

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam dua dekade terakhir telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Proses belajar mengajar kini tidak lagi terbatas pada ruang kelas, melainkan memanfaatkan perangkat digital, jaringan internet, dan media interaktif yang memungkinkan siswa belajar secara fleksibel dan menyenangkan (Anwar, 2024). Pendidikan abad ke-21 menuntut sistem pembelajaran yang mampu menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, kreatif, serta literasi digital sebagai bekal menghadapi era Society 5.0 (Suyanto, 2022). Namun, pada praktiknya, di banyak sekolah dasar pembelajaran masih didominasi metode konvensional, seperti ceramah dan hafalan, yang membuat siswa cenderung pasif dan kurang tertarik dalam mengikuti pelajaran.

Penggunaan media digital seperti *Wordwall* dapat membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif. *Wordwall* merupakan platform pembelajaran interaktif yang menyediakan berbagai jenis kuis, permainan edukatif, dan latihan soal berbasis digital yang dapat diakses melalui perangkat komputer maupun ponsel pintar. Media ini memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain (*learning by playing*), yang secara tidak langsung dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan kognitif siswa di kelas. Integrasi teknologi dalam pembelajaran juga

berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pendidikan (Anwar, 2024). Teknologi memberikan fleksibilitas dalam proses belajar mengajar, baik dari segi waktu, tempat, maupun metode. Melalui teknologi, pembelajaran tidak lagi terbatas pada ruang kelas fisik. Siswa dapat belajar dari mana saja dan kapan saja dengan memanfaatkan platform digital yang menyediakan materi pembelajaran, video interaktif, simulasi, forum diskusi, dan lain sebagainya. Penggunaan teknologi pendidikan dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran dan memungkinkan personalisasi belajar sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, dalam pendidikan abad ke-21, model pembelajaran harus mampu menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, kreatif, dan kemampuan literasi digital (Suyanto, 2022).

Model pembelajaran yang menggabungkan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) dengan media interaktif menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam menghadapi tantangan tersebut. Dalam model ini, siswa diajak untuk memecahkan masalah nyata secara kelompok, sehingga mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*), termasuk kemampuan berpikir kritis dan kemandirian belajar (Collins, 2014).

Pada era *Society 5.0*, yang pertama kali diperkenalkan oleh pemerintah Jepang, merupakan konsep masyarakat yang mengintegrasikan teknologi canggih seperti kecerdasan buatan (AI), *Internet of Things* (IoT), dan big data untuk meningkatkan kualitas hidup manusia. Konsep ini menekankan pada penciptaan masyarakat yang berpusat pada manusia, di mana kemajuan ekonomi dan

penyelesaian masalah sosial berjalan seiring melalui integrasi tinggi antara ruang siber dan fisik (*Cabinet Office, Government of Japan, 2016*).

Dalam dunia pendidikan pada era *Society 5.0* menuntut sistem pembelajaran yang mampu mempersiapkan siswa menghadapi tantangan global dengan keterampilan yang relevan. Hal ini mencakup kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital. Pendidikan harus bertransformasi untuk mengembangkan kompetensi-kompetensi tersebut, sehingga siswa dapat beradaptasi dengan perubahan cepat di era digital. Saat ini sendiri di Indonesia, tujuan pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Namun, implementasi pendidikan yang sesuai dengan era *Society 5.0* menghadapi berbagai tantangan. Salah satunya adalah kesenjangan digital yang masih terjadi di berbagai daerah, termasuk keterbatasan akses terhadap teknologi dan infrastruktur yang memadai. Selain itu, masih terdapat kekurangan dalam pengembangan kurikulum yang mampu mengintegrasikan teknologi dan pembelajaran berbasis kompetensi (Purnomo & Herwin, 2021).

Untuk mengatasi tantangan tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan adaptif. Model pembelajaran berbasis masalah (*Problem-Based Learning/PBL*) yang didukung oleh media interaktif seperti *Wordwall* dapat menjadi solusi efektif. PBL mendorong siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, dan memecahkan

masalah secara kolaboratif. Sementara itu, penggunaan media interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Zukhri & Anwar, 2024).

Model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) merupakan pendekatan yang menekankan pada pemecahan masalah nyata sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kemandirian belajar siswa. Dalam PBL, siswa didorong untuk mengidentifikasi masalah, mencari informasi, dan merumuskan solusi secara mandiri atau kelompok. Pendekatan ini bertujuan untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Barrows & Tamblyn, 1980). Integrasi media interaktif seperti *Wordwall* dalam PBL dapat meningkatkan keterlibatan siswa melalui aktivitas yang menarik dan interaktif. *Wordwall* menyediakan berbagai template permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran, sehingga memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Penggunaan media ini dalam PBL diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kemandirian belajar.

Penelitian oleh Putri et al. menunjukkan bahwa penerapan PBL dengan pendekatan gamifikasi menggunakan platform *Wordwall* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam memahami konsep-konsep IPA, khususnya materi sistem pencernaan. Model PBL memberi peserta didik peluang untuk berpartisipasi secara aktif menyelesaikan masalah kontekstual yang autentik, sementara gamifikasi melalui *Wordwall* menciptakan pengalaman pembelajaran

yang menarik dan menyenangkan (Putri, *et al.*, 2024). Hal ini sesuai dengan penelitian Fajriani *et al.* yang menyatakan bahwa penggunaan *Wordwall* telah terbukti meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik (Fajriani, *et al.*, 2023).

Dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN), peranannya sangat penting dalam membentuk karakter, identitas nasional, serta sikap demokratis siswa sejak dini. Tujuan pembelajaran PKN adalah menumbuhkan warga negara yang cerdas, bertanggung jawab, serta partisipatif sesuai dengan nilai-nilai kebangsaan dan demokrasi (Susanti, 2022). Idealnya, pembelajaran PKN tidak hanya menekankan aspek pengetahuan, tetapi juga harus mengajarkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan berargumentasi, serta keterlibatan aktif dalam memecahkan permasalahan sosial. Namun, kenyataannya, banyak penelitian menunjukkan bahwa PKN di sekolah dasar masih sering diajarkan secara teoritis dengan pendekatan hafalan (Purwanti & Yuliani, 2021). Hal ini menyebabkan siswa kurang memahami nilai-nilai kewarganegaraan secara mendalam dan sulit mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil observasi awal peneliti di beberapa sekolah dasar Gugus III Kecamatan Selemadeg menunjukkan bahwa pembelajaran PKN masih berfokus pada metode ceramah dan latihan soal. Siswa cenderung mendengarkan tanpa banyak berpartisipasi, sehingga keterampilan berpikir kritis mereka belum berkembang optimal. Dari wawancara dengan guru, diketahui pula bahwa sebagian besar siswa masih kesulitan dalam menganalisis kasus sosial sederhana, serta kurang mampu mengemukakan pendapat secara logis. Selain itu, penggunaan

media digital atau interaktif seperti *Wordwall* hampir tidak ditemukan, padahal media ini terbukti dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Zukhri & Anwar, 2024).

Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan pembelajaran PKN abad ke-21 dengan praktik pembelajaran yang berlangsung di lapangan. Di sinilah muncul urgensi untuk menghadirkan pendekatan pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus menumbuhkan keterampilan berpikir kritis. Salah satu pendekatan yang dinilai relevan adalah *Problem Based Learning* (PBL). Model ini mengajak siswa memecahkan masalah nyata, sehingga mereka terlibat aktif dalam proses belajar, mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, serta belajar bekerja sama dalam kelompok (Barrows & Tamblyn, 1980). PBL juga sejalan dengan kebutuhan kemandirian belajar, karena siswa dituntut mengatur strategi, mencari informasi, dan mengevaluasi solusi secara mandiri (Zimmerman, 2002).

Keunggulan PBL semakin optimal ketika dipadukan dengan media interaktif seperti *Wordwall*. Media ini memungkinkan pembelajaran berlangsung lebih menyenangkan melalui kuis, permainan edukatif, dan latihan soal berbasis digital. Kombinasi PBL dan *Wordwall* terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan kognitif, serta keterampilan berpikir kritis siswa (Putri *et al.*, 2024; Fajriani *et al.*, 2023). Dengan demikian, penerapan PBL berbasis *Wordwall* pada pembelajaran PKN sangat potensial untuk menjawab permasalahan rendahnya keterlibatan siswa dan keterampilan berpikir kritis di sekolah dasar, khususnya di wilayah pedesaan yang selama ini jarang menjadi fokus penelitian.

Selain itu, berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan esensial yang diperlukan untuk menyaring informasi secara objektif, mengevaluasi argumen secara logis, serta membuat keputusan yang tepat dan bijaksana. Dalam pendidikan, berpikir kritis didefinisikan sebagai kemampuan siswa dalam menganalisis, menginterpretasi, dan mengevaluasi informasi untuk menghasilkan pemahaman atau solusi yang bermakna (Facione, 2015). Berpikir kritis melibatkan kemampuan mengklarifikasi, menyimpulkan, menjelaskan, dan mengatur gagasan secara sistematis. Hal ini sangat penting dalam menghadapi tantangan era informasi di mana banjir data dan berita hoaks menjadi persoalan serius (Ennis, 2011). Dalam pembelajaran, berpikir kritis dapat ditumbuhkan melalui pendekatan yang memberi ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi, mempertanyakan, dan berdiskusi tentang suatu permasalahan nyata. Model pembelajaran seperti *Problem-Based Learning* (PBL) terbukti efektif dalam menumbuhkan keterampilan ini karena siswa dihadapkan langsung pada situasi nyata yang membutuhkan analisis dan solusi (Hmelo-Silver, 2004).

Selain berpikir kritis, kemandirian belajar juga menjadi kompetensi penting yang perlu dikembangkan di era modern. Kemandirian belajar atau *Self-Regulated Learning* adalah kemampuan siswa untuk mengatur tujuan belajar, memantau kemajuan, memilih strategi belajar yang efektif, dan melakukan evaluasi diri terhadap proses serta hasil belajarnya (Zimmerman, 2002). Siswa yang memiliki kemandirian belajar mampu belajar tanpa selalu bergantung pada arahan guru. Mereka mampu menetapkan prioritas, mengelola waktu, dan memotivasi diri

sendiri untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kemandirian ini penting tidak hanya untuk sukses di dunia pendidikan formal, tetapi juga dalam proses belajar mengajar sepanjang hayat (*lifelong learning*), yang menjadi prinsip utama dalam pendidikan era *Society 5.0* (OECD, 2018). Kemandirian belajar sangat erat kaitannya dengan metakognisi, yaitu kemampuan untuk menyadari dan mengontrol proses berpikir dan belajar sendiri. Siswa yang metakognitif mampu mengenali kekuatan dan kelemahan dirinya dalam belajar, dan secara aktif mencari cara untuk meningkatkan performa belajarnya.

Gap penelitian yang muncul adalah minimnya studi yang mengkaji secara khusus penerapan model PBL berbasis media *Wordwall* dalam pembelajaran PKN di sekolah dasar, khususnya pada sekolah-sekolah kecil di wilayah pedesaan dengan keterbatasan fasilitas dan jumlah siswa. Penelitian-penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada penerapan PBL di lingkungan sekolah kota atau dengan dukungan sarana yang lebih memadai, sehingga belum menggambarkan secara utuh efektivitas pendekatan ini dalam konteks sekolah dengan keterbatasan seperti di Gugus III Kecamatan Selemadeg.

Penelitian empiris menunjukkan adanya kesenjangan kemampuan literasi teknologi informasi dan komunikasi (ICT) antara siswa sekolah dasar di daerah pedesaan dan perkotaan, yang relevan dengan konteks penggunaan media digital dalam pembelajaran. Misalnya, studi besar terhadap 10.082 siswa menemukan bahwa siswa di daerah pedesaan memiliki kompetensi ICT (*ICT literacy*), daya tahan belajar (*resilience*), dan efikasi diri dalam pembelajaran daring (*online learning self-efficacy*) secara signifikan lebih rendah dibandingkan siswa di daerah

urban ($p < .01$). Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan digital siswa berkontribusi pada efektivitas pembelajaran digital, dan bahwa keterbatasan literasi digital secara nyata lebih dirasakan oleh siswa di daerah yang kurang terlayani sarana teknologi (Li et al., 2022). Temuan seperti ini menggambarkan bahwa sekolah dasar di daerah pedesaan termasuk yang berada dalam Gugus III Kecamatan Selemadeg mungkin menghadapi tantangan serupa dalam integrasi media digital pembelajaran, sehingga studi tentang efektivitas PBL berbasis *Wordwall* dalam konteks tersebut menjadi penting.

Selain itu, kesenjangan akses, infrastruktur, dan kompetensi digital antara sekolah di daerah tertinggal dan sekolah di pusat kota masih signifikan, terutama di wilayah 3T (tertinggal, terdepan, terluar). Faktor-faktor seperti akses internet tidak stabil, jumlah perangkat digital yang kurang, serta rendahnya keterampilan digital guru dan siswa menjadi hambatan serius dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi (Farhatin, 2025). Kondisi ini mempertegas bahwa banyak sekolah di daerah pedesaan belum mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran digital secara konsisten, yang membuka ruang penelitian untuk mengevaluasi efektivitas media interaktif seperti *Wordwall* dalam meningkatkan keterlibatan dan keterampilan berpikir siswa di konteks nyata sekolah dasar pedesaan. Dengan demikian, gap penelitian minimnya studi pada penerapan PBL berbasis *Wordwall* di sekolah dasar pedesaan dengan keterbatasan sarana memiliki relevansi empiris yang kuat dan mendesak untuk diteliti lebih mendalam.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya akan memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara akademik, tetapi juga memberikan dampak terhadap pengembangan karakter dan keterampilan belajar yang lebih mandiri. Temuan dari penelitian ini nantinya diharapkan dapat menjadi masukan yang bermanfaat bagi sekolah, guru, dan pemangku kepentingan pendidikan lainnya dalam merancang pembelajaran yang inovatif, adaptif, dan relevan dengan kebutuhan zaman.

Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan sebagai upaya mengeksplorasi dan mengevaluasi pengaruh dari model PBL berbasis media interaktif *Wordwall* terhadap pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kemandirian belajar siswa kelas IV. Selain sebagai kontribusi akademik, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan praktis bagi guru dan sekolah dalam merancang pembelajaran PKN yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan dan kondisi nyata di lapangan.

Maka berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas peneliti tertarik melakukan penelitian ini lebih mendalam dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbasis Media Interaktif *Wordwall* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kemandirian Belajar Mata Pelajaran PKN Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) di empat sekolah dasar Gugus III Kecamatan Selemadeg masih belum optimal. Guru belum konsisten menggunakan model tersebut dalam setiap pertemuan, sehingga pembelajaran cenderung masih didominasi metode konvensional seperti ceramah dan penugasan individu.
2. Rendahnya konsistensi penerapan PBL berdampak pada kurangnya antusiasme belajar siswa serta belum berkembangnya kemampuan berpikir kritis dan kemandirian belajar. Kondisi ini semakin diperkuat dengan karakteristik sekolah dasar di wilayah perdesaan yang memiliki jumlah siswa relatif sedikit (rata-rata di bawah 10 siswa per kelas).
3. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif seperti *Wordwall* belum diintegrasikan secara maksimal dalam proses pembelajaran. Padahal, media tersebut berpotensi menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, serta mendukung penerapan PBL melalui permainan edukatif yang interaktif.
4. Kondisi tersebut menimbulkan adanya research gap yang penting untuk diteliti, sehingga diperlukan kajian empiris mengenai pengaruh penerapan model PBL berbasis media *Wordwall* terhadap kemampuan berpikir kritis dan kemandirian belajar siswa kelas IV di sekolah dasar Gugus III Kecamatan Selemadeg.

1.3 Pembatasan Masalah

Supaya permasalahan di dalam penelitian ini tidak melebar kemana-mana maka penelitian ini dibatasi supaya lebih terarah dan mendalam, maka ruang lingkup permasalahan dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Penelitian difokuskan pada penerapan model *Problem-Based Learning* (PBL) berbasis media interaktif *Wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN).
2. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas IV di empat sekolah dasar yang tergabung dalam Gugus III Kecamatan Selemadeg.
3. Fokus penelitian adalah untuk mengkaji pengaruh model PBL berbasis *Wordwall* terhadap kemampuan berpikir kritis dan kemandirian belajar siswa.
4. Penelitian ini tidak membahas pengaruh model PBL terhadap mata pelajaran lainnya, jenjang kelas lain, ataupun penggunaan media pembelajaran selain *Wordwall*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh model PBL berbasis media interaktif *Wordwall* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV dalam pembelajaran PKN di SDN yang tergabung dalam Gugus III Kecamatan Selemadeg?
2. Bagaimana pengaruh model PBL berbasis media interaktif *Wordwall* terhadap kemandirian belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran PKN di SDN yang tergabung dalam Gugus III Kecamatan Selemadeg?
3. Bagaimana pengaruh model PBL berbasis media interaktif *Wordwall* terhadap kemampuan berpikir kritis dan kemandirian belajar siswa kelas IV dalam

pembelajaran PKN di SDN yang tergabung dalam Gugus III Kecamatan Selemadeg secara simultan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah peneliti uraikan sebelumnya, maka didapati tujuan dalam penyusunan tesis ini ialah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh model PBL berbasis media interaktif *Wordwall* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV dalam pembelajaran PKN di SDN yang tergabung dalam Gugus III Kecamatan Selemadeg.
2. Untuk mengetahui pengaruh model PBL berbasis media interaktif *Wordwall* terhadap kemandirian belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran PKN di SDN yang tergabung dalam Gugus III Kecamatan Selemadeg.
3. Untuk mengetahui pengaruh model PBL berbasis media interaktif *Wordwall* terhadap kemampuan berpikir kritis dan kemandirian belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran PKN di SDN yang tergabung dalam Gugus III Kecamatan Selemadeg secara simultan.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran, khususnya dalam mengintegrasikan model *Problem-Based Learning* (PBL) dengan media interaktif *Wordwall*. Penelitian ini juga dapat menjadi referensi ilmiah bagi pengembangan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kemandirian belajar

siswa sekolah dasar, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN).

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan dapat memberikan manfaat praktis bagi berbagai pihak, antara lain:

1. Bagi Guru

Bagi guru, penelitian ini dapat menjadi referensi sekaligus alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dalam pembelajaran PKN. Guru dapat memanfaatkan model *Problem-Based Learning* (PBL) yang dipadukan dengan media *Wordwall* untuk menciptakan proses belajar yang lebih interaktif, terstruktur, dan mendorong siswa agar lebih aktif serta mandiri dalam belajar. Selain itu, guru juga akan memperoleh wawasan mengenai berbagai jenis aktivitas yang dapat dikembangkan melalui *Wordwall*, sehingga mereka dapat memilih bentuk media yang paling sesuai dengan kebutuhan materi dan karakteristik peserta didik di kelasnya.

2. Bagi Siswa

Bagi siswa, penelitian ini memberikan pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan menyenangkan. Dengan pendekatan PBL yang menekankan pada pemecahan masalah serta penggunaan *Wordwall* yang bersifat interaktif, siswa akan lebih mudah mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kemandirian dalam belajar. Penggunaan media ini juga membantu siswa dalam memahami materi pelajaran secara lebih visual dan kontekstual, karena

Wordwall menyediakan beragam bentuk latihan seperti kuis, teka-teki kata, dan permainan edukatif yang dirancang sesuai kebutuhan pembelajaran.

3. Bagi Peneliti Lain

Sementara itu, bagi peneliti lain, hasil dari penelitian ini dapat menjadi rujukan dalam mengembangkan penelitian serupa, baik yang berkaitan dengan model PBL, media interaktif, maupun penguatan kompetensi siswa dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. Penelitian ini juga membuka peluang eksplorasi lebih lanjut mengenai efektivitas penggunaan *Wordwall* dalam berbagai mata pelajaran lain atau di jenjang pendidikan yang berbeda. Dengan demikian, penelitian ini berperan sebagai kontribusi awal dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih luas dan relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

