

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN ARCS BERBASIS WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI MTS DARUL AMIN

Mardiana¹, Jasiah²
IAIN Palangka Raya

e-mail: mrdiana329@gmail.com¹, jasiah@iain-palangkaraya.ac.id²

INFORMASI ARTIKEL

Submitted : 2024-12-31
Review : 2024-12-31
Accepted : 2024-12-31
Published : 2024-12-31

KATA KUNCI

Motivasi Belajar, Model ARCS, Wordwall.

A B S T R A K

Pendidikan memegang peranan penting dalam perkembangan suatu bangsa, dan motivasi belajar siswa merupakan salah satu faktor utama yang menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran ARCS berbasis platform Wordwall di MTs Darul Amin, guna meningkatkan motivasi belajar siswa. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus, di mana data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan model interaktif Miles dan Huberman, dengan triangulasi sebagai teknik validasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model ARCS berbasis Wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik. Namun, terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam penerapan model ini. Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa integrasi teknologi dengan metode pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi siswa secara signifikan.

A B S T R A C T

Education plays an important role in the development of a nation, and student learning motivation is one of the main factors that determine success in the learning process. This study aims to develop an ARCS learning model based on the Wordwall platform at MTs Darul Amin, in order to increase student learning motivation. The method used is qualitative research with a case study approach, where data is collected through interviews, observations, and documentation. Data analysis was conducted using the Miles and Huberman interactive model, with triangulation as a validation technique. The results of this study show that the application of the Wordwall-based ARCS model can increase students' learning motivation and provide a more interesting learning experience. However, there are some obstacles faced by teachers and students in the application of this model. Overall, this study concludes that the integration of technology with appropriate learning methods can significantly improve learning quality and student motivation.

Keywords: *Learning Motivation, ARCS Model, Wordwall.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan investasi jangka panjang yang krusial bagi kemajuan suatu bangsa (Darise, 2021). Proses pembelajaran yang efektif tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga untuk membentuk karakter, nilai-nilai, dan sikap yang diperlukan untuk hidup bermasyarakat (Ariani, Nili, Maulida Sari, Hafizah Nuraini Ghani, 2024). Kualitas pendidikan yang tinggi berkorelasi positif dengan tingkat kesejahteraan masyarakat, produktivitas tenaga kerja, serta kemampuan inovasi (Jasiah et al., 2024). Sebaliknya, rendahnya kualitas pendidikan dapat menghambat pertumbuhan ekonomi, memperlebar kesenjangan sosial, dan memicu berbagai permasalahan sosial (Nur Tanfidiyah, 2019). Oleh karena itu, pendidikan menjadi salah satu pilar utama dalam pembangunan manusia seutuhnya, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Dalam konteks Indonesia yang semakin dekat dengan era digital, pendidikan memegang peran sangat penting. Perubahan cara belajar dengan memanfaatkan teknologi diharapkan tidak hanya meningkatkan prestasi akademik siswa, tetapi juga membentuk karakter yang baik (Marlya Fatira AK, 2021). Teknologi membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif, mendorong siswa untuk lebih terlibat aktif. Revolusi Industri 4.0 telah mengubah cara kita memandang pendidikan. Kini, pendidikan tidak hanya sekadar memberikan informasi, tetapi lebih kepada melatih siswa untuk mencari informasi sendiri, memecahkan masalah, dan mengembangkan kreativitas (Nurbadriyah et al., 2024).

Motivasi merupakan kunci utama yang mendorong seseorang untuk aktif dalam proses belajar. Tanpa adanya motivasi, seseorang akan cenderung pasif dan kurang berminat untuk menggali ilmu pengetahuan yang baru (Kharisma, 2019). Motivasi berperan sebagai penggerak internal yang memicu seseorang untuk terlibat secara aktif dalam berbagai kegiatan belajar, seperti membaca buku, mengerjakan tugas, atau berpartisipasi dalam diskusi (Sela Anggraini, Muhamad Akip, 2024).

Dengan kata lain, motivasi adalah kekuatan pendorong yang tidak terpisahkan dari keberhasilan belajar. Semakin tinggi motivasi seseorang, semakin besar pula peluang mereka untuk mencapai prestasi akademik yang optimal (Werdayanti & Belakang, 2020). Oleh karena itu, penting bagi setiap individu untuk senantiasa membangkitkan dan mempertahankan motivasi belajar agar dapat meraih kesuksesan dalam bidang pendidikan (Novitasari, 2023). Selain itu, siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih percaya diri dalam menghadapi ujian atau presentasi. Mereka juga akan lebih mudah beradaptasi dengan perubahan-perubahan yang terjadi dalam lingkungan belajar (Sunarti Rahman, 2024).

Efektivitas proses belajar sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, di antaranya adalah media pembelajaran yang digunakan dan minat siswa (Izzatunnisa et al., 2021). Media pembelajaran berperan sebagai jembatan penghubung antara guru dan siswa dalam menyampaikan materi pelajaran (Sugiantara et al., 2024). Dengan pemilihan media yang tepat, proses belajar dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Minat siswa juga menjadi faktor kunci, karena siswa yang memiliki minat terhadap suatu materi cenderung lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran (Asyri et al., 2024).

Namun, dalam praktiknya, seringkali kita menemui kendala dalam mencapai pembelajaran yang optimal. Salah satu tantangan utama adalah kurangnya variasi dalam metode pembelajaran. Banyak pembelajaran masih berpusat pada guru sebagai sumber informasi utama, dengan siswa berperan sebagai penerima pasif (Marpaung, 2021).

Metode ceramah yang terlalu dominan dapat membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi. Selain itu, kurangnya keterkaitan antara materi pelajaran dengan kehidupan nyata juga menjadi kendala. Siswa seringkali kesulitan untuk melihat relevansi antara konsep-konsep yang dipelajari dengan pengalaman sehari-hari mereka. (Nursyaidah, 2014).

Berbagai platform media pembelajaran berbasis digital kini mulai di aplikasikan seperti Wordwall, sebagai platform pembelajaran digital yang semakin diminati, kini menyediakan beragam aktivitas interaktif seperti kuis, permainan, dan teka-teki yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap kosakata dan materi pelajaran lainnya (Sari & Suhaili, 2020). Keunggulan utama Wordwall terletak pada sifat interaktifnya yang membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan efektif, terutama dalam penguasaan kosakata baru. Platform ini juga menawarkan fleksibilitas dalam penggunaan, memungkinkan guru untuk membuat konten pembelajaran yang dapat diakses secara daring atau dicetak sesuai kebutuhan (Asmadi, 2022). Meskipun Wordwall merupakan alat yang sangat berguna, peran guru sebagai fasilitator tetaplah krusial.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran, seperti platform interaktif Wordwall, telah mengubah lanskap pendidikan. Namun, seefektif apa pun alatnya, keberhasilan implementasinya sangat bergantung pada pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkannya. Pelatihan yang komprehensif bagi guru dalam penggunaan Wordwall menjadi kunci utama untuk memaksimalkan potensi platform ini (hafsa, 2016). Dengan pelatihan yang memadai, guru dapat menguasai berbagai fitur yang ditawarkan Wordwall, mulai dari pembuatan kuis interaktif, permainan edukatif, hingga presentasi yang menarik. Selain itu, pelatihan juga akan membantu guru menyelaraskan aktivitas pembelajaran di Wordwall dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum (Rochimah et al., 2022). Hal ini memastikan bahwa penggunaan Wordwall tidak hanya sekadar menyenangkan, tetapi juga memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa.

Ketika guru telah menguasai Wordwall, manfaatnya akan dirasakan langsung oleh siswa. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik, sehingga siswa lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Desriandi & Suhaili, 2021). Selain itu, dengan adanya umpan balik yang konstruktif dari guru, siswa dapat mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki dan terus meningkatkan pemahaman mereka. Wordwall juga memungkinkan guru untuk melakukan diferensiasi pembelajaran, sehingga setiap siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan dan gaya belajar masing-masing (Sari & Suhaili, 2020). Dalam jangka panjang, pelatihan guru dalam penggunaan Wordwall akan berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran secara keseluruhan, mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di era digital (Anggi Prasetia, 2023).

Model ARCS adalah suatu pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Model ini berfokus pada empat elemen utama: Attention (perhatian), Relevance (relevansi), Confidence (kepercayaan diri), dan Satisfaction (kepuasan) (Asmadi, 2022). Untuk menarik perhatian siswa, pendidik dapat menggunakan berbagai strategi seperti mengajukan pertanyaan yang menggugah rasa ingin tahu, menggunakan media pembelajaran yang menarik, atau menghubungkan materi pelajaran dengan isu-isu terkini.

Elemen relevansi dicapai dengan memastikan bahwa materi pelajaran memiliki kaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa atau dengan tujuan yang ingin mereka capai.

Untuk membangun kepercayaan diri siswa, pendidik dapat memberikan umpan balik yang konstruktif, menetapkan tujuan yang realistis, dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk berhasil (Fathurrahman & Putri Dewi, 2019). Terakhir, elemen kepuasan dapat dicapai dengan memberikan penghargaan atau pengakuan atas pencapaian siswa, serta menciptakan suasana belajar yang positif dan menyenangkan (Ainy, 2023).

Banyak siswa di MTs Darul Amin, seperti halnya di banyak sekolah lainnya, seringkali merasa jenuh dan kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Salah satu penyebab utama adalah metode pembelajaran yang monoton dan kurang menarik. Materi pelajaran yang disampaikan seringkali terasa membosankan dan kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Akibatnya, motivasi belajar siswa pun menurun dan berdampak pada prestasi belajar mereka.

Penelitian ini hadir sebagai upaya inovatif untuk menjawab tantangan dalam dunia pendidikan, yakni bagaimana menciptakan lingkungan belajar yang mampu memotivasi siswa dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan mengintegrasikan model pembelajaran ARCS dan platform interaktif Wordwall, penelitian ini bertujuan untuk merancang suatu pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Model ARCS, yang terdiri dari empat komponen utama perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan akan menjadi kerangka kerja dalam merancang aktivitas pembelajaran menggunakan Wordwall (Kusmana, 2013). Setiap komponen dalam model ARCS akan dijabarkan menjadi desain pembelajaran yang spesifik, sehingga siswa tidak hanya terlibat secara kognitif, tetapi juga emosional dalam proses belajar.

Dengan kata lain, penelitian ini akan mengeksplorasi bagaimana fitur-fitur menarik yang ditawarkan oleh Wordwall dapat digunakan untuk mengoptimalkan setiap komponen dalam model ARCS. Misalnya, untuk menarik perhatian siswa, dapat dirancang kuis interaktif dengan tampilan yang menarik dan elemen permainan (Sigit Sanyata, 2019). Untuk meningkatkan relevansi, materi pembelajaran akan dikaitkan dengan konteks kehidupan nyata siswa. Sementara itu, untuk membangun kepercayaan diri, akan diberikan umpan balik yang positif dan konstruktif kepada siswa. Akhirnya, untuk mencapai kepuasan, akan dirancang aktivitas yang menantang namun tetap realistis, sehingga siswa merasa puas setelah berhasil menyelesaikan tugas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Populasi yang diteliti adalah siswa di MTs Darul Amin, dengan pemilihan sampel dilakukan melalui purposive sampling berdasarkan kriteria tertentu, seperti tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran menggunakan model ARCS berbasis Wordwall. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan meliputi pedoman wawancara, lembar observasi, dan catatan lapangan. Analisis data dilakukan menggunakan model analisis interaktif dari Miles dan Huberman, yang terdiri dari tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk menjaga validitas data, digunakan triangulasi sumber dan metode (Endarto & Martadi, 2022). Pendekatan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah desain berbasis penelitian (*design-based research*) yang bertujuan untuk mengintegrasikan teknologi Wordwall dengan kebutuhan pembelajaran langsung di lapangan, guna meningkatkan motivasi belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran ARCS Berbasis Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Siswa di MTs Darul Amin

Penerapan model pembelajaran ARCS berbasis platform Wordwall di MTs Darul Amin memberikan dampak yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Secara umum, dapat dilihat bahwa penggunaan model ARCS mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan observasi di lapangan, terlihat adanya peningkatan yang cukup jelas dalam hal perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan. Model ARCS, yang terdiri dari empat elemen utama yaitu Attention (Perhatian), Relevance (Relevansi), Confidence (Kepercayaan Diri), dan Satisfaction (Kepuasan), telah diterapkan dengan menggunakan platform Wordwall yang menawarkan berbagai permainan edukatif. Wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran (Asyri et al., 2024).

Selama pembelajaran, siswa telah memperlihatkan lebih banyak ketertarikan terhadap materi, terutama karena pendekatan interaktif yang diterapkan. Contohnya saja, dalam kegiatan kuis interaktif yang disajikan melalui Wordwall, siswa tampak antusias dan bersemangat untuk berpartisipasi. Hal ini berkontribusi terhadap peningkatan perhatian mereka terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung. Sejumlah siswa yang sebelumnya terlihat kurang tertarik, kini lebih aktif berinteraksi dan menunjukkan ketertarikan terhadap topik yang diajarkan.

Oleh sebab itu, walaupun ada peningkatan motivasi, terdapat juga beberapa siswa yang masih mengalami kesulitan untuk bisa terlibat dalam proses pembelajaran. Beberapa dari mereka cenderung menunjukkan ketertarikan hanya pada bagian-bagian tertentu saja yang terlihat sebagai materi atau aktivitas yang lebih sederhana, sementara itu topik yang lebih kompleks justru mengundang kebingungan. Walau Model ARCS terkenal dengan model reka bentuk instruksi yang digunakan secara meluas (Asyri et al., 2024). Hal ini tetap menunjukkan bahwa meskipun model ARCS berbasis Wordwall efektif dalam meningkatkan motivasi, keberhasilan yang diperoleh tidaklah sama di seluruh kelas. Kekurangan yang terlihat dari para siswa walau sebagian besar dapat merasakan peningkatan motivasi, tetap saja ada kelompok kecil yang masih membutuhkan bimbingan lebih intensif.

2. Sejauh Mana Penggunaan Platform Wordwall Dapat Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Materi Pelajaran yang Disampaikan dengan Model ARCS

Pengaplikasian platform Wordwall saat penerapan model ARCS telah menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Berdasarkan dari observasi langsung, sebagian besar siswa mampu menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang telah diajarkan setelah mereka mengikuti aktivitas pembelajaran berbasis Wordwall. Platform ini memungkinkan siswa untuk lebih memahami konsep-konsep yang diajarkan melalui aktivitas-aktivitas interaktif, seperti contohnya permainan tebak kata, mencocokkan gambar dengan kata, dan kuis yang dirancang khusus untuk mengevaluasi pemahaman mereka (Ainy, 2023).

Adapun contoh, dalam pembelajaran mengenai materi sejarah, siswa dapat mengingat dengan lebih baik fakta-fakta penting melalui permainan "match the items" di Wordwall, di mana mereka mencocokkan tanggal dengan peristiwa sejarah. Aktivitas ini tidak hanya membuat materi lebih mudah diingat tetapi juga lebih relevan dengan

pengalaman mereka, sebab mereka dapat melihat hubungan langsung antara informasi yang diberikan dan aktivitas yang dilakukan. Hasil tes setelah penerapan pembelajaran berbasis Wordwall menunjukkan peningkatan yang signifikan pada mayoritas siswa, dengan rata-rata nilai meningkat 20% dibandingkan dengan tes sebelumnya yang tidak menggunakan metode ini.

Walau kini penggunaan teknologi edukatif seperti Wordwall telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa, namun masih terdapat sejumlah tantangan yang perlu diatasi untuk memastikan bahwa semua siswa dapat memperoleh manfaat secara optimal. Salah satu tantangan yang sering dihadapi adalah perbedaan kemampuan individu siswa. Siswa dengan keterbatasan kognitif atau kesulitan belajar tertentu mungkin membutuhkan dukungan tambahan untuk sepenuhnya memahami materi yang disajikan (Sedyanta Santosa, 2022). Selain itu, adaptasi terhadap pembelajaran berbasis teknologi juga memerlukan waktu bagi sebagian siswa disebabkan banyaknya faktor (Nabillah & Abadi, 2020). Meskipun demikian, hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada sebagian besar siswa, terutama dalam hal motivasi dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Walaupun penggunaan platform pembelajaran interaktif seperti Wordwall telah memberikan angin segar dalam dunia pendidikan, namun keberhasilan implementasinya tidak terlepas dari berbagai tantangan. Salah satu kendala utama adalah kesenjangan digital yang masih terjadi di banyak daerah (Desriandi & Suhaili, 2021). Akses terhadap perangkat keras yang memadai, seperti komputer atau tablet, serta koneksi internet yang stabil menjadi prasyarat mutlak untuk dapat memanfaatkan Wordwall secara optimal (Lutfiani et al., 2022). Keterbatasan akses ini tidak hanya menghambat siswa dalam mengikuti pembelajaran, tetapi juga dapat memperlebar kesenjangan prestasi belajar. Selain itu, rendahnya literasi digital di kalangan siswa juga menjadi tantangan tersendiri. Tidak semua siswa memiliki keterampilan yang sama dalam menggunakan perangkat digital dan mengakses informasi secara online (Wulandari et al., 2023). Hal ini dapat menyebabkan kesulitan dalam memahami petunjuk penggunaan Wordwall dan berinteraksi dengan fitur-fiturnya.

Untuk mengatasi tantangan-tantangan tersebut, diperlukan upaya yang komprehensif. Sekolah perlu memastikan bahwa semua siswa memiliki akses yang sama terhadap teknologi. Selain itu, perlu diadakan pelatihan secara berkala bagi siswa, terutama bagi mereka yang belum memiliki literasi digital yang memadai. Pelatihan ini tidak hanya mencakup cara menggunakan Wordwall, tetapi juga keterampilan digital secara umum. Selain itu, guru juga perlu diberikan pelatihan yang cukup untuk dapat memanfaatkan Wordwall secara efektif dan memberikan dukungan yang diperlukan oleh siswa. Kolaborasi dengan orang tua juga sangat penting untuk memastikan bahwa siswa memiliki lingkungan belajar yang kondusif di rumah. Dengan demikian, penggunaan Wordwall dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bagi semua siswa, terlepas dari latar belakang mereka (Ardhiyah, 2019).

3. Kendala yang Dihadapi Oleh Guru dan Siswa dalam Menerapkan Model Pembelajaran ARCS Berbasis Wordwall di MTs Darul Amin

Meskipun penerapan model pembelajaran ARCS berbasis Wordwall di MTs Darul Amin memberikan dampak positif terhadap motivasi dan pemahaman siswa, terdapat beberapa kendala yang dihadapi baik oleh guru maupun siswa. Salah satu kendala utama yang dihadapi oleh guru adalah keterbatasan dalam hal pemahaman dan keterampilan dalam mengoperasikan platform Wordwall. Beberapa guru mengalami

kesulitan dalam merancang aktivitas yang sesuai dengan materi pelajaran menggunakan Wordwall. Bahkan, meskipun pelatihan telah diberikan, masih ada guru yang merasa tidak cukup percaya diri dalam memanfaatkan teknologi ini secara maksimal. Hal ini mempengaruhi efektivitas penerapan model ARCS yang direncanakan sebelumnya.

Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi dan menghadapi gangguan teknis, seperti jaringan internet yang tidak stabil, yang menghambat kelancaran pembelajaran. Tanpa hadirnya motivasi dari seorang siswa maka dapat dipastikan siswa tersebut akan cenderung pasif dan kurang berminat untuk menggali ilmu pengetahuan yang baru (Arifin, 2020). Contohnya, beberapa siswa terpaksa keluar dari permainan atau tes online karena kurangnya ketertarikan terhadap topik yang sedang dijalani dan namun ada pula beberapa yang disebabkan masalah jaringan, sehingga kehilangan kesempatan untuk berpartisipasi secara penuh.

Meskipun demikian, mayoritas siswa menunjukkan antusiasme tinggi terhadap pembelajaran berbasis Wordwall, yang membuat mereka lebih tertarik dan lebih mudah memahami materi. Guru memberikan pendekatan personal kepada siswa yang kesulitan, seperti penjelasan tambahan secara langsung atau melalui forum diskusi (Nursyaidah, 2014). Secara keseluruhan, penerapan model pembelajaran ARCS berbasis Wordwall di MTs Darul Amin memberikan hasil memuaskan, meskipun ada kendala yang perlu diperbaiki. Solusi yang dapat dipertimbangkan meliputi peningkatan pelatihan teknologi untuk guru, penyediaan perangkat yang lebih baik bagi siswa, perbaikan infrastruktur internet, dan adaptasi aktivitas sesuai kebutuhan siswa.

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran ARCS berbasis Wordwall di MTs Darul Amin telah menunjukkan hasil yang cukup signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan platform Wordwall yang interaktif membuat materi pelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa kendala yang perlu diatasi, seperti terbatasnya kemampuan guru dalam mengoperasikan platform dan kendala teknis yang dialami siswa. Secara keseluruhan, model ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Untuk meningkatkan efektivitas penerapan model ini di masa mendatang, perlu dilakukan upaya peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi, penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, serta dukungan yang lebih intensif bagi siswa yang mengalami kesulitan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainy, F. Q. (2023). IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN ARCS (ATTENTION , RELEVANCE , CONVIDENCE , SATISFACTION) DALAM PEMBELAJARAN FIKIH DI MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 7 JEMBER TAHUN PELAJARAN 2021 / 2022 SKRIPSI FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN DALAM PEMBELAJARAN FIKIH DI.
- Anggi Prasetya. (2023). PENERAPAN ICE BREAKING PADA PROSES BELAJAR GUNA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SD NEGERI SUGIHAN 03. *Educational Learning and Innovation*, 1(2), 98–116. <https://doi.org/10.46229/elia.v2i1>
- Ani Khoiratun Nisa, Noptario, M. C. M. (2024). Utilization Of Wordwall As An Application For Elementary School Thematic Learning Evaluation. *EDUCARE: Journal of Primary Educaion*, 5(1), 23–34. <https://doi.org/10.35719/EDUCARE.V5I1.234>
- Ardhiyah, M. A. (2019). Pengaruh Pekerjaan/Sosial Ekonomi Orang Tua Terhadap Proses

- Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Untuk Semua*, 3(1), 5–8. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpls/index>
- Ariani, Nili, Maulida Sari, Hafizah Nuraini Ghani, et all. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Wordwall dan Educaplay dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IX di MTs Hidayatul Muhajirin. *Jurnal Motivasi Pendidikan Dan Bahasa*, 2(4), 01–14. <https://doi.org/10.59581/jmpb-widyakarya.v2i4.4126>
- Arifin, M. S. & Z. (2020). IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN ARCS (ATTENTION, RELEVANCE, CONFIDENCE, AND SATISFACTION) PADA MATA PELAJARAN PEKERJAAN DASAR TEKNIK OTOMOTIF (PDTO) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X TKR A TEKNIK KENDARAAN RINGAN DI SMK NASIONAL. *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif*, 3(1), 73–84. <https://doi.org/10.21831/jpvo.v3i1.34990>
- Aritonatonang, keke t. (2018). Minat dan Motivasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 3(10), 11–21.
- Asmadi. (2022). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Proses Belajar Online. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(3), 945–962. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i3.1048>
- Asyri, D., Asyri, D., Asyri, S., & Warni, D. (2024). Pengaruh Wordwall Online Games (WOW) Terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *J-CEKI: JurnalCendekiaIlmiah*, 3(2), 548–556.
- Darise, G. N. (2021). Pendidikan Agama Islam Dalam Konteks “Merdeka Belajar.” *Journal of Islamic Education: The Teacher of Civilization*, 2(2), 1–18. <https://doi.org/10.30984/jpai.v2i2.1762>
- Desriandi, R., & Suhaili, N. (2021). Pengaruh Bakat Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Proses Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal Edukasi*, 1(2), 104–113.
- Endarto, I. A., & Martadi. (2022). Analisis Potensi Implementasi Metaverse Pada Media Edukasi Interaktif. *Jurnal Barik*, 4(1), 37–51. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Fathurrahman, F., & Putri Dewi, R. O. (2019). Manajemen Sarana Dan Prasarana Pendidikan Dalam Mendukung Proses Belajar Siswa Di Sdn Puter 1 Kembangbahu Lamongan. *Jurnal Reforma*, 8(1), 178. <https://doi.org/10.30736/rfma.v8i1.141>
- hafsah. (2016). Al-Bahtsu. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 08(01), 67–73.
- IMERIZA. (2010). PENERAPAN PEMBELAJARAN GAGNE DENGAN MODEL MOTIVASI ATTENTION RELEVANCE CONFIDENCE SATISFACTION (ARCS) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII B3 MTs DARUL HIKMAH PEKANBARU.
- Izzatunnisa, L., Suryanda, A., Kholifah, A. S., Loka, C., Goesvita, P. P. I., Aghata, P. S., & Anggraeni, S. (2021). Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi dalam Proses Belajar dari Rumah. *Jurnal Pendidikan*, 9(2), 7–14. <https://doi.org/10.36232/pendidikan.v9i2.811>
- Jasiah, Mazrur, Hartati, Z., Rahman, A., Kibtiyah, M., Liadi, F., & Fahmi. (2024). Islamic Teachers’ Implementation of the Merdeka Curriculum in Senior High Schools: A Systematic Review. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 23(4), 394–408. <https://doi.org/10.26803/ijlter.23.4.21>
- Kharisma, D. (2019). Peran Pendidikan Politik Terhadap Partisipasi Politik Pemilih Muda. *Ejournal Unsrat*, 1(7), 1144. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/58442441/1144-ID-peran-pendidikan-politik-terhadap-partisipasi-politik-pemilih-muda-libre.pdf?1550584675=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3D1144_ID_peran_pendidikan_politik_terhada.pdf&Expires=17295200
- Kusmana, A. (2013). E-LEARNING DALAM PEMBELAJARAN. Difficulties Encountered By the Buginese Learners in Producing English Sounds, 1–35. <https://repository.unja.ac.id/id/eprint/50991>
- Lutfiani, N., Sunarya, P. A., Millah, S., & Aulia Anjani, S. (2022). Penerapan Gamifikasi

- Blockchain dalam Pendidikan iLearning. *Technomedia Journal*, 7(3), 399–407. <https://doi.org/10.33050/tmj.v7i3.1958>
- Marlya Fatira AK. (2021). *PEMBELAJARAN DIGITAL* (dan A. A. Taufik, Usman (ed.); 1st ed.). Widana Bhakti Persada Bandung.
- Marpaung, J. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 2(2), 13–17. <https://doi.org/10.33373/kop.v2i2.302>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2020). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(1), 659–663.
- Novitasari, A. T. (2023). Motivasi Belajar sebagai Faktor Intrinsik Peserta Didik dalam Pencapaian Hasil Belajar. *Journal on Education*, 5(2), 5110–5118. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1248>
- Nur Tanfidiyah. (2019). PENGEMBANGAN PERATURAN KELAS SEBAGAI UPAYA KURATIF TERHADAP PERILAKU MENYIMPANG SISWA DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU DI KELAS IV MIN YOGYAKARTA I. *PIONIR Jurnal Pendiidkan*, 8(1), 126–145. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/pjp.v8i1.4591>
- Nurbadriyah, F., Darmawan, P., Albertina, M., & Wardani, K. (2024). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL UNTUK MEMENUHI TARGET KURIKULUM. *Journal of Language, Literature, and Arts*, 4(11), 2020–2025. <https://doi.org/10.17977/um064v4i112024p1091-1096>
- Nursyaidah, N. (2014). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar Peserta Didik. *Forum Paedagogik*, 70–79. <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v0i0.446>
- Rochimah, S., Zain, C., & Murti, D. H. (2022). *Informasi Akademik Ftif Its Surabaya*. Juti, 5(1), 19–25. <https://media.neliti.com/media/publications/146578-ID-none.pdf>
- Sari, S., & Suhaili, N. (2020). Bakat Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Proses Belajar Dan Pembelajaran. *Ensiklopedia of Journal*, 2(5), 140–146. <http://jurnal.ensiklopediaku.org>
- Sedyo Santosa, J. A. B. (2022). Analisis Butir Soal Pilihan Ganda Tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Sedyo. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1678–1686. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2206> ISSN
- Sela Anggraini, Muhamad Akip, Z. A. (2024). PENGARUH MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMP-IT NUR RISKALUBUKINGGAU. *Edification Journal Pendidikan Agama Islam Vol.*, 6(2), 165–173. <https://doi.org/10.37092/ej.v6i2.605>
- Sigit Sanyata. (2019). Teori dan Aplikasi Pendekatan Behavioristik Dalam Konseling. *Jurnal Paradigma*, 7(14), 1–11.
- Sugiantara, I. P., Listarni, N. M., & Pratama, K. (2024). Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, 4(1), 73–80. <https://doi.org/10.54065/jld.4.1.2024.448>
- Sunarti Rahman. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Werdayanti, A., & Belakang, L. (2020). Pengaruh Kompetensi Guru Dalam Proses Belajar Mengajar Di Kelas Dan Fasilitas Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Dinamika Pendidikan*, 3(1), 79–92. <https://doi.org/10.15294/dp.v3i1.434>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.