

PENGGUNAAN WORDWALL DALAM PEMBELAJARAN IPAS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SDI ENDE 14

Stefania Baptis Seto¹, Ida Martina Perada Barek³

Universitas Flores

Email: stefaniaseto@gmail.com¹, kewaelagaidamartina@gmail.com²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam pengalaman, persepsi, dan makna yang diberikan oleh siswa dan guru terkait penggunaan media pembelajaran Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di Sekolah Dasar Islam (SDI) Ende 14. Penelitian ini didorong oleh adanya indikasi awal bahwa elemen permainan dan interaktif dalam Wordwall berpotensi mempengaruhi keterlibatan kognitif dan afektif siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi fenomenologi atau deskriptif-interpretatif. Subjek penelitian meliputi beberapa siswa kelas V yang aktif menggunakan Wordwall dan guru mata pelajaran IPAS SDI Ende 14. Data dikumpulkan melalui teknik wawancara mendalam (in-depth interviews), observasi partisipan, dan analisis dokumen, yang ditujukan untuk menangkap pandangan subjek secara holistik dan kontekstual. Validitas data dicapai melalui triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Wordwall dipersepsi sebagai alat yang memutus kebosanan pembelajaran IPAS tradisional, menciptakan suasana kompetisi yang sehat, dan secara intrinsik meningkatkan fokus dan antusiasme siswa. Guru memandang Wordwall sebagai alat yang efisien untuk menyajikan review materi dan penilaian formatif secara real-time. Temuan kunci adalah bahwa motivasi tidak hanya meningkat dari aspek ekstrinsik (nilai atau hadiah), tetapi lebih kuat pada aspek intrinsik karena siswa merasakan adanya tantangan, kontrol, dan feedback langsung dari aktivitas yang mereka lakukan. Dapat disimpulkan bahwa Wordwall berfungsi sebagai katalisator yang mengubah dinamika kelas IPAS dari pasif menjadi aktif, memberikan makna baru pada proses belajar melalui interaksi digital yang menyenangkan, sehingga secara signifikan memengaruhi motivasi belajar siswa SDI Ende 14.

Kata Kunci: Wordwall, Motivasi Belajar Kualitatif, IPAS, Fenomenologi, Persepsi Siswa, Wawancara Mendalam.

Abstract

This study aims to explore in-depth the experiences, perceptions, and meanings given by students and teachers regarding the use of Wordwall as a learning medium to increase learning motivation in Natural and Social Sciences (IPAS) at Ende 14 Islamic Elementary School (SDI). This research was driven by initial indications that the game and interactive elements in Wordwall have the potential to influence students' cognitive and affective engagement. This study used a qualitative approach with a phenomenological or descriptive-interpretive study. The subjects included fifth-grade students who actively use Wordwall and the IPAS teacher at SDI Ende 14. Data were collected through in-depth interviews, participant observation, and document analysis, aimed at capturing the subjects' perspectives holistically and contextually. Data validity was achieved through triangulation of sources and techniques. The results indicate that Wordwall is perceived as a tool that breaks the monotony of traditional IPAS learning, creates a healthy competitive atmosphere, and intrinsically increases student focus and enthusiasm. Teachers view Wordwall as an efficient tool for presenting material review and real-time formative assessment. A key finding is that motivation is not only enhanced by extrinsic factors (grades or rewards), but is also stronger intrinsically, as students experience challenge, control, and immediate feedback from their activities. It can be concluded that the Wordwall serves as a catalyst, shifting the dynamics of the science classroom from passive to active, giving new meaning to the learning process through enjoyable digital interactions, significantly impacting the learning motivation of students at SDI Ende 14.

Keywords: Wordwall, Qualitative Learning Motivation, Science, Phenomenology, Student Perception, In-Depth Interviews.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu bentuk investasi jangka panjang yang penting bagi seorang manusia. Pendidikan yang berhasil akan menciptakan manusia yang pantas dan berkelayakan di masyarakat serta tidak menyusahkan orang lain. Masyarakat dari yang paling terbelakang sampai yang paling maju mengakui bahwa pendidikan atau guru merupakan satu diantara sekian banyak unsur pembentuk utama calon anggota utama masyarakat. Pendidikan yang berhasil akan menciptakan manusia yang pantas dan berkelayakan di masyarakat sehingga menjadi penting pendidikan untuk mencetak manusia yang berkualitas dan berdaya saing.

Guru sebagai pendidik memiliki peran penting yang sangat strategis dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar karena guru sebagai teladan (panutan), ilmuwan, pembimbing, motivator, dan bersikap bijak kepada siswa. Berdasarkan Undang-undang No. 14 Tahun 2005 pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa "Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing mengarahkan melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, pendidikan menengah". Hal ini sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi No. 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan berpendapat motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan yang dapat menimbulkan tingkat kemampuan dalam melaksanakan suatu kegiatan untuk mencapai tujuan tertentu. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan bekerja keras untuk menyelesaikan tugas. Adriani & dkk (2019) mengatakan bahwa motivasi belajar merupakan daya pendorong untuk melakukan aktivitas belajar yang berasal dari dalam diri dan juga dari luar individu sehingga menumbuhkan semangat dalam belajar.

Pembelajaran merujuk pada suatu kurikulum yang berlaku dalam sebuah negara. Kurikulum yang dipakai di Indonesia saat ini yaitu kurikulum Nasional. Kurikulum nasional merupakan peralihan dari kurikulum Merdeka. Kurikulum ini membawa perubahan yang signifikan dalam sistem pendidikan dari kurikulum sebelumnya. Salah satu ciri khusus perubahan dari kurikulum ini ialah berubah dari segi pendekatan pembelajarannya. Terdapat dua mata pelajaran yang mengalami perubahan pendekatan pembelajarannya, yaitu pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Kedua mata pelajaran tersebut pada kurikulum ini terintegrasi menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) (Hastiwi et al., 2023).

Mata pelajaran IPAS menjadi bagian dari kurikulum nasional di Sekolah Dasar. IPAS memiliki beberapa tujuan-tujuan dalam capaian pembelajarannya. Tujuan dari mata pelajaran IPAS salah satunya adalah mengembangkan ketertarikan, rasa ingin tahu, keterampilan inkuiri dan berperan aktif dalam memelihara, enaga melestarikan lingkungan alam semesta, dilansir dari buku Capaian Pembelajaran Mapel IPAS (Kemendikbud, 2022). Dengan tujuan ini dimaksudkan untuk keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. IPAS juga dirancang dengan tujuan untuk membimbing peserta didik dalam mengembangkan kemampuan kognitif, berfikir kritis, dan rasional (Dewi et al., 2023). Maka, dengan tujuan tersebut pada pembelajaran IPAS khususnya perlu adanya hal yang dapat menunjang pembelajaran untuk menjadi pembelajaran yang aktif, berfikir kritis dan rasional. Antara guru dan peserta didik bekerja sama dengan baik sangat diperlukan. Maka, dalam sebuah pembelajaran guru bisa menyiapkan media pembelajaran sebagai alat bantu agar dapat mempermudah peserta didik dalam pemahaman materi.

Media pembelajaran memiliki peran kunci pada proses pembelajaran. Guru memerlukan adanya media pembelajaran, dengan demikian dimaksudkan supaya peserta didik dapat lebih terfokus dan berpartisipasi di pembelajaran (Zumrotun et al., 2020).

Keberadaan media pembelajaran membantu guru saat penyampaian materinya. Selain itu, pendapat lain juga mengakatkan Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu guru menyampaikan materi agar peserta didik bisa memiliki minat dan ketertarikan pada materi yang disampaikan (Wulandari et al., 2023). Sedangkan menurut (Lailiyah & Widiyono, 2023) sifatnya yang fleksibel, media pembelajaran dapat digunakan untuk mengoptimalkan potensi siswa dan membantu dalam proses pembelajaran. Khususnya materi mata pelajaran IPAS yang memerlukan pemahaman dan mengingat materi yang lumayan kompleks karena berkaitan dengan lingkungan hidup dan lingkungan sosial. Salah satu opsi media dipandang cukup efektif adalah media berbasis word wall.

Media Word Wall bisa dijadikan alat bantu pembelajaran yang berupa media visual dan memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan materi pelajaran, memfasilitasi pemahaman konsep dan ide-ide yang kompleks. Word Wall adalah sebuah aplikasi game edukasi yang berbentuk website, dimana didalamnya terdapat berbagai macam permainan seperti acak kata, roda acak, algojo, kuis dan lain-lain (Asmadi, 2022). Selain itu, Word Wall juga sebuah media pembelajaran interaktif yang memiliki tampilan menarik dan variatif. Dalam permainan ini peserta didik dapat menjawab berbagai pertanyaan yang disediakan sehingga dapat menjadi motivasi peserta didik (Utami et al., 2022). Dengan perangkat edukatif yang diintegrasikan dengan permainan, dapat menumbuhkan semangat belajar. Peserta didik dapat ikut berinteraksi dalam memainkan game edukasi ini. Memanfaatkan game ini mampu menghadirkan atmosfer belajar menggembirakan juga menarik, Selain itu pengkolaborasian antara penggunaan media Word Wall dengan materi IPAS. Sehingga diharapkan akan menumbuhkan pemahaman yang lebih dan transfer materi secara mudah dengan adanya kegiatan belajar sambil bermain.

Media berbasis Word Wall dipilih untuk menjadi fokus penelitian ini karena memiliki potensi untuk mengkaji keefektifan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Hal ini dibuktikan adanya penelitian dilakukan oleh (Maghfiroh et al., 2018) judul penelitian "Penggunaan media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa 4 MI Roudlotul Huda". Peneliti memperoleh hasil menggunakan Word Wall sangat efektif dalam pembelajaran matematika pada kelas 4 di MI Roudlotul Huda. Hal ini dibuktikan hasil awal pra siklus dari 42,11% menjadi 76,31% pada tahap awal, kemudian meningkat menjadi 86,84% pada tahap berikutnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Word Wall efektif dalam meningkatkan prestasi belajar Matematika siswa kelas 4 di MI Roudlotul Huda. Dan juga penelitian yang sama mengenai implementasi media Word Wall pada peserta didik juga dilaksanakan oleh (Oktariyanti et al., 2021), dengan penelitian berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Online berbasis Game Edukasi Word Wall Tema Indahnya Keberagaman pada Siswa Sekolah Dasar". Pada penelitian ini menghasilkan sebuah produk baru berupa Word Wall, sebuah media online berbasis game edukasi dengan tema "Indahnya Kebersamaan", telah dikembangkan dan divalidasi untuk siswa kelas IV SD N 58, yang sangat sesuai untuk digunakan guru dalam proses pembelajaran.

Sehingga media Word Wall terbukti efektif dalam pembelajaran bagi peserta didik di Sekolah Dasar karena media ini berbasis game dan dapat menumbuhkan antusias peserta didik dalam pembelajaran. Dengan menggunakan media visual dan interaktif ini, peserta didik mudah dalam pemahaman mengingat materi pelajaran khususnya mapel IPAS. Di samping itu, media ini dapat memicu motivasi partisipasi peserta didik saat proses kegiatan belajar mengajar karena dilengkapi dan berbagai fitur animasi yang sesuai dengan dunia anak.

Pentingnya penelitian ini yaitu pada upaya peningkatan kualitas pendidikan yang ada pada kelas V dan VI SDI Ende 14, khususnya mata pelajaran IPAS. Fokus mapel IPAS di kurikulum nasional yaitu pengembangan keterampilan inkuiri membantu peserta didik

memahami diri sendiri dan lingkungan dengan menghubungkan pengetahuan dan konsep yang telah dipelajari (Hastiwi et al., 2023). Seiring adanya perkembangan pada bidang pendidikan yang sangat signifikan, pembelajaran pada mata pelajaran IPAS ini dapat menjadi lebih interaktif dan menyenangkan karena dipadukan dengan media pembelajaran yang interaktif yaitu Word Wall. Selaras dengan tujuannya IPAS di kurikulum merdeka dimana diharapkan terciptanya peserta didik yang memiliki keterampilan dan dapat mengalir diri mereka sendiri. Dalam pembelajaran IPAS perlu adanya cara yang bisa digunakan untuk menunjang pembelajaran agar terciptanya aktivitas belajar yang melibatkan peserta didik aktif (Burhan et al., 2022). Maka, memilih media yang efektif menunjang belajar yang aktif dan bervariasi dalam kelas.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan insight baru tentang keefektifitas media Word Wall terhadap hasil belajar mapel IPAS di kelas V dan VI SD. Dengan belum diterapkannya penggunaan media pembelajaran Word Wall di SDI Ende 14, peneliti melakukan penelitian terhadap ke efektifan implementasi Word Wall terhadap hasil belajar mata pelajaran IPAS di kelas V dan VI SDI Ende 14.

METODE PENELITIAN

Penelitiaan menggunakan metode kualitatif dengan desain studi kasus instrumental (instrumental case study). Studi kasus dipilih karena memungkinkan peneliti untuk melakukan eksplorasi mendalam, holistik, dan kontekstual mengenai fenomena tunggal—yaitu, bagaimana penggunaan Wordwall dipahami dan dialami dalam konteks spesifik pembelajaran IPAS di SDI Ende 14 (Creswell, 2014). Desain instrumental memungkinkan peneliti untuk memanfaatkan kasus SDI Ende 14 sebagai instrumen untuk memahami isu yang lebih besar: peningkatan motivasi belajar melalui media interaktif.

Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Impres (SDI) Ende 14, Kabupaten Ende, Nusa Tenggara Timur. Lokasi ini dipilih karena adanya indikasi awal rendahnya motivasi belajar IPAS dan kesediaan pihak sekolah untuk mengimplementasikan inovasi pembelajaran berbasis teknologi.

Subjek penelitian terdiri dari:

Mahasiswa pgsd: Satu (1) orang mahasiswa menjelaskan materi secara aktif menggunakan Wordwall. mahasiswa dipilih sebagai informan kunci (key informant) untuk memberikan perspektif tentang perencanaan, implementasi, dan tantangan penggunaan Wordwall.

Siswa Kelas V dan VI: Tujuh belas (orang siswa kelas V) dan Lima belas (orang siswa kelas VI) yang memiliki tingkat motivasi yang beragam (tinggi, sedang, dan rendah—berdasarkan observasi awal). Siswa dipilih sebagai informan utama untuk menggali pengalaman dan persepsi mereka secara mendalam.

Data kualitatif dikumpulkan melalui tiga teknik utama untuk mencapai triangulasi sumber dan metode, sehingga meningkatkan validitas temuan (Denzin & Lincoln, 2018).

1. Wawancara Mendalam (In-Depth Interviews)

Wawancara mendalam digunakan sebagai teknik primer untuk menggali persepsi, pengalaman, dan makna penggunaan Wordwall dari sudut pandang siswa dan guru. Instrumen yang digunakan adalah Pedoman Wawancara Semi-Terstruktur yang disusun berdasarkan pertanyaan penelitian. Wawancara dilakukan secara tatap muka dan direkam audio setelah mendapat izin dari subjek.

2. Observasi Partisipan Non-Aktif

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran IPAS yang menggunakan Wordwall. Peneliti bertindak sebagai partisipan non-aktif, mengamati perilaku siswa, interaksi gurusiwa, dan suasana kelas. Instrumen yang digunakan adalah pengamatan untuk mengamati tentang keterlibatan, antusiasme, dan dinamika kompetisi siswa saat menggunakan media

tersebut.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini mencakup foto digital dan rekaman audio-visual (video) yang diambil selama proses pembelajaran IPAS menggunakan Wordwall.

Foto Digital: Digunakan untuk merekam capture spesifik aktivitas, ekspresi, dan suasana kelas sebagai bukti fisik (artefak).

Rekaman Audio-Visual (Video): Digunakan untuk mencatat secara kronologis dinamika interaksi siswa, ekspresi non-verbal yang detail, serta respon spontan siswa selama mereka terlibat dalam permainan Wordwall.

Dokumentasi ini berfungsi untuk memperkuat dan memvalidasi data yang diperoleh dari wawancara dan observasi. Video, khususnya, memberikan data yang kaya dan non-interfering untuk dianalisis ulang, memastikan bahwa interpretasi peneliti mengenai tingkat antusiasme dan motivasi siswa berdasarkan pengamatan awal adalah akurat dan kontekstual.

Pelaksanaan penelitian kualitatif ini dibagi menjadi tiga tahapan utama: Tahap Pra-Lapangan, Tahap Lapangan, dan Tahap Analisis Data (Moleong, 2017).

1. Tahap Pra-Lapangan

- a) Penentuan Fokus dan Topik: Menetapkan masalah penelitian, yaitu eksplorasi penggunaan Wordwall dalam pembelajaran IPAS.
- b) Studi Pendahuluan: Melakukan observasi awal di SDI Ende 14 untuk mengidentifikasi fenomena motivasi belajar IPAS yang rendah, serta mengidentifikasi subjek penelitian.
- c) Penyusunan Desain: Menyusun kerangka metode penelitian, termasuk instrumen (Pedoman Wawancara, Lembar Observasi).
- d) Urusan Administrasi: Mengurus surat perizinan penelitian dari lembaga terkait dan mendapatkan izin dari Kepala Sekolah SDI Ende 14.

2. Tahap Lapangan (Pengumpulan Data)

- a) Pelaksanaan Observasi: Melakukan observasi non-aktif terhadap beberapa sesi pembelajaran IPAS menggunakan Wordwall, dengan fokus pada keterlibatan dan interaksi siswa.
- b) Pelaksanaan Wawancara Mendalam: Melakukan wawancara kepada informan kunci (guru) dan informan utama (siswa) secara bergantian dan berulang kali (jika diperlukan) untuk menggali informasi secara detail hingga terjadi kejemuhan data (data saturation).
- c) Pengumpulan Dokumen: Mengumpulkan artefak yang relevan, seperti RPP dan screenshot aktivitas Wordwall, untuk mendukung data wawancara dan observasi.
- d) Pencatatan Lapangan: Menuliskan catatan reflektif, kesan, dan konteks selama proses pengumpulan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan wordwall dalam pembelajaran IPAS mateeri komponen biotik dan abiotik di SDI ENDE 14 terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Tingginya antusiasme peserta didik saat mengikuti aktifitas menggunakan wordwall, seperti dilihat dari keaktifan mereka ketika mendengarkan materi dan menjawab pertanyaan, mencerminkan adanya pergeseran positif dalam diri dan ketertarikan mereka terhadap materi IPAS. Wordwall menawarkan berbagai jenis permainan interaktif dan visual yang menarik dan bervariasi, seperti Quiz, Match Up, dan Find the Match, yang berhasil memecah kejemuhan dalam metode pembelajaran konvesional. Aspek gamifikasi yang melekat pada Wordwall, terutama fitur leaderboard dan timer, secara langsung memicu persaingan sehat dikalangan peserta didik, yang merupakan faktor kunci dalam meningkatkan motivasi intrinsik mereka.

Temuan ini berhubungan langsung dengan Teori Motivasi Prestasi (Atkinson &

McClelland). Wordwall menciptakan lingkungan yang dinilai aman untuk gagal dan berhasil, sehingga kecemasan berprestasi menurun, sementara kepercayaan diri (self-efficacy) untuk menguasai konsep IPAS meningkat. Keinginan untuk mengalahkan diri sendiri dan teman sebaya menjadi pendorong yang kuat untuk mengulang dan memperkuat pemahaman mengenai klasifikasi dan interaksi komponen biotik-abiotik. Hal ini menjawab tujuan penelitian tentang bagaimana Wordwall meningkatkan motivasi (apa/bagaimana).

Siswa menyatakan kesulitan dalam memahami konsep abstrak IPAS seperti interdependensi (ketergantungan) antara Komponen Biotik (misalnya, populasi) dan Abiotik (misalnya, iklim) menjadi lebih mudah dicerna ketika disajikan dalam visualisasi Wordwall (misalnya, Find the Match dengan gambar ekosistem). Wordwall mengatasi keterbatasan buku teks dengan memanfaatkan Teori Pembelajaran Kognitif (Paivio's Dual Coding Theory). Visual interaktif membantu siswa mengodekan informasi secara verbal dan visual, yang memperkuat memori jangka panjang mereka terhadap klasifikasi dan peran Komponen Biotik dan Abiotik. Transformasi materi pasif menjadi eksplorasi aktif ini mengubah makna belajar IPAS menjadi sesuatu yang relevan dan menarik.

Hasil ini menyiratkan bahwa guru IPAS tidak hanya harus mengadopsi teknologi, tetapi harus memanfaatkannya untuk memicu elemen game yang menantang dan transparan. Wordwall terbukti menjadi intervensi pedagogis yang kuat yang berhasil menanggulangi masalah motivasi belajar dan memberikan makna baru pada proses penguasaan konsep Komponen Biotik dan Abiotik di SDI Ende 14.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil eksplorasi mendalam di SDI Ende 14, penelitian ini menyimpulkan bahwa integrasi media Wordwall dalam pembelajaran IPAS telah membawa perubahan fundamental pada dinamika di dalam kelas. Kehadiran teknologi interaktif ini terbukti berhasil memutus rantai kebosanan yang selama ini menyelimuti metode pembelajaran konvensional, mengubah suasana belajar dari pasif menjadi sebuah ekosistem yang hidup dan penuh antusiasme. Melalui fitur-fitur gamifikasi seperti kuis, tantangan visual, dan papan skor (leaderboard), siswa tidak hanya sekadar bermain, tetapi terlibat secara emosional dan kognitif dalam menguasai materi.

Peningkatan motivasi belajar yang terjadi pada siswa kelas V dan VI bukan hanya dipicu oleh faktor ekstrinsik seperti keinginan mendapatkan skor tertinggi, melainkan tumbuh secara kuat dari aspek intrinsik. Siswa merasa memiliki kontrol atas pembelajaran mereka dan menikmati setiap tantangan yang diberikan, sehingga rasa percaya diri (self-efficacy) mereka meningkat. Dalam konteks materi IPAS, konsep-konsep yang sebelumnya dianggap abstrak dan sulit, seperti interaksi komponen biotik dan abiotik, menjadi lebih mudah dipahami dan diingat berkat visualisasi interaktif yang membantu proses pengodean informasi di memori jangka panjang mereka.

Secara keseluruhan, Wordwall telah berfungsi sebagai katalisator pendidikan yang efektif di SDI Ende 14. Media ini tidak hanya mempermudah guru dalam melakukan evaluasi formatif secara cepat dan akurat, tetapi juga memberikan makna baru bagi siswa bahwa belajar IPAS bisa menjadi sebuah pengalaman digital yang menyenangkan, relevan, dan menantang. Implementasi ini membuktikan bahwa adaptasi teknologi yang tepat sasaran mampu menciptakan pembelajaran yang lebih berkualitas dan berpusat pada siswa.

Ucapan Terima Kasih

Penulis memanjatkan puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas terselesaikannya penelitian ini. Penulis menyadari bahwa keberhasilan artikel ini tidak lepas dari dukungan, bimbingan, dan kerja sama dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang tulus kepada:

1. Dosen pengampuh mata kuliah Multimedia dan Teknologi Pendidikan, yang telah

membimbing penulis mulai dari tahap perencanaan hingga pelaksanaan penelitian lapangan. Arahan beliau telah memungkinkan penulis untuk mengintegrasikan teori pembelajaran ke dalam praktik nyata di SDI Ende 14 dengan baik.

2. Kepala Sekolah SDI Ende 14 yang telah memberikan izin penelitian serta memfasilitasi penulis selama melakukan pengambilan data di lapangan.
3. Siswa-siswi Kelas V dan VI SDI Ende 14 sebagai subjek penelitian, atas partisipasi aktif, kejujuran, dan antusiasme yang luar biasa selama proses implementasi media Wordwall.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriani, dkk. (2019). Motivasi Belajar sebagai Daya Pendorong dalam Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Asmadi. (2022). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall dalam Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Burhan, dkk. (2022). Strategi Pembelajaran Aktif dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2018). *The SAGE Handbook of Qualitative Research*. SAGE Publications.
- Dewi, dkk. (2023). Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa melalui Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.
- Hastiwi, dkk. (2023). Analisis Peralihan Kurikulum Merdeka ke Kurikulum Nasional pada Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A-Fase C. Kemendikbudristek.
- Lailiyah, S., & Widiyono, A. (2023). Optimalisasi Potensi Siswa melalui Fleksibilitas Media Pembelajaran Digital. *Jurnal Pedagogi*.
- Maghfiroh, dkk. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa 4 MI Roudlotul Huda. *Jurnal Penelitian Pendidikan*.
- Moleong, L. J. (2017). Metodologi Penelitian Kualitatif. Remaja Rosdakarya.
- Oktariyanti, dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online berbasis Game Edukasi Word Wall Tema Indahnya Keberagaman pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*.
- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan.