

Analisis Wordwall sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Menumbuhkan Daya Tarik Belajar Siswa Kelas II SDN Pandeanlamper 03 Semarang

Fatma Latifatul Shaleha¹, Kartinah², Estiyani³, Ngurah Ayu Nyoman Murniati⁴

^{1,2,4}Universitas PGRI Semarang, ³SDN Paandeanlamper 03

Email: fatmalatifa123@gmail.com, kartinah@upgris.ac.id, estiyanispd479@gmail.com,
ngurahayunyoman@upgris.ac.id

Abstrak

Semua pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan, termasuk guru, perlu mengadaptasi perkembangan teknologi sebagai strategi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Diperlukan inovasi agar kegiatan pembelajaran tidak monoton dan mampu menarik minat siswa terhadap materi pelajaran, karena hal ini berpengaruh pada pencapaian tujuan pembelajaran yang optimal. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan minat belajar siswa di Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan mengumpulkan data melalui wawancara dan observasi terhadap tiga siswa kelas II A di SDN Pandeanlamper 03 Semarang sebagai subyek penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall menghasilkan perubahan sikap dan perilaku positif pada siswa, terutama dalam meningkatkan keaktifan dan minat belajar mereka. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Wordwall efektif dalam meningkatkan daya tarik belajar siswa di tingkat Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *wordwall, media pembelajaran interaktif, daya tarik belajar*

PENDAHULUAN

Pendidikan nasional bertujuan untuk meningkatkan mutu individu dan kemajuan budaya bangsa dengan menghargai martabat dan mencerahkan kehidupan masyarakat. Sasarannya adalah membentuk siswa yang beriman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berpengetahuan luas, terampil, kreatif, mandiri, serta memiliki semangat demokrasi dan rasa tanggung jawab yang tinggi (Permendikbud Nomor 20 Tahun 2016). Agar mencapai tujuan tersebut, kualifikasi kemampuan lulusan dinyatakan dalam standar kompetensi lulusan. Standar ini mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dikuasai siswa di berbagai tingkat pendidikan dasar dan menengah (Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 35).

Pendidikan dasar merupakan fondasi pertama dalam sistem pendidikan, yang seharusnya memberikan dasar yang kokoh untuk jenjang pendidikan berikutnya. Kurikulum, sesuai dengan Undang-undang Nomor 20 tahun 2003, adalah rencana yang mengatur tujuan, isi materi pembelajaran, serta metode yang digunakan untuk mengelola proses pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan. Oleh karena itu, sekolah dasar diharapkan dapat memberikan kemampuan dasar yang strategis sejak dini. Pendekatan ini sesuai dengan peran pendidikan dasar modern yang tidak sekadar memfasilitasi sosialisasi siswa, tetapi juga menumbuhkan potensi untuk menciptakan generasi Indonesia yang menjadi agen perubahan.

Salah satu aspek yang tidak dapat dihindari dari dampak perkembangan teknologi adalah pendidikan (Fauqannuri, 2022). Maka dari itu, semua stakeholder dalam dunia pendidikan, termasuk guru, perlu memiliki keterampilan dalam memanfaatkan kemajuan teknologi untuk meningkatkan mutu pendidikan (Arrosyad & Nugroho, 2022). Di lingkungan sekolah, guru sering menghadapi berbagai permasalahan, salah satunya adalah ketidakantusan siswa terhadap proses pembelajaran (Pradani, 2022). Sering kali, hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang monoton dan kurangnya daya tarik terhadap materi pelajaran (Fauqannuri, 2022) Dampaknya adalah pencapaian tujuan pembelajaran yang tidak optimal (Kholfadina, 2022)

Untuk mengatasi masalah kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran, penting untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik (Abdurrochim, Khairunnisa, Nurani, & Aeni, 2022). Media pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses belajar mengajar, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif (Aini & Asror, 2022), tetapi juga merupakan keahlian yang vital bagi guru di era revolusi industri 4.0 (Tanama, Degeng, & Sitompul, 2023). Penggunaan teknologi dalam pengajaran dapat membuat suasana kelas lebih dinamis, di mana siswa tidak hanya mengandalkan penjelasan dari guru tetapi juga memanfaatkan media interaktif untuk membangun pengetahuan mereka sendiri (Aprillia, Subagio, Pembayun, & Aeni, 2023)

Penggunaan perangkat teknologi dalam proses pendidikan, yang dikenal sebagai media pembelajaran, penting untuk mengkomunikasikan informasi secara efektif (Setiawati, Pranata, & Halimah, 2019). Media pembelajaran ini unggul dalam membangkitkan semangat dan minat belajar siswa, meningkatkan pemahaman mereka, serta menyajikan data yang menarik dan dapat dipercaya (Hadad, Kartinah, Pramasdyahsari, & Istikomah, 2023)

Salah satu contoh media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan menyenangkan berbasis teknologi adalah Wordwall. Wordwall adalah platform berbasis website yang menyediakan berbagai templaer seperti kuis, memasang kata, anagram, memasang pasangan, acak kata, pengelompokan, dan pencarian kata. Semua fitur ini dapat membangkitkan minat belajar siswa (Arrosyad & Nugroho, 2021); (Widyardi, Sulianto, & Kurniasari, 2023) Wordwall juga dapat digunakan sebagai alat penilaian yang menarik dalam pembelajaran (Fauqannuri, 2022)

Dengan demikian, penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan daya tarik belajar siswa di sekolah dasar. Penelitian lebih lanjut perlu dilakukan untuk menganalisis secara mendalam penggunaan Wordwall dan dampaknya terhadap proses pembelajaran di tingkat SD.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk memahami fenomena penggunaan media pembelajaran Wordwall dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II A SDN Pandeanlamper 03 Semarang. Metode deskriptif kualitatif bertujuan untuk memberikan deskripsi yang mendalam tentang pengalaman dan persepsi partisipan terkait dengan fenomena yang diteliti, seperti perilaku, motivasi, dan tindakan (Aprillia et al., 2023)

Penelitian ini melibatkan 3 dari total 27 siswa kelas II A, yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Purposive sampling memungkinkan peneliti untuk memilih partisipan berdasarkan pertimbangan tertentu, seperti kemampuan siswa (tinggi, sedang, rendah), yang dianggap mewakili variasi yang ada dalam populasi (Sugiono, 2018)

Data dikumpulkan melalui wawancara dan observasi. Wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi mendalam dari partisipan mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan Wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung interaksi siswa dengan media pembelajaran tersebut. Observasi dilaksanakan mulai tanggal 9 Januari 2024 hingga 29 Februari 2024.

Hasil observasi memberikan gambaran mengenai daya tarik penggunaan Wordwall dalam proses pembelajaran di kelas, khususnya dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana media pembelajaran interaktif seperti Wordwall dapat meningkatkan daya tarik belajar siswa di sekolah dasar, dengan fokus pada aspek kualitatif dari pengalaman belajar siswa.

Tabel 1. Instrumen Penelitian

Tujuan Penelitian	Variabel Penelitian	Indikator	Teknik
Untuk mengetahui dan mendeskripsikan dampak penggunaan wordwall sebagai media pembelajaran interaktif untuk menumbuhkan daya tarik belajar siswa kelas II A SDN Padeanlamper 03 Semarang.	Penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif	Konsep dasar Penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif Kelebihan Penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif Kekurangan Penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif Dampak Penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif	Wawancara dan Observasi
Untuk mengetahui dan mendeskripsikan dampak penggunaan wordwall sebagai media pembelajaran interaktif untuk menumbuhkan daya tarik belajar siswa kelas II A SDN Padeanlamper 03 Semarang.	Daya tarik belajar siswa	Keaktifan siswa saat mengikuti kegiatan belajar mengajar secara dibuktikan dengan pengisian absen Keaktifan siswa saat mengumpulkan tugas dengan tepat waktu Bertanya terhadap materi yang belum dipahami	Wawancara, dan Observasi

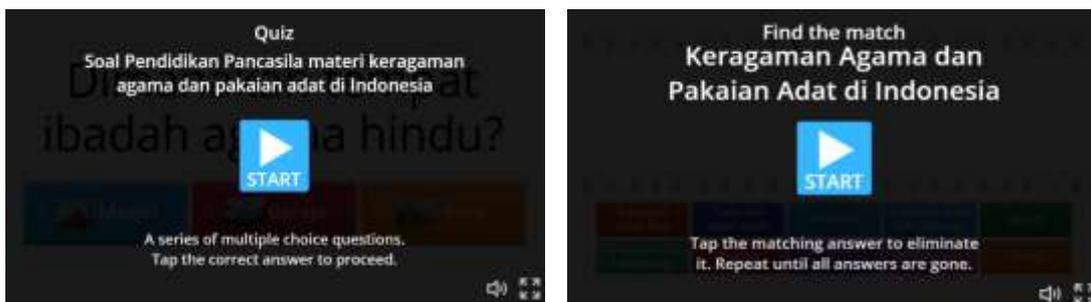
Uji keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan triangulasi teknik. Pendekatan ini melibatkan pencocokan dan perbandingan antara data yang diperoleh dari wawancara dengan data yang diperoleh dari observasi. Triangulasi teknik ini membantu memvalidasi temuan penelitian dengan mengonfirmasi konsistensi dan keakuratan informasi yang diperoleh dari dua sumber data yang berbeda tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam era digital ini, guru kelas II menggunakan Wordwall sebagai alat utama dalam mengajar Pendidikan Pancasila. Wordwall berperan sebagai aplikasi serbaguna yang tidak hanya sebagai media pembelajaran dan sumber belajar, tetapi juga sebagai alat penilaian bagi

guru dan siswa. Wordwall menyediakan berbagai permainan interaktif berbasis kuis yang meningkatkan keterlibatan dan kreativitas pengguna (Pradani, 2022). Selain itu, Wordwall juga menampilkan contoh-contoh hasil karya guru yang membantu pengguna baru dalam membuat materi pembelajaran mereka sendiri (Pradani, 2022). Menurut (Hidayah & Fajriyah, 2023), keberadaan gambar dalam Wordwall menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa SD kelas rendah. Selain sebagai alat pembelajaran, Wordwall juga digunakan untuk merancang dan meninjau penilaian dalam proses pembelajaran.

Sebagai contoh, guru kelas II A menggunakan Wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Guru mempersiapkan bahan ajar dan mengintegrasikannya dalam Wordwall. Proses pembelajaran dimulai dengan guru menyapa siswa, menjelaskan tujuan pembelajaran, dan mengarahkan aktivitas yang akan dilakukan. Guru kemudian membuka link Wordwall yang sudah disiapkan sebelumnya, dimana siswa diminta untuk menulis namanya dan memulai interaksi dengan materi pembelajaran yang disediakan.



Gambar 1. Tampilan Gameshow Quiz dan Find The Match yang sudah dibuat Lalu akan keluar Quiz dan Find the match berupa games



Gambar 2. Gambar tampilan Quiz dan Find The Match yang berupa games
Jika masih banyak yang salah dalam mengerjakannya bisa dicoba ulang dengan klik start again.



Gambar 3. Gambar tampilan apabila benar/salah dalam pengerjaan dan bisa dicoba ulang

Dari 27 peserta didik yang terlibat dalam penelitian ini, kami memilih tiga subyek untuk diamati dan diwawancarai lebih lanjut berdasarkan pertimbangan sebagai berikut: (1) kemampuan subyek dalam mengkomunikasikan gagasan dengan jelas atau memiliki keterampilan komunikasi yang baik; (2) kesediaan subyek untuk berpartisipasi dalam penelitian lebih lanjut; dan (3) ketersediaan subyek untuk melakukan wawancara.

Subyek pertama (kemampuan tinggi)

Subyek pertama, yang memiliki kemampuan tinggi, adalah Subyek D. Subyek ini mampu dengan cepat memahami masalah yang diberikan, khususnya dalam hal masalah Pecahan. Subyek pertama ini terlihat membaca pertanyaan beberapa kali untuk memastikan pemahaman yang baik. Selama wawancara, Subyek terkadang diam dan terlihat memikirkan jawabannya secara mendalam. Temuan ini diperkuat dengan kutipan wawancara sebagai berikut:

Pewawancara : Apakah guru menggunakan media dalam pelaksanaan pembelajaran?

Subyek : Terkadang guru menggunakan media pembelajaran

Pewawancara : Apakah anda cepat bosan ketika guru menjelaskan materi dengan hanya berceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran?

Subyek : Iya, saya suka bermain dan mengobrol dengan teman ketika belajar hanya berceramah dan tidak menggunakan media karena merasa bosan.

Subyek kedua (kemampuan sedang)

Subyek S menunjukkan kemampuan untuk mencerna dan memahami masalah yang diberikan, namun membutuhkan waktu untuk memberikan jawaban. Subyek ini perlu membaca pertanyaan beberapa kali untuk benar-benar memahami isunya. Selama proses tersebut, Subyek terlihat berkomunikasi dengan teman-temannya dan merenungkan masalah tersebut secara mendalam. Sebelum peneliti mengajukan pertanyaan, Subyek terlihat santai, namun dia terus-menerus memperhatikan sekitarnya, menunjukkan bahwa masih ada ketidakpahaman yang perlu diatasi. Temuan ini didukung oleh kutipan wawancara berikut ini:

Pewawancara : Apakah guru menggunakan media dalam pelaksanaan pembelajaran?

Subyek : Iya guru sering menggunakan media pembelajaran melalui LCD

Pewawancara : Apakah anda cepat bosan ketika guru menjelaskan materi dengan hanya berceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran?

Subyek : Saya suka mengajak teman bermain ketika belajar hanya berceramah dan tidak menggunakan media karena merasa bosan.

Subyek ketiga (kemampuan rendah)

Subyek F mampu mencerna masalah yang diberikan pada tahap persiapan, namun membutuhkan waktu untuk memahaminya secara mendalam. Subyek ini harus membaca pertanyaan beberapa kali untuk benar-benar memahami inti dari masalah tersebut. Selama proses ini, Subyek terkadang diam dan terlihat sedang merenungkan dengan serius masalah yang dihadapinya. Sebelum peneliti mengajukan pertanyaan, Subyek terlihat tidak sepenuhnya fokus, namun dia terus memperhatikan sekitarnya, menunjukkan bahwa ada

upaya yang dilakukannya untuk memahami soal dengan baik. Temuan ini didukung oleh kutipan wawancara berikut ini:

Pewawancara : Apakah guru menggunakan media dalam pelaksanaan pembelajaran?

Subyek : Guru pernah menggunakan media LCD

Pewawancara : Apakah anda cepat bosan ketika guru menjelaskan materi dengan hanya berceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran?

Subyek : Saya suka asik bermain dengan teman ketika belajar hanya berceramah dan tidak menggunakan media karena merasa bosan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa dari ketiga subyek peserta didik, mereka mengungkapkan bahwa tidak setiap hari guru menggunakan media pembelajaran konkrit, namun sering menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti proyektor atau LCD. Selain itu, dari ketiga subyek tersebut, mereka merasa bosan jika proses pembelajaran hanya berlangsung dengan mendengarkan penjelasan materi dari guru tanpa adanya penggunaan media pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Observasi Setelah Menggunakan Media Wordwall

No.	Aspek yang diamati	D		S		F	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1.	Siswa memperhatikan dengan seksama apa yang sedang diajarkan oleh guru menggunakan media wordwall.	✓	-	✓	-	✓	-
2.	Siswa terlihat tertarik dan antusias saat proses pembelajaran dengan menggunakan media wordwall.	✓	-	✓	-	✓	-
3.	Siswa antusias menjawab pertanyaan secara lisan yang diberikan oleh guru.	✓	-	✓	-	-	✓
4.	Siswa mengumpulkan tugas dengan tepat waktu.	✓	-	✓	-	✓	-

Berdasarkan tabel 2, peneliti menemukan bahwa dari 3 peserta didik yang diamati selama pembelajaran menggunakan media Wordwall, mereka menunjukkan tingkat perhatian yang baik. Peserta didik terlihat tertarik dan antusias selama proses pembelajaran dengan Wordwall. Dua peserta didik menunjukkan antusiasme dalam menjawab pertanyaan secara lisan yang diberikan oleh guru, sementara satu peserta didik menunjukkan kurang antusias dalam hal yang sama. Selain itu, peserta didik juga mampu mengumpulkan tugas dengan tepat waktu.

Wordwall adalah sebuah aplikasi yang multifungsi dalam konteks pembelajaran, dapat digunakan sebagai media belajar, sumber belajar, serta alat penilaian baik bagi guru maupun siswa. Menurut (Pradani, 2022), Wordwall tidak hanya menyediakan berbagai games kuis yang menyenangkan berbasis web aplikasi, tetapi juga memberikan contoh hasil kreasi dari guru yang dapat menginspirasi pengguna baru dalam berkreasi (Hidayah & Fajriyah, 2023) menekankan bahwa gambar-gambar yang ditampilkan dalam Wordwall menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa Sekolah Dasar kelas rendah.

Pentingnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan menyenangkan diakui sebagai faktor penting dalam menumbuhkan minat siswa terhadap materi ajar

(Arrosyad & Nugroho, 2021). Ketika pembelajaran menjadi monoton, kemungkinan siswa merasa bosan sangat besar, dan hal ini dapat mengurangi efektivitas pembelajaran.

Peran guru dalam kesuksesan peserta didik sangat signifikan. Guru yang mampu menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan efektif dapat meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa (Nurjanah, 2020). Oleh karena itu, integrasi media pembelajaran yang beragam dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran menjadi kunci untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Afifah & Hartatik, 2019)

Berdasarkan hasil penggunaan media Wordwall, terlihat bahwa media ini efektif dalam menumbuhkan daya tarik belajar siswa, seperti yang terlihat dari tingkat keaktifan siswa dalam beberapa aspek yang diukur melalui observasi. Pertama, keaktifan siswa terlihat dari pengisian absen secara rutin. Kedua, siswa aktif dalam mengumpulkan tugas dengan tepat waktu. Ketiga, siswa aktif bertanya tentang materi yang belum dipahami, menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan proses pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan membaca atau meresmum materi dari buku paket.

Penelitian ini juga sejalan dengan penemuan (Azizah, 2020), yang menunjukkan bahwa Wordwall dapat meningkatkan penguasaan kosa kata siswa dalam bahasa Arab, serta penelitian (Bachry, Yuwono, & Utami, 2018) yang menyoroti kemampuan Wordwall dalam meningkatkan kemampuan tegak bersambung pada siswa tunarungu.

Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam mengembangkan pemahaman tentang efektivitas media Wordwall dalam pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas II. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi berharga bagi pendidik dalam memilih media pembelajaran yang tepat dan efektif, serta menjadi sumber pengetahuan bagi peneliti yang berminat melanjutkan studi ini di masa depan.

KESIMPULAN

Media pembelajaran Wordwall merupakan alat yang interaktif dan mudah digunakan yang dapat meningkatkan daya tarik siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas II. Wordwall tidak hanya memudahkan penggunaannya, tetapi juga menawarkan banyak pilihan alternatif dalam penyajian materi dan soal yang membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Hal ini memungkinkan pendidik untuk menghadirkan variasi dalam pengemasan materi pembelajaran, sehingga siswa lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrochim, P. L., Khairunnisa, Y., Nurani, M., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan aplikasi BEAT (Belajar Asyik Tentang) Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan agama islam siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu Vol, 6*(3).
- Afifah, N., & Hartatik, S. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics, Science and Technology, 4*(2), 209–216.
- Aini, N., & Asror, M. (2022). Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter Di Masa

- Pembelajaran Jarak Jauh (Pjj) Pada Jenjang Sd/Mi. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 8(1), 16–24.
- Aprillia, M., Subagio, P. R., Pembayun, S., & Aeni, A. N. (2023). Penggunaan Video Animasi Powtoon Untuk Menteladani SHATAFAT (sidiq, amanah, tabligh, fathonah) Bagi Peserta didik SD. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 3(4), 141–149.
- Arrosyad, M. I., & Nugroho, F. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Membaca dan Numerasi di Tengah Evolusi Konsep Literasi. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6378–6384.
- Arrosyad, M. I., & Nugroho, F. (2022). Pengembangan Digital Transformasi Role Playing Games (RPG) Base Learning pada Pendidikan Kemuhammadiyah Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3462–3472.
- Azizah, H. N. (2020). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall. *ALSUNYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab*, 1(1), 1–16.
- Bachry, H., Yuwono, J., & Utami, Y. T. (2018). Penggunaan media word wall untuk meningkatkan kemampuan menulis tegak bersambung (Studi single subject research pada siswa tunarungu kelas III Di SKh Negeri 02 Kota Serang Banten). *Jurnal UNIK: Pendidikan Luar Biasa*, 3(1).
- Fauqannuri, I. R. (2022). Penerapan Media Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Panji Situbondo Tahun Pelajaran 2021/2022. *UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember*.
- Hadad, M. K., Kartinah, K., Pramasdyahsari, A. S., & Istikomah, A. (2023). Pengembangan Media Hampers Asean pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas 6 SD Supriyadi Semarang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 4390–4396.
- Hidayah, N. C., & Fajriyah, K. (2023). ANALISIS MINAT BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA GAMBAR SISWA KELAS 2 SDN SAWAH BESAR 01. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3966–3976.
- Kholfadina, K. (2022). Penggunaan Educandy dan Dampaknya terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 259–265.
- Nurjanah, N. E. (2020). Pembelajaran stem berbasis loose parts untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Audi: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi Paud*, 5(1), 19–31.
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(11), 806–811.
- Setiawati, T., Pranata, O. H., & Halimah, M. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran IPS untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 163–174.
- Sugiono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tanama, J., Degeng, I. N. S., & Sitompul, N. C. (2023). Pengembangan E-Modul Sejarah

Indonesia dengan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(1), 71–83.

Widyardi, T., Sulianto, J., & Kurniasari, N. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Powerpoint terhadap Hasil Belajar Kelas 4 di SD Negeri Sawah Besar 01. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 4567–4573.