

## Dampak Penggunaan Aplikasi Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 2 Tegaltaman

Muhammad Nana Suryana<sup>1</sup>, Nurkholis<sup>2</sup>, Aliet Noorhayati Sutisno<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Muhammadiyah Cirebon

E-mail: [muhammad.nana.suryana3@gmail.com](mailto:muhammad.nana.suryana3@gmail.com)<sup>1</sup>, [nurkholis@umc.ac.id](mailto:nurkholis@umc.ac.id)<sup>2</sup>, [aliyet.noorhayati@umc.ac.id](mailto:aliyet.noorhayati@umc.ac.id)<sup>3</sup>

### Article History:

Received: 07 Agustus 2024

Revised: 20 Agustus 2024

Accepted: 22 Agustus 2024

### Keywords:

*Aplikasi Wordwall, Motivasi Belajar, Pembelajaran Interaktif*

**Abstract:** Penelitian ini didasarkan pada masalah rendahnya motivasi belajar siswa di SDN 2 Tegaltaman. Peneliti tertarik untuk mengeksplorasi potensi penggunaan aplikasi Wordwall sebagai solusi untuk permasalahan ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dampak penggunaan aplikasi Wordwall terhadap motivasi belajar siswa di SDN 2 Tegaltaman. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, dengan subjek penelitian terdiri dari siswa kelas V SDN 2 Tegaltaman. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan angket, sementara analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Wordwall secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama dalam hal partisipasi aktif dan minat terhadap materi pelajaran. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa integrasi aplikasi Wordwall dalam pembelajaran dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi pengetahuan, keterampilan, dan karakter individu agar dapat berfungsi secara optimal dalam masyarakat. Salah satu tujuan pendidikan adalah menciptakan proses belajar yang efektif dan menyenangkan bagi siswa sehingga dapat memotivasi mereka untuk belajar dengan lebih giat dan mendalam, serta meningkatkan pencapaian akademik mereka. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam proses belajar, di mana motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong untuk mencapai hasil yang baik. Tingginya motivasi belajar akan berkontribusi pada pencapaian hasil yang optimal (Rahman, 2021).

Salah satu metode untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Pendidikan telah mengalami transformasi yang mendalam, yang membawa tantangan dan peluang baru dalam menciptakan sistem pendidikan yang inklusif, adaptif, dan responsif terhadap perubahan zaman (Agustin et al., 2024). Di era digital saat ini, pendidikan mengalami perubahan signifikan dengan munculnya berbagai teknologi yang mendukung proses pembelajaran. Teknologi adalah ilmu yang

dikembangkan oleh manusia untuk menciptakan alat dan metode pemrosesan guna membantu menyelesaikan serta mempermudah pekerjaan manusia (Pradana & Nasution, 2023).

Pada masa kini, teknologi telah berkembang dengan sangat pesat, khususnya dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang telah membuka peluang baru dalam proses pembelajaran, serta menciptakan berbagai inovasi yang secara signifikan memudahkan kita dalam mengakses dan berbagi informasi. Salah satu inovasi menarik yang muncul dari kemajuan teknologi adalah penggunaan aplikasi edukasi berbasis game sebagai alat pembelajaran. Aplikasi-aplikasi ini dirancang untuk mengintegrasikan elemen-elemen permainan dengan materi pelajaran, dengan tujuan utama meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa.

Salah satu aplikasi edukasi berbasis game yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah Wordwall. Wordwall adalah aplikasi berbasis web yang memungkinkan guru untuk menciptakan berbagai aktivitas pembelajaran interaktif. Beragam template yang disediakan memungkinkan pengajar untuk merancang pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa. Oleh karena itu, Wordwall tidak hanya berfungsi sebagai aplikasi, tetapi juga merupakan alat bantu yang esensial dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif.

Penelitian ini didasarkan pada masalah rendahnya motivasi belajar siswa di SDN 2 Tegaltaman. Hal ini terungkap dari hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa siswa kurang antusias, mudah bosan, dan sering terdistraksi oleh hal-hal yang tidak terkait dengan pembelajaran. Kondisi ini mengindikasikan adanya masalah mendasar yang perlu segera ditangani untuk meningkatkan kualitas belajar siswa. Peneliti tertarik untuk mengeksplorasi potensi penggunaan aplikasi Wordwall sebagai solusi untuk permasalahan ini. Aplikasi tersebut dipilih karena memiliki berbagai fitur yang dapat menyegarkan metode pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan motivasi siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang dirancang untuk menggali secara mendalam dampak penggunaan aplikasi Wordwall terhadap motivasi belajar siswa di SDN 2 Tegaltaman. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data yang kaya dan kontekstual, sehingga memberikan pemahaman mendalam tentang pengalaman, persepsi, dan pandangan subjek penelitian. Pendekatan kualitatif umumnya digunakan dalam ilmu sosial dan humaniora, terutama dalam studi yang berkaitan dengan pola perilaku manusia (behavior) dan faktor-faktor di balik perilaku tersebut yang sulit diukur dengan angka-angka (Harapah, 2020).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Tegaltaman, Kecamatan Sukra, Kabupaten Indramayu, Provinsi Jawa Barat. Pemilihan lokasi penelitian ini sangat strategis karena memungkinkan peneliti untuk mengakses data yang diperlukan secara optimal. SDN 2 Tegaltaman dipilih sebagai lokasi penelitian karena sekolah ini representatif sebagai lingkungan pembelajaran sekolah dasar yang mencerminkan kondisi umum di daerah tersebut.

Objek penelitian ini adalah dampak penggunaan aplikasi Wordwall terhadap motivasi belajar siswa di SDN 2 Tegaltaman. Penelitian ini berfokus pada dinamika dan perubahan yang mungkin terjadi dalam tingkat motivasi belajar siswa sebagai hasil dari interaksi mereka dengan aplikasi Wordwall. Adapun subjek penelitian ini adalah siswa kelas 5 di SDN 2 Tegaltaman. Pemilihan subjek pada tingkat kelas ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak aplikasi Wordwall terhadap motivasi belajar siswa yang berada pada tahap pembelajaran yang krusial, di mana mereka tengah mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap berbagai materi pelajaran.

Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis sumber data yang digunakan, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer merupakan informasi yang diperoleh secara langsung dari subjek penelitian, mencakup observasi langsung di lapangan, hasil angket, serta dokumen-dokumen yang dihasilkan oleh subjek tersebut. Sementara itu, data sekunder merujuk pada informasi yang diperoleh dari sumber eksternal yang terkait dengan kasus penelitian. Sumber data sekunder meliputi dokumen-dokumen terkait, artefak, serta literatur yang relevan dengan topik penelitian.

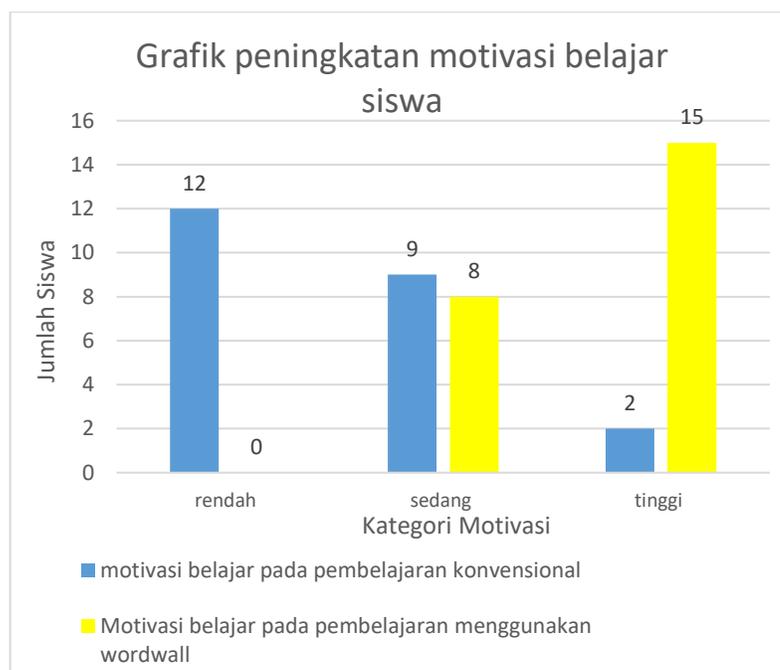
Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan meliputi Buku Panduan Penggunaan Aplikasi Wordwall, lembar observasi motivasi belajar siswa, dan lembar angket dampak penggunaan aplikasi Wordwall. Peran paling penting dalam metode observasi adalah pengamat (Amalia et al., 2023). Keterampilan pengamat menjadi faktor utama karena membutuhkan ketelitian dan kejelian dalam mengamati, merekam, serta menganalisis kejadian, gerakan, atau proses yang sedang diamati.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pedoman penggunaan aplikasi Wordwall dalam kegiatan pembelajaran telah disusun secara komprehensif untuk memastikan implementasi yang tepat dan efektif dalam proses belajar-mengajar. Dalam penelitian ini, pedoman tersebut digunakan oleh guru sebagai panduan dalam menerapkan Wordwall selama pembelajaran berlangsung. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru yang secara konsisten mengikuti pedoman tersebut mampu menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif dan dinamis, dengan partisipasi siswa yang lebih aktif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Penelitian ini mengungkapkan bahwa pedoman penggunaan aplikasi Wordwall memainkan peran penting dalam keberhasilan implementasi aplikasi ini dalam proses pembelajaran di SDN 2 Tegaltaman. Pedoman ini tidak hanya membantu guru dalam mengoptimalkan penggunaan fitur-fitur yang tersedia di Wordwall, tetapi juga memastikan bahwa aplikasi tersebut digunakan secara efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Wordwall secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN 2 Tegaltaman. Sebelum penerapan Wordwall, hasil observasi mengindikasikan bahwa motivasi belajar siswa berada pada tingkat yang rendah hingga sedang. Banyak siswa terlihat kurang antusias dalam mengikuti pelajaran, mudah bosan, dan sering kali tidak fokus pada materi yang disampaikan. Namun, setelah Wordwall diterapkan dalam proses pembelajaran, terjadi peningkatan motivasi yang signifikan. Siswa menjadi lebih aktif dalam berpartisipasi, baik dalam menjawab pertanyaan maupun dalam diskusi kelas. Mereka juga menunjukkan ketekunan yang lebih tinggi dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.

Peningkatan ini tampak pada beberapa aspek motivasi, seperti keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan guru, mengajukan pertanyaan, berpartisipasi dalam diskusi, dan ketekunan dalam mengerjakan tugas. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif atau kurang bersemangat dalam pembelajaran konvensional menunjukkan perubahan perilaku yang signifikan ketika aplikasi Wordwall digunakan. Mereka lebih sering berpartisipasi dalam diskusi, lebih berani mengajukan pertanyaan, dan lebih fokus dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Hal ini menunjukkan bahwa Wordwall tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga berperan sebagai pemicu motivasi belajar yang efektif.



**Gambar 1. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa**

Berdasarkan analisis terhadap angket yang telah dikumpulkan, terungkap bahwa penggunaan aplikasi Wordwall memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di SDN 2 Tegaltaman. Data dari angket menunjukkan bahwa mayoritas siswa kini berada dalam kategori motivasi tinggi setelah Wordwall diintegrasikan dalam proses pembelajaran. Selain peningkatan motivasi, siswa juga mengakui bahwa Wordwall membantu mereka memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Hal ini terlihat dari tanggapan positif terhadap pernyataan "Aplikasi Wordwall membantu saya memahami materi pelajaran dengan lebih baik."

Dampak lain yang diamati adalah peningkatan ketekunan siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Banyak siswa merasa lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas setelah aplikasi Wordwall diterapkan dalam pembelajaran. Hal ini mencerminkan bahwa Wordwall mampu mendorong siswa untuk lebih fokus dan berusaha keras dalam menyelesaikan tugas-tugas mereka, yang menjadi indikasi adanya peningkatan motivasi belajar.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap dampak penggunaan aplikasi Wordwall dalam pembelajaran, ditemukan adanya dampak positif dan negatif:

1. Dampak Positif Penggunaan Wordwall.
  - a. Peningkatan Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik

Motivasi intrinsik siswa mengalami peningkatan karena Wordwall menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik. Siswa merasa terdorong untuk belajar bukan karena paksaan, tetapi karena mereka menikmati proses belajar itu sendiri. Selain itu, motivasi ekstrinsik juga diperkuat melalui penghargaan dan umpan balik langsung yang diberikan oleh aplikasi ini. Penghargaan seperti poin, lencana, atau posisi di leaderboard memberikan dorongan tambahan bagi siswa untuk berusaha lebih keras.

- b. Peningkatan Keterlibatan Emosional dan Kognitif.

Wordwall tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga memperkuat keterlibatan emosional dan kognitif siswa dalam pembelajaran. Ketika siswa merasa

lebih terlibat secara emosional dengan materi pelajaran, mereka cenderung menjadi lebih fokus dan termotivasi untuk belajar. Dengan desainnya yang interaktif dan menarik, Wordwall berhasil menciptakan koneksi emosional ini. Siswa tidak lagi memandang pembelajaran sebagai tugas yang membebani, tetapi sebagai aktivitas yang menyenangkan, yang pada akhirnya meningkatkan keterlibatan kognitif mereka.

c. Lingkungan Belajar yang Lebih Dinamis dan Interaktif.

Penggunaan Wordwall juga mengubah dinamika kelas dengan menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif. Siswa menjadi lebih aktif dalam berpartisipasi dalam diskusi dan kegiatan kelas karena mereka merasa lebih terlibat dengan materi yang disajikan melalui aplikasi ini. Aktivitas yang dirancang di Wordwall sering kali melibatkan elemen kompetitif dan kolaboratif, yang mendorong siswa untuk bekerja sama dan saling mendukung dalam proses pembelajaran.

2. Dampak Negatif Penggunaan Wordwall.

a. Potensi Ketergantungan pada Teknologi.

Salah satu dampak negatif yang paling menonjol adalah potensi ketergantungan siswa pada teknologi. Ketergantungan ini dapat mempengaruhi kemampuan siswa untuk belajar secara mandiri dan memecahkan masalah tanpa bantuan teknologi. Ketika siswa menjadi terlalu bergantung pada aplikasi seperti Wordwall, mereka mungkin mengalami kesulitan jika harus kembali ke metode pembelajaran konvensional yang lebih mengandalkan interaksi langsung dan pemikiran kritis tanpa dukungan teknologi.

b. Pengabaian Terhadap Pembelajaran Mendalam.

Dalam beberapa kasus, penggunaan Wordwall yang berlebihan dapat menyebabkan pengabaian terhadap pembelajaran yang mendalam dan reflektif. Karena aplikasi ini cenderung mendorong pembelajaran yang cepat dan responsif, terdapat risiko bahwa siswa hanya fokus pada penguasaan keterampilan dasar dan mengabaikan pemahaman mendalam atau analisis kritis terhadap materi yang diajarkan. Siswa mungkin merasa tergesa-gesa untuk menyelesaikan tugas atau mencapai target tanpa benar-benar merenungkan apa yang telah mereka pelajari atau bagaimana konsep-konsep tersebut saling terkait.

c. Masalah Teknis dan Keterbatasan Akses.

Masalah teknis seperti gangguan akses internet, perangkat yang tidak memadai, atau kendala teknis lainnya juga dapat menjadi hambatan dalam penggunaan Wordwall. Siswa yang tidak memiliki akses yang memadai ke teknologi atau internet mungkin merasa tertinggal dibandingkan dengan teman-teman mereka yang memiliki fasilitas yang lebih baik. Hal ini dapat menciptakan kesenjangan digital di dalam kelas, di mana siswa dengan akses terbatas mengalami kesulitan dalam mengikuti pelajaran dan merasa terisolasi dari aktivitas pembelajaran yang dilakukan secara digital. Selain itu, masalah teknis dapat mengganggu alur pembelajaran, menyebabkan frustrasi pada siswa, dan mengurangi minat mereka terhadap materi pelajaran.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai dampak penggunaan aplikasi Wordwall terhadap motivasi belajar siswa di SDN 2 Tegaltaman, beberapa kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Pedoman Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Kegiatan Pembelajaran

Pedoman penggunaan aplikasi Wordwall yang dirancang dalam penelitian ini terbukti sangat efektif dalam mengoptimalkan proses pembelajaran. Pedoman ini memberikan panduan yang jelas bagi guru dalam memilih, mengisi, dan menggunakan template Wordwall sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan adanya pedoman ini, guru dapat mengintegrasikan aplikasi Wordwall secara lebih terstruktur dan efisien, yang pada akhirnya meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

2. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dengan Penggunaan Aplikasi Wordwall.

Penggunaan aplikasi Wordwall secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Elemen gamifikasi yang terdapat dalam Wordwall, seperti kuis interaktif dan tantangan, berhasil merangsang motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa. Motivasi yang tinggi ini tidak hanya mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif, tetapi juga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

3. Dampak Penggunaan Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar Siswa.

Dampak positif yang dihasilkan dari penggunaan Wordwall mencakup peningkatan partisipasi aktif, pemahaman yang lebih baik terhadap materi, serta keterlibatan emosional dan kognitif siswa. Namun, penelitian ini juga mengungkap beberapa dampak negatif, seperti potensi ketergantungan pada teknologi dan distraksi dari elemen permainan yang dapat mengurangi fokus pada materi pelajaran. Meskipun demikian, secara keseluruhan, Wordwall memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan motivasi dan kualitas pembelajaran siswa di SDN 2 Tegaltaman.

Berdasarkan kesimpulan yang telah disampaikan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut dalam penggunaan aplikasi Wordwall dalam kegiatan pembelajaran:

1. Pengembangan pedoman yang lebih terperinci.

Disarankan agar pedoman penggunaan aplikasi Wordwall diperluas dengan mencakup lebih banyak contoh praktis dan strategi untuk mengatasi potensi hambatan, seperti ketergantungan pada teknologi. Langkah ini akan membantu guru dalam memaksimalkan manfaat dari aplikasi ini, sambil meminimalkan dampak negatif yang mungkin timbul.

2. Pelatihan guru tentang penggunaan aplikasi wordwall.

Agar penggunaan Wordwall dapat lebih efektif, perlu diadakan pelatihan khusus bagi guru mengenai cara mengintegrasikan aplikasi ini ke dalam rencana pembelajaran mereka. Pelatihan ini harus mencakup teknik-teknik untuk mempertahankan fokus siswa pada materi pelajaran, meskipun menggunakan media berbasis permainan.

3. Monitoring dan evaluasi berkelanjutan.

Disarankan untuk melakukan monitoring dan evaluasi secara berkala terhadap penggunaan aplikasi Wordwall di kelas. Evaluasi ini penting untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang mungkin muncul serta menemukan solusi yang tepat. Dengan demikian, aplikasi ini dapat terus disesuaikan dan diperbaiki sesuai dengan kebutuhan siswa serta dinamika pembelajaran di lapangan.

## DAFTAR REFERENSI

- Afiyanti, Y. (2008). VALIDITAS DAN RELIABILITAS DALAM PENELITIAN KUALITATIF. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 12(2), 137–141.
- Agustin, F., Afifah, N. K., Mutiara, N., & Prihantini. (2024). TINJAUAN MENDALAM

- TERHADAP HAKIKAT PENDIDIKAN : MENYELUSURI ESENSI, TANTANGAN, DAN TRANSFORMASI. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(1), 94–105. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i1>.
- Amalia, A. N., Suyono, & Arthur, R. (2023). *Penyusunan Instrumen Penelitian: Konsep, Teknik, Uji Validitas, Uji Reabilitas, dan Contoh Instrumen Penelitian* (S. Supriyadi (ed.); 1st ed.). PT Nasya Expanding Management.
- Andeka, W., Darniyanti, Y., & Saputra, A. (2021). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Sdn 04 Sitiung. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 1(2), 193–205. <https://doi.org/10.36841/consilium.v1i2.1179>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan Wordwall Game Quis berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324–332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Barlian, E. (2016). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF DAN KUANTITATIF*.
- Dotutinggi, M., Zees, A., & Rahmat, A. (2023). Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Pada Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Siswa di Sekolah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: DIKMAS*, 03(2), 363–368. <https://doi.org/10.37905/dikmas.3.2.354-368.2023>
- 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>
- Harapah, N. (2020). *PENELITIAN KUALITATIF*. Wal ashri Publishing.
- Hidayati, R., Triyanto, M., Sulastri, A., & Husni, M. (2022). Faktor Penyebab Menurunnya Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Peresak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1153–1160. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3223>
- Juliya, M., & Herlambang, Y. T. (2021). Analisis Problematika Pembelajaran Daring dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Genta Mulia*, XII(1), 281–294. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2444494>
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(5), 2854–2860. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>
- Nurmala, D. A., Tripalupi, L. E., & Suharsono, N. (2014). Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Ekonomi*, 4(1), 4.
- Pradana, W. Y., & Nasution, M. I. P. (2023). Penggunaan Teknologi Dalam Pendidikan Tantangan Guru Pada Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 1(1), 999–1015. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/3055>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 7911–7915. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar*, November, 289–302.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian*

Masyarakat Berkemajuan, 4(2), 195. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>

Suharni, S. (2021). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 172–184. <https://doi.org/10.31316/g.couns.v6i1.2198>