



Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

e-ISSN: 2723-6390, hal. 1692-1704

Vol. 7, No. 1, Juli 2026

DOI: 10.37985/murhum.v7i1.2180

Penerapan Wordwall untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar

Radhita Maharani Ramli¹, Biya Ebi Paraheto², Sabarudin³, dan Hikmah Puspasari⁴

^{1,3, 4} Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

² Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sarjanawiyata Yogyakarta

ABSTRAK. Motivasi belajar merupakan dorongan internal maupun eksternal yang mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Namun, motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) masih rendah, yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan Wordwall dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPAS. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Informan penelitian terdiri dari guru dan siswa yang terlibat dalam pembelajaran menggunakan Wordwall. Teknik analisis data menggunakan model analisis interaktif yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Wordwall efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Platform ini menyediakan berbagai permainan edukatif yang menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih tertarik dan aktif dalam pembelajaran. Selain itu, Wordwall juga meningkatkan keterlibatan siswa melalui aktivitas yang kolaboratif serta membantu pemahaman konsep siswa secara lebih mudah. Meskipun terdapat kendala teknis seperti keterbatasan perangkat dan koneksi internet, penggunaan Wordwall berhasil menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efisien.

Kata Kunci : Motivasi Belajar; Penerapan Wordwall; Sekolah Dasar

ABSTRACT. Learning motivation is an internal and external drive that encourages students to be actively involved in the learning process. However, student learning motivation in Natural and Social Sciences (IPAS) is still low, this is caused by learning methods that are less interesting and interactive. This study aims to explore the application of Wordwall in improving student motivation, engagement, and understanding in IPAS learning. The approach used is qualitative with data collection techniques in the form of observation, interviews, and documentation. Research informants consisted of teachers and students involved in learning using Wordwall. The data analysis technique used is an interactive analysis model that includes data collection, data reduction, data presentation, as well as drawing conclusions and verification. The results of the study indicate that the application of Wordwall is effective in increasing student learning motivation. This platform provides a variety of fun and interactive educational games, so that students are more interested and active in learning. In addition, Wordwall also increases student engagement through collaborative activities and helps students understand concepts more easily. Despite technical constraints such as limited devices and internet connections, the use of Wordwall successfully creates a more interesting and efficient learning experience.

Keyword : Learning Motivation; Implementation of Wordwall; Elementary School

Copyright (c) 2026 Radhita Maharani Ramli dkk.

✉ Corresponding author : Radhita Maharani Ramli

Email Address : radhitamaharani146@gmail.com

Received 21 April 2026, Accepted 21 Mei 2026, Published 21 Mei 2026

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Motivasi belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan berprestasi [1]. Motivasi tidak hanya memberikan dorongan bagi siswa untuk terlibat dalam pembelajaran, tetapi juga memainkan peran kunci dalam membantu siswa mengatasi berbagai tantangan akademik [2]. Siswa yang termotivasi akan memiliki dorongan internal untuk mengeksplorasi materi pelajaran dengan lebih mendalam, mengatasi kesulitan akademik, dan berusaha mencapai tujuan pembelajaran yang telah [3]. Sebaliknya, kurangnya motivasi dapat menyebabkan siswa merasa tidak tertarik dan enggan berpartisipasi dalam pembelajaran, yang pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar peserta didik [4].

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa di tingkat sekolah dasar mengalami penurunan motivasi belajar, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) [5]. Salah satu penyebab utama dari kondisi ini adalah metode pembelajaran yang kurang menarik dan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses belajar. Pembelajaran yang monoton cenderung membuat siswa merasa bosan dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran [6]. Selain itu, keterbatasan penggunaan teknologi dalam pembelajaran sering kali membuat materi yang diajarkan terasa ketinggalan zaman dan tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Hal ini menyebabkan siswa kehilangan minat untuk belajar, terutama dalam mata pelajaran yang dianggap sulit dan kurang mengundang rasa ingin tahu. Untuk itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, seperti penerapan aplikasi edukasi berbasis teknologi yang dapat memfasilitasi pembelajaran secara lebih menarik [7].

Mata pelajaran IPAS memiliki peran strategis dalam membangun keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta pemahaman siswa terhadap lingkungan sekitar [8]. IPAS tidak hanya menyampaikan konsep-konsep teoritis, tetapi juga mendorong siswa untuk memahami keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Meski demikian, sifat materi yang kadang dianggap abstrak dan sulit dipahami oleh siswa seringkali menjadi tantangan tersendiri bagi guru. Guru memerlukan pendekatan pembelajaran yang mampu menghubungkan materi IPAS dengan pengalaman konkret siswa, sehingga mereka merasa pembelajaran tersebut relevan dan bermanfaat. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat membuat siswa merasa terlibat dan termotivasi untuk belajar. Inovasi ini juga harus mampu meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor [9].

Wordwall merupakan salah satu platform pembelajaran interaktif yang menawarkan berbagai jenis permainan edukasi, seperti kuis, teka-teki, dan roda putar. Platform ini dirancang untuk memudahkan guru dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan mudah diakses oleh siswa [10]. Penggunaan Wordwall dalam pembelajaran memungkinkan siswa belajar dengan cara yang lebih

menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi digital saat ini [11]. Selain itu, Wordwall dapat membantu guru menciptakan suasana kelas yang dinamis dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif [12]. Dengan berbagai fitur yang tersedia, Wordwall juga mendukung personalisasi materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, sehingga dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar [13]. Guru dapat dengan mudah menyesuaikan tingkat kesulitan, jenis permainan, dan materi pelajaran yang ingin diajarkan, memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan cara yang sesuai dengan gaya belajar mereka masing-masing. Hal ini tidak hanya mempermudah proses pengajaran, tetapi juga memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih aktif dan mandiri, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar mereka [14].

Di Sekolah Dasar Sorong, pemanfaatan teknologi pembelajaran seperti *Wordwall* masih relatif terbatas. Padahal, berdasarkan hasil observasi awal, siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap penggunaan media digital dalam proses pembelajaran. Kondisi ini mengindikasikan adanya upaya peluang untuk mengintegrasikan media pembelajaran interaktif sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Perkembangan teknologi digital yang pesat seharusnya dapat dimanfaatkan secara optimal oleh guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovasi, relevan, dan sesuai karakteristik peserta didik. Namun, demikian, keterbatasan fasilitas serta kurangnya pemahaman guru dalam mengimplementasikan teknologi pembelajaran menjadi tantangan yang perlu diatasi melalui pelatihan dan pendampingan yang berkelanjutan [15].

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penerapan *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini tidak hanya berfokus pada aspek motivasi, tetapi juga mencakup sejauh mana *Wordwall* dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang diajarkan [16]. Dengan mengadopsi pendekatan pembelajaran berbasis teknologi, diharapkan siswa tidak hanya lebih termotivasi tetapi juga lebih memahami materi pelajaran. Penelitian ini juga berupaya untuk memberikan solusi praktis bagi guru dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital [17]. Dengan demikian, penelitian ini relevan untuk menjawab kebutuhan akan metode pembelajaran yang inovatif dan efisien [18].

Penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran berbasis permainan juga mendukung penerapan pendekatan pembelajaran aktif (*active learning*), yang menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran. Melalui berbagai aktivitas interaktif, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat secara langsung dalam memahami dan mengimplementasi konsep yang dipelajari. Keterlibatan ini mendorong terjadinya interaksi sosial dan kolaborasi antar siswa, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan bermakna. Sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya, penggunaan media pembelajaran berbasis game terbukti dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, serta pemahaman konsep siswa secara signifikan [19].

Namun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu lebih menekankan pada pengukuran hasil belajar atau motivasi secara kuantitatif, serta dilakukan pada konteks

sekolah dengan dukungan fasilitas teknologi yang relatif memadai. Berbeda dengan penelitian ini, kajian yang dilakukan berfokus pada eksplorasi mendalam secara kualitatif terhadap proses penerapan wordwall dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar dengan keterbatasan sarana dan prasarana. Selain itu, penelitian ini tidak hanya menelaah aspek motivasi, tetapi juga keterlibatan dan pengalaman belajar secara langsung, sehingga memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektifitas *Wordwall* dalam konteks nyata pembelajaran di kelas.

Selain itu, penelitian ini penting untuk menjawab kebutuhan guru dalam mengatasi kejenuhan siswa selama proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran di era digital, guru dituntut untuk menghadirkan variasi metode pengajaran yang menarik agar siswa dapat memanfaatkan teknologi dengan cara yang produktif [20]. *Wordwall* menyediakan solusi yang praktis dan mudah diimplementasikan oleh guru. Dengan menghadirkan variasi metode pengajaran yang menarik, guru dapat membantu siswa memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses belajar mereka. Hasil penelitian ini diharapkan tidak hanya bermanfaat bagi guru di SD Sorong tetapi juga dapat diaplikasikan di berbagai konteks pendidikan lainnya, terutama di wilayah yang memiliki akses terhadap teknologi [21].

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran inovatif tidak hanya relevan dengan perkembangan zaman, tetapi juga mampu menjawab tantangan pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, *Wordwall* dapat menjadi alat yang efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi pendidik dan pembuat kebijakan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam sistem pembelajaran nasional.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk menggali pemahaman yang mendalam mengenai penerapan *Wordwall* dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Penelitian kualitatif mengedepankan deskripsi naratif atau kata-kata untuk mengungkapkan makna dari fenomena yang terjadi di lapangan, dengan fokus pada pemahaman terhadap situasi sosial dan perilaku yang diamati [22]. Pendekatan ini dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami dinamika penggunaan *Wordwall* sebagai alat bantu pembelajaran dan dampaknya terhadap motivasi belajar siswa.

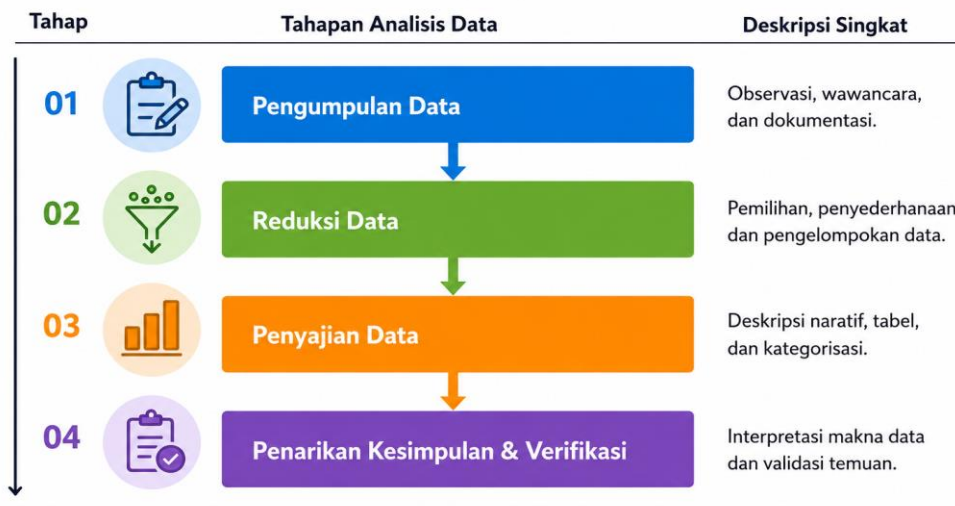
Penelitian ini dilaksanakan pada sekolah dasar di kota Sorong untuk mengumpulkan data yang relevan dengan fokus penelitian. Lokasi penelitian dipilih berdasarkan pertimbangan bahwa sekolah tersebut menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran, yang memungkinkan penggunaan aplikasi *Wordwall* sebagai media pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan pada semester gasal tahun ajaran 2024/2025.

Tabel 1. Informan Penelitian

No	Kode	Usia	Pendidikan	Keterangan
1.	P1	38 tahun	S1	Guru Kelas 3
2.	P2	9 tahun	SD	Siswa kelas 3

Berdasarkan tabel di atas diketahui informan penelitian ini terdiri guru kelas 3, serta siswa kelas 3. Data primer diperoleh melalui tiga teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik observasi digunakan untuk mengamati langsung penerapan Wordwall dalam pembelajaran IPAS, serta reaksi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Wawancara mendalam dilakukan dengan guru dan siswa untuk memperoleh data tentang pengalaman mereka terkait penggunaan Wordwall untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa, serta tantangan yang dihadapi dalam penerapannya. Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data sekunder, berupa dokumen pembelajaran yang mencakup materi, tugas, dan aktivitas yang berkaitan dengan penggunaan Wordwall dalam kelas.

Bagan Analisis Data



Sumber: Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994)

Gambar 1. Tahapan Analisis Data

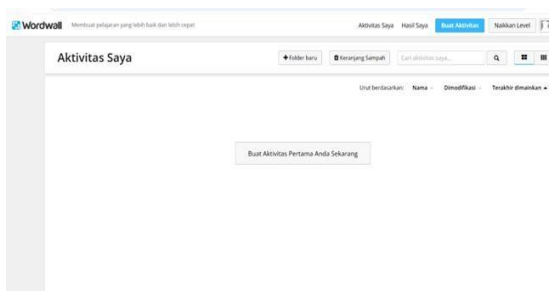
Proses analisis data dalam penelitian ini mengacu pada model analisis interaktif yang meliputi empat tahapan, yaitu pengumpulan data, reduksi data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data diperoleh kemudian direduksi dengan cara memilih dan menyederhanakan informasi yang relevan dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk deskripsi naratif untuk memudahkan pemahaman. Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan yang dilakukan secara terus menerus dengan proses verifikasi guna memastikan keabsahan data [23].

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Wordwall dalam pembelajaran IPAS dimulai dengan pemilihan materi yang relevan dengan topik yang diajarkan. Guru memilih jenis permainan yang dapat membantu siswa memahami materi melalui aktivitas yang lebih menyenangkan dan

menantang. Langkah pertama dalam penerapan Wordwall adalah memperkenalkan platform kepada siswa dan mengajarkan mereka cara mengakses serta menggunakan fitur-fitur yang tersedia. Ibu P1 menjelaskan langkah-langkah penerapan Wordwall.

"Pada awalnya, guru memberikan tutorial singkat kepada siswa tentang cara mengakses Wordwall. Pembelajaran menggunakan perangkat digital seperti laptop atau tablet digunakan untuk memfasilitasi proses ini. Siswa diberi kesempatan untuk bereksperimen dengan memilih jenis permainan yang sesuai, misalnya teka-teki atau roda putar. Setelah itu, guru membuat kuis berdasarkan materi yang sedang dipelajari, seperti tentang ekosistem atau daur hidup. Fitur-fitur ini memungkinkan guru menyesuaikan soal dengan tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan siswa." Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi, berikut ini tampilan pengaplikasian wordwall:



Gambar 2. Tampilan Menu Awal Wordwall



Gambar 3. Materi IPA



Gambar 4.

Materi IPS



Gambar 5. Siswa Menyimak

Namun, penerapan ini menghadapi beberapa tantangan teknis, seperti masalah koneksi internet atau keterbatasan perangkat yang dimiliki siswa. P1 menjelaskan solusi

yang diambil untuk mengatasi kendala tersebut: "Terkadang, terdapat kendala teknis, seperti koneksi internet yang tidak stabil atau beberapa siswa yang tidak memiliki akses ke perangkat pribadi. Untuk mengatasi hal ini, guru mengatur penggunaan perangkat di kelas sehingga semua siswa dapat berpartisipasi dengan maksimal. Penggunaan perangkat dilakukan sesuai dengan jadwal yang sudah direncanakan dalam kegiatan pembelajaran." Hal ini mengindikasikan bahwa pengalaman belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi instristik siswa serta memperkuat pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

Temuan ini mengindikasikan bahwa penyajian materi secara interaktif dapat membantu siswa dalam memahami konsep secara lebih mudah. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Selain itu, hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis game dapat meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran [19],[3].

Penerapan Wordwall memberikan dampak positif terhadap dinamika kelas, meningkatkan interaksi antara siswa dan materi pelajaran. P1 menambahkan: "Wordwall membantu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup. Siswa yang biasanya lebih pendiam atau enggan berpartisipasi menjadi lebih semangat dan percaya diri dalam mengikuti pembelajaran. Mereka lebih aktif berkontribusi dalam kegiatan kelas karena metode pembelajaran ini menyenangkan dan mengurangi rasa cemas." Siswa juga merasakan dampak positif dari penggunaan Wordwall. P2, seorang siswa kelas 3, menjelaskan pengalamannya: "Pembelajaran dengan Wordwall lebih seru. Biasanya, pelajaran terasa membosankan, tetapi dengan kuis dan teka-teki, saya jadi lebih tertarik. Kami bisa belajar sambil bermain, dan itu membuat saya merasa lebih mudah mengerti. Saat dikelompokkan, saya bisa bekerja sama dengan teman-teman untuk menjawab soal, dan kami lebih cepat memahami apa yang dipelajari."

P1 juga menjelaskan bahwa penggunaan Wordwall memungkinkan guru untuk menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa: "Wordwall memungkinkan guru untuk memperkenalkan materi dengan cara yang lebih visual dan interaktif. Misalnya, saat mempelajari siklus air, guru bisa membuat permainan yang menggambarkan proses tersebut secara visual, yang memudahkan siswa untuk memahami dengan lebih baik. Metode ini sangat efektif dalam mengajarkan konsep-konsep yang sebelumnya sulit dipahami." Selain kuis dan teka-teki, Wordwall juga digunakan untuk memperkenalkan topik baru atau mengulang materi yang sudah dipelajari. P1 menekankan pentingnya variasi dalam metode pengajaran: "Penggunaan Wordwall memberikan variasi dalam cara mengajar. Siswa tidak hanya belajar melalui buku teks, tetapi juga melalui pengalaman langsung dan kolaborasi dengan teman-teman. Hal ini membantu siswa dalam mengingat materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan"

Penerapan Wordwall dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar Sorong dapat menumbuhkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Penggunaan platform ini menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, yang memotivasi siswa untuk lebih aktif dan memahami materi dengan lebih baik. Meskipun ada kendala teknis terkait perangkat dan koneksi internet, guru berhasil mengatur penggunaan teknologi sehingga seluruh siswa dapat berpartisipasi.

Tingginya keterlibatan siswa dalam pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan partisipatif. Secara teoritis, keterlibatan siswa merupakan indikator penting dalam keberhasilan pembelajaran karena berkaitan dengan perhatian, partisipasi, dan interaksi siswa dalam kelas. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan dalam proses pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall tidak hanya efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa, tetapi juga relevan digunakan dalam berbagai kondisi pembelajaran, termasuk pada keterbatasan fasilitas.

Motivasi belajar siswa adalah salah satu faktor yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Dengan adanya penerapan Wordwall, diharapkan tumbuhnya motivasi siswa untuk belajar sehingga menawarkan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Berbagai jenis permainan edukatif yang ada di dalam Wordwall memungkinkan siswa untuk terlibat dalam kegiatan belajar sambil bermain, yang membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Secara teoritis, motivasi belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan belajar karena berkaitan dengan minat, perhatian, dan ketekunan siswa dalam belajar.

Peningkatan motivasi belajar yang ditemukan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat mendorong minat dan semangat belajar siswa. Secara teoritis motivasi belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran, terutama ketika siswa merasa senang dan tertarik terhadap aktivitas yang dilakukan. Temuan ini diperkuat oleh hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis game Wordwall mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

P1, guru kelas 3, menjelaskan bahwa setelah menggunakan Wordwall, terlihat adanya minat dan antusiasme siswa dalam belajar: "Siswa menunjukkan antusiasme yang baik setelah menggunakan Wordwall. siswa menjadi lebih tertarik dengan materi pelajaran karena bisa belajar melalui permainan yang menyenangkan. Pembelajaran yang sebelumnya terasa monoton kini menjadi lebih menarik bagi siswa." Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan minat dan semangat belajar siswa.

P2, seorang siswa kelas 3, mengungkapkan bahwa Wordwall membuat pelajaran IPAS menjadi lebih menyenangkan. "Pelajaran IPAS dulu terasa sulit dan membosankan. Namun, setelah menggunakan Wordwall, saya merasa lebih senang karena pembelajaran menjadi seperti permainan. Dengan cara ini, saya tidak merasa cemas dan

lebih mudah memahami materi." P1 juga menambahkan bahwa siswa termotivasi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran terlihat dari keaktifan siswa dalam kegiatan kelas: "Keaktifan siswa dalam pembelajaran meningkat. Siswa yang sebelumnya pasif sekarang lebih banyak berpartisipasi dalam diskusi dan permainan. Wordwall membantu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan siswa merasa lebih terlibat dalam pembelajaran."

Selain itu, penggunaan Wordwall mempermudah guru dalam memantau tingkat motivasi siswa secara lebih terarah. P1 menjelaskan: "Melalui fitur-fitur di Wordwall, guru dapat membuat kuis yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Hal ini memudahkan untuk melihat sejauh mana siswa memahami materi, sekaligus meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap proses pembelajaran." Penerapan Wordwall dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar Sorong dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Platform ini menawarkan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa menjadi lebih tertarik untuk berpartisipasi dalam pembelajaran dan merasa lebih percaya diri dalam menghadapi materi pelajaran.

Keterlibatan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran merupakan faktor penting dalam proses belajar mengajar. Penggunaan Wordwall dalam pembelajaran IPAS dapat menstimulus keterlibatan siswa. Platform ini menawarkan berbagai jenis permainan yang mengharuskan siswa untuk aktif berpartisipasi, baik secara individu maupun dalam kelompok. Hal ini membuat siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berinteraksi dan berkolaborasi untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Keterlibatan siswa yang tinggi menunjukkan bahwa proses pembelajaran berlangsung secara aktif dan partisipasi.

P1, guru kelas 3, menjelaskan bahwa Wordwall membantu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran: "Setelah menggunakan Wordwall, siswa lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Kuis dan teka-teki yang ada memungkinkan siswa untuk lebih aktif berpartisipasi, berdiskusi, dan bekerja sama untuk memahami materi pelajaran." P2, seorang siswa kelas 3, menyatakan bahwa pengalaman belajar dengan Wordwall membuatnya lebih terlibat dalam pembelajaran: "Pelajaran jadi lebih seru dan menarik. Dengan Wordwall, saya bisa bermain sambil belajar, dan itu membuat saya lebih fokus mengikuti pelajaran. Kuis yang ada membuat saya lebih semangat untuk memahami materi." Dengan penerapan Wordwall, siswa dapat terlibat secara aktif dalam berbagai aktivitas yang membantu mereka memahami konsep-konsep dalam IPAS secara lebih mendalam. Penggunaan teknologi ini mendorong kerja sama antar siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif.

Dalam penelitian ini, penerapan Wordwall dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar Sorong menunjukkan hasil yang baik dalam menumbuhkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan pemahaman materi. Penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan platform berbasis teknologi, seperti aplikasi permainan edukatif, dapat menciptakan pembelajaran dan keterlibatan siswa [24]. Dalam penelitian ini, penggunaan Wordwall sebagai platform pembelajaran yang menawarkan berbagai jenis permainan interaktif terbukti mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran IPAS. Hal ini sejalan dengan temuan dalam penelitian sebelumnya

menyatakan bahwa teknologi pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan membantu siswa lebih terlibat dalam materi yang diajarkan. Perbedaan utama antara penelitian ini dan penelitian terdahulu adalah konteks penerapan, di mana penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Sorong, yang mungkin memiliki kendala akses terhadap teknologi yang berbeda dengan yang ditemukan di sekolah-sekolah dengan infrastruktur lebih baik.

Meskipun demikian, penerapan Wordwall tetap menunjukkan hasil yang positif meskipun adanya keterbatasan teknis terkait perangkat dan koneksi internet. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar melalui penerapan pembelajaran berbasis teknologi di berbagai tahap pembelajaran, pelatihan mandiri siswa, serta rekomendasi bagi guru dalam mengintegrasikan teknologi ke berbagai mata pelajaran [25].

Penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian terdahulu tentang penggunaan aplikasi digital yaitu canva dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, mengungkapkan bahwa penggunaan teknologi yang interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar, khususnya melalui pendekatan berbasis permainan. Dalam penelitian ini, penggunaan Wordwall dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, yang diungkapkan melalui kutipan wawancara yang menyatakan bahwa siswa merasa lebih semangat dan tertarik untuk mengikuti pelajaran karena adanya elemen permainan dalam pembelajaran. Penelitian terdahulu juga menunjukkan hal serupa, namun penelitian ini menambahkan bukti empirik yang menunjukkan bahwa meskipun terdapat kendala teknis, upaya guru dalam mengatur penggunaan perangkat digital dengan bijak dapat memaksimalkan potensi teknologi dalam meningkatkan motivasi siswa.

Sebuah penelitian yang dilakukan tentang pengaruh teknologi pembelajaran terhadap keterlibatan siswa juga menunjukkan bahwa teknologi interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini menambah bukti bahwa penggunaan platform seperti Wordwall dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Dengan fitur-fitur permainan yang ada dalam Wordwall, siswa lebih terlibat dalam proses belajar, baik secara individu maupun dalam kelompok. Hal ini sejalan dengan temuan dalam penelitian ini, di mana penggunaan Wordwall memungkinkan siswa untuk berinteraksi lebih aktif dalam pembelajaran, baik dengan sesama teman sekelas maupun dengan guru. Dalam penelitian terdahulu juga mencatat bahwa penggunaan platform interaktif membantu siswa yang biasanya pasif menjadi lebih aktif, suatu hasil yang juga ditemukan dalam penelitian ini. Keterlibatan yang lebih tinggi ini mendukung pembelajaran yang lebih kolaboratif dan menyenangkan.

Secara keseluruhan, temuan dalam penelitian ini sangat sejalan dengan penelitian penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa teknologi pembelajaran berbasis permainan dapat menumbuhkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan pemahaman materi. Meskipun terdapat kendala teknis dalam hal perangkat dan koneksi internet, upaya guru dalam mengelola penggunaan teknologi dengan bijak tetap memungkinkan terciptanya suasana pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Perbedaan utama

terletak pada konteks penggunaan teknologi di Sekolah Dasar Sorong, yang mungkin menghadapi tantangan yang berbeda dibandingkan dengan sekolah-sekolah di daerah dengan infrastruktur teknologi yang lebih baik.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Wordwall dalam pembelajaran IPAS di Sekolah dasar Sorong dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Penggunaan platform berbasis teknologi ini, yang menyediakan berbagai jenis permainan edukasi, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Meskipun terdapat kendala teknis seperti perangkat yang terbatas dan koneksi internet yang tidak stabil, upaya guru untuk mengelola penggunaan teknologi dengan bijak mampu memberikan akses yang lebih merata kepada seluruh siswa. Selain itu, penelitian ini mengungkapkan bahwa motivasi belajar siswa tumbuh melalui penerapan Wordwall, yang mendorong siswa untuk lebih aktif dan tertarik dalam pembelajaran. Partisipasi siswa dalam pembelajaran juga mengalami peningkatan, dengan interaksi yang lebih tinggi antara siswa, baik dalam kelompok maupun individu. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi, khususnya platform interaktif seperti Wordwall, dapat menjadi solusi efektif untuk menumbuhkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, terutama mata pelajaran IPAS. Selain itu, penelitian ini memiliki kebaruan dalam mengkaji penerapan Wordwall melalui pendekatan kualitatif yang menekankan pada proses dan pengalaman belajar siswa secara langsung. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umum berfokus pada hasil belajar secara kuantitatif, penelitian ini menunjukkan bahwa Wordwall tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga keterlibatan dan pemahaman siswa, bahkan dalam kondisi keterbatasan fasilitas teknologi. Temuan ini memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang kontekstual dan adaptif terhadap kondisi sekolah.

PENGHARGAAN

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak sekolah yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian, serta kepada guru yang telah membantu dalam proses pengumpulan data dan pelaksanaan pembelajaran. Tidak lupa, penulis menyampaikan apresiasi yang setinggi tingginya kepada seluruh siswa yang telah berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan penelitian ini, sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar dan menghasilkan temuan yang bermakna.

REFERENSI

- [1] Y. Fernando, P. Andriani, dan H. Syam, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *ALFIHRIS J. Inspirasi Pendidik.*, vol. 2, no. 3, hal. 61–68, Mei 2024, doi: 10.59246/alfihris.v2i3.843.

- [2] D. Kurnia *et al.*, “Peran Motivasi Dalam Meningkatkan Pembelajaran Siswa,” *Cendekia Inov. Dan Berbudaya*, vol. 1, no. 4, hal. 342–347, Mar 2024, doi: 10.59996/cendib.v1i4.477.
- [3] H. Rahman, M. Faisal, dan A. F. Syamsuddin, “Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Multimedia Interaktif,” *J. Pendidik. Dasar dan Kegur.*, vol. 9, no. 1, hal. 12–24, Mei 2024, doi: 10.47435/jpdk.v9i1.2778.
- [4] S. Lutfiwati, “Motivasi belajar dan prestasi akademik,” *Al-Idarah J. Kependidikan Islam*, vol. 10, no. 1, 2020, doi: 10.24042/alidarah.v10i1.5642.
- [5] H. Hesti, S. Istiyati, dan S. Kamsiyati, “Analisis Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar,” *Didakt. Dwija Indria*, vol. 10, no. 5, hal. 39–44, Feb 2023, doi: 10.20961/ddi.v10i5.65868.
- [6] R. Mesra, F. P. A. Runtuwene, D. D. V. Manikome, dan K. G. A. A. Aling, “Faktor-Faktor yang Menghambat Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres Timbukar Tahun Ajaran 2022/2023,” *NALURI EDUKASI J. Pendidik.*, vol. 1, no. 6, hal. 293–308, Feb 2025, doi: 10.64924/1pdrks55.
- [7] N. Nur’aini, H. Tamrin, dan A. Masykuri, “Inovasi Metode Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” *J. Islam. Educ. Dev.*, vol. 1, no. 1, hal. 63–72, 2024, [Daring]. Tersedia pada: <https://jurnalstaiibnusina.ac.id/index.php/jppip/article/view/261>
- [8] M. Rahmah, I. K. P. Swarmahardika, E. S. Hidayat, I. A. Rahman, dan A. Karolina, “Media Augmented Reality terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Materi Habitat Hewan,” *J. Educ. Action Res.*, vol. 9, no. 4, hal. 651–661, Nov 2025, doi: 10.23887/jear.v9i4.99543.
- [9] H. Tazkia dan D. Safitri, “Inovasi Pembelajaran IPS di Era Digital : Menyisipkan Teknologi dalam Pembelajaran IPS Learning Innovation in The Digital Era : Investigation,” *J. Intelek dan Cendekiawan Nusant.*, vol. 1, no. 2, hal. 3116–3121, 2024, [Daring]. Tersedia pada: <https://jicnusantara.com/index.php/jicn/article/view/349>
- [10] F. Y. Nabilah dan R. Rakhmania, “Studi Kasus Motivasi Belajar Siswa SDS Unwanus Saadah,” *NUSRA J. Penelit. dan Ilmu Pendidik.*, vol. 5, no. 4, hal. 1626–1639, Nov 2024, doi: 10.55681/nusra.v5i4.3278.
- [11] J. Law, J. Tulip, H. Stringer, M. Cockerill, dan J. Dockrell, “Teachers observing classroom communication: An application of the Communicating Supporting Classroom Observation Tool for children aged 4–7 years,” *Child Lang. Teach. Ther.*, vol. 35, no. 3, hal. 203–220, Okt 2019, doi: 10.1177/0265659019869792.
- [12] D. A. Husna dan R. F. Kusumadewi, “Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila di Kelas IV SD Negeri Sembungharjo 01,” *Pendas Jurnal Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 10, no. 2, hal. 447–457, 2025, doi: 10.23969/jp.v10i02.24531.
- [13] M. Sahanata, R. W. Asiani, E. D. Syahputri, dan A. P. Pradani, “Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Sarana Menciptakan Media Pembelajaran Interaktif,” *LOKOMOTIF ABDIMAS J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 1, hal. 11–21, Jan 2023, doi: 10.30631/lokomotifabdimas.v1i1.1644.
- [14] H. Zainal, “UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR,” *J. Kependidikan*, vol. 7, no. 1, hal. 97–101, 2022, [Daring]. Tersedia pada: <http://www.e-journalppmunsa.ac.id/index.php/kependidikan/article/view/1147>
- [15] M. P. Sijabat, K. Hutabarat, dan L. Sitorus, “Pengaruh Media Pembelajaran

- Wordwall terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia di Kelas V SD," *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 6, no. 3, hal. 2562–2572, 2024, [Daring]. Tersedia pada: <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/24531>
- [16] D. Syahyadi, S. Dwi Fajariyanto, dan A. Rifqy Ash-Shiddiqy, "Penggunaan Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar: Literature Review," *J. Contemp. Issue Elem. Educ.*, vol. 2, no. 1, hal. 67–72, Jun 2024, doi: 10.33830/jciee.v2i1.8207.
- [17] F. Siems-Muntoni, S. Dunekacke, A. Heinze, dan J. Retelsdorf, "Teacher expectation effects on the development of elementary school students' mathematics-related competence beliefs and intrinsic task values," *Contemp. Educ. Psychol.*, vol. 76, no. December 2023, hal. 102255, Mar 2024, doi: 10.1016/j.cedpsych.2023.102255.
- [18] F. Rosyid dan N. A. Alwi, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran dengan Wordwall Dalam Keterlibatan dan Pemahaman Siswa," *J. Cerdas Proklamator*, vol. 12, no. 2, hal. 177–183, Mei 2025, doi: 10.37301/cerdas.v12i2.300.
- [19] A. Nurtanti, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall terhadap Minat," 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://repository.radenintan.ac.id/41742/>
- [20] M. Zidan, "Inovasi Model, Strategi atau Metode Pembelajaran di Era 4.0 yang Serba Digital," in *Prosiding Conference of Elementary Studies (CES) 2023*, 2019, hal. 495–500. [Daring]. Tersedia pada: <https://journal.um-surabaya.ac.id/Pro/article/view/19766>
- [21] L. Erwinda *et al.*, "Internet Gaming Disorder and Learning Motivation of Vocational Students," *SCHOULID Indones. J. Sch. Couns.*, vol. 9, no. 3, hal. 368–380, Nov 2025, doi: 10.23916/086295011.
- [22] R. Safarudin, Z. Zulfamanna, M. Kustati, dan N. Sepriyanti, "Penelitian kualitatif," *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, vol. 3, no. 2, hal. 9680–9694, 2023, [Daring]. Tersedia pada: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/1536>
- [23] M. Waruwu, "Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep, Prosedur, Kelebihan dan Peran di Bidang Pendidikan," *Afeksi J. Penelit. dan Eval. Pendidik.*, vol. 5, no. 2, hal. 198–211, Apr 2024, doi: 10.59698/afeksi.v5i2.236.
- [24] W. S. R. Ningtyas, "Keaktifan Siswa melalui Pembelajaran Permainan Edukatif di SD Dumas Surabaya," *Walada J. Prim. Educ.*, vol. 3, no. 2, hal. 89–100, Agu 2024, doi: 10.61798/wjpe.v3i2.129.
- [25] Y. V. Yakovleva dan N. V. Goltsova, "Information and Communication Technologies as a Means of Developing Pupils' Learning Motivation in Elementary School," *Procedia - Soc. Behav. Sci.*, vol. 233, no. May, hal. 428–432, Okt 2016, doi: 10.1016/j.sbspro.2016.10.179.