

Penggunaan Media *Game Online Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar

**Linda Oktavia¹, Zahraani Abdillah², Dwi Rahma Yuliana³, Supriyadi⁴,
Jody Setya Hermawan⁵**

^{1,2,3,4,5}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung

Surel: lindaoktavia161@gmail.com

Abstract

The research aims to analyze the use of the online game media Wordwall in increasing elementary school students' interest in learning as well as explaining the advantages and disadvantages and the role of Wordwall as a technology-based learning media in elementary schools. This research uses a qualitative approach using the literature study method. The data collection technique used is library sources with references relevant to the research theme such as online games in learning, Wordwall, interactive learning media, and students' learning interests. The research results show that Wordwall is an effective and interesting learning media to increase student involvement in the learning process. With an interactive and game-based approach, this platform is able to change the classroom atmosphere to be more dynamic and fun, which in turn encourages students to be more enthusiastic and active in learning.

Keyword: Learning Media, Online Games, Wordwall, Elementary School

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk menganalisis penggunaan media game online Wordwall dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar serta menjelaskan kelebihan dan kekurangan dan peran wordwall sebagai media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif menggunakan metode studi literatur. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu sumber pustaka dengan acuan yang relevan dengan tema penelitian seperti game online dalam pembelajaran, Wordwall, media pembelajaran interaktif, dan minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan Wordwall merupakan media pembelajaran yang efektif dan menarik untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan pendekatan interaktif dan berbasis permainan, platform ini mampu mengubah suasana kelas menjadi lebih dinamis dan menyenangkan, yang pada gilirannya mendorong siswa untuk lebih antusias dan aktif dalam belajar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Game Online, Wordwall, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam kehidupan setiap individu karena berperan sebagai pondasi yang menunjang kemampuan mereka menghadapi berbagai tantangan sehari-hari. Menurut Rini dan Tari (2013), pendidikan adalah proses yang bertujuan mengubah sikap dan perilaku masyarakat melalui kegiatan belajar mengajar serta

latihan yang sistematis, sehingga mampu mendewasakan seseorang baik secara intelektual, emosional, maupun sosial. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyaluran ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai alat untuk membentuk karakter, etika, dan keterampilan individu agar dapat berkontribusi secara positif dalam lingkungan sosialnya (Ansyah, Alfianita, & Syahkira, 2024; Ansyah, Alfianita, Syahkira, et al., 2024).

Dengan pendidikan yang berkualitas, individu dapat memiliki akses lebih luas terhadap peluang kerja, peningkatan taraf hidup, dan pemahaman yang mendalam mengenai dunia di sekitarnya (Muktamar et al., 2023).

Di Indonesia, perkembangan pendidikan semakin maju dengan dukungan fasilitas yang memanfaatkan teknologi modern. Banyak sekolah telah dilengkapi dengan teknologi canggih, seperti perangkat komputer, internet, dan sistem pembelajaran digital yang dirancang untuk mendukung proses belajar-mengajar secara efektif. Fasilitas ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan potensi mereka dalam berbagai bidang, seperti sains, seni, dan teknologi. Kehadiran teknologi dalam dunia pendidikan juga membuka peluang untuk pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif, sehingga siswa tidak hanya menjadi penerima ilmu, tetapi juga kreator yang aktif dalam proses pembelajaran (Anwar et al., 2022). Dengan kemajuan ini, pendidikan di Indonesia terus bertransformasi untuk mencetak generasi yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga memiliki daya saing global dan kemampuan adaptasi terhadap perubahan zaman (Arifin & Mu'id, 2024).

Pendidikan di era globalisasi memiliki peran strategis sebagai sarana untuk memperkenalkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) kepada generasi muda. Menurut Nurkholis (2013), pendidikan berfungsi sebagai jembatan yang memungkinkan siswa berkembang menjadi sumber daya manusia yang berkualitas untuk masa depan. Dengan memanfaatkan pendidikan sebagai medium, para pendidik tidak hanya membekali siswa dengan pengetahuan teoritis, tetapi juga kemampuan praktis

yang relevan dengan kebutuhan zaman (Siregar et al., 2024). Hal ini menjadi penting karena siswa yang dibekali dengan wawasan IPTEK yang baik akan lebih siap menghadapi tantangan global, termasuk persaingan dalam dunia kerja yang semakin ketat (Ansya, 2023). Pendidikan yang berorientasi pada pengembangan IPTEK juga menciptakan kesempatan bagi siswa untuk menjadi inovator yang mampu memberikan kontribusi positif terhadap masyarakat.

Di tengah pesatnya perkembangan global, pendidikan dituntut untuk terus beradaptasi agar tetap relevan dengan kemajuan IPTEK yang semakin meluas. Launin et al (2022) menyatakan bahwa kemajuan IPTEK sangat dipengaruhi oleh masyarakat yang mampu menyesuaikan diri dengan perubahan zaman. Dalam konteks ini, pendidikan harus mampu membekali siswa dengan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital. Di era globalisasi, IPTEK tidak hanya menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, tetapi juga fondasi utama dalam menjalani aktivitas di berbagai bidang (Hibatullah, 2022). Oleh karena itu, penting bagi semua pihak, termasuk pendidik, institusi pendidikan, dan masyarakat, untuk bekerja sama memastikan bahwa pendidikan mampu menjawab kebutuhan perkembangan IPTEK demi menciptakan generasi yang unggul dan berdaya saing di tingkat global.

Menurut Fitri et al (2022), media pembelajaran yang beragam dan menarik memiliki peran penting dalam meningkatkan respons dan perhatian siswa terhadap proses pembelajaran. Semakin menarik media yang digunakan oleh pendidik, semakin besar kemungkinan siswa untuk terlibat aktif dan merasa termotivasi dalam belajar.

Hal ini sejalan dengan pandangan Susanto (2016), yang menyatakan bahwa minat belajar adalah rasa ingin tahu yang muncul ketika seseorang melakukan suatu kegiatan, didorong oleh keinginan untuk mendapatkan manfaat dan kesenangan, yang pada akhirnya menghasilkan kepuasan. Minat belajar bukan hanya sekadar dorongan emosional, tetapi juga menjadi motor penggerak utama yang membantu siswa untuk lebih antusias dan fokus dalam proses pembelajaran (Y. Sari et al., 2023).

Lebih lanjut, Kartika et al (2019) menjelaskan bahwa minat belajar mencakup perasaan tertarik terhadap kegiatan belajar tertentu yang diwujudkan melalui berbagai aktivitas, seperti membaca, memahami pokok bahasan, dan menjawab pertanyaan dari pendidik maupun teman. Minat belajar juga dapat diindikasikan melalui kesadaran siswa akan manfaat dari kegiatan belajar itu sendiri, serta upaya mereka dalam mencapai pemahaman di berbagai situasi belajar (Wati & Trihantoyo, 2020). Dengan demikian, minat belajar bukan hanya terbatas pada kegiatan yang terjadi di dalam kelas, tetapi juga mencakup proses eksplorasi mandiri di luar kelas. Hal ini menegaskan pentingnya strategi pembelajaran yang inovatif dan relevan, di mana pendidik perlu memilih media dan metode yang tidak hanya informatif tetapi juga mampu memancing rasa ingin tahu siswa secara optimal (Ansyia & Salsabilla, 2024b).

Sebagai seorang pendidik, peran utama adalah menjadi pendorong dan penunjang dalam dunia pendidikan, memastikan bahwa siswa tidak hanya menerima materi pembelajaran tetapi juga terlibat aktif dalam prosesnya. Salah satu kunci keberhasilan dalam pembelajaran adalah kemampuan

pendidik untuk berkreasi dan berinovasi, sehingga dapat menarik perhatian siswa dan membuat mereka fokus selama kegiatan belajar di kelas (Resmini et al., 2021). Proses ini membutuhkan pendekatan yang dinamis, di mana pendidik harus mampu menyesuaikan metode pengajaran dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan relevan, pendidik dapat membangun rasa antusiasme siswa terhadap materi yang disampaikan (Rozi et al., 2024).

Minat belajar setiap individu memang beragam, dipengaruhi oleh latar belakang, pengalaman, dan motivasi personal (Uno, 2023). Namun, perbedaan tersebut tidak boleh menjadi alasan bagi pendidik untuk bersikap pasif. Sebaliknya, pendidik harus aktif menciptakan strategi yang memotivasi siswa, memastikan adanya minat yang cukup untuk mendorong keberhasilan pembelajaran. Minat belajar ini penting karena menjadi pintu masuk bagi siswa untuk menerima dan memahami materi secara efektif (Ansyia, Ardhitia, et al., 2024). Dengan pendekatan yang tepat, pendidik dapat mengubah pembelajaran menjadi pengalaman yang bermakna dan mendorong siswa untuk terus berusaha dan berkembang, baik secara akademik maupun pribadi.

Wordwall merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk memupuk motivasi belajar siswa. Media ini menawarkan berbagai fitur kreatif yang memungkinkan pendidik untuk menyusun materi pembelajaran dalam bentuk permainan edukatif. Menurut Surbakti (2017), game online menggunakan jaringan komputer, seperti internet, modem, dan koneksi kabel, untuk menciptakan lingkungan belajar

yang interaktif dan menarik. Dengan memanfaatkan teknologi ini, materi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk game diharapkan dapat meningkatkan keinginan belajar siswa, karena pendekatan yang digunakan lebih menyenangkan dibandingkan metode tradisional (Ansya & Mailani, 2024; Minarta & Pamungkas, 2022).

Sebagai media pembelajaran, *Wordwall* memiliki daya tarik khusus bagi siswa, seperti yang dijelaskan oleh Sari dan Yarza (2021). Media ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menarik perhatian mereka terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, format permainan dalam *Wordwall* membantu menciptakan suasana kompetisi yang sehat, sehingga siswa termotivasi untuk terus belajar. Dengan pendekatan seperti ini, *Wordwall* bukan hanya menjadi alat bantu pembelajaran, tetapi juga mampu meningkatkan partisipasi siswa dan membuat pembelajaran lebih efektif (Rachmah et al., 2024). Integrasi *Wordwall* dalam kegiatan belajar mengajar dapat menjadi solusi inovatif dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses pendidikan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis penggunaan media game online *Wordwall* dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dan antusias dalam proses belajar, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Pada penelitian ini juga menjelaskan mengenai kelebihan dan kekurangan dan peran *wordwall* sebagai media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami fenomena secara mendalam, khususnya mengenai efektivitas penggunaan media game online *Wordwall* dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Dengan menggunakan studi literatur, penelitian ini menganalisis berbagai sumber yang relevan, seperti jurnal ilmiah, buku, artikel, dan laporan penelitian sebelumnya, untuk mendapatkan informasi dan data yang mendukung kajian topik yang diteliti (Sugiyono, 2013).

Tahapan awal dalam metode studi literatur adalah mengidentifikasi dan memilih sumber-sumber literatur yang sesuai dengan fokus penelitian (Moleong, 2018). Proses ini dilakukan dengan menentukan kata kunci yang relevan, seperti *game online dalam pembelajaran*, *Wordwall*, *media pembelajaran interaktif*, dan *minat belajar siswa*. Sumber-sumber tersebut kemudian diseleksi berdasarkan kredibilitas, relevansi, dan tahun publikasi untuk memastikan bahwa data yang digunakan bersifat mutakhir dan dapat dipertanggungjawabkan. Data yang terkumpul dianalisis secara sistematis untuk menggali konsep-konsep yang mendukung penelitian.

Tahap berikutnya adalah menganalisis isi dari literatur yang telah dipilih. Analisis ini mencakup identifikasi tema utama, pengelompokan informasi, serta penarikan kesimpulan yang relevan dengan tujuan penelitian. Dalam tahap ini, dilakukan sintesis informasi dari berbagai sumber untuk

memahami hubungan antara penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran dengan minat belajar siswa. Penelitian juga berfokus pada bagaimana fitur-fitur Wordwall dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Hasil dari studi literatur ini digunakan untuk menyusun argumentasi yang mendukung tujuan penelitian, yaitu mengetahui efektivitas media game online Wordwall dalam meningkatkan minat belajar siswa. Dengan pendekatan kualitatif dan studi literatur, penelitian ini memberikan gambaran teoretis dan mendalam mengenai potensi Wordwall sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran di sekolah dasar. Temuan penelitian diharapkan dapat menjadi rujukan bagi pendidik untuk mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar-mengajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Wordwall sebagai Media Pembelajaran

Wordwall adalah media pembelajaran interaktif berbasis digital yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa. Platform ini memungkinkan pendidik untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran dengan cara yang lebih kreatif, melalui berbagai permainan, kuis, dan aktivitas interaktif (Rohman & Khaliza, 2024). Dengan berbagai fitur yang disediakan, Wordwall sangat relevan untuk mendukung pembelajaran siswa di era digital, terutama di tingkat pendidikan dasar. Selain memperkaya metode pengajaran, media ini juga membantu siswa untuk lebih terlibat secara aktif dalam proses

belajar, menjadikannya lebih efektif dan menyenangkan (Kustati & Amelia, 2024).

Sebagai alat bantu pembelajaran, Wordwall memberikan kebebasan kepada pendidik untuk merancang materi sesuai dengan topik yang diajarkan. Berbagai template seperti match up, quiz, dan word search dapat dipilih untuk menyesuaikan format dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Template-template ini dirancang agar materi pembelajaran dapat disampaikan dengan cara yang lebih visual dan kinestetik, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami konsep yang diajarkan. Dengan demikian, Wordwall membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, yang dapat mendorong keterlibatan siswa selama proses pembelajaran (Kusnadi & Azzahra, 2024).

Salah satu fitur unggulan Wordwall adalah pendekatan berbasis permainan atau game-based learning, yang sangat efektif dalam menarik perhatian siswa. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga proses pembelajaran tidak terasa membosankan atau monoton. Sebaliknya, siswa lebih merasa termotivasi dan bersemangat untuk menyelesaikan tugas dan tantangan yang diberikan. Penggunaan media ini menciptakan suasana kelas yang dinamis, di mana siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Juniarti, 2023).

Lebih lanjut, Wordwall mendukung keberagaman gaya belajar siswa. Dengan tampilan yang menarik dan berbagai jenis permainan yang tersedia, media ini dapat diakses oleh siswa dengan berbagai gaya belajar. Siswa yang cenderung belajar melalui

visual dapat memanfaatkan tampilan grafis yang ada, sementara mereka yang lebih suka belajar secara kinestetik dapat berinteraksi langsung dengan berbagai aktivitas yang disediakan (Darman, 2020). Keberagaman ini menjadikan Wordwall sebagai alat bantu yang inklusif, yang dapat memenuhi kebutuhan belajar setiap siswa, sehingga partisipasi mereka dalam pembelajaran menjadi lebih maksimal.

Selain manfaat bagi siswa, Wordwall juga memberikan kemudahan bagi pendidik dalam mengelola pembelajaran. Fitur pelacakan hasil memungkinkan pendidik untuk memantau kemajuan siswa secara real-time, sehingga dapat dengan cepat mengetahui area yang perlu perhatian lebih. Pendidik juga dapat menyesuaikan tingkat kesulitan soal atau aktivitas dengan kemampuan siswa, membuat materi lebih terarah dan sesuai dengan kebutuhan (Uno & Koni, 2024). Dengan demikian, Wordwall menjadi media yang tidak hanya efektif dalam mendukung pembelajaran, tetapi juga efisien dalam membantu pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Sebagai platform yang dirancang khusus untuk pendidikan modern, Wordwall dapat menjadi solusi yang sangat baik dalam menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21. Dengan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, media ini dapat mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan mandiri dalam belajar (Khofifah & Wathon, 2019). Berbagai fitur interaktif yang ditawarkan Wordwall tidak hanya meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga memperkaya pengalaman mereka dalam memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu, Wordwall menjadi alat bantu yang sangat berpotensi dalam menciptakan proses

belajar yang berkualitas dan menyenangkan, terutama untuk siswa di tingkat sekolah dasar.

Kelebihan Media Wordwall

Wordwall memiliki berbagai kelebihan yang menjadikannya salah satu media pembelajaran yang efektif di kelas. Salah satu keunggulannya adalah kemudahan akses dan penggunaan. Baik guru maupun siswa dapat dengan mudah mengoperasikan platform ini tanpa memerlukan keterampilan teknis yang rumit. Antarmuka Wordwall dirancang dengan sangat intuitif, memungkinkan pendidik untuk merancang aktivitas pembelajaran hanya dalam beberapa langkah sederhana (Arini et al., 2024). Hal ini memudahkan pendidik untuk membuat materi pembelajaran yang menarik tanpa kesulitan teknis, sementara siswa juga dapat langsung berpartisipasi tanpa mengalami hambatan dalam penggunaan teknologi.

Selain kemudahan penggunaan, Wordwall menawarkan fleksibilitas yang tinggi dalam menyesuaikan kebutuhan pembelajaran. Platform ini menyediakan berbagai format aktivitas, seperti kuis, pertandingan, pencocokan kata, dan banyak lagi, yang dapat disesuaikan dengan berbagai mata pelajaran dan tingkat kesulitan. Keberagaman format ini memungkinkan pendidik untuk menciptakan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran serta tingkat pemahaman siswa, sehingga membuat pembelajaran lebih menarik dan relevan (Hasanah & Sutiah, 2023). Dengan demikian, Wordwall memberikan kesempatan bagi guru untuk menyesuaikan metode pengajaran mereka dengan kebutuhan masing-masing siswa, baik itu dalam hal tingkat kesulitan atau gaya belajar yang berbeda.

Keunggulan lain dari Wordwall adalah fitur ***real-time tracking*** yang memungkinkan guru untuk memantau perkembangan siswa secara langsung. Dengan fitur ini, pendidik dapat dengan cepat melihat sejauh mana siswa memahami materi yang diajarkan. Hal ini sangat berguna untuk memberikan umpan balik yang tepat waktu, sehingga siswa dapat segera memperbaiki kesalahan atau memperdalam pemahaman mereka sebelum melanjutkan ke materi yang lebih kompleks (Paling et al., 2024). Fitur ini juga membantu guru dalam mengidentifikasi area yang perlu perhatian lebih, sehingga proses pembelajaran bisa lebih terarah dan efektif.

Wordwall juga mendukung pembelajaran berbasis kolaborasi dan kompetisi, yang sangat bermanfaat untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Dalam suasana kompetisi, siswa didorong untuk berlomba menyelesaikan tugas dengan cepat dan akurat. Ini tidak hanya meningkatkan motivasi mereka untuk belajar, tetapi juga membangun rasa percaya diri mereka saat berhasil menyelesaikan tantangan. Di sisi lain, Wordwall juga mendukung pembelajaran kolaboratif, di mana siswa dapat bekerja sama dalam menyelesaikan tugas (Dluha & Wijaya, 2024). Melalui aktivitas ini, mereka belajar untuk berkomunikasi, berbagi pengetahuan, dan saling membantu, yang pada gilirannya dapat meningkatkan keterampilan sosial mereka.

Fitur kolaboratif dan kompetitif yang dimiliki Wordwall tidak hanya berfokus pada aspek akademik, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial dan emosional siswa. Ketika siswa bekerja dalam tim atau berkompetisi, mereka belajar tentang pentingnya

kerjasama, saling menghargai, dan beradaptasi dengan orang lain. Aspek-aspek ini penting dalam membentuk karakter siswa, karena keterampilan sosial dan emosional sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari dan di dunia kerja (Ansya et al., 2021). Wordwall, dengan kemampuannya untuk menciptakan aktivitas yang mendorong interaksi antar siswa, menjadi alat yang sangat efektif dalam mengembangkan keterampilan ini (Puspitasari et al., 2024).

Secara keseluruhan, Wordwall menawarkan banyak manfaat sebagai media pembelajaran yang tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman akademik, tetapi juga dalam mendukung pengembangan keterampilan sosial dan emosional siswa. Kemudahan akses, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memantau perkembangan siswa secara real-time menjadikan Wordwall sebagai alat yang sangat berguna bagi pendidik. Dengan mendukung pembelajaran kolaboratif dan kompetitif, Wordwall berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan penuh motivasi, yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Kekurangan Media Wordwall

Meskipun Wordwall memiliki banyak kelebihan, platform ini juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan oleh pendidik dan pengguna lainnya. Salah satu kekurangan utama adalah ketergantungan pada akses internet. Wordwall adalah platform berbasis online, yang berarti penggunaannya sangat bergantung pada ketersediaan koneksi internet yang stabil. Di daerah-daerah yang memiliki infrastruktur teknologi yang kurang memadai atau akses internet yang terbatas, penggunaan Wordwall bisa

menjadi tantangan. Keterbatasan ini dapat memengaruhi kelancaran proses pembelajaran, terutama jika koneksi internet terganggu atau tidak tersedia dengan baik (Husain & Basri, 2021).

Kekurangan lainnya yang perlu diperhatikan adalah keterbatasan dalam variasi media visual dan audio yang disediakan oleh Wordwall. Meskipun platform ini menawarkan beberapa template interaktif yang berguna untuk berbagai aktivitas, media yang digunakan cenderung lebih fokus pada teks dan grafik sederhana. Bagi siswa yang membutuhkan pengalaman belajar yang lebih kaya secara visual atau auditory, seperti penggunaan video, animasi, atau suara yang lebih dinamis, Wordwall mungkin tidak dapat memenuhi harapan tersebut. Hal ini bisa menjadi kendala bagi siswa yang lebih menyukai atau lebih terbantu dengan elemen visual dan audio yang lebih kompleks dalam proses pembelajaran (Ahmadi, 2017).

Selain keterbatasan media visual dan audio, Wordwall juga memerlukan langganan premium untuk mengakses fitur-fitur tertentu secara penuh. Meskipun versi gratisnya masih dapat digunakan dengan berbagai template yang tersedia, banyak fitur canggih dan lebih fleksibel yang hanya bisa diakses melalui langganan berbayar. Versi gratis ini tentu saja memiliki keterbatasan dalam jumlah template dan fitur yang bisa digunakan, sehingga bagi pendidik yang ingin merancang aktivitas pembelajaran yang lebih kompleks dan beragam, langganan premium menjadi pilihan yang harus dipertimbangkan. Hal ini dapat menambah biaya tambahan bagi sekolah atau guru yang ingin memaksimalkan penggunaan Wordwall dalam pembelajaran mereka.

Dengan adanya biaya tambahan untuk langganan premium, pendidik

perlu memperhatikan anggaran mereka dan mengevaluasi apakah fitur premium tersebut sebanding dengan manfaat yang diberikan. Bagi beberapa sekolah atau pendidik yang memiliki keterbatasan anggaran, hal ini bisa menjadi faktor yang membatasi penggunaan Wordwall secara optimal. Meskipun versi gratisnya tetap menawarkan berbagai manfaat, namun kekurangan dalam fitur dan template yang tersedia mungkin tidak cukup untuk memenuhi semua kebutuhan pembelajaran di kelas, terutama bagi pendidik yang menginginkan variasi yang lebih banyak dalam pembuatan aktivitas interaktif.

Selain itu, ketergantungan pada format tertentu juga bisa menjadi kendala. Wordwall mengandalkan template yang sudah disediakan, yang meskipun bervariasi, masih terbatas dalam hal personalisasi dan pengembangan konten lebih lanjut. Pendidik yang menginginkan lebih banyak fleksibilitas dalam mendesain aktivitas pembelajaran atau menambahkan elemen multimedia lainnya mungkin merasa terhambat oleh keterbatasan yang ada (Ansya & Salsabilla, 2024a). Ini dapat membatasi kreativitas pendidik dalam merancang pengalaman belajar yang sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan kelas mereka.

Secara keseluruhan, meskipun Wordwall menawarkan banyak manfaat sebagai platform pembelajaran digital, kekurangan-kekurangan ini perlu diperhatikan agar pengguna dapat memaksimalkan potensinya. Ketergantungan pada koneksi internet, keterbatasan dalam variasi media, dan biaya langganan premium adalah faktor-faktor yang harus dipertimbangkan oleh pendidik sebelum memutuskan untuk menggunakan Wordwall dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian,

dengan pemahaman yang tepat tentang kelebihan dan kekurangannya, Wordwall tetap bisa menjadi alat yang sangat berguna dan efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Cara Penggunaan Wordwall

Menggunakan Wordwall dalam pembelajaran cukup sederhana dan dapat dilakukan oleh pendidik dengan berbagai tingkat keterampilan teknologi. Langkah pertama yang perlu dilakukan adalah membuat akun di platform Wordwall, yang dapat diakses melalui perangkat komputer atau gawai. Proses pendaftaran sangat mudah, dan begitu akun terdaftar, pendidik dapat langsung mengakses berbagai template yang tersedia untuk membuat aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan. Wordwall menyediakan berbagai jenis template yang memungkinkan pendidik untuk merancang aktivitas yang menarik dan interaktif, seperti kuis, pencocokan kata, atau permainan lainnya (Rahmatih et al., 2024).

Setelah memilih template yang diinginkan, pendidik dapat mulai memasukkan konten pembelajaran, seperti pertanyaan, kata kunci, atau instruksi tugas. Sebagai contoh, jika seorang guru mengajarkan pelajaran bahasa, mereka dapat membuat aktivitas kuis "fill in the blanks" atau permainan "word search" untuk melatih kosakata siswa. Proses ini cukup cepat dan mudah karena Wordwall menyediakan antarmuka yang intuitif dan mudah dipahami. Pendidik tidak perlu memiliki keterampilan teknis yang tinggi untuk dapat memanfaatkan platform ini secara maksimal, yang menjadikannya alat yang sangat berguna untuk mendukung proses pembelajaran di berbagai tingkat pendidikan (Dewi, 2015).

Setelah konten dimasukkan dan aktivitas selesai dirancang, pendidik dapat langsung membagikan tugas kepada siswa melalui tautan atau kode akses yang disediakan oleh platform. Siswa kemudian dapat mengakses aktivitas tersebut menggunakan perangkat mereka masing-masing, baik secara individu maupun kelompok, sesuai dengan kebutuhan kelas. Pembelajaran menjadi lebih fleksibel karena siswa dapat mengerjakan tugas tersebut kapan saja dan di mana saja selama mereka memiliki akses ke perangkat yang terhubung dengan internet (Atikah et al., 2021).

Dalam pelaksanaan di kelas, Wordwall dapat digunakan sebagai alat evaluasi atau latihan tambahan. Pendidik dapat memanfaatkan platform ini untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan, atau memberikan latihan tambahan untuk memperkuat pemahaman mereka. Aktivitas yang dilakukan di Wordwall dapat berfungsi sebagai alat yang menyenangkan dan menarik, yang sekaligus membantu siswa mengulang materi secara mandiri. Dengan demikian, Wordwall bukan hanya digunakan untuk kegiatan yang terjadwal, tetapi juga bisa digunakan sebagai sarana untuk memperdalam pembelajaran siswa di luar jam pelajaran (Mustari, 2023).

Setelah siswa menyelesaikan tugas atau aktivitas, pendidik dapat langsung melihat hasilnya di platform. Wordwall menyediakan fitur pelaporan yang memungkinkan guru untuk memantau pencapaian dan kesulitan yang dialami siswa dalam menjalankan aktivitas. Dengan demikian, guru dapat memberikan umpan balik secara langsung, mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki, dan menyesuaikan metode pengajaran sesuai dengan

kebutuhan siswa. Hal ini menjadikan Wordwall sebagai alat evaluasi yang sangat efektif, karena memungkinkan pendidik untuk menilai kemajuan siswa dengan cara yang lebih cepat dan tepat sasaran (Pamungkas et al., 2021).

Secara keseluruhan, penggunaan Wordwall dalam pembelajaran sangat mendukung keterlibatan siswa dan memberikan pendidik cara yang praktis dan efisien untuk merancang serta melaksanakan aktivitas pembelajaran yang interaktif. Dengan antarmuka yang ramah pengguna, berbagai template yang dapat disesuaikan, serta kemampuan untuk memberikan umpan balik secara langsung, Wordwall memberikan nilai tambah yang signifikan dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermanfaat bagi siswa.

Penggunaan Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar

Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa melalui pendekatan yang interaktif dan berbasis permainan. Dengan berbagai fitur menarik yang disediakan oleh platform ini, Wordwall mampu mengubah suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan dinamis. Hal ini membuat siswa merasa lebih antusias untuk mengikuti proses pembelajaran. Aktivitas seperti kuis, permainan edukatif, dan berbagai tantangan lainnya tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih menarik, tetapi juga memberikan siswa kesempatan untuk berpikir kritis dan kreatif. Mereka dihadapkan pada situasi yang mengharuskan mereka untuk menyelesaikan tugas dengan cara yang berbeda, yang tentu saja dapat memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari (Siberan, 2018).

Selain itu, Wordwall menawarkan pengalaman belajar yang lebih personal dan adaptif. Setiap siswa memiliki kecepatan belajar yang berbeda-beda, dan platform ini memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran sesuai dengan kecepatan mereka sendiri. Dengan pendekatan ini, siswa dapat lebih fokus memahami konsep-konsep tanpa adanya tekanan dari waktu atau beban tugas yang tidak sesuai dengan kemampuan mereka (Widyastuti, 2022). Dalam suasana yang lebih santai dan fleksibel ini, siswa merasa lebih termotivasi untuk mencoba dan menyelesaikan aktivitas pembelajaran, karena mereka merasa bahwa pembelajaran tersebut dirancang untuk memenuhi kebutuhan dan kemampuan mereka masing-masing.

Pengalaman belajar yang adaptif ini juga memberikan manfaat dalam hal pencapaian hasil yang lebih optimal. Siswa yang mungkin merasa kesulitan dengan materi tertentu dapat kembali mengakses dan berlatih dengan topik yang belum dikuasai tanpa rasa malu atau takut. Sebaliknya, siswa yang lebih cepat memahami materi dapat melanjutkan ke tugas yang lebih menantang dan memperdalam pemahamannya. Fitur-fitur yang disediakan oleh Wordwall memungkinkan setiap siswa untuk memiliki pengalaman belajar yang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan mereka, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyeluruh (Kusnadi & Azzahra, 2024).

Lebih dari itu, penggunaan Wordwall juga mendorong pembelajaran berbasis teknologi, yang sangat relevan dengan kebutuhan siswa di era digital saat ini. Dalam dunia yang semakin dipenuhi dengan teknologi, siswa perlu lebih familiar dengan penggunaan perangkat digital untuk mendukung

proses pembelajaran mereka. Wordwall memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar sambil mengembangkan keterampilan teknologi mereka, baik itu dalam hal penggunaan perangkat lunak maupun keterampilan berpikir kritis yang diperlukan dalam menyelesaikan aktivitas yang disediakan. Dengan demikian, penggunaan platform ini tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan yang relevan untuk menghadapi tantangan di masa depan.

Keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis teknologi ini memberikan dampak yang lebih jauh daripada sekadar pencapaian akademik. Siswa yang terbiasa menggunakan teknologi untuk belajar akan lebih siap untuk menghadapi tuntutan di dunia profesional yang semakin bergantung pada teknologi. Pengalaman belajar melalui Wordwall membantu siswa membangun dasar keterampilan digital yang penting, seperti kemampuan dalam beradaptasi dengan alat dan aplikasi digital yang baru (Putra et al., 2024). Hal ini sangat bermanfaat, mengingat perkembangan teknologi yang cepat dan kebutuhan akan keterampilan digital yang tinggi di masa depan.

Secara keseluruhan, Wordwall tidak hanya berhasil meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih relevan, personal, dan adaptif. Dengan mendekatkan siswa pada teknologi sambil tetap memberikan tantangan yang membangun kreativitas dan keterampilan berpikir kritis, Wordwall telah menjadi alat yang sangat efektif dalam mempersiapkan siswa untuk masa depan yang lebih terhubung secara digital dan berbasis teknologi.

KESIMPULAN

Wordwall merupakan media pembelajaran yang efektif dan menarik untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan pendekatan interaktif dan berbasis permainan, platform ini mampu mengubah suasana kelas menjadi lebih dinamis dan menyenangkan, yang pada gilirannya mendorong siswa untuk lebih antusias dan aktif dalam belajar. Fitur-fitur yang disediakan, seperti kuis dan permainan edukatif, memungkinkan siswa untuk berpikir kritis dan kreatif, serta belajar sesuai dengan kecepatan mereka masing-masing, yang meningkatkan pemahaman tanpa tekanan. Wordwall juga mendukung pembelajaran berbasis teknologi, yang sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital saat ini.

Selain itu, penggunaan Wordwall membantu mempersiapkan siswa untuk menghadapi dunia yang semakin terhubung dengan teknologi. Dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan adaptif, Wordwall tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan digital yang relevan untuk masa depan. Pengalaman ini membantu siswa tidak hanya dalam hal pencapaian akademik, tetapi juga dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan untuk beradaptasi dengan teknologi, yang sangat penting di era digital. Sebagai alat bantu pembelajaran, Wordwall menunjukkan potensi besar dalam mendukung pendidikan yang lebih menarik, relevan, dan efektif.

DAFTAR RUJUKAN

Ahmadi, F. (2017). *Guru SD di era digital: pendekatan, media, inovasi*. CV. Pilar Nusantara.

Ansya, Y. A. (2023). Upaya

- Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA Menggunakan Strategi PjBL (Project-Based Learning). *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan (JIMPIAN)*, 3(1), 43–52. <https://doi.org/10.30872/jimpian.v3i1.2225>
- Ansya, Y. A., Alfianita, A., & Syahkira, H. P. (2024). OPTIMIZING MATHEMATICS LEARNING IN FIFTH GRADES: THE CRITICAL ROLE OF EVALUATION IN IMPROVING STUDENT ACHIEVEMENT AND CHARACTER. *PROGRES PENDIDIKAN*, 5(3), 302–311. <https://prospek.unram.ac.id/index.php/PROSPEK/article/view/1120>
- Ansya, Y. A., Alfianita, A., Syahkira, H. P., & Syahrial, S. (2024). Peran Evaluasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Indiktika : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 6(2), 173–184. <https://doi.org/10.31851/indiktika.v6i2.15030>
- Ansya, Y. A., Ardhita, A. A., Rahma, F. M., Sari, K., & Khairunnisa, K. (2024). ANALISIS FAKTOR PENYEBAB RENDAHNYA KEMAMPUAN LITERASI BACA TULIS SISWA SEKOLAH DASAR. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 8(3), 598–606. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i3.60183>
- Ansya, Y. A., Ardhita, A. A., Sari, K., Nainggolan, M. G., Ayunda, R., Hasibuan, W. A., & Antika, W. (2021). LUNTURNYA NILAI-NILAI PANCASILA SEBAGAI IDEOLOGI DALAM KEHIDUPAN MASYARAKAT INDONESIA DI ERA GLOBALISASI YANG MENGAKIBATKAN MUNCULNYA KELOMPOK TERORISME. *Jurnal Handayani*, 12(2), 144–153. <https://doi.org/10.24114/jh.v12i2.45265>
- Ansya, Y. A., & Mailani, E. (2024). Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar melalui Program Kampus Mengajar 7. *FONDATIA*, 8(4), 772–789. <https://doi.org/https://doi.org/10.36088/fondatia.v8i4.5456>
- Ansya, Y. A., & Salsabilla, T. (2024a). Implementasi P5 melalui Kolaborasi Musik Angklung dan Tari Tor-tor di Kelas IV Sekolah Dasar. *FONDATIA*, 8(4), 790–806. <https://doi.org/https://doi.org/10.36088/fondatia.v8i4.5456>
- Ansya, Y. A., & Salsabilla, T. (2024b). *Model Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Cahya Ghani Recovery.
- Anwar, F., Pajariantio, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, I. A. D., Hardiansyah, A., & Suseni, K. A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran “Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0.”* Tohar Media.
- Arifin, B., & Mu'id, A. (2024). Pengembangan Kurikulum Berbasis Keterampilan Dalam Menghadapi Tuntutan Kompetensi Abad 21. *DAARUS TSAQOFAH, Jurnal Pendidikan Pascasarjana Universitas Qomaruddin*, 1(2), 118–128.

- Arini, A. D., Setyaningtiyas, A. N., Ningtyas, A., Nappa, A. S., Kokomaking, A. J., Iftitah, A. N., & Sukriono, D. (2024). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MELALUI APLIKASI WORDWALL PADA KELAS VII A SMPN 8 MALANG. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(6), 10.
- Atikah, R., Prihatin, R. T., Hernayanti, H., & Misbah, J. (2021). Pemanfaatan google classroom sebagai media pembelajaran di masa pandemi covid-19. *PETIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 7(1), 7–18.
- Darman, R. A. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Guepedia.
- Dewi, F. (2015). Proyek buku digital: Upaya peningkatan keterampilan abad 21 calon guru sekolah dasar melalui model pembelajaran berbasis proyek. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 9(2).
- Dluha, M. W. S., & Wijaya, D. N. (2024). DAMPAK PENGGUNAAN WEB WORDWALL PADA MINAT DAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA NEGERI 1 MALANG. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(2), 7.
- Fitri, S., Saputra, F. D., & Taufiq, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Minat Belajar Siswa SMK Negeri 1 Tasikmalaya. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 1–5.
- Hasanah, N., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan materi evaluasi pembelajaran berbasis wordwall untuk siswa sekolah dasar. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 4(2), 153–166.
- Hibatullah, F. A. (2022). Pengaruh globalisasi terhadap pembangunan karakter generasi muda bangsa indonesia. *Pesona Dasar: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Humaniora*, 10(1), 1–9.
- Husain, B., & Basri, M. (2021). Pembelajaran e-learning di masa pandemi. *Surabaya: Pustaka Aksara*.
- Juniarti, C. E. (2023). *Pentingnya Komunikasi Efektif Dalam Pengelolaan Kelas Yang Sukses*.
- Kartika, S., Husni, H., & Millah, S. (2019). Pengaruh kualitas sarana dan prasarana terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 113.
- Khofifah, F., & Wathon, A. (2019). Pembelajaran Psikomotorik Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(2), 193–209.
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di MA Al Ikhlah Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 323–339.

- Kustati, M., & Amelia, R. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SD Islam Al Muttaqin Sawahlunto. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 428–433.
- Launin, S., Nugroho, W., & Setiawan, A. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216–223.
- Minarta, S. M., & Pamungkas, H. P. (2022). Efektivitas media wordwall untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa man 1 lamongan. *OIKOS: Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 6(2), 189–199.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Muktamar, A., Iswahyudi, M. S., Salong, A., Wote, A. Y. V., Rahmatiyah, R., Riyadi, S., Kusumawati, M., Rohaeti, L., & Leuwol, F. S. (2023). *MANAJEMEN PENDIDIKAN: Konsep, Tantangan, dan Strategi di Era Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Mustari, M. (2023). *Teknologi informasi dan komunikasi dalam manajemen pendidikan*. Gunung Djati Publishing Bandung.
- Nurkholis, N. (2013). Pendidikan dalam upaya memajukan teknologi. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 24–44.
- Paling, S., Makmur, A., Albar, M., Susetyo, A. M., Putra, Y. W. S., Rajiman, W., Djamilah, S., Suhendi, H. Y., & Irvani, A. I. (2024). *Media Pembelajaran Digital*. TOHAR MEDIA.
- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Wulansari, L. N. A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 2(2), 135–148.
- Puspitasari, E. W., Fadliyah, N., & Ratnawati, E. (2024). 'WORD WALL SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF DALAM MENGAJARKAN MATERI TENTANG PERLAWANAN TERHADAP KOLONIALISME DAN IMPERIALISME DI INDONESIA'. *JSPH: Jurnal Sosial Politik Humaniora*, 1(2), 9–20.
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiq, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 81–95.
- Rachmah, M. N., Firdaus, M. N. A., & Aini, N. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Wordwall pada Materi Pecahan Campuran. *Nusantara Educational Review*, 2(2), 65–70.
- Rahmatih, A. N., Fauzi, A., Ermiana, I., Suranti, N. M. Y., & Handika, I. (2024). PELATIHAN MEDIA

INTERAKTIF BERBASIS GAME MENGGUNAKAN APLIKASI WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN GURU SEKOLAH DASAR. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(3), 338–345.

Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343.

Rini, Y. S., & Tari, J. P. S. (2013). Pendidikan: hakekat, tujuan, dan proses. *Jogyakarta: Pendidikan Dan Seni Universitas Negeri Jogyakarta*.

Rohman, A. D., & Khaliza, T. N. (2024). INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL BERBASIS QUIZZ: ALTERNATIF DALAM MENINGKATKAN CRITICAL THINKING SISWA DI ERA ABAD 21. *Jurnal Masyarakat Berdikari Dan Berkarya (Mardika)*, 2(2), 72–79.

Rozi, F., Ansya, Y. A., & Salsabilla, T. (2024). *Strategi Pendidikan Karakter Untuk Siswa Sekolah Dasar Dalam Mewujudkan Tujuan SDG 4: Pendidikan Berkualitas*. PT. Penerbit Naga Pustaka.

Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dan Wordwall pada pembelajaran IPA bagi guru-guru SDIT Al-Kahfi. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195–199.

Sari, Y., Ansya, Y. A., Alfianita, A., &

Putri, P. A. (2023). STUDI LITERATUR: UPAYA DAN STRATEGI MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR DALAM PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 8(1), 9–26. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i1.53931>

Siberman, M. L. (2018). *Active learning 101 cara belajar siswa aktif*. Nuansa Cendekia.

Siregar, I., Mukhtar, M., Anwar, K., Mahmud, M. Y., & Munte, R. S. (2024). Isu-Isu Global Pengembangan Kurikulum Merdeka Dan Pemagangan Life Skill World Class Education. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(4), 12887–12895.

Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Surbakti, K. (2017). Pengaruh game online terhadap remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).

Susanto, A. (2016). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Kencana.

Uno, H. B. (2023). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.

Uno, H. B., & Koni, S. (2024). *Assessment pembelajaran*. Bumi Aksara.

Wati, A. R. Z., & Trihantoyo, S. (2020). Strategi pengelolaan kelas unggulan dalam meningkatkan



Vol. 9 No. 3 Juni 2025, hlm 855-870

p-ISSN : 2548-883X ||e-ISSN : 2549-1288

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jgkp/article/view/64361>

 : <https://doi.org/10.24114/jgk.v9i3.64361>

prestasi belajar siswa. *JDMP*
(*Jurnal Dinamika Manajemen*
Pendidikan), 5(1), 46–57.

Widyastuti, A. (2022). *Merdeka Belajar*

dan Implementasinya: Merdeka
GuruSiswa, Merdeka
DosenMahasiswa, Semua Bahagia.
Elex Media Komputindo.