serta pemahaman mahasiswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, *Wordwall* dinilai menarik, mudah digunakan, dan membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan demikian, penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap kepuasan mahasiswa UNMARIS dan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran berbasis teknologi dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif dan inovatif.

Kata Kunci: Tingkat Kepuasan, Mahasiswa, Media Pembelajaran, *Wordwall*

INTRODUCTION

Wordwall merupakan platform pembelajaran berbasis game edukasi yang memungkinkan dosen membuat aktivitas interaktif seperti kuis, permainan kata, pencocokan jawaban, roda acak, dan berbagai bentuk evaluasi pembelajaran lainnya. Media ini dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga mahasiswa tidak mudah merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, *Wordwall* juga mudah diakses melalui perangkat digital seperti laptop maupun smartphone sehingga mendukung pembelajaran modern yang fleksibel dan efektif.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* memiliki pengaruh positif terhadap proses dan hasil pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Azizah, Arifin, dan Puspitasari (2023) menjelaskan bahwa penerapan *Wordwall* mampu meningkatkan antusiasme siswa serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Penelitian lain juga menyatakan bahwa *Wordwall* efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan interaktif yang menyenangkan. Selain itu, tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, penggunaan *Wordwall* juga terbukti mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Penelitian oleh Rosyid dan Alwi (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran *Wordwall* efektif dalam meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan hasil belajar peserta didik melalui suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian Jimmy dkk. (2024) juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan pada peserta didik yang menggunakan media *Wordwall* dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Di lingkungan perguruan tinggi, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi semakin penting karena mahasiswa membutuhkan metode pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi aktif, kreativitas, dan pengalaman belajar yang lebih menarik. *Wordwall* hadir sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran di perguruan tinggi, termasuk di lingkungan Universitas Stella Maris Sumba. Namun, efektivitas penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran tidak hanya diukur dari hasil belajar saja, tetapi juga dari tingkat kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan media tersebut.

Tingkat kepuasan mahasiswa menjadi indikator penting dalam menilai keberhasilan suatu media pembelajaran. Mahasiswa yang merasa puas cenderung lebih termotivasi, aktif mengikuti pembelajaran, serta memiliki pengalaman belajar yang positif. Sebaliknya, apabila media pembelajaran dianggap kurang menarik atau sulit digunakan, maka dapat memengaruhi minat dan keterlibatan mahasiswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, penting untuk mengetahui bagaimana tingkat kepuasan mahasiswa Universitas Stella Maris Sumba terhadap penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Tingkat Kepuasan Mahasiswa Universitas Stella Maris Sumba terhadap Penggunaan *Wordwall* sebagai Media Pembelajaran”. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai tingkat kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan *Wordwall* serta menjadi bahan evaluasi dalam pengembangan media pembelajaran digital yang lebih efektif dan inovatif di lingkungan perguruan tinggi.

METHOD

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif dengan pendekatan survei. Metode ini digunakan untuk mengetahui tingkat kepuasan mahasiswa Universitas Stella Maris Sumba terhadap penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran. Data penelitian diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada mahasiswa yang pernah menggunakan *Wordwall* dalam proses pembelajaran. Instrumen penelitian menggunakan skala Likert dengan pilihan jawaban seperti sangat setuju, setuju, cukup setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif berupa persentase dan nilai rata-rata (mean) untuk mengetahui tingkat kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran *Wordwall*.

RESULT AND DISCUSSION

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepuasan mahasiswa UNMARIS terhadap penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket kepada 21 responden dengan 10 pernyataan menggunakan skala Likert 5 tingkat, yaitu Sangat Setuju (5), Setuju (4), Cukup Setuju (3), Tidak Setuju (2), dan Sangat Tidak Setuju (1).

Jumlah skor maksimum dalam penelitian ini dihitung sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Skor Maksimum} &= 21 \times 10 \times 5 \\ &= 1050\end{aligned}$$

Sedangkan total skor yang diperoleh dari hasil penyebaran angket adalah sebesar 804. Persentase tingkat kepuasan mahasiswa dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Skor Hasil}}{\text{Skor Maksimum}} \cdot 100\%$$

$$P = \frac{804}{1050} \cdot 100\% = 76.57\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh persentase sebesar 76,57%

Persentase	Kategori
81% – 100%	Sangat Baik
61% – 80%	Baik
41% – 60%	Cukup
21% – 40%	Kurang
0% – 20%	Sangat Kurang

Berdasarkan kategori penilaian di atas, hasil persentase sebesar 76,57% berada pada kategori Baik. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa Universitas Stella Maris Sumba merasa puas terhadap penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran.

Keterangan	Hasil
Jumlah Responden	21 Mahasiswa
Jumlah Pernyataan	10 Pernyataan
Skor Maksimum	1050
Skor Diperoleh	804
Persentase	76,57%
Kategori	Baik

Berdasarkan hasil penelitian, tingkat kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran berada pada kategori baik dengan persentase sebesar 76,57%. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* memberikan pengaruh positif dalam proses pembelajaran. Mahasiswa menilai bahwa *Wordwall* mampu menciptakan suasana

belajar yang lebih menarik, interaktif, dan tidak membosankan. Selain itu, penggunaan fitur-fitur yang tersedia pada Wordwall membantu mahasiswa memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah. Media pembelajaran berbasis gamifikasi seperti *Wordwall* juga mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung. Tingginya tingkat kepuasan mahasiswa menunjukkan bahwa *Wordwall* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran digital yang efektif dalam mendukung kegiatan belajar mengajar di lingkungan perguruan tinggi. Dengan adanya media pembelajaran yang interaktif, mahasiswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran di UNMARIS telah memberikan dampak positif dan memperoleh respon yang baik dari mahasiswa.

Temuan bahwa tingkat kepuasan mahasiswa berada pada kategori baik dengan persentase 76,57% sejalan dengan kajian terdahulu yang menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Agusti dan Aslam (2022) menemukan bahwa aplikasi *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar karena kemasan materi yang atraktif menuntun peserta didik untuk terlibat secara aktif. Hasil penelitian ini memperkuat pola tersebut, dengan menempatkan aspek afektif, yakni kepuasan, sebagai indikator keberhasilan media di samping capaian kognitif. Kepuasan yang tinggi menandakan bahwa mahasiswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga menikmati proses belajar yang difasilitasi oleh *Wordwall*.

Secara teoretis, keunggulan *Wordwall* bersumber dari penerapan prinsip gamifikasi dalam pembelajaran. Elemen permainan seperti poin, tantangan, dan umpan balik langsung terbukti mampu meningkatkan keterlibatan personal serta menumbuhkan suasana belajar yang interaktif (Isma dkk., 2023). Prinsip serupa dikemukakan Suartama dkk. (2023) yang menyatakan bahwa integrasi gamifikasi dalam pembelajaran daring memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar mahasiswa. Dengan demikian, tingginya kepuasan mahasiswa UNMARIS dapat dipahami sebagai konsekuensi logis dari mekanisme gamifikasi yang mengubah aktivitas evaluasi menjadi pengalaman yang menyenangkan dan kompetitif secara sehat.

Pada konteks pendidikan tinggi, hasil ini relevan dengan temuan Al-Qaisi (2023) yang menegaskan bahwa gamifikasi dalam *e-learning* berkontribusi terhadap kepuasan mahasiswa melalui peran mediasi keterlibatan belajar. Kepuasan yang terbentuk berpotensi memperkuat keberlanjutan penggunaan media di masa mendatang. Meskipun demikian, efektivitas gamifikasi tidak bersifat mutlak, melainkan bergantung pada ketepatan implementasi dan kesesuaian dengan karakteristik peserta didik (Fitria, 2023). Oleh karena itu, penerapan *Wordwall* di lingkungan Universitas Stella Maris Sumba perlu diiringi perancangan aktivitas yang variatif serta penyesuaian dengan tujuan pembelajaran agar dampak positifnya dapat dipertahankan secara konsisten.

Kepuasan Mahasiswa dalam Kerangka Gamifikasi dan Teori Flow

Capaian kepuasan sebesar 76,57% dapat dijelaskan melalui kerangka teori *flow* yang dikemukakan Csikszentmihalyi. Menurut teori ini, individu mencapai kondisi keterlibatan optimal ketika tingkat tantangan suatu aktivitas seimbang dengan keterampilan yang dimilikinya. Aktivitas *Wordwall* seperti kuis terbatas waktu, roda acak, dan pencocokan kata menyediakan tantangan yang terukur sekaligus umpan balik seketika, sehingga mahasiswa terdorong masuk ke dalam kondisi *flow* yang menyenangkan dan bebas dari rasa jenuh. Chung dan Pan (2023) melalui analisis mediasi terhadap 250 mahasiswa membuktikan bahwa persepsi tantangan dan interaksi antarteman berpengaruh terhadap capaian belajar melalui keterlibatan sebagai variabel mediasi. Temuan tersebut menegaskan bahwa kepuasan yang dirasakan mahasiswa UNMARIS bukanlah hasil yang berdiri sendiri, melainkan konsekuensi dari mekanisme psikologis yang dipicu oleh desain gamifikasi *Wordwall*.

Lebih lanjut, keterlibatan belajar (*learning engagement*) dalam kajian Fredricks, Blumenfeld, dan Paris (2004) dipahami sebagai konstruk multidimensi yang mencakup tiga aspek yang saling berkaitan, yaitu:

- keterlibatan perilaku (*behavioral engagement*), tampak dari partisipasi aktif mahasiswa dalam menjawab kuis dan menyelesaikan aktivitas;
- keterlibatan emosional (*emotional engagement*), tampak dari respon positif, antusiasme, dan berkurangnya kebosanan; serta
- keterlibatan kognitif (*cognitive engagement*), tampak dari usaha mahasiswa memahami materi melalui pengulangan yang difasilitasi umpan balik seketika.

Ketiga dimensi tersebut secara simultan berkontribusi terhadap terbentuknya kepuasan, sehingga tingginya persentase yang diperoleh mencerminkan bahwa *Wordwall* mampu mengaktifkan lebih dari satu jalur keterlibatan secara bersamaan.

Dimensi-Dimensi Pembentuk Kepuasan Mahasiswa

Berdasarkan sepuluh pernyataan yang diajukan dalam angket, kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan *Wordwall* dapat ditinjau dari beberapa dimensi utama yang menjadi indikator keberhasilan media pembelajaran, yaitu:

- Daya tarik dan kebaruan media. Tampilan *Wordwall* yang berwarna, variatif, dan berbentuk permainan memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari metode konvensional sehingga membangkitkan minat mahasiswa untuk terlibat.
- Kemudahan penggunaan. Antarmuka yang sederhana serta aksesibilitas melalui laptop maupun *smartphone* membuat mahasiswa dapat menggunakan media tanpa hambatan teknis yang berarti.
- Motivasi dan partisipasi. Unsur kompetisi sehat dan pemberian skor mendorong mahasiswa untuk lebih aktif dan bersemangat mengikuti pembelajaran.
- Pemahaman materi. Umpan balik langsung atas jawaban benar atau salah membantu mahasiswa mengoreksi pemahaman secara mandiri dan seketika.
- Suasana pembelajaran. Nuansa belajar menjadi lebih santai, menyenangkan, dan interaktif sehingga menurunkan kecemasan akademik selama proses evaluasi berlangsung.

Kelima dimensi tersebut sejalan dengan hasil penelitian Isma dkk. (2023) yang menemukan bahwa media *e-learning* berbasis *gamification* berpengaruh positif terhadap minat belajar mahasiswa. Dengan demikian, kepuasan yang tercermin pada angka 76,57% merupakan resultan dari terpenuhinya sebagian besar dimensi tersebut, meskipun masih terdapat ruang peningkatan mengingat capaian belum menyentuh kategori sangat baik.

Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian ini konsisten dengan sejumlah studi sebelumnya yang mengkaji pemanfaatan *Wordwall* pada berbagai jenjang pendidikan. Permana dan Kasriman (2022) menemukan bahwa *Wordwall* cukup efektif meningkatkan motivasi belajar dibandingkan media *PowerPoint*. Setyorini dkk. (2024) juga melaporkan peningkatan minat belajar peserta didik setelah penerapan *Wordwall*. Pada konteks pendidikan tinggi, temuan penelitian ini memperkuat kajian yang menyimpulkan bahwa integrasi *Wordwall* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan kepuasan mahasiswa apabila dirancang secara relevan dengan tujuan perkuliahan.

Meskipun demikian, terdapat perbedaan penekanan yang perlu dicermati. Sebagian besar penelitian terdahulu menitikberatkan pada aspek kognitif berupa hasil belajar, sedangkan penelitian ini secara khusus menyoroti aspek afektif, yakni kepuasan sebagai persepsi subjektif mahasiswa. Perbedaan fokus ini memberikan kontribusi tersendiri karena kepuasan merupakan prediktor penting bagi keberlanjutan penggunaan suatu media. Sebagaimana ditegaskan Al-Qaisi (2023), kepuasan mahasiswa dalam pembelajaran berbasis *gamification* dimediasi oleh tingkat keterlibatan, sehingga media yang memuaskan berpotensi mempertahankan penggunaannya dalam jangka panjang.

Implikasi Pedagogis

Temuan penelitian ini memiliki beberapa implikasi praktis bagi pengembangan pembelajaran di lingkungan Universitas Stella Maris Sumba maupun perguruan tinggi sejenis, antara lain:

- **Bagi dosen**, *Wordwall* dapat dimanfaatkan sebagai media evaluasi formatif yang menyenangkan untuk menggantikan atau melengkapi kuis konvensional, terutama pada materi yang menuntut penguatan konsep melalui latihan berulang.
- **Bagi mahasiswa**, penggunaan media interaktif dapat menumbuhkan kemandirian belajar karena umpan balik seketika memungkinkan mahasiswa mengukur pemahaman tanpa harus menunggu penilaian dosen.
- **Bagi institusi**, hasil ini mendukung kebijakan integrasi teknologi pembelajaran digital sebagai bagian dari upaya peningkatan mutu proses belajar-mengajar yang adaptif terhadap perkembangan zaman.

Agar dampak positif tersebut dapat dipertahankan, penerapan *Wordwall* sebaiknya tidak berhenti pada aspek hiburan, tetapi diselaraskan dengan tujuan pembelajaran, variasi bentuk aktivitas, serta tingkat kesulitan yang sesuai dengan karakteristik mahasiswa. Fitria (2023) mengingatkan bahwa efektivitas gamifikasi bersifat kontekstual dan sangat bergantung pada ketepatan desain instruksional.

Keterbatasan Penelitian

Sebagai kajian deskriptif, penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu dipertimbangkan dalam menafsirkan hasilnya, yaitu:

- jumlah responden yang relatif kecil, yaitu 21 mahasiswa, sehingga hasil belum dapat digeneralisasikan secara luas;
- penggunaan pendekatan deskriptif tanpa kelompok pembandingan, sehingga penelitian ini belum menguji hubungan sebab-akibat antara penggunaan *Wordwall* dan kepuasan mahasiswa; serta
- pengukuran kepuasan yang bersandar pada persepsi diri melalui angket, yang berpotensi mengandung bias subjektivitas responden.

Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol, melibatkan responden yang lebih banyak dan beragam, serta mengombinasikan data kuantitatif dengan wawancara mendalam guna memperoleh gambaran kepuasan yang lebih komprehensif. Kajian jangka panjang juga diperlukan untuk menilai konsistensi kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan *Wordwall* seiring berkurangnya faktor kebaruan media.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil analisis data dari 21 responden, tingkat kepuasan mahasiswa Universitas Stella Maris Sumba terhadap penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran berada pada kategori "Baik" dengan capaian persentase sebesar 76,57%. Hal ini menunjukkan bahwa *Wordwall* telah berhasil diimplementasikan sebagai alternatif media pembelajaran digital yang efektif dalam mendukung proses belajar-mengajar.

Penggunaan *Wordwall* terbukti memberikan dampak positif dalam menciptakan suasana kelas yang lebih menarik, interaktif, dan tidak membosankan, sehingga mampu meningkatkan motivasi serta antusiasme mahasiswa. Selain itu, fitur-fitur dalam *platform* ini membantu mempermudah mahasiswa dalam memahami materi pelajaran. Dengan respon positif ini, *Wordwall* direkomendasikan sebagai instrumen pembelajaran berbasis gamifikasi yang dapat dipertahankan dan dikembangkan lebih lanjut di lingkungan Universitas Stella Maris Sumba untuk menunjang pembelajaran yang lebih inovatif dan partisipatif.

REFERENCES

- Agusti, N. M., & Aslam. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Al-Qaisi, S. A. (2023). The Impact of Gamification in E-Learning on Students' Satisfaction in Jordanian Private Universities: The Mediating Role of Student Engagement. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.15296.81923>

- Azizah, T. N. A., Arifin, S., & Puspitasari, I. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Wordwall dalam Menunjang Pemahaman Konsep Siswa. *Jiip: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(9), 6994–6999. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i9.2900>
- Chung, C.-H., & Pan, H.-L. W. (2023). Assessing the Effects of Flow, Social Interaction, and Engagement on Students' Gamified Learning: A Mediation Analysis. *Sustainability*, 15(2), 983. <https://doi.org/10.3390/su15020983>
- Emah, E. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall untuk Peningkatan Minat Belajar Siswa. *Untirta Civic Education Journal*, 7(2), 234–245.
- Fitria, T. N. (2023). The Impact of Gamification on Students' Motivation: A Systematic Literature Review. *LingTera*, 9(2), 47–61. <https://doi.org/10.21831/lt.v9i2.56616>
- 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>
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689–3696. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1079>
- Isma, A., Fadhilatunisa, D., Juharman, M., Azzahra, A. S. P., & Al Faruq, A. F. (2023). Pengaruh Media E-Learning Berbasis Gamification terhadap Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal MediaTIK*, 6(2), 9. <https://doi.org/10.26858/jmtik.v6i2.45762>
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884–6892. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3400>
- Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831–7839. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616>
- Pinta, A. R., Karim, H. A. K., & Trisna, L. (2024). Implementasi Penggunaan Media Wordwall pada Mata Pelajaran PAI untuk Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa di SMPN 3 Kecamatan Guguak. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 5(1), 126–134. <https://doi.org/10.59059/tarim.v5i1.983>
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Prawiyata, Y. D., Sofia, & Suryani, N. (2024). Wordwall sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Mengajarkan Kosakata Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 13(1), 45–56.
- Rahmayanti, I., & Abidin, M. (2023). Efektivitas Penggunaan Wordwall sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab di MAN Kota Batu. *Jurnal Sustainable*, 6(2), 349–358.
- Rosyid, F., & Alwi, N. A. (2024). Evaluasi Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran dengan Wordwall dalam Keterlibatan dan Pemahaman Siswa. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 12(1), 88–97.
- 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.
- Setyorini, D., Suneki, S., Prayitno, M., & Prasetiawati, C. (2024). Meningkatkan Minat Belajar dengan Menggunakan Media Wordwall Kelas 4 di Sekolah Dasar. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 25–31. <https://doi.org/10.33061/js.v6i1.8885>
- Suardika, I. K., & Kumara, D. G. A. P. (2025). Fostering Student Satisfaction in Higher Education: Is it Possible to Enhance the Quality of Learning through Wordwall? *Journal of Education Technology*, 9(4). <https://doi.org/10.23887/jet.v9i4.102762>
- Suartama, I. K., Setiawan, I. M. D., Sekar, D. K. S., & Yasa, A. D. (2023). Gamification for Improving Students' Learning Motivation in Online Learning. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 42(3), 767–780. <https://doi.org/10.21831/cp.v42i3.57538>

Togatorop, T., Khairun Nisa, K., & Masdawani, K. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Linguistik*, 9(1), 55–66. <https://doi.org/10.31604/linguistik.v9i1>