

PERAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *WORDWALL* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
IPA PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR

Rohmi Illiyin^{1*}, Riska Mariana¹, Kukuh Santoso¹, Nelly Astuti¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Lampung

*Email : rohmiilliyin17@gmail.com

ABSTRAK

Latar Belakang: IPA merupakan mata pelajaran yang bersifat konseptual tentunya memerlukan pengetahuan mendalam pada ranah ilmiah. Hal tersebut sering kali membuat peserta didik mengalami kendala dalam menghubungkan teori dan juga praktik, terutama jika penyampaian materinya membosankan. Akibatnya, motivasi belajar peserta didik menurun, yang berdampak pada ketercapaian belajar yang kurang baik.

Tujuan: artikel ini memiliki tujuan guna menganalisis teori yang berhubungan dengan sumber serta media ajar yang sesuai terhadap keadaan peserta didik di SD, khususnya melalui penggunaan Wordwall pada kegiatan belajar mengajar.

Metode: Penelitian ini dilakukan dengan metode studi pustaka (library research) dengan pendekatan kualitatif yang mencakup literatur review.

Hasil penelitian: Hasil penelitian menunjukkan penerapan aplikasi Wordwall cukup efektif untuk digunakan pada pembelajaran yang interaktif terutama pelajaran IPA di SD. penerapan Wordwall ini tentunya akan mendorong motivasi belajar peserta didik, membuat lingkungan kelas yang menyenangkan, maupun terciptanya suasana belajar yang menarik. Selain itu penggunaan Wordwall dapat membuat pendidik bisa melakukan aktivitas pembelajaran yang lebih interaktif.

Simpulan: penggunaan media pembelajaran *wordwall* secara efektif dapat memudahkan peserta dalam memahami materi dan membangun motivasi dalam diri peserta didik. Selain itu *wordwall* cukup disarankan untuk digunakan pendidik khususnya pada pembelajaran IPA di SD ini sebab *wordwall* dapat memuat materi pembelajaran maupun soal yang dapat disajikan menjadi sebuah game yang akan menarik peserta didik untuk menggunakannya.

Kata kunci: Motivasi belajar, peserta didik, *wordwall*

ABSTRACT

Background: Science is a conceptual subject that naturally requires in-depth knowledge in the scientific field. This often causes students to struggle with connecting theory to practice, particularly when the material is presented in a dull or unengaging manner. Students become less motivated as a result, which has an adverse effect on their academic performance.

Purpose: This article's goal is to examine beliefs about appropriate media and teaching tools that meet the requirements of primary school pupils, with a focus on using Wordwall in instructional activities.

Method: The library research approach was used to conduct this study with a qualitative approach, which included a literature review.

Result: The results demonstrate that the application of the Wordwall application is effective in facilitating interactive learning, especially in science lessons at the elementary level. The use of Wordwall can enhance students' motivation, create an enjoyable classroom environment, and foster a more engaging learning experience. Additionally, Wordwall allows educators to conduct more interactive teaching activities.

Conclusion: Effective use of wordwall learning media can make it easier for participants to understand the material and build motivation within students. Apart from that, wordwalls are quite recommended for use by educators, especially in science learning in elementary schools because wordwalls can contain learning materials and questions that can be presented as a game that will attract students to use them.

Keywords: Learning motivation, student, wordwall

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi faktor penting untuk membentuk individu yang unggul dan memiliki kualitas yang kompetitif (Mardhiyah dkk, 2021). Oleh karena itu, pemerintah perlu menekankan pada institusi pendidikan supaya mampu mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi penting untuk menghasilkan masyarakat yang unggul serta adaptif terhadap perkembangan zaman.

Pendidikan adalah salah satu dari berbagai aspek masyarakat yang semakin berpengaruh akibat pesatnya pertumbuhan teknologi. Kemajuan teknologi informasi yang pesat sehingga masa depan akan dipengaruhi oleh era globalisasi saat ini (Marwani dkk., 2022). Berkaitan dengan kemajuan teknologi, internet menawarkan berbagai keuntungan, termasuk berbagai bentuk hiburan (Murjana dkk., 2023). Komponen ini didasarkan pada teori Irwan bahwa seorang pendidik harus fleksibel, berpengetahuan luas, dan terampil dalam teknologi karena merupakan bakat yang diperlukan untuk mendorong terciptanya peluang pendidikan (Nadia dkk., 2022).

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar sangat signifikan dalam membangun wawasan peserta didik sekolah dasar mengenai metode ilmiah dan fenomena alam (Lubis dkk, 2023). Sebagai mata pelajaran yang bersifat konseptual, membutuhkan wawasan yang mendalam mengenai konsep-konsep ilmiah. Hal ini sering kali membuat peserta didik mengalami hambatan dalam menghubungkan teori dengan praktik, terutama jika penyampaian materi kurang menarik dan interaktif. Akibatnya, terjadi penurunan motivasi belajar, yang berpengaruh pada hasil belajar peserta didik yang kurang optimal. Mengingat ini, upaya harus dilakukan untuk menggunakan teknik yang lebih efektif guna mengembangkan motivasi peserta didik untuk belajar mata pelajaran IPA.

Menerapkan materi pembelajaran yang relevan, akurat dan menarik dapat dilakukan guna memaksimalkan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran jika diterapkan saat proses pembelajaran dengan tepat maka dapat menginspirasi dan mendorong kegiatan belajar, memicu minat dan keinginan baru, dan bahkan memiliki dampak emosional pada pembelajaran. Penerapan media pembelajaran pada langkah awal pembelajaran akan berperan penting dalam meningkatkan efektivitas proses belajar serta penyampaian informasi dan materi pelajaran sehingga peserta didik mudah dalam menguasai informasi yang diberikan (Wiratmojo, P. dan Sasono Hardjo, 2002).

Wordwall adalah sarana pembelajaran interaktif yang menggunakan teknologi untuk menawarkan berbagai sumber daya, seperti permainan teka-teki, kata dan permainan interaktif lainnya (Sari dkk., 2023). Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Putu & Arimbawa, 2021) yang

menyebutkan dimana media *Wordwall* mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi. Selain sebagai hiburan, permainan tersebut juga dapat berfungsi sebagai alternatif untuk latihan, pendidikan, serta simulasi. Permainan ini dapat merangsang kecerdasan dan kemampuan berpikir dalam memecahkan masalah yang ada di dalamnya. Pengguna bisa membagikan hasil karya mereka secara online, dan konten tersebut juga dapat diunduh serta dicetak. Program ini memungkinkan pengguna dengan mudah berpindah di antara 18 template aktivitas gratis yang tersedia.

Oleh karena itu artikel literatur ini bertujuan untuk mengkaji sejumlah penelitian yang membahas penerapan *Wordwall* terhadap pembelajaran di sekolah dasar. Pengaruh *Wordwall* mengenai motivasi belajar peserta didik dan kegunaannya dalam membantu pendidik dalam mengajarkan mata pelajaran IPA supaya lebih menarik dan efisien. Serta pengertian yang lebih baik mengenai penerapan *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang diharapkan akan mampu mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih positif dan bermakna.

METODE

Dalam artikel, metode yang diterapkan adalah studi pustaka (*library research*) dengan pendekatan kualitatif yang mencakup teknik literatur review. Menurut (Sugiyono, 2019), metode ini efektif untuk mengumpulkan informasi teoretis dan konseptual dari beragam sumber relevan, seperti buku, jurnal, dan artikel ilmiah, tanpa harus melakukan penelitian langsung di lapangan. Studi pustaka menyediakan peluang untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang topik yang sedang dibahas, terutama tentang peran media pembelajaran interaktif *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi peserta didik di tingkat sekolah dasar.

Kajian teori yang berkaitan dengan sumber dan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didik menjadi tujuan dalam penelitian ini, khususnya dalam penggunaan Game *Wordwall* pada pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan melalui penelaahan berbagai literatur, termasuk ebook, buku, artikel ilmiah, jurnal penelitian, dan sumber daring yang terpercaya. (Creswell, 2020) menjelaskan bahwa studi pustaka memungkinkan peneliti untuk menyusun sintesis dari berbagai sumber guna menemukan pola, tema, dan tren yang mendukung topik penelitian. Proses penelitian ini meliputi beberapa langkah, yaitu: 1) merencanakan topik-topik yang akan dikaji; 2) mencari referensi yang sesuai; 3) mengumpulkan data dari tinjauan literatur yang akan dijadikan referensi dalam penyusunan pembahasan dan kesimpulan.

Penggunaan analisis data dalam artikel ini adalah metode analisis isi (*content analysis*). (Neuendorf,

2021) mengungkapkan bahwa analisis isi merupakan pendekatan sistematis untuk menafsirkan data teks yang dikumpulkan. Metode ini membantu peneliti mengidentifikasi tema dan pola dari literatur yang dianalisis, sehingga hasil penelitian dapat disajikan dengan lebih jelas dan mudah dipahami. Dengan melakukan kajian literatur ini, penulis berharap dapat memberikan pemahaman yang berarti mengenai bagaimana media pembelajaran interaktif bisa memacu motivasi belajar peserta didik di tingkat sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Media Pembelajaran *Wordwall*

Salah satu media interaktif yang dapat dijadikan pilihan untuk menyokong proses pembelajaran adalah *wordwall*. Menurut Gunawan (2022), Media pembelajaran ini adalah sebuah aplikasi interaktif berbasis web yang memungkinkan pembuatan soal latihan untuk peserta didik. Sejalan dengan pendapat Prasetyo (2021), *Wordwall* merupakan alat pembelajaran yang sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, karena aplikasi ini memungkinkan peserta didik belajar melalui permainan interaktif dan menghibur, sehingga proses pembelajaran dapat lebih menarik serta mendorong partisipasi aktif.

Beragam jenis aktifitas belajar yang menarik dapat diperoleh ketika menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif *wordwall* ini. Aplikasi ini tidak hanya berisi latihan soal, tetapi juga menyediakan berbagai fitur seperti kuis, teka-teki silang, permainan kartu, dan aktivitas interaktif lainnya. Menurut Wibowo (2021), *Wordwall* telah terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena sifatnya yang interaktif dan fleksibel, memungkinkan penyesuaian materi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas.

Selain itu, *Wordwall* mendukung pembelajaran berbasis teknologi yang sejalan dengan implementasi kurikulum merdeka di Indonesia. Dalam pembelajaran daring maupun luring, *Wordwall* dapat membantu guru untuk mengembangkan materi yang lebih dinamis dan menyenangkan. Penggunaannya yang mudah juga memungkinkan guru dengan tingkat keterampilan teknologi yang bervariasi untuk beradaptasi. Lebih jauh, (Anwar dan Setiawan, 2022) menemukan bahwa siswa cenderung lebih terlibat dalam aktivitas belajar ketika media pembelajaran yang digunakan memiliki elemen permainan, seperti yang ditawarkan oleh *Wordwall*.

Dengan kemampuan untuk memberikan umpan balik instan kepada siswa, *Wordwall* juga memfasilitasi proses evaluasi yang lebih cepat dan efisien. Hal ini sangat membantu guru dalam memonitor perkembangan belajar siswa secara real-time, sehingga metode ini diharapkan tidak hanya efektif dalam meningkatkan motivasi belajar tetapi juga dalam mempermudah proses asesmen.

Pengertian Motivasi Belajar

Rendah atau tingginya hasil belajar peserta didik seringkali dikaitkan dengan seberapa besar motivasil belajar mereka. Motivasi belajar bisa dikatakan sebagai dorongan internal maupun eksternal yang memicu keinginan individu untuk terlibat dalam proses belajar. Dorongan ini berasal dari faktor internal, seperti minat, kebutuhan, dan tujuan pribadi, serta faktor eksternal, seperti dukungan sosial, penghargaan, dan pengaruh lingkungan. Motivasi belajar berperan penting dalam memengaruhi perilaku peserta didik selama pembelajaran, baik di dalam ataupun di luar kelas.

Menurut Sardiman (2014), motivasi belajar adalah kekuatan yang mendorong peserta didik guna terlibat dalam kegiatan belajar, memastikan kelangsungan proses pembelajaran, serta memberikan arahan agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai. Ini menunjukkan bahwa motivasi adalah pendorong utama yang membuat peserta didik terus berusaha mencapai hasil belajar yang maksimal.

Menurut Self-Determination Theory (SDT) yang dikemukakan oleh Ryan dan Deci (2000), motivasi dibagi menjadi dua kategori utama: motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik berasal dari dari minat dan kepuasan pribadi, sementara motivasi ekstrinsik dipicu oleh keinginan untuk mendapatkan sesuatu dari luar, seperti penghargaan atau pengakuan. Menurut mereka, motivasi intrinsik lebih berkelanjutan dalam jangka panjang karena terkait dengan kebutuhan individu akan otonomi, kompetensi, dan relasi sosial.

Kemudian Bandura (1997), dalam teorinya tentang *Self-Efficacy*, menyatakan bahwa motivasi belajar sangat dipengaruhi oleh keyakinan peserta didik terhadap kemampuan mereka dalam mencapai tujuan pembelajaran. Peserta didik dengan tingkat *self-efficacy* yang tinggi biasanya dikaitkan dengan motivasi yang lebih kuat dan rasa percaya diri tinggi ketika menghadapi tantangan dalam belajar. Di sisi lain, peserta didik dengan *self-efficacy* yang rendah cenderung lebih mudah menyerah.

Dari berbagai pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran memerlukan faktor kunci salah satunya yaitu motivasi. Sumber motivasi terbagi menjadi dua yaitu dari dalam diri individu (motivasi intrinsik) ataupun dari pengaruh eksternal (motivasi ekstrinsik). Motivasi intrinsik, seperti minat dan kepuasan pribadi, serta motivasi ekstrinsik, seperti penghargaan dan pengakuan, mendorong individu untuk bertindak dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran.

Beberapa ahli juga menyatakan bahwa motivasi belajar dapat ditingkatkan melalui berbagai faktor, seperti keyakinan diri (*self-efficacy*), tujuan yang jelas dan menantang, serta pola pikir berkembang (*growth mindset*). Selain itu, motivasi

dapat dipengaruhi oleh penguatan positif dan negatif yang membantu individu terus bergerak menuju pencapaian hasil yang diinginkan.

Peran Media dalam Meningkatkan Motivasi Belajar

Media pembelajaran berperan signifikan saat proses pembelajaran, terutama guna memaksimalkan motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar adalah faktor kunci dimana dapat mempengaruhi kesuksesan peserta didik saat memahami materi pelajaran. Salah satu media yang efektif dalam mendorong motivasi belajar adalah media interaktif, seperti *Wordwall*. *Wordwall* merupakan platform teknologi pembelajaran yang menawarkan berbagai permainan edukatif, kuis, serta aktivitas interaktif lainnya, yang mampu menarik minat peserta didik serta membentuk proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Menurut (Sari dkk, 2023) *Wordwall* menghadirkan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga berdampak positif pada peningkatan motivasi peserta didik. *Wordwall* juga memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri maupun kolaboratif melalui berbagai aktivitas interaktif yang dirancang untuk memperkuat pemahaman materi. Penelitian (Putu & Arimbawa, 2021) mendapatkan hasil bahwa penerapan *Wordwall* dalam pembelajaran terdapat peningkatan motivasi peserta didik karena sifatnya yang interaktif dan kompetitif. Peserta didik merasa tertantang untuk menyelesaikan tugas atau kuis yang disajikan, sehingga meningkatkan keaktifan mereka dalam pembelajaran.

Disamping itu, penelitian (Emda, 2018) menekankan bahwa motivasi belajar dipengaruhi tidak hanya pada faktor internal peserta didik saja, akan tetapi faktor eksternal juga mempengaruhi termasuk adanya penerapan media pembelajaran. Media interaktif seperti *Wordwall* membangun lingkungan belajar yang merangsang dan menghibur untuk mendorong peserta didik untuk tetap mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan elemen permainan dalam *Wordwall* juga membantu menciptakan suasana kompetitif yang sehat di kelas, dapat mendorong peserta didik supaya lebih fokus dalam memahami materi pelajaran.

Dalam konteks ini, *wordwall* bukan hanya berperan sebagai media pembelajaran, akan tetapi sebagai media yang dapat memicu rasa ingin tahu serta semangat peserta didik untuk menganalisis materi pelajaran. Oleh karena itu, penerapan media interaktif seperti *wordwall* ke dalam proses pembelajaran menjadi strategi efektif untuk membangun lingkungan belajar yang lebih produktif dan menarik. Yang akhirnya akan mengembangkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Cara ini tidak hanya membentuk peserta didik lebih tertarik pada pelajaran, namun mendorong anak-anak untuk

lebih antusias dan berkolaborasi secara aktif ketika proses pembelajaran dilaksanakan.

Implementasi *Wordwall* dalam Proses Pembelajaran di SD

Saat proses belajar mengajar di dalam kelas, pengguna media mempunyai keterlibatan penting terutama untuk mendorong minat maupun motivasi pada diri peserta didik. Dengan berkembangnya zaman tentunya media yang cukup dilirik yaitu media yang berbasis teknologi salah satu yang dapat digunakan dan menjadi bahasan utama dalam artikel ini yaitu *Wordwall*. Pernyataan tersebut didukung dengan pendapat (Supriantoro, 2022) apabila metode belajar yang digunakan lebih bervariasi maka akan berpengaruh banyak pada ketercapaian belajar peserta didik. Dengan demikian metode yang dapat dipakai pendidik untuk melibatkan teknologi yaitu penggunaan media pembelajaran digital.

pada aplikasi *wordwall* ini pendidik dapat menyajikan materi ataupun soal latihan yang disajikan ke dalam permainan digital yang akan disampaikan pada peserta didik yang membuat peserta didik lebih gampang untuk menangkap materi dengan lebih baik. Menurut (amanda, dkk 2024) bahwa penggunaan media ajar digital berbasis *Wordwal* secara aktif memberikan kontribusi positif dalam hasil belajar pada materi IPA kelas V di SD N 01 Muara Panas. Media *Wordwall* memungkinkan peserta didik untuk belajar berinteraksi dalam berbagai aktivitas dan permainan yang disediakan oleh media tersebut.

Dengan melihat hasil yang positif dalam penerapannya media pembelajaran *wordwall* cukup disarankan untuk digunakan pendidik ketika menyampaikan materi kepada peserta didik, terutama pelajaran IPA SD. Dengan memberikan materi-materi dengan hal yang baru selain membangun motivasi dan hasil belajar peserta didik, *Wordwall* ketika dirancang menggunakan gaya permainan/game akan membuat peserta didik lebih terdorong dalam berinteraksi. Pernyataan tersebut sejalan dengan hasil penelitian Sukma (dalam Hadi dkk 2024) yang mana Penggunaan soal interaktif berbasis *Wordwall* mampu memberikan hasil yang baik dalam mendorong aktivitas belajar mengajar serta ketercapaian belajar IPA peserta didik kelas IV. Peserta didik yang termasuk pada kelas uji coba yang menerapkan *wordwall* ditunjukkan bahwa interaksi dan keterlibatan yang lebih tinggi, selain itu keberanian peserta didik untuk memulai interaksi dengan peserta didik lain lebih meningkat. Hasil positif ini tentunya membuat peningkatan pemahaman peserta didik dan juga motivasi belajarnya, sehingga perkembangan tersebut memacu hasil belajar yang lebih baik.

Untuk data pendukung, kami menyajikan sekurang-kurangnya 3 artikel hasil penelitian sebagai berikut:

ARTIKEL 1

Peneliti/Jurnal: (lestari, rahman, melisa. 2024) *Global Journal Teaching Professional* Volume 3, Nomor 2 Mei 2024

Judul: Penerapan media berbasis *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V

Metode Penelitian: Metode yang dipakai yaitu dengan pendekatan kualitatif. Dengan jenis penelitian menggunakan PTK/Penelitian tindakan kelas (*classroom action research*)

Hasil Penelitian: Menggunakan media *wordwall* bisa meningkatkan ketercapaian belajar peserta didik saat pembelajaran IPA kelas V UPTD SPF SDN 33 Solie Kecamatan Donri-Donri Kabupaten Soppeng. Hal tersebut dibuktikan oleh hasil PTK dengan data keberhasilan peserta didik meningkat dari 45,83% disiklus pertama dan meningkat hingga 92,83% disiklus kedua. Hal tersebut memperlihatkan jika penggunaan *Wordwall* efektif dalam meningkatkan ketercapaian belajar peserta didik

ARTIKEL 2

Peneliti/Jurnal: (Nurkholisha, Nurmalia, Hayun. 2024) Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMJ

Judul: Penerapan Media *Wordwall* dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4A MIS Al-Hidayah

Metode Penelitian: metode yang digunakan peneliti yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam 2 siklus, dan pada satu siklusnya terdapat 4 tahapan yaitu Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi, Refleksi.

Hasil Penelitian: Dalam artikel ini penerapan media *wordwall* berlangsung baik dengan menunjukkan kenaikan ketercapaian belajar peserta didik dari akhir siklus 1 sebesar 75,86% dilanjutkan pada siklus 2 sebesar 89,66% yang mana merupakan kenaikan yang baik. Nilai rata-rata disiklus 1 sebesar 84 serta disiklus 2 sebesar 91,37. Sehingga bisa dikatakan bahwa penerapan *wordwall* bisa menaikkan ketercapaian belajar IPAS pada siswa kelas 4 A MIS Al Hidayah Tangerang Selatan.

ARTIKEL 3

Peneliti/Jurnal: (Priscillia & Mufidah, 2023) *IBTIDA': Media Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* Volume 04, No. 01, 2023

Judul: Penerapan Kuis Online *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Madrasah Ibtidaiyah

Metode Penelitian: Penelitian ini berjenis kuantitatif melalui metode *preexperimental design tipe one group pretest-posttest*

Hasil Penelitian: Penerapan soal di *Wordwall* di pembelajaran IPA, terutama subbab pertumbuhan dan perkembangan hewan, dapat memberikan hasil baik pada ketercapaian belajar peserta didik kelas III

MI Salafiyah Banin Banat. pada keseluruhan pertemuan, peserta didik tercatat kenaikan pemahaman konsep dengan hasil rata-rata 93,33% terkategori Sangat Baik. Tanggapan peserta didik pada soal *Wordwall* pun menunjukkan hasil sangat baik, dan didapat nilai rata-rata respons hingga 90,44. Hasil tersebut berarti menunjukkan jika penerapan soal di *Wordwall* dapat membantumeningkatkan pemahaman peserta didik dan juga mendapat respons positif.

Berdasarkan analisis dari tiga sumber di atas, dapat dilihat bahwasannya dengan digunakannya *Wordwall* dinilai efektif pada saat belajar mengajar khususnya mata pelajaran IPA di SD. Selain bisa menaikkan hasil belajar dari peserta didik, penerapan media belajar terutama *wordwall* membuat peserta didik lebih aktif interaksi di dalam pembelajaran. Adapun dari data yang ditunjukkan oleh ketiga artikel di atas persentase kenaikan hasil dan juga motivasi belajar menunjukkan trend yang positif dengan peningkatan hingga di atas 85% yang mana artinya telah menunjukkan efektifitas penggunaannya sudah sangat baik.

Selain dari sisi peserta didik, penggunaan media pembelajaran *wordwall* ini juga memiliki dampak yang baik jika dilihat dari sudut pandang pendidik. Hal ini tidak dapat dipungkiri seiring berkembangnya teknologi tidak hanya memudahkan pendidik dalam mendapatkan informasi saja namun ketercapaian dalam penyampaian materi juga menjadi lebih baik. Sebagai mana hasil dari penelitian rizki dkk. 2023 yang menyatakan bahwa dalam pelatihan penggunaan aplikasi *wordwall* ini mendapatkan respon dari pendidik yang baik pada aplikasi *wordwall* yang lebih interaktif, mudah digunakan, dan multiguna, artinya bisa digunakan pula sebagai instrumen penilaian di luar menjadi sumber dan media belajar.

KESIMPULAN DAN SARAN**Kesimpulan**

Media interaktif *Wordwall* merupakan media yang mudah penggunaannya dalam pembelajaran salah satunya pembelajaran IPA di SD. Berdasarkan berbagai sumber, penggunaan media pembelajaran *wordwall* secara efektif dapat memudahkan peserta dalam memahami materi dan membangun motivasi dalam diri peserta didik. Selain itu *wordwall* cukup disarankan untuk digunakan pendidik khususnya pada pembelajaran IPA di SD ini sebab *wordwall* dapat memuat materi pembelajaran maupun soal yang dapat disajikan menjadi sebuah game yang akan menarik peserta didik untuk menggunakannya.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian studi pustaka yang telah dilakukan, maka saran yang diberikan oleh peneliti yaitu:

1. Kepada pendidik: agar memotivasi diri supaya menghadirkan proses pembelajaran yang aktif dengan melibatkan media pembelajaran yang meningkatkan motivasi belajar peserta didik
2. Kepada sekolah: agar dapat membantu pendidik untuk memberikan sarana dan prasarana yang memadai guna pembelajarannya yang efektif utamanya dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

REFERENSI

1. Amanda, zulkim, adrias, alwi. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*. Vol. 2 No. 4 AGUSTUS 2024
2. Anwar, S., & Setiawan, T. (2022). Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan berbasis kurikulum merdeka. Bandung: Cakrawala Edukasi.
3. Bandura, A. (1997). Self-efficacy: The exercise of control. W.H. Freeman.
4. Creswell, J. W. (2020). Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (5th ed.). SAGE Publications.
5. Emda, A. (2018). Peran Motivasi dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 7(2), 123-130.
6. Gunawan. (2022). Media pembelajaran interaktif berbasis web. Jakarta: Pustaka Ilmu.
7. Hadi, sari, pasha. 2024. Analisis Penggunaan Media Interaktif Wordwall terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan MIPA* Volume 14. Nomor 2, Juni 2024.
8. Lailia, S. A., Fatimah, S., Seftiana, A. F., Ayu, S., & Rista, V. N. (2023). Mengintegrasikan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Di Mi/Sd pada Era Revolusi Industri 5.0. *SIGNIFICANT: Journal Of Research And Multidisciplinary*, 1(02 Juni), Article 02 Juni.
9. Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884–6892.
10. Lestari, rahman, melisa. 2024. PENERAPAN MEDIA BERBASIS WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V. *Global Journal Teaching Professional* Volume 3, Nomor 2 Mei 2024
11. Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), Article 1.
12. Marwani, M., Munirah, M., & Sulfasyah, S. (2022). Pengaruh Strategi Pembelajaran DRTA (Directed ReadingThinking Activity) Berbantuan Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9457–9473.
13. Murjana, A., Sida, S., & Hidayah, Y. (2023). Pengaruh Bermain Game Free Fire Terhadap Pembentukan Karakter Anak Pada Siswa Uptd Sd Negeri 31 Barru. *Journal Socius Education*, 1(1), 31–40.
14. Nadia, A. I., Afiani, K. D. A., dan Naila, I. (2022). Penggunaan aplikasi wordwall untuk meningkatkan hasil belajar Matematika selama pandemi covid-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 12(1), 33-43.
15. Neuendorf, K. A. (2021). *The content analysis guidebook* (2nd ed.). SAGE Publications.
16. Nurkholisha, Nurmalia, Hayun. 2024. Penerapan Media Wordwall dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4A MIS Al-Hidayah. Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMJ.
17. Oktari & Desyandri. 2023. Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling* Volume 5 Nomor 1 Tahun 2023.
18. Prasetyo, D. (2021). Efektivitas aplikasi interaktif dalam pembelajaran di sekolah dasar. Yogyakarta: Graha Cendekia.
19. Putu, D. & Arimbawa, I. (2021). Pengaruh Media Wordwall dalam Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 45-55.
20. Putu, G., & Arimbawa, A. (2021). Classroom Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal Of Educational Development*, 2(2).
21. Priscillia & Mufidah (2023). *Penerapan Kuis Online Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Madrasah Ibtidaiyah*. IBTIDA': Media Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 04(01), 61–69.
22. Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of

- intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68-78.
23. Rahman, S. (2022, January). *Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar*. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar.
24. Rizki, muslimahayati, ramli. 2023. Pemanfaatan Aplikasi Wordwall untuk Pembelajaran bagi Guru Madrasah Aliyah Laboratorium Jambi. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* Volume 2, Nomor 1, Juni 2023
25. Sari, R. E., Fitria, L., & Tarisa, V. (2023). Studi Literatur: Penggunaan Media Web Wordwall Sebagai Sarana Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), Article 1.
26. Sardiman, A. M. (2014). *Interaksi & motivasi belajar mengajar*. Rajawali Press
27. Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
28. Supriantoro, A. (2022). Pengaruh Metode Bervariasi dan Pemanfaatan Lingkungan Sekolah terhadap Peningkatan Hasil belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 10(2), 303–317.
29. Wibowo, A. (2021). Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran di era digital. Surabaya: Media Nusantara.
30. Wiratmojo, P dan Sasonohardjo, 2002. *Media Pembelajaran Bahan Ajar Diklat Kewidyaiswaraan Berjenjang Tingkat Pertama*, Lembaga Administrasi Negara