

MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *QUICK ON THE DRAW* BERBANTUAN *WORDWALL*

Kisshella¹, Yulliana FH^{2*}

^{1,2} Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas Sriwijaya

E-mail: kisshella99@gmail.com¹⁾

yulianafh@fkip.unsri.ac.id²⁾

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa akibat dominasi metode konvensional dalam proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas melalui model pembelajaran *quick on the draw* berbantuan *wordwall*. Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Eksperimental Design* dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Indralaya Utara yang berjumlah 94 orang, dan sampel yang digunakan berjumlah 33 siswa dari kelas X.3 yang dipilih menggunakan teknik *cluster random sampling*. Instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar dan lembar observasi. Teknik analisis data meliputi uji normalitas menggunakan *Chi Kuadrat* dan uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada motivasi belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran tersebut. Hal ini dibuktikan dengan hasil *uji paired sample t-test* yang menunjukkan nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} ($5,198 \geq 1,699$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *quick on the draw* berbantuan *wordwall* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa khususnya pada indikator ulet dalam menghadapi kesulitan dan antusias dalam belajar.

Kata kunci: model pembelajaran; motivasi belajar; *quick on the draw*; *wordwall*.

Abstract

This study was motivated by the low learning motivation of students due to the dominance of conventional teaching methods in the learning process. The aim of this research is to determine the improvement in students' learning motivation through the implementation of the quick on the draw learning model assisted by wordwall. This study employed a quasi-experimental method with a one-group pretest-posttest design. The population consisted of all 10th-grade students at SMA Negeri 2 Indralaya Utara, totaling 94 students, with a sample of 33 students from class X.3 selected using cluster random sampling. The research instruments used were a learning motivation questionnaire and an observation sheet. Data analysis techniques included a normality test using Chi-Square and a hypothesis test using the paired sample t-test. The results showed a significant increase in students' learning motivation after the implementation of the learning model, as indicated by the t-count value being greater than the t-table ($5.198 \geq 1.699$). Therefore, it can be concluded that the implementation of the quick on the draw learning model assisted by wordwall has a significant effect on increasing students' learning motivation, especially in the indicators of perseverance in facing difficulties and enthusiasm for learning.

Keywords: learning model; learning motivation; *quick on the draw*; *wordwall*.



This is an open access article under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara guru dan siswa yang bertujuan untuk mengembangkan aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik. Dalam proses ini, siswa dituntut untuk aktif dalam mengolah informasi dan mengaplikasikan pengetahuan melalui berbagai kegiatan yang menantang dan sesuai dengan konteks kehidupan. Hal ini sejalan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21 yang menekankan pentingnya pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, serta

DOI: <https://doi.org/10.24127/jp>

kerja sama, sebagai bekal dalam menghadapi tantangan dunia yang semakin dinamis dan kompleks (Yuliana dkk., 2024).

Berbagai model pembelajaran telah dikembangkan untuk mendukung ketercapaian tujuan tersebut, termasuk model pembelajaran yang menstimulasi aktivitas dan kolaborasi siswa secara optimal. Menurut Mirdad (2020), model pembelajaran adalah panduan yang membantu guru dalam merancang seluruh aspek pembelajaran, mulai dari persiapan hingga evaluasi, dengan tujuan mengoptimalkan hasil belajar. Salah satu model yang relevan dan efektif untuk mengembangkan keterampilan tersebut adalah model pembelajaran *quick on the draw*. Model ini menekankan pada kerja sama antar siswa dalam mencari, menjawab, serta melaporkan informasi secara cepat dan akurat melalui kartu soal, sehingga dapat meningkatkan keterampilan berpikir cepat, kolaborasi, dan komunikasi (Marsudi, 2024).

Perkembangan teknologi memberikan peluang untuk mengadaptasi media pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. *Wordwall* merupakan salah satu platform digital yang dapat mendukung model *quick on the draw* dengan menyediakan berbagai aktivitas pembelajaran interaktif seperti kuis dan permainan yang dapat diakses secara online. Menurut Purnamasari dkk. (2022), penggunaan *wordwall* dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa karena media ini memfasilitasi gaya belajar yang aktif dan menyenangkan. Selain itu, Sadikin & Hakim (2019) menyatakan bahwa teknologi membantu siswa memperoleh informasi secara luas dan guru harus mampu memanfaatkan teknologi tersebut untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif. Hal ini juga diperkuat oleh Nurfadhillah dkk. (2021) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan ketertarikan siswa dan mengurangi rasa bosan selama pembelajaran. Integrasi teknologi dalam pembelajaran terbukti dapat mendorong pengalaman belajar yang lebih bermakna, karena siswa lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran yang melibatkan aspek visual, audio, dan interaktivitas (Iskandar dkk., 2023). Selain itu, media digital seperti *Wordwall* juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara fleksibel dan kreatif (Annisaul Mutmainnah & Refiona Andika, 2024). Hal ini didukung pula oleh Nur'aeni & Hasanudin (2023) yang menemukan bahwa siswa menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang signifikan saat media pembelajaran digital digunakan dalam model pembelajaran kooperatif.

Hasil wawancara dengan guru ekonomi di SMA Negeri 2 Indralaya Utara menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan diskusi. Pendekatan ini cenderung membuat suasana kelas menjadi kurang interaktif dan menurunkan motivasi belajar siswa. Menurut Fauziah & Sahlani (2023) motivasi belajar siswa dapat meningkat secara signifikan apabila guru menggunakan model pembelajaran yang aktif, efektif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Hal ini sejalan dengan pendapat Idhar & Ilyas (2025) yang menyatakan bahwa integrasi media digital dalam pembelajaran dapat membangkitkan minat dan meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Selain itu, menurut Zohrah & Umarella (2023), penggunaan model pembelajaran berbasis aktivitas mendorong siswa untuk lebih terlibat dan termotivasi dalam memahami materi pelajaran. Sementara itu, penggunaan media digital serta penerapan model pembelajaran *quick on the draw* berbantuan *wordwall* belum pernah dilakukan di sekolah tersebut, sehingga menimbulkan kebutuhan untuk melakukan inovasi pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan dan semangat belajar siswa (Permana & Kasrیمان, 2022).

DOI: <https://doi.org/10.24127/jp>

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model *quick on the draw* memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. (Marsudi, 2024) menemukan bahwa model pembelajaran kooperatif *quick on the draw* meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran IPS di SMP Al-Hasra Depok. Selain itu, Fahrizal (2023) menyatakan bahwa penerapan model ini berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa dalam materi teks laporan hasil observasi. Namun, penelitian-penelitian tersebut belum mengintegrasikan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *wordwall*. Hal ini menjadi gap atau kekosongan penelitian yang menjadi alasan pentingnya penelitian ini dilakukan sebagai upaya inovasi pembelajaran di era teknologi saat ini.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *quick on the draw* berbantuan *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 2 Indralaya Utara. Diharapkan melalui penerapan model pembelajaran ini dengan dukungan media digital, motivasi belajar siswa dapat meningkat sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui model pembelajaran *quick on the draw* berbantuan *wordwall*. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu hanya menggunakan satu kelompok eksperimen dan membandingkan hasil sebelum dan sesudah perlakuan. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Indralaya Utara dengan populasi seluruh peserta didik kelas X yang berjumlah 94 orang dan sampel penelitian sebanyak 33 peserta didik kelas X.3 yang dipilih menggunakan teknik *cluster random sampling* melalui undian acak seluruh kelas X. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah “Lembaga Keuangan Bukan Bank”. Perlakuan yang diberikan kepada kelas eksperimen adalah penerapan model *quick on the draw* berbantuan *wordwall* dengan fitur *speaking cards* dan *open the box* dalam proses pembelajaran.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket motivasi belajar dan lembar observasi. Angket yang digunakan merupakan angket tertutup berdasarkan skala Likert dan telah divalidasi oleh ahli, yaitu Ibu Dewi Pratita, S.Pd., M.Pd. Setelah divalidasi, angket diujicobakan kepada peserta didik di luar sampel, dan dari 60 item pernyataan yang diuji, sebanyak 43 item dinyatakan valid dan digunakan dalam penelitian. Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket *pretest* dan *posttest*, serta observasi terhadap pelaksanaan model pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mencatat keterlaksanaan model pembelajaran oleh guru dan keterlibatan aktif peserta didik selama proses berlangsung.

Selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis dengan uji normalitas *Chi Kuadrat* untuk melihat apakah data berdistribusi normal atau tidak. Adapun rumus uji normalitas yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e} \dots \dots \dots (1)$$

Selanjutnya, membandingkan X^2_{hitung} dengan X^2_{tabel} dk = k-1. Dengan kategori pengujian sebagai berikut:

Jika $X^2_{hitung} \geq X^2_{tabel}$ artinya distribusi data tidak normal.

DOI: <https://doi.org/10.24127/jp>

Jika $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$ artinya distribusi data normal.

(Fitri dkk., 2023)

Setelah data *pretest* dan *posttest* dilakukan uji prasyarat, selanjutnya dilakukan uji hipotetis menggunakan *paired sample t-test* dengan rumus sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{D}}{\frac{SD}{\sqrt{n}}} \dots \dots \dots (2)$$

Kemudian untuk menginterpretasikan uji t-test terlebih dahulu harus ditentukan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $df = n - 1$, kemudian dibandingkan dengan t_{hitung} dengan t_{tabel} . Dengan ketentuan penarikan kesimpulan sebagai berikut:

Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_0 diterima

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_0 ditolak

(Nuryadi dkk., 2017)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Motivasi belajar peserta didik kelas X di SMA Negeri 2 Indralaya Utara diketahui melalui penyebaran angket yang dilakukan oleh peneliti selama proses penelitian. Data angket diambil dua kali, yaitu pada sesi *pretest* dan *posttest*, yang bertujuan untuk mengetahui kecenderungan peningkatan motivasi belajar peserta didik sebelum dan setelah perlakuan diberikan. Angket pada sesi *pretest* dibagikan pada tanggal 22 April 2025 sebelum perlakuan diberikan, sedangkan angket *posttest* dibagikan pada tanggal 6 Mei 2025 setelah peserta didik menerima perlakuan. Data yang diperoleh kemudian diolah sehingga diperoleh hasil angket *pretest* dan *posttest* sebagai berikut.

Diagram 1. Rata-Rata Perolehan Skor Angket Motivasi Belajar

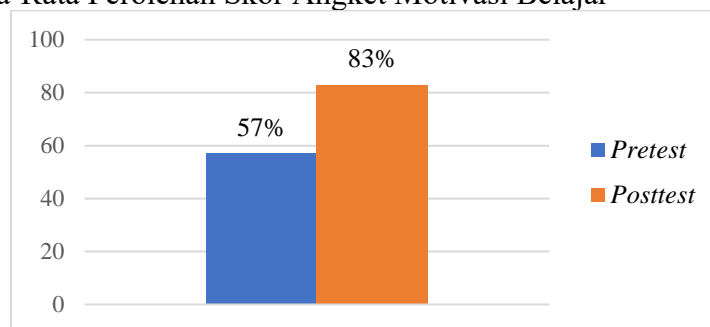


Diagram 1. di atas menunjukkan perbandingan tingkat motivasi belajar siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diterapkannya model pembelajaran *quick on the draw* berbantuan *wordwall*. Pada tahap *pretest*, motivasi belajar siswa berada pada angka 57%, yang mengindikasikan tingkat motivasi sedang. Setelah diterapkannya model pembelajaran tersebut, terjadi peningkatan signifikan pada tahap *posttest* dengan capaian 83%, yang mencerminkan motivasi belajar siswa berada pada kategori tinggi. Peningkatan sebesar 26% ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran aktif dan berbasis digital seperti *quick on the draw* yang dipadukan dengan media interaktif *wordwall* mampu membangkitkan semangat dan keterlibatan siswa dalam proses.

Observasi penelitian dilakukan oleh observer dengan mengamati peneliti selama memberikan perlakuan di kelas. Observasi dilakukan selama 3 kali pertemuan dengan rincian yang disajikan pada tabel berikut:

DOI: <https://doi.org/10.24127/jp>

Tabel 1. Persentase Kriteria Hasil Observasi

Pertemuan	Nilai Akhir	Kategori
1	91,60%	Sangat Baik
2	93,70%	Sangat Baik
3	96,80%	Sangat Baik
Rerata	94,03%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil observasi selama tiga pertemuan, terlihat bahwa penerapan model pembelajaran *quick on the draw* berbantuan *wordwall* mengalami peningkatan dalam pelaksanaan langkah-langkah pembelajaran. Pada pertemuan pertama, persentase hasil observasi mencapai 91,60% dengan kategori "Sangat Baik", menunjukkan bahwa sebagian besar langkah-langkah pembelajaran telah dilaksanakan sesuai rencana, meskipun masih ada beberapa aspek yang perlu ditingkatkan. Pada pertemuan kedua, persentase capaian observasi meningkat menjadi 93,70%, menandakan adanya perbaikan dari peneliti dalam menerapkan langkah-langkah pembelajaran berdasarkan kekurangan yang teridentifikasi sebelumnya. Selanjutnya, pada pertemuan ketiga, pelaksanaan pembelajaran semakin optimal dengan persentase 96,80%, yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran sudah sangat baik dan hampir seluruh langkah dilaksanakan sesuai dengan rancangan yang telah disusun oleh peneliti.

Sebelum melaksanakan uji hipotesis, diperlukan uji prasyarat analisis, mengingat uji hipotesis yang digunakan adalah uji-t sampel berpasangan (*Paired Sample t-test*) yang mensyaratkan data berdistribusi normal. Uji prasyarat yang dilakukan adalah uji normalitas untuk menentukan apakah data hasil angket sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran menggunakan model *quick on the draw* berbantuan *wordwall* berdistribusi normal. Dalam penelitian ini, uji normalitas yang diterapkan adalah Uji *Chi Kuadrat*. Adapun hasil uji *Chi Kuadrat* disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Uji Normalitas

Angket	Rumus	X ² _{hitung}	X ² _{tabel}
<i>Pretest</i>	<i>Chi Kuadrat</i>	10,657	11,070
<i>Posttest</i>	<i>Chi Kuadrat</i>	6,601	11,070

Berdasarkan hasil analisis *Chi Kuadrat* di atas, maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen berdistribusi normal. Dengan nilai *pretest* X²_{hitung} (10,657) ≤ X²_{tabel} (11,070) dan nilai *posttest* yaitu X²_{hitung} (6,601) ≤ X²_{tabel} (11,070) artinya distribusi data normal.

Tabel 3. Uji Hipotesis

Variabel	t _{hitung}	t _{tabel}	Status
Hasil Belajar	5,198	1,699	Ho ditolak

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai t_{hitung} = 5,198 dengan df = N-1 = 32, pada taraf signifikansi 0,05. Diketahui bahwa t_{hitung} ≥ t_{tabel}, yaitu 5,198 ≥ 1,699, yang berarti Ho ditolak dan Ha diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penerapan model pembelajaran *quick on the draw* berbantuan *wordwall* terhadap motivasi belajar peserta didik di SMA Negeri 2 Indralaya Utara.

DOI: <https://doi.org/10.24127/jp>

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi belajar meningkat signifikan setelah perlakuan model pembelajaran *quick on the draw* berbantuan *wordwall*. Perubahan ini mengindikasikan bahwa perlakuan yang diberikan dalam bentuk penggunaan model pembelajaran aktif berbantuan media digital berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan partisipatif.

Peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam penelitian ini dapat dijelaskan oleh beberapa faktor penyebab. Pertama, model *quick on the draw* mendorong siswa untuk aktif bekerja sama dalam kelompok, berpikir cepat, dan menyampaikan jawaban secara langsung, yang menumbuhkan rasa tanggung jawab dan keterlibatan emosional dalam proses pembelajaran. Kedua, integrasi media *wordwall* memberikan suasana yang menyenangkan melalui fitur kuis interaktif seperti *open the box* dan *speaking cards*, yang dapat merangsang semangat belajar peserta didik secara intrinsik maupun ekstrinsik. Ketiga, pergeseran dari metode ceramah tradisional menuju pendekatan yang lebih partisipatif memungkinkan peserta didik merasa lebih dihargai dan terlibat dalam proses belajar.

Salah satu kelebihan penelitian ini terletak pada penggunaan kombinasi model pembelajaran aktif dan media digital yang kekinian dan sesuai dengan karakteristik generasi peserta didik saat ini. Selain itu, penelitian ini berhasil mengisi gap dari studi sebelumnya dengan mengintegrasikan teknologi dalam implementasi *quick on the draw*, yang belum banyak dilakukan. Di sisi lain, kekurangan dari penelitian ini adalah keterbatasan pada ruang lingkup subjek penelitian, yaitu hanya melibatkan satu kelas eksperimen, sehingga generalisasi temuan ini masih terbatas.

Hasil penelitian ini memperkuat temuan terdahulu yang menyatakan bahwa model *quick on the draw* mampu meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran IPS (Marsudi, 2024). Selain itu, temuan ini selaras dengan studi lain yang menunjukkan bahwa penggunaan model ini memberikan dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa (Fahrizal, 2023). Penelitian lain juga mendukung efektivitas model ini dalam meningkatkan keaktifan belajar (Melati dkk., 2024) serta capaian hasil belajar siswa (Zulniati dkk., 2024). Perbedaan signifikan dari penelitian ini terletak pada penggabungan media *wordwall*, yang belum menjadi bagian dari perlakuan dalam studi sebelumnya. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam pengembangan inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan kebutuhan pendidikan masa kini.

Secara teoretis, penelitian ini memperkaya khazanah ilmu pendidikan, khususnya dalam pengembangan model pembelajaran yang memadukan pendekatan kooperatif dan pemanfaatan teknologi digital. Penelitian ini juga mendukung teori motivasi belajar yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Secara praktis, temuan ini dapat menjadi acuan bagi guru dalam menerapkan model pembelajaran yang relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21, sekaligus mendorong penggunaan media digital sebagai bagian integral dari strategi pengajaran di kelas. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi dalam model dan media pembelajaran dapat menjadi kunci untuk meningkatkan kualitas proses dan motivasi belajar peserta didik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat signifikan setelah perlakuan model pembelajaran *quick*

DOI: <https://doi.org/10.24127/jp>

on the draw berbantuan *wordwall* di kelas X SMA Negeri 2 Indralaya Utara. Model ini menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan, sehingga mendorong keterlibatan siswa secara lebih optimal dibandingkan metode konvensional.

Pendidik disarankan untuk mengintegrasikan model pembelajaran *quick on the draw* dengan berbantuan media digital interaktif seperti *wordwall* guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan memotivasi siswa. Selain itu, penelitian serupa dapat dikembangkan dengan melibatkan lebih banyak kelas atau sekolah untuk memperkuat generalisasi hasil.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisaul Mutmainnah, & Refiona Andika. (2024). Pemanfaatan Media Wordwall terhadap Evaluasi Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 3(3), 175–190. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i3.2447>
- Fahrizal, Z. (2023). Pengaruh Model Quick on The Draw Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Mengidentifikasi Informasi Teks Laporan Hasil Observasi. *El-Tsaqafah: Jurnal Jurusan PBA*, 21(2), 173–184. <https://doi.org/10.20414/tsaqafah.v21i2.6057>
- Fauziah, N. S., & Sahlani, L. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Islamic Journal of Education*, 2(1), 21–30. <https://doi.org/10.54801/ijed.v2i1.172>
- Fitri, A., Rahim, R., Nurhayati, Pagiling, A. S. L., Natsir, I., Simanjuntak, A. M. D. N., Hutagaol, K., & Anugrah, N. E. (2023). *Dasar-dasar Statistika untuk Penelitian* (R. Watrionthos, Ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Idhar, & Ilyas. (2025). Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran Akidah Akhlak untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 5(2). <https://doi.org/10.24252/jpk.v5i2.52997>
- Iskandar, A., Parnawi, A., Sagena, U., Kurdi, M., & Fitra, D. (2023). *Transformasi Digital dalam Pembelajaran* (A. Asari, Ed.). PT Literasi Nusantara Abadi Grop.
- Marsudi, M. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Metode Quick on The Draw Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Al-Hasra Depok*.
- Melati, R., Arifmiboy, A., Ilmi, D., & Afrinaldi, A. (2024). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Quick on the Draw terhadap Keaktifan Belajar pada Pembelajaran PAI-BP Kelas VIII di SMP Negeri 1 Sungai Pua. *Yasin*, 4(6), 1472–1483. <https://doi.org/10.58578/yasin.v4i6.4214>
- Mirdad, J. (2020). *Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran)*.
- Nur'aeni, N., & Hasanudin, E. H. I. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament Berbasis Media Digital Blooket untuk Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 4(3), 259–273. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v4i3.982>
- Nurfadhillah, S., Damayanti Tantular, L., Syafitri, H. A., Fauzan, M. I., Haq, A. S., & Tangerang, U. M. (2021). Analisis Pengembangan Media Interaktif Berbasis Power Point pada Pembelajaran Jarak Jauh di MI Darussaman. *Pensa: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 267–279. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>

DOI: <https://doi.org/10.24127/jp>

- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Sibuku Media.
- 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>
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). *Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Wordwall*. www.wordwall.net
- Sadikin, A., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Media E-Learning Interaktif Dalam Menyongsong Revolusi Industri 4.0 Pada Materi Ekosistem Untuk Siswa SMA. *Biodik*, 5(2), 131–138. <https://doi.org/10.22437/bio.v5i2.7590>
- Yuliana, F., Firmansyah, & Pratita, D. (2024). Media Pembelajaran Interaktif Liveworksheets dengan Pendekatan Case Based Learning: Preliminary Study. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 9(2).
- Zohrah, H. P., & Umarella, S. (2023). Implementation Of Activity-Based Learning Model To Increase Aqidah Akhlak Learning Motivation of Students in The IVth Class Madrasah Ibtidaiyah NW AIK AMPAT. *Al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 8(2).
- Zulniati, Rizal, M. S., Ananda, R., Hana, P., & Mufarizuddin. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Quick on The Draw untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, 5(4).