

PEMANFAATAN WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPA SISWA KELAS IV SD AL-FURQON 1 GRESIK

Habibah Rahmatul Wahidah¹, Wulida Arina Najwa, Atika Maulidina H.S

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Al-Hikmah
Surabaya, Indonesia

¹ byibahrahma1794@gmail.com

Kata Kunci:
Wordwall, motivasi
belajar, IPA, SD

Tipe Artikel:
Hasil
penelitian/kajian
teoritik

Abstrak

Pembelajaran di kelas seharusnya dilakukan secara variatif. Kurangnya variasi dalam metode pembelajaran dapat berdampak negatif terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan pengamatan awal di Kelas IV SD Al Furqon 1, motivasi belajar siswa masih rendah. Dampaknya, sebagian besar siswa belum memahami konsep dasar IPA karena metode pembelajaran yang kurang efektif. Implementasi Wordwall dapat membuat pembelajaran IPA lebih interaktif dan menarik melalui berbagai template kuis yang tersedia. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Al-Furqon 1 melalui penggunaan Wordwall. Penelitian ini menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan melibatkan 20 siswa. Prosedur penelitian meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilaksanakan menggunakan angket, observasi dan wawancara. Instrumen yang digunakan meliputi lembar angket, lembar observasi dan lembar wawancara. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus menggunakan Word Wall pada pembelajaran IPA. Hasil menunjukkan pada siklus 1 hanya 80% siswa kategori sedang dan 20% kategori rendah. Pada siklus 2, seluruh siswa 100% mencapai kategori tinggi, melampaui standar keberhasilan 75%. Peningkatan ini didukung refleksi diri dan variasi media Wordwall. Media ini terbukti efektif meningkatkan motivasi pembelajaran IPA.

© 2025 SENTRATAMA

PENDAHULUAN

Pembelajaran di sekolah dasar merupakan pondasi pembelajaran pada jenjang selanjutnya. Pembelajaran adalah suatu proses di mana seseorang memperoleh pengetahuan dan pemahaman melalui interaksi dengan lingkungan sekitar dan berbagai kegiatan. Ahdar dan Wardana (2019). Dalam pembelajaran, motivasi sangat penting untuk mendorong kesuksesan belajar, terutama bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi yang dipelajari. Menurut Sardiman (2006) motivasi berasal dari kata motif yang diartikan sebagai panggilan dari dalam diri untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan tertentu demi memperoleh suatu tujuan. Bermula dari kata motif, maka motivasi dapat diartikan sebagai panggilan. Hal

itu sejalan dengan Bunyamin (2021) yang menyatakan bahwa motivasi adalah kekuatan yang mendorong manusia untuk melakukan sesuatu dalam mencapai tujuan.

Menurut Oktiani (2017), motivasi belajar merupakan usaha yang timbul dari diri sendiri untuk melakukan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, serta memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang diinginkan tercapai. Motivasi belajar tidak hanya mempengaruhi sejauh mana Siswa tertarik dengan materi, tetapi juga bagaimana mereka berusaha memahami dan menguasai materi tersebut. Oleh karena itu, menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menarik melalui media dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar Siswa. Pengetahuan yang dimiliki akan berperan penting untuk masa depan individu, memungkinkan mereka memahami hal-hal yang belum dipahami secara mendalam. Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan seseorang untuk mencapai tujuan untuk menjaga keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami pembelajaran.

Motivasi siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di tingkat SD sangat diperlukan agar siswa selalu aktif, kreatif, tidak bosan, dan lebih memahami materi yang dipelajari. Dalam Mata Pelajaran IPA, siswa kelas IV SD dituntut untuk memahami konsep-konsep dasar yang merupakan salah satu mata pelajaran inti di tingkat SD. Menurut Sukma (2017), mata pelajaran IPA membahas tentang alam secara sistematis melalui proses penemuan dan pengumpulan informasi. Menurut Nahdi, et al. (2018), IPA merupakan satu dari beberapa mata pelajaran yang berkaitan langsung dengan kehidupan nyata. Sebagai pendidik, guru harus memiliki pengetahuan yang luas, kreatif, dan mampu memahami kelebihan serta kekurangan setiap peserta didik. Hal ini penting untuk menciptakan interaksi yang positif antara guru dan Siswa, yang memungkinkan guru lebih mudah mengetahui permasalahan yang dialami oleh setiap peserta didik. Rahardjo dan Kristin (2019) menyatakan bahwa pembelajaran IPA harus menarik dan mudah dipahami agar siswa tertarik untuk mempelajarinya.

Pembelajaran IPA lebih menarik dan mudah dipahami, guru perlu mengintegrasikan berbagai metode pengajaran yang inovatif dan menyenangkan. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Penggunaan aplikasi dan media interaktif seperti Wordwall, Quizizz, dan Kahoot dapat menjadi pilihan untuk meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi IPA. Dengan menggunakan platform ini, guru dapat membuat kuis interaktif, permainan edukatif, dan aktivitas lain yang melibatkan partisipasi aktif siswa. Interaksi langsung dengan materi melalui permainan ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara yang lebih sederhana dan menarik. Menurut Tarigan dan Siagian (2015), interaktif merupakan komunikasi dua arah. Maghfiroh (2018) menambahkan bahwa media pembelajaran interaktif salah satunya yaitu Wordwall dapat menciptakan interaksi yang menguntungkan siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, motivasi siswa Kelas IV SD Al Furqon 1 Gresik masih rendah. Siswa sering tidak fokus dan bahkan bergurau dengan temannya, kurangnya hasrat untuk belajar, kurangnya kesadaran akan kebutuhan belajar, kurangnya pemahaman siswa dalam pembelajaran, rendahnya respons terhadap penghargaan, ketertarikan yang rendah terhadap kegiatan pembelajaran, serta lingkungan belajar yang kurang kondusif. Hasil lain mengungkapkan bahwa 40% siswa Kelas IV SD Al Furqon 1 Gresik belum bisa memahami konsep dasar pembelajaran IPA. Hal ini dikarenakan pembelajaran sering dilakukan dengan metode ceramah dan masih jarang menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan Hamalik (2009) yang menyatakan bahwa salah satu faktor rendahnya motivasi belajar

\ siswa adalah kurangnya variasi dalam metode dan media pembelajaran yang digunakan. Metode ceramah yang monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif dapat membuat pembelajaran menjadi kurang menarik dan sulit dipahami. Pendapat lain dari Hendiani, Bahari, dan Salim (2015) menyatakan bahwa tanpa pembelajaran konkret dan praktik langsung, siswa akan kesulitan memahami konsep mendalam, yang berdampak pada rendahnya motivasi belajar.

Kurangnya variasi guru dalam menggunakan metode dan media pembelajaran dapat berdampak negatif terhadap motivasi belajar IPA Siswa kelas IV SD. Hal ini dapat diselesaikan dengan pemanfaatan Wordwall yang menawarkan pendekatan pembelajaran interaktif dan menyenangkan. Penelitian Lestari (2021) dan Aini & Rulviana (2023) menghasilkan bahwa Wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Wordwall tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga memperdalam pemahaman mereka terhadap konsep-konsep IPA yang dasar maupun kompleks. Dengan pemanfaatan Wordwall sebagai alat bantu pembelajaran interaktif yang menyesuaikan materi pembelajaran, motivasi belajar dan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.

Adanya pemanfaatan Wordwall membuat materi pembelajaran IPA kelas IV SD lebih mudah dipahami dan diingat. Menurut Sinaga dan Soesanto (2022), template kuis dalam aplikasi Word Wall tersedia dalam berbagai bentuk seperti soal pilihan ganda, teka-teki silang, memilah kartu atau mencocokkan gambar, dan memasang jawaban yang tepat. Variasi ini membantu Siswa mengingat konsep dengan lebih baik. Oleh karena itu, pendidik harus lebih kreatif dalam memanfaatkan pembelajaran di dalam website Wordwall agar Siswa Lebih aktif selama pembelajaran dan tidak merasa bosan, sehingga tujuan pembelajaran tercapai dan minat belajar IPA meningkat.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Kelas IV SD Al-Furqon 1 Gresik melalui pemanfaatan Wordwall. Penggunaan Wordwall dalam pembelajaran IPA diharapkan dapat membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar IPA. Interaktivitas dan variasi dalam pembelajaran akan meningkatkan keterlibatan siswa, memperdalam pemahaman konsep, dan mencapai tujuan pembelajaran yang lebih optimal. Akhirnya, motivasi belajar dan hasil belajar siswa diharapkan meningkat secara signifikan.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilakukan bersama-sama untuk mencari solusi terhadap masalah di kelas. Kemmis, McTaggart, and Nixon (2014) menyebutkan bahwa PTK adalah penelitian terhadap praktik pembelajaran meskipun tetap membutuhkan teori sebagai pijakan dasarnya. Subjek penelitian adalah 20 Siswa kelas IV SD Al Furqon 1. Lokasi penelitian berada di Jl. Mutiara III B/F 27, Mulung, Kota Baru Driyorejo, Kecamatan Driyorejo, Kabupaten Gresik, Jawa Timur.

Teknik pengumpulan data dilaksanakan melalui angket, observasi, dan wawancara. Instrumen penelitian meliputi lembar angket, lembar observasi, dan lembar wawancara. Lembar angket digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa. Lembar observasi digunakan untuk mengamati dan mencatat aktivitas siswa selama proses pembelajaran, untuk memperoleh data mengenai tingkat keterlibatan dan perhatian siswa. Sedangkan, lembar wawancara digunakan untuk menggali informasi langsung dari wali kelas terkait perkembangan dan kendala yang dihadapi siswa dalam pembelajaran, serta persepsi wali kelas terhadap penggunaan media pembelajaran wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar

siswa. Lembar angket menggunakan skala 1-4 dengan pernyataan Sangat Setuju, Setuju, Kurang Setuju, dan Tidak Setuju. Kisi-kisi angket motivasi belajar siswa tercantum pada Tabel 1.

Tabel 1. Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar

No	Indikator	Pernyataan	Jumlah	No Butir
1	Adanya keinginan belajar	Hasrat untuk 1. Saya merasa tertarik untuk mempelajari IPA setelah menggunakan wordwall 2. Saya sering bersemangat untuk memulai belajar IPA setelah bermain dengan wordwall di kelas 3. Wordwall membuat saya ingin lebih sering belajar IPA di luar jam pelajaran	3	1-2
2	Adanya kebutuhan dalam belajar	4. Saya merasa perlu menggunakan wordwall agar saya bisa memahami pelajaran IPA dengan lebih baik 5. Saya merasa bahwa wordwall membantu saya memenuhi kebutuhan saya dalam memahami konsep IPA yang sulit 6. Saya merasa belajar IPA menjadi lebih dan sesuai dengan kebutuhan saya setelah menggunakan wordwall dalam pembelajaran	3	4-6
3	Adanya Harapan dan cita-cita masa depan	7. Penggunaan wordwall membuat saya lebih yakin bahwa ilmu IPA penting untuk mewujudkan cita-cita di masa depan 8. Penggunaan wordwall membantu saya lebih fokus dalam belajar IPA. 9. Saya lebih antusias belajar IPA ketika menggunakan wordwall	3	7-9
4	Adanya penghargaan dalam belajar	10. Saya merasa dihargai ketika mendapat penghargaan setelah menyelesaikan kuis dengan wordwall 11. Penghargaan dari guru membuat saya lebih giat belajar IPA dengan wordwall	2	10-11
5	Adanya kegiatan menarik dalam belajar	12. Kegiatan belajar IPA dengan wordwall membuat saya lebih tertarik pada materi pembelajaran 13. Penggunaan wordwall dalam	3	12-14

No	Indikator	Pernyataan	Jumlah	No Butir
		pembelajaran membantu saya lebih cepat memahami konsep IPA 14. Kegiatan belajar menggunakan wordwall membuat saya lebih aktif dalam mengikuti pelajaran IPA		
6	Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seseorang dapat belajar dengan baik	15.Saya merasa lebih fokus ketika belajar IPA dengan bantuan wordwall 16.Penggunaan wordwall membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kondusif di kelas 17.Saya merasa nyaman belajar IPA dikelas dengan menggunakan wordwall	3	15-17

Sumber: Modifikasi dari Faradita (2021)

Lembar angket digunakan untuk mendapatkan data tentang respon siswa selama pembelajaran berlangsung menggunakan media pembelajaran wordwall. Lembar angket berisi 17 pernyataan dengan jawaban “SS, S, KS, dan TS”. Jika siswa menjawab “SS” maka diberi skor 4. Jika siswa menjawab “S” maka diberi skor 3. Jika siswa menjawab “KS” maka diberi skor 2. Jika siswa menjawab “TS” maka diberi skor 1. Hasil penskoran diperoleh dari jumlah skor keseluruhan kuesioner yang telah diisi oleh responden kemudian hasil tersebut dihitung dengan menggunakan rumus berikut.

Rumus : $N = \frac{SP}{SM} \times 100\%$

SM

Keterangan:

N : Nilai yang dicari dalam bentuk persentase

SP : Skor yang diperoleh responden

SM : Skor Maksimal

(Atmodjo, 2010)

Setelah dipersentase, hasil angket dikategorikan berdasarkan Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Kategori Motivasi Belajar Siswa

Kategori	Skor
Tinggi	76-100%
Sedang	56-75%
Rendah	<56%

Sumber: Purwanto (2007)

Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket kemudian data kualitatif observasi. Adapun indikator keberhasilan penelitian ini adalah seluruh peserta didik mendapatkan persentase motivasi belajar minimal 75%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dijelaskan berdasarkan prosedur penelitian yang meliputi 4 tahap antara lain perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, dilakukan penyusunan modul ajar dan lembar observasi materi IPA. Modul ajar disusun sesuai capaian pembelajaran Fase B yaitu siswa memanfaatkan gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari, mendemonstrasikan berbagai jenis gaya dan pengaruhnya terhadap arah, gerak dan bentuk benda. Dari CP tersebut disusun tujuan pembelajaran antara lain 1) menjelaskan penerapan gaya pada kehidupan di sekitar siswa dan 2) menyelidiki tentang sifat-sifat magnet serta bagaimana pemanfaatannya. Tujuan pembelajaran (TP) 1 digunakan pada Siklus I sedangkan TP 2 digunakan pada pembelajaran Siklus II. Setiap siklus dilakukan dalam pembelajaran tatap muka sebanyak 2 kali. Setiap pembelajaran tatap muka membutuhkan waktu 2 jam pelajaran atau 70 menit.

Modul ajar yang sudah selesai disusun kemudian dilakukan validasi ahli. Validasi melibatkan bidang ahli pelajaran IPA. Hasil validasi modul ajar dapat dideskripsikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Modul Ajar

No	Aspek	Validator 1	Validator 2	Rata-Rata
1	Kelengkapan	3	4	3,5
2	Bahasa	4	4	4
3	Isi	3	4	3,5
4	Keterbacaan	4	4	4

Keterangan Nilai :

- 1 sangat rendah
- 2 rendah
- 3 Hampir Tinggi
- 4 Tinggi
- 5 sangat tinggi

Berdasarkan tabel 3.1, pada aspek kelengkapan diperoleh skor dari validator 1 sebesar 3 dan validator 2 sebesar 4 dengan nilai rata-rata sebesar 3,5 dengan kategori valid. Pada aspek bahasa diperoleh skor dari validator 1 sebesar 4 dan validator 2 sebesar 4 dengan nilai rata-rata sebesar 4 dengan kategori valid. Pada aspek isi diperoleh skor dari validator 1 sebesar 3 dan validator 2 sebesar 4 dengan nilai rata-rata sebesar 3,5 dengan kategori valid. Pada aspek keterbacaan diperoleh skor dari validator 1 sebesar 4 dan validator 2 sebesar 4 dengan rata-rata sebesar 4 dengan kategori valid. Berdasarkan 4 aspek tersebut yakni kelengkapan, isi, bahasa, keterbacaan mendapatkan skor rata-rata sebesar 3,75. Dari ke 4 aspek tersebut, dapat disimpulkan bahwa modul ajar yang telah disusun dan divalidasi layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Pada tahap pelaksanaan, dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan modul ajar yang telah divalidasi. Pembelajaran melibatkan 20 siswa SD AL-FURQON 1 KBD, Driyorejo Gresik pada semester ganjil pada ajaran 2024/2025. Pembelajaran dibagi

menjadi 2 siklus setiap siklus dilakukan dua kali tatap muka dan setiap pembelajaran membutuhkan 3 jam pelajaran atau 105 menit. Dalam setiap siklus, diakhir pembelajaran setiap siswa diberi Lembar Angket Motivasi pelajaran IPA materi Gaya yang dilakukan oleh peneliti yang dibantu oleh observer. Pembelajaran dilakukan mengikuti jadwal yang ditetapkan oleh sekolah pada hari Jumat-Sabtu pukul 07.30 sampai 8.30 untuk siklus 2 dilakukan pada hari Senin-selasa pukul 07.30 sampai 8.30. Setelah peneliti melakukan pembelajaran dan penyebaran angket, kemudian hasil ditabulasi. Hasil Motivasi siklus 1 dapat dijelaskan pada tabel 3.2 dibawah ini.

Tabel 4. Hasil Motivasi Siswa Siklus 1

No	Nama	Persentase	Kategori
1	ASAF	62	Sedang
2	ARQ	59	Sedang
3	AAZR	54	Rendah
4	ABR	71	Sedang
5	ARH	59	Sedang
6	GGs	56	Sedang
7	GAK	56	Sedang
8	HDF	51	Rendah
9	KSP	51	Rendah
10	KAD	62	Sedang
11	MAA	57	Sedang
12	MRFW	68	Sedang
13	NNA	56	Sedang
14	NM	63	Sedang
15	NAC	65	Sedang
16	RAZV	69	Sedang
17	RRH	46	Rendah
18	SAS	59	Sedang
19	UBD	66	Sedang
20	YAS	66	Sedang

Berdasarkan Tabel 4, terdapat 16 siswa atau 80% yang termasuk dalam kategori motivasi belajar "Sedang." Siswa yang memenuhi kategori "Rendah" sebanyak 4 siswa dengan

\

persentase 20%. Tidak terdapat siswa yang masuk kategori "Tinggi". Siswa yang memenuhi kategori "Rendah" yaitu siswa nomor 3, 8, 9, dan 17. Siswa yang memenuhi kategori "Sedang" yaitu siswa nomor 1, 2, 4, 5, 6, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, dan 20. Dengan demikian, siswa yang memenuhi indikator keberhasilan minimal, yaitu 75%, berjumlah 0 orang. Standar ketuntasan angket motivasi belajar yang telah ditetapkan adalah minimal 75% dari total seluruh siswa. Oleh karena itu, pembelajaran dilanjutkan pada Siklus 2. Untuk meningkatkan pembelajaran pada Siklus 2, peneliti melakukan evaluasi dengan cara refleksi diri. Refleksi diri dilakukan dengan memberikan angket kepada setiap siswa. Angket tersebut terdiri dari 17 pernyataan yang berhubungan dengan media wordwall, pembelajaran, motivasi belajar IPA, dan keterampilan mengajar..

Tabel 5. Hasil Motivasi Siswa Siklus 2

No	Nama	Persentase	Kategori
1	ASAF	87	Tinggi
2	ARQ	84	Tinggi
3	AAZR	81	Tinggi
4	ABR	81	Tinggi
5	ARH	85	Tinggi
6	GGG	79	Tinggi
7	GAK	78	Tinggi
8	HDF	82	Tinggi
9	KSP	84	Tinggi
10	KAD	79	Tinggi
11	MAA	78	Tinggi
12	MRFW	87	Tinggi
13	NNA	82	Tinggi
14	NM	84	Tinggi
15	NAC	79	Tinggi
16	RAZV	78	Tinggi
17	RRH	87	Tinggi
18	SAS	82	Tinggi
19	UBD	91	Tinggi
20	YAS	81	Tinggi

Berdasarkan Tabel 5, seluruh siswa, yaitu 20 siswa atau 100%, telah mencapai kategori tinggi dalam hasil motivasi belajar pada siklus 2. Semua siswa telah memenuhi indikator keberhasilan minimal (75%). Ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dari siklus 1 ke siklus 2, di mana sebelumnya tidak ada siswa yang mencapai kategori tinggi. Peningkatan motivasi belajar ini menunjukkan bahwa tindakan perbaikan yang dilakukan oleh peneliti pada siklus 2, seperti penggunaan angket refleksi diri dan optimalisasi media pembelajaran, berhasil memberikan dampak positif. Dengan demikian, pembelajaran telah memenuhi target keberhasilan dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, proses pembelajaran IPA menggunakan media Wordwall menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, di mana setiap siklus melibatkan tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada siklus 1, persentase siswa yang mencapai kategori tinggi dalam motivasi belajar adalah 0%, kategori sedang sebesar 80%, dan kategori rendah sebesar 20%. Pada siklus 2, seluruh siswa 100% telah mencapai kategori tinggi, menunjukkan peningkatan motivasi belajar sebesar 100% dibandingkan siklus 1. Standar keberhasilan pembelajaran yang ditetapkan sekolah, yaitu lebih dari 75% siswa mencapai kategori tinggi, telah tercapai pada siklus 2. Peningkatan ini disebabkan oleh perbaikan dalam pembelajaran, seperti penggunaan refleksi diri dan variasi dalam penggunaan media Wordwall. Dengan demikian, media Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan kualitas pembelajaran IPA siswa kelas IV di SD Al-Furqon 1 KBD Driyorejo Gresik. Dengan itu peneliti memiliki saran sebagai berikut:

1. Untuk Guru

Guru perlu terus mengevaluasi penggunaan Wordwall dan berinovasi dengan aktivitas interaktif yang relevan agar pembelajaran lebih efektif dan menarik.

2. Untuk Sekolah

Sekolah diharapkan mendukung guru melalui pelatihan dan menyediakan fasilitas yang memadai untuk penerapan media pembelajaran teknologi.

3. Untuk Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi referensi untuk pengembangan lebih lanjut terkait media Wordwall dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Dengan langkah-langkah tersebut, pembelajaran IPA menggunakan Wordwall diharapkan dapat lebih efektif, menarik, dan meningkatkan kualitas belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, A. N., & Rulviana, V. (2023). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep IPS Siswa Melalui Media Game Interaktif Wordwall*. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(1), Juni 2023. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/7984>
- Atmodjo, N. (2010). *Metode Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bunayamin. 2021. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: UHAMKA PRESS.
- Djamaluddin, A. dan Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Sulawesi Selatan: Kaffah Learning Center.
- Faradita, Meirza Nanda. 2021. *Motivasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Course Review Horay*. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing.
- Hamalik, O. (2009). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara

- Kemmis, McTaggart & Nixon.(2014).*The Action Research Planner*. Springer Singapore HeidelbergNewYorkDordrecht.
- Lestari, R. D. (2021). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021*. Jurnal Ilmiah Profesi Gur.u (JIPG), 2(2), 111–116.<https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/JIPG/article/view/11309>
- Maghfiroh, K. 2018. *Penggunaan Media Word Wall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda*. Jurnal Profesi Keguruan, 4(1), 65.
- Nahdi, Salim, Yonanda, Afriyuni, D. & Agustin, N. F. 2018. *Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Penerapan Metode Demonstrasi pada Mata Pelajaran IPA*. Jurnal Cakrawala Pendas, 4(2), 9-16. <https://core.ac.uk/download/pdf/11715904.pdf> free
- Nasution, Bahari, dan Sallim. 2015. *Analisis penggunaan Variasi Metode Mengajar Oleh guru Sosiologi Di SMA Negeri 1 Sungai Raya*,Jurnal Pendidikan dan pembelajaran Khatulistiwa,4(1),1-10
- Oktiani, I. 2017. *Kreativitas Guru dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik*. Jurnal Kependidikan, 5(2). 216-212
- Purwanto, N. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Remaja Rosda-karya.
- Raharjo, W. T., & Kristin, F. 2019. *Peningkatan Hasil Belajar Ipa Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Make a Match Pada Kelas 4 Sd*. Jurnal Satya Widya, 15(2), 168–174. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2019.v15.i2.p168-175>
- Sardiman. 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sinaga, Y. M., dan Soesanto, R. H. 2022. *Upaya Membangun Kedisiplinan Melalui Media Pembelajaran Word Wall dalam Pembelajaran Daring Pada Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 6(2), 1845
- Sukma, E. S. 2017. *Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Melalui Pendekatan Inquiri Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri Wonoyoso*. Jurnal Penelitian Pendidikan A & A (Semarang), 34(2), 113–120.<https://doi.org/10.15294/jpp.v34i2.9429>
- Tarigan, D., & Siagian, S. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi*. Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan, 2(2), 187–200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.1295>