

## THE USE OF WORDWALL BASED EDUCATIONAL GAMES IN ENHANCING STUDENTS LEARNING ENTHUSIASM

Faizatul Widat<sup>1</sup>, Siti Hadiatus Sakdiyah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Nurul Jadid

Email: [widat@unuja.ac.id](mailto:widat@unuja.ac.id)<sup>1</sup>, [hadiatussyadiab@gmail.com](mailto:hadiatussyadiab@gmail.com)<sup>2</sup>

### Article Info

#### Corresponding Author:

Faizatul Widat  
[widat@unuja.ac.id](mailto:widat@unuja.ac.id)

#### Keywords:

Wordwall; learning  
enthusiasm; interactive  
learning; elementary school;  
MI Zainul Anwar

#### Kata kunci:

Wordwall; antusiasme  
belajar; pembelajaran  
interaktif; sekolah dasar;  
MI Zainul Anwar

#### Naskah:

Diterima : 20 / 1 / 2026

Direvisi : 20 / 2 / 2026

Disetujui : 14 / 3 / 2026



### Abstract

*This study aims to describe the implementation of Wordwall-based educational games in improving students' learning enthusiasm at MI Zainul Anwar. This research employed a qualitative descriptive approach. The participants consisted of teachers and students who were directly involved in the learning process. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The results indicate that the use of Wordwall creates a more interactive, engaging, and student-centered learning environment. Students showed increased attention, participation, and interest during the learning activities. Teachers acted as facilitators by providing guidance and feedback, which supported an effective and enjoyable learning atmosphere. However, the findings of this study cannot be generalized to all educational institutions, as they are influenced by school conditions, student characteristics, teacher readiness, and the availability of supporting facilities. Therefore, the use of Wordwall-based educational games can serve as an alternative learning medium to enhance students' learning enthusiasm at MI Zainul Anwar, provided that it is adapted to the specific context and needs of the school.*

### Abstrak

*Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan game edukasi berbasis Wordwall dalam meningkatkan antusiasme belajar siswa di MI Zainul Anwar. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Subjek penelitian terdiri atas guru dan siswa yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Siswa menunjukkan peningkatan perhatian, keaktifan, serta ketertarikan selama proses pembelajaran berlangsung. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan memberikan umpan balik sehingga tercipta suasana belajar yang kondusif. Meskipun demikian, hasil penelitian ini tidak dapat digeneralisasikan pada semua lembaga pendidikan karena dipengaruhi oleh kondisi sekolah, karakteristik siswa, kesiapan guru, serta ketersediaan sarana pendukung. Dengan demikian, penggunaan game edukasi berbasis Wordwall dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan antusiasme belajar siswa di MI Zainul Anwar apabila disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan sekolah.*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk di MI Zainul Anwar. Perubahan ini menuntut guru untuk mampu menciptakan proses pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga mampu membangun suasana belajar yang menarik, interaktif, dan menyenangkan. Namun, berdasarkan hasil pengamatan awal di MI Zainul Anwar, masih ditemukan proses pembelajaran yang cenderung monoton, sehingga menyebabkan rendahnya antusiasme belajar siswa. Kondisi tersebut berdampak pada kurangnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran serta belum optimalnya pencapaian tujuan pembelajaran.

Rendahnya antusiasme belajar siswa di MI Zainul Anwar menjadi salah satu permasalahan yang perlu mendapat perhatian serius. Antusiasme belajar memiliki peran penting dalam mendorong siswa untuk aktif, fokus, dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran (Nurdiniah, 2024; Ruslandi et al., 2025; & Hanaris, 2023). Penelitian yang dilakukan oleh Haliza & Dwi, (2025) menunjukkan bahwa pembelajaran yang kurang variatif dapat menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar. Hal ini sejalan dengan temuan Rahmawati et al., (2025) yang menyatakan bahwa minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Antusiasme belajar juga memiliki keterkaitan erat dengan motivasi dan keberhasilan belajar siswa. Siswa yang memiliki antusiasme tinggi cenderung menunjukkan rasa ingin tahu yang besar, aktif bertanya, serta mampu mengikuti pembelajaran dengan lebih baik (Intaniasari et al., 2022; Iliza & Hanif, 2025 & Intaniasari & Utami, 2022). Kondisi ini menjadi perhatian penting bagi guru di MI Zainul Anwar agar mampu menghadirkan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan perkembangan teknologi, sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara optimal dan bermakna.

Salah satu inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan di MI Zainul Anwar adalah penggunaan game edukasi berbasis *Wordwall*. *Wordwall* merupakan media pembelajaran digital yang menyediakan berbagai bentuk permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran (Stefania et al., 2025; Utami et al., 2024). Penelitian yang dilakukan oleh Makassau et al., (2025) menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* mampu meningkatkan keaktifan dan antusiasme belajar siswa karena pembelajaran dikemas secara interaktif dan menyenangkan. Selain itu, Mumtazah et al., (2025) juga menyatakan bahwa game edukasi digital dapat meningkatkan fokus, keterlibatan, serta pengalaman belajar siswa.

Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Sukma et al., (2021) menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Media digital dapat menciptakan suasana belajar yang tidak monoton serta mendorong siswa untuk lebih aktif selama proses pembelajaran. Senada dengan hal tersebut, Wulandari, (2025) dan Halid & Ilyas, (2022) menyatakan bahwa penggunaan media interaktif mampu menumbuhkan rasa percaya diri, minat belajar, serta semangat siswa, khususnya pada jenjang pendidikan sekolah dasar.

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital, termasuk *Wordwall*, memiliki dampak positif terhadap proses pembelajaran, pada kenyataannya pemanfaatannya di MI Zainul Anwar masih belum optimal. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan pemahaman guru terhadap penggunaan media digital, keterbatasan waktu, serta kebiasaan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, diperlukan kajian lebih lanjut mengenai penerapan game edukasi berbasis *Wordwall* sebagai salah satu alternatif solusi untuk meningkatkan antusiasme belajar siswa di MI Zainul Anwar.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa penggunaan game edukasi berbasis *Wordwall* memiliki potensi besar dalam meningkatkan antusiasme belajar siswa di MI Zainul Anwar. Penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji secara mendalam penerapan *Wordwall* dalam pembelajaran serta dampaknya terhadap peningkatan antusiasme belajar siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik di MI Zainul Anwar maupun lembaga pendidikan lainnya dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif, yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam penggunaan game edukasi berbasis *Wordwall* dalam meningkatkan antusiasme belajar siswa di MI Zainul Anwar. Penelitian ini dilaksanakan di MI Zainul Anwar Alassumur Kulon, Kecamatan Kraksaan, Kabupaten Probolinggo pada kelas III A Tahun Ajaran 2025/2026.

Subjek penelitian terdiri atas 22 peserta didik kelas III A serta guru kelas III A yang dipilih secara purposive, karena dinilai memiliki keterkaitan langsung dengan fokus penelitian dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran menggunakan media *Wordwall*.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati antusiasme belajar siswa selama proses pembelajaran

menggunakan Wordwall, yang meliputi keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, perhatian terhadap materi, serta keterlibatan siswa dalam menjawab soal dan mengikuti permainan edukatif. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai pengalaman, tanggapan, serta pandangan guru dan siswa terhadap penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran, hasil pekerjaan siswa, serta perangkat pembelajaran yang digunakan selama penelitian berlangsung.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik, yaitu dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga data yang diperoleh benar-benar mencerminkan kondisi pembelajaran di MI Zainul Anwar secara objektif dan akurat. Melalui metode penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang jelas mengenai peran game edukasi berbasis Wordwall dalam meningkatkan antusiasme belajar siswa di MI Zainul Anwar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan selama proses pembelajaran di MI Zainul Anwar, penggunaan game edukasi berbasis *Wordwall* menunjukkan adanya perubahan positif terhadap antusiasme belajar siswa. Proses pembelajaran yang sebelumnya cenderung bersifat satu arah menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa di MI Zainul Anwar tampak lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, menunjukkan perhatian yang lebih baik, serta berpartisipasi aktif dalam setiap tahapan kegiatan yang berlangsung.

Penerapan pembelajaran menggunakan *Wordwall* di MI Zainul Anwar diawali dengan tahap apersepsi, yaitu guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari siswa. Pada tahap ini, guru memberikan penjelasan singkat mengenai aktivitas yang akan dilakukan serta cara penggunaan media *Wordwall*. Tahap apersepsi ini bertujuan untuk membangun kesiapan belajar siswa dan menumbuhkan rasa ingin tahu sebelum memasuki kegiatan inti pembelajaran.

Penjelasan guru mengenai cara penggunaan Wordwall pada tahap awal juga mendukung efektivitas media tersebut, sebagaimana dinyatakan dalam penelitian sebelumnya bahwa keberhasilan penggunaan media pembelajaran digital sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memberikan arahan yang jelas (Ariani et al., 2023; Utami et al., 2024) . Dengan adanya

penjelasan yang mudah dipahami, siswa dapat menggunakan Wordwall dengan lancar dan fokus pada materi pembelajaran, bukan pada kesulitan teknis penggunaan media.

Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan pembelajaran menggunakan game edukasi berbasis *Wordwall*. Guru menampilkan permainan yang telah disesuaikan dengan materi pembelajaran dan tingkat perkembangan siswa di MI Zainul Anwar. Siswa diajak untuk berpartisipasi secara aktif, baik secara individu maupun kelompok, dalam menjawab pertanyaan, mencocokkan gambar, maupun memilih jawaban yang tepat. Selama kegiatan berlangsung, terlihat peningkatan antusiasme siswa yang ditunjukkan melalui keaktifan menjawab, semangat mengikuti permainan, serta ekspresi senang dan tertarik terhadap pembelajaran.

Selama proses pembelajaran berlangsung, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan dan arahan kepada siswa. Guru juga memberikan penguatan positif berupa pujian, motivasi, dan apresiasi ketika siswa berhasil menyelesaikan tugas dengan baik. Interaksi antara guru dan siswa maupun antarsiswa di MI Zainul Anwar terlihat semakin intens, sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan, kondusif, dan mendorong keterlibatan emosional serta sosial siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* mampu mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna bagi siswa.

Peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran menggunakan game edukasi berbasis *Wordwall* memiliki kontribusi penting terhadap keberhasilan proses pembelajaran di MI Zainul Anwar. Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran berbasis media digital, guru tidak lagi berperan sebagai pusat informasi, melainkan sebagai pendamping yang mengarahkan, membimbing, dan memotivasi siswa agar aktif dalam kegiatan belajar (Silitonga, 2025; Ahmadi, 2017). Pemberian penguatan positif berupa pujian, motivasi, dan apresiasi sebagaimana tergambar dalam narasi di atas terbukti mampu meningkatkan rasa percaya diri dan keterlibatan emosional siswa, sehingga mereka lebih berani berpartisipasi dalam pembelajaran (Elfiana, 2025). Selain itu, intensitas interaksi antara guru dan siswa maupun antarsiswa menunjukkan bahwa peran fasilitator yang dijalankan guru mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan kolaboratif (Nafira & Muzeyyenah, 2025). Peran guru sebagai fasilitator sangat menentukan kebermaknaan pembelajaran, khususnya dalam penerapan media pembelajaran interaktif seperti *Wordwall*.



Gambar 1.1 Game Edukasi *Wordwall* di MI Zainul Anwar

Penerapan game edukasi berbasis *Wordwall* di MI Zainul Anwar dilakukan sebagai upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna. Penggunaan media ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk meningkatkan antusiasme belajar siswa agar lebih aktif, fokus, dan terlibat selama proses pembelajaran. *Wordwall* dimanfaatkan sebagai media pembelajaran digital yang berisi berbagai bentuk permainan edukatif, seperti kuis, mencocokkan gambar, dan pilihan ganda, yang disesuaikan dengan materi pembelajaran di MI Zainul Anwar.

Pada pelaksanaannya, guru di MI Zainul Anwar memulai pembelajaran dengan tahap apersepsi untuk membangun kesiapan belajar siswa serta mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari. Selanjutnya, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memperkenalkan penggunaan *Wordwall* sebagai media belajar. Pada tahap inti, siswa terlibat langsung dalam permainan edukatif yang ditampilkan melalui *Wordwall*. Guru berperan sebagai fasilitator dengan memberikan arahan, pendampingan, serta umpan balik selama kegiatan berlangsung, berikut gambar dokumentasi game edukasi *Wordwall* di MI Zainul Anwar.

## Dokumentasi Game Edukasi Wordwall



### MI ZAINUL ANWAR

Gambar 1.2 Dokumentasi Kegiatan Game Edukasi *Wordwall*

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* di MI Zainul Anwar mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Siswa tampak lebih fokus, aktif menjawab pertanyaan, serta antusias mengikuti pembelajaran. Interaksi tidak hanya terjadi antara guru dan siswa, tetapi juga antar siswa, sehingga tercipta suasana belajar yang komunikatif dan menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa *Wordwall* mampu mendorong keterlibatan emosional dan sosial siswa selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa MI Zainul Anwar, penggunaan game edukasi berbasis Wordwall terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup dan tidak monoton. Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui tampilan yang menarik dan aktivitas yang menantang (Yayang & Putri, 2024; Ali et al., 2024). Penilaian guru bahwa siswa lebih bersemangat dan mudah memahami materi menunjukkan bahwa Wordwall tidak hanya berpengaruh pada aspek afektif, tetapi juga mendukung pemahaman kognitif siswa. Hal ini diperkuat oleh pendapat siswa yang merasa senang dan tidak bosan selama pembelajaran, sebagaimana diungkapkan dalam penelitian sebelumnya bahwa rasa senang dan ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran menjadi faktor penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar (Anggraeni et al., 2021). Hasil wawancara ini memperkuat temuan penelitian terdahulu bahwa Wordwall merupakan media pembelajaran yang efektif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, dapat diketahui bahwa penerapan game edukasi berbasis *Wordwall* di MI Zainul Anwar mampu meningkatkan antusiasme belajar siswa. Pembelajaran menjadi lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan, sehingga mendukung terciptanya proses pembelajaran yang berpusat pada siswa dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran di sekolah dasar.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di MI Zainul Anwar, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game edukasi berbasis *Wordwall* mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan antusiasme belajar siswa. Pembelajaran yang sebelumnya cenderung bersifat satu arah menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara aktif. Melalui penggunaan *Wordwall*, siswa menunjukkan peningkatan perhatian, keaktifan, serta ketertarikan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Penerapan *Wordwall* yang diawali dengan tahap apersepsi, dilanjutkan dengan pelaksanaan kegiatan inti, serta diakhiri dengan pemberian umpan balik terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif. Peran guru sebagai fasilitator sangat membantu siswa dalam memahami materi dan berpartisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan media visual dan permainan edukatif membuat siswa lebih termotivasi dan tidak mudah merasa bosan.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan dampak positif, temuan ini tidak dapat digeneralisasikan pada seluruh lembaga pendidikan. Keberhasilan penerapan game edukasi berbasis *Wordwall* sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kondisi sekolah, karakteristik peserta didik, kesiapan guru, ketersediaan sarana dan prasarana, serta dukungan lingkungan belajar. Oleh karena itu, setiap lembaga perlu menyesuaikan penerapan media pembelajaran digital dengan kebutuhan dan karakteristik masing-masing.

Dengan demikian, penggunaan game edukasi berbasis *Wordwall* di MI Zainul Anwar dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan antusiasme belajar siswa. Namun, penerapannya perlu disesuaikan dengan konteks dan kondisi sekolah agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi, F. (2017). *Guru SD di era digital: pendekatan, media, inovasi*. CV. Pilar Nusantara.
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ariani, M., Zuhawati, Z., Haryani, H., Zani, B. N., Husnita, L., Firmansyah, M. B., Sa'dianoor, S., Karuru, P., & Hamsiah, A. (2023). *Penerapan media pembelajaran era digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327.
- Aulinda, I. F. (2020). Menanamkan Budaya Literasi Pada Anak Usia Dini Di Era Digital. *TEMATIK, Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 88–93.
- Elfiana. (2025). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN AKTIF TIPE INDEX CARD MATCH UNTUK MENINGKATKAN SISWA*. 10(1), 14–22.
- Halid, A., & Ilyas, M. (2022). *APPLICATION OF SCRAMBLE LEARNING MODEL ON CLASS V AQIDAH AKHLAK SUBJECTS IN MI MIFTAHUL ULUM*. 7(1), 79–96.
- Haliza, N., & Dwi, D. F. (2025). Analisis Faktor Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Materi Organ Pernapasan Manusia Kelas V SD Negeri 106815 Marindal Tahun Pembelajaran 2024-2025. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 348–361.
- Hanaris, F. (2023). Peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa: Strategi dan pendekatan

- yang efektif. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Psikologi*, 1(1), 1–11.
- Iliza, I. N., & Hanif, M. (2025). Membangun minat dan motivasi belajar peserta didik. *Al-Ilmiya: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(3), 700–708.
- Intaniasari, Y., & Utami, R. D. (2022). Menumbuhkan Antusiasme Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Audio-Visual Dalam Pembelajaran. *Buletin Literasi Budaya Sekolah*, 4(1), 25–36.
- Intaniasari, Y., Utami, R. D., Purnomo, E., & Aswadi, A. (2022). Menumbuhkan antusiasme belajar melalui media audio visual pada siswa sekolah dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 4(1), 1–10.
- Makassau, M. K., Hasan, S., Raehana, S., & Wahab, A. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas Ix Pada Mata Pelajaran Pai Di Smp Harapan Bhakti Makassar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 250–265.
- Mumtazah, S., Syam, S. S., & Alwi, N. A. (2025). Penggunaan WordWall sebagai Game Edukasi untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 di Sekolah Dasar. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 159–169.
- Nafira, N., & Muzeyyenah, M. (2025). Peran Guru Dalam Membangun Kepercayaan Diri Siswa Melalui Apresiasi dan Reward di SDN Ambat 2. *Jurnal Studi Pendidikan Dasar*, 3(1), 21–31.
- Nurdiniah, S. (2024). Langkah-langkah Partisipasi Guru dalam Pendekatan Pembelajaran Aktif di Muslimeen Suksa School, Thailand. *Karimah Taubid*, 3(8), 8581–8598.
- Rahmawati, J., Matusakdiyah, K., Faizah, S. N., & Amin, F. (2025). Optimalisasi Media Quizizz dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Fikih Kelas X-1 di Madrasah Aliyah Negeri 2 Tuban. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 3(2), 671–680.
- Ruslandi, U., Qomariyah, S., & Sumitra, M. (2025). Peran metode pembelajaran diskusi dalam menciptakan keaktifan belajar siswa di MAS Tarbiyatul Islamiyah. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, 2(1), 79–90.
- Silitonga, V. N. P. (2025). Transformasi Peran Guru Sebagai Fasiliator Pembelajaran Di Era Digital. *Cemara Education and Science*, 3(3), 1–10.
- Stefania, M., Umayah, N., & Ndori, V. H. (2025). Analisis Pemanfaatan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri Cerdas Bangsa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika (JIPM)*, 7(2), 83–95.
- Sukma, N., Lestari, P. I., & Nur, R. A. (2021). Pengaruh media “Quizizz” dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar biologi siswa. *Jurnal Binomial*, 4(2), 154–166.

- Utami, S. V. S., Mansur, H., & Qomario, Q. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD. *Journal of Education Research*, 5(4), 6081–6089.
- Wulandari, T. R. (2025). Implementasi Pembelajaran Diferensiasi, Sosial dan Emosional dengan Media Pembelajaran Interaktif Si Peri Cantik. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 9(2), 457–478.
- Yayang, V. M. A., & Putri, S. F. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui PPT Interaktif dan Quiz Game Melalui Gamekit. *Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics (NSAFE)*, 4(1), 1–10.