



## **PENGARUH PENGGUNAAN *WORDWALL* SEBAGAI EVALUASI PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPAS KELAS V SD NEGERI**

**Resy Yunita Pulungan<sup>1\*</sup>, Alpidisyah Putra<sup>2</sup>, Maisarah<sup>3</sup>**

<sup>1, 2, 3</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Universitas Samudra

\*Email: [venasitorus4@gmail.com](mailto:venasitorus4@gmail.com), [alpidisyahputra@unsam.ac.id](mailto:alpidisyahputra@unsam.ac.id), [maisarah@unsam.ac.id](mailto:maisarah@unsam.ac.id)

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i4.4107>

Article info:

Submitted: 18/09/25      Accepted: 15/11/25      Published: 30/11/25

### **Abstrak**

Motivasi belajar sangat dibutuhkan karena memicu semangat dalam mencapai tujuan Pendidikan. Motivasi berperan penting untuk mendorong, memperkuat, serta mengarahkan jalannya pembelajaran, sehingga bisa meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penerapan Wordwall sebagai alat evaluasi pembelajaran dapat memengaruhi motivasi belajar dalam mata pelajaran IPAS. Metode penelitian ini ialah kuantitatif dengan jenis *Pre Eksperimental Desain Intact Group Comparison*. Populasi penelitian terdiri dari 40 siswa kelas V SDN 2 Meurandeh, dengan besaran sampel 20 siswa. Penelitian ini menerapkan teknik *total sampling* pada pengambilan sampel. Data dikumpulkan melalui penyebaran angket, dan dianalisis melalui pendekatan deskriptif dan uji-t. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa penggunaan *Wordwall* sebagai alat evaluasi pembelajaran berpengaruh pada motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, hal tersebut ditunjukkan pada hasil analisis  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Dari penelitian ini maka disarankan kepada guru dan peneliti lainnya untuk menggunakan *Wordwall* sebagai evaluasi pembelajaran atau alat evaluasi lainnya untuk meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa.

**Kata Kunci:** Evaluasi Pembelajaran, IPAS, Motivasi Belajar.

### **1. PENDAHULUAN**

Pendidikan tidak seharusnya hanya merupakan proses satu arah di mana pengajar memberikan ilmu kepada siswa (Pratama et al., 2016). Pendidikan adalah jembatan yang membantu meningkatkan kualitas sumber daya manusia karena perannya yang sangat penting. (Sukirno & Aprilia, 2020). Pendidikan juga merupakan sarana bagi individu untuk menerapkan proses belajar yang dinamis sehingga dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan mereka (Fransyaigu et al., 2019; Rafli & Yanti, 2022). Dengan Pendidikan, seseorang dilatih untuk siap menghadapi tantangan hidup dan memberikan dampak yang baik (Sari, 2024). Tujuan Pendidikan di tingkat nasional tidak bisa dipisahkan dari kontribusi guru sebagai pelaksana proses pembelajaran yang menjadi elemen dari sistem Pendidikan nasional (Ayudia et al., 2023). Pendidikan nasional juga punya peran pada pengembangan potensi, pembentukan karakter, serta membangun peradaban bangsa yang berakhlak mulia, dengan tujuan utama mencerdaskan kehidupan masyarakat Indonesia (Mulyahati & Fransyaigu, 2018; Sukirno et al., 2020). Dapat disimpulkan Pendidikan tidak hanya merupakan suatu proses satu arah antara guru dan siswa, tetapi juga merupakan sebuah proses yang dinamis dengan melibatkan pertumbuhan pribadi.

Perubahan dari Kurikulum 2013 menuju Kurikulum Merdeka merupakan suatu langkah yang diambil oleh pemerintah guna meningkatkan mutu Pendidikan (Mahlianurrahman et al., 2023; Ramadhani et al., 2024). Kurikulum Merdeka saat ini, layanan bimbingan konseling di tingkat sekolah



dasar berperan penting dalam pembentukan karakter siswa (Fransyaigu et al., 2020). Kurikulum merdeka memberikan keleluasan bagi Lembaga Pendidikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang berkualitas (Asnawi et al., 2024). Penyusunan kurikulum perlu menyampaikan nilai-nilai budaya dari masyarakat, mendukung siswa untuk menjadi lebih kreatif dan konstruktif, serta menyaring nilai-nilai budaya yang sesuai dengan zaman (Rafla et al., 2024). Keberhasilan dalam impelmentasi Kurikulum Merdeka sangat bergantung pada kontribusi guru (Mahlianurrahman et al., 2025). Dapat disimpulkan Peralihan dari Kurikulum Merdeka ke Kurikulum Merdeka adalah Langkah penting pemerintah guna memperbaiki kualitas Pendidikan di Indonesia.

Belajar adalah perjalanan yang ditandai dengan terjadinya modifikasi dalam diri individu melalui kegiatan melihat, memperhatikan, dan mengetahui sesuatu (Putra & Trilawati, 2018). Pembelajaran merupakan sistem dengan berbagai elemen yang saling berhubungan, yang bersama-sama berupaya mencapai tujuan pada pembelajaran (Maisarah et al., 2021). Pembelajaran memerlukan bahan ajar yang dapat membantu dalam memahami dan menguasai materi yang kini telah bervariasi (Putri & Anwar, 2025). Dalam proses pembelajaran, pendidik perlu melihat siswa sebagai individu yang punya kemampuan berpikir. Karena itu, tanggung jawab guru bukan hanya terbatas pada penyampaian informasi, tetapi juga perlu mengarahkan siswa supaya mereka terlibat lebih aktif (Putra, 2022). Dapat disimpulkan belajar ialah proses yang menyebabkan adanya perubahan pada individu yang cenderung tahan lama, yang terjadi akibat pengalaman.

Perkembangan pesat globalisasi, teknologi komunikasi, dan internet menjadikan dunia terasa semakin terbuka tanpa batas (Fransyaigu & Mumtazillah, 2018). Era digital ialah zaman dimana semua aspek pada kehidupan memerlukan teknologi, salah satunya dalam bidang Pendidikan (Fransyaigu et al., 2024; Mulyahati et al., 2025). Kemajuan teknologi merupakan salah satu sebab penyesuaian kurikulum di seluruh dunia. Kurikulum beradaptasi dengan perkembangan zaman dan kebutuhan manusia (Sahudra et al., 2024). Abad 21 telah memasuki zaman digital, yaitu sebuah periode di mana semua aspek kehidupan mendukung teknologi digital. Akibatnya, semua kegiatan manusia di masa ini mengalami digitalisasi, yaitu perubahan dari aktivitas yang bersifat konvensional menjadi berbasis digital (Maisarah, 2023a; Maisarah, Ayudia, et al., 2023). Proses belajar di semua jenjang Pendidikan perlu memaksimalkan pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar (Sahudra et al., 2023). Dapat disimpulkan Perkembangan pesat dalam globalisasi, komunikasi, dan internet telah menghasilkan dunia tanpa batas dan mendorong munculnya era digital, di mana hampir seluruh aspek kehidupan mengandalkan teknologi.

IPAS ialah sebuah inovasi dalam sistem Pendidikan yang mengombinasikan materi pelajaran IPA dan IPS dalam satu mata pelajaran. IPA, yang berfokus pada lingkungan, sementara IPS berhubungan dengan keadaan sosial atau situasi masyarakat (Putra et al., 2024). Bahkan dalam Kurikulum Merdeka, pelajaran Alam dalam IPAS seharusnya diajarkan dengan pendekatan praktis agar bisa terintegrasi dengan pelajaran Sosial dalam IPAS (Maisarah, 2023b). Penggabungan ini berlandaskan pemikiran bahwa anak-anak di tingkat sekolah dasar cenderung memandang segala hal secara keseluruhan dan terintegrasi (Maisarah, et al., 2023). IPAS adalah terobosan dalam dunia Pendidikan yang menyatukan pelajaran IPA dan IPS dalam satu proses belajar.

Tujuan pelajaran IPAS ialah untuk membantu siswa dalam mengembangkan diri agar relevan dengan Profil Pelajar Pancasila (Suhelayanti et al., 2023). Pembelajaran IPAS dirancang untuk meningkatkan pengetahuan dan rasa ingin tahu siswa mengenai lingkungan sekitar. (Fitra, 2022). Dapat disimpulkan tujuan utama dari mata pelajaran IPAS adalah untuk membantu pertumbuhan siswa agar sejalan dengan Profil Pelajar Pancasila.

Berdasarkan hasil obserbasi yang dilakukan peneliti dikelas V SD Negeri 2 Meurandeh diperoleh informasi bahwa pembelajaran saat ini menerapkan kurikulum merdeka mengutamakan pembelajaran yang berfokus pada siswa serta penggunaan berbagai metode pembelajaran yang inovatif. Meskipun kurikulum merdeka memberi kebebasan pada guru untuk merancang proses belajar yang menarik serta bermakna, pada sekolah tersebut pada praktiknya hanya menjalankan evaluasi embelajaran dalam bentuk soal-soal tertulis atau lisan dan belum pernah menggunakan teknologi untuk melakukan evaluasi dalam pembelajaran.



Pada hasil wawancara dengan guru kelas V di SDN 2 Meurandeh pada Hari Kamis 17 Oktober 2024 mengungkapkan bahwa selama ini evaluasi pembelajaran yang dilakukan masih bersifat konvensional, yaitu hanya menerapkan tes tertulis pilihan berganda atau isian dalam lembar kertas. Guru menyatakan bahwa guru tersebut belum pernah menggunakan alat evaluasi berbasis teknologi karena keterbatasan pengetahuan dan pelatihan dalam bidang teknologi Pendidikan. Sehingga guru menyampaikan bahwa beberapa siswa kurang termotivasi dalam proses pembelajaran bisa dilihat dari beberapa siswa yang tidak menyelesaikan tugas sesuai jadwal dan kurang bersemangat saat mengerjakan soal. Nilai motivasi belajar mereka juga tergolong rendah. Karena itu, perlu dilakukan evaluasi pembelajaran menggunakan teknologi berupa Wordwall guna mendorong motivasi dalam belajar.

Motivasi belajar ialah serangkaian tindakan guna menciptakan situasi tertentu, agar seseorang bersedia serta berkeinginan untuk melakukan sesuatu. Jika individu tersebut merasa tidak suka, maka dia akan mencoba menghilangkan atau menghindari perasaan tidak suka tersebut (Mahlianurrahman, 2018). Motivasi belajar dapat diartikan sebagai dorongan yang berasal dari faktor internal maupun eksternal individu yang merupakan motivasi yang mendorong seseorang untuk melakukan tindakan dan memenuhi keinginan dan kebutuhan.

Seseorang yang termotivasi dalam belajar akan terlihat dari cara mereka dalam menjalani kegiatan belajar. Ciri-ciri siswa memiliki motivasi belajar yaitu: 1) Konsisten dalam menyelesaikan tugas, 2) Gigih ketika menghadapi tantangan, 3) Menunjukkan ketertarikan pada tugas yang diberikan, 4) Suka bekerja secara mandiri maupun dalam kelompok, 5) Mampu mempertahankan argumen atau pendapatnya, dan 6) Senang mencari solusi atas permasalahan (Salu et al., 2024).

Secara umum Wordwall terintegrasi dengan berbagai sumber belajar dan alat evaluasi. Sehingga membantu guru dalam mendukung kelancaran proses belajar berbasis teknologi digital seperti Kuis, Menjodohkan, Memasangkan, Anagram, dan masih banyak lagi (Aprilia & Hartutik, 2024). Permainan edukatif ini bertujuan untuk merangsang kemampuan berpikir serta mendorong peningkatan konsentrasi dengan evaluasi yang unik serta menarik (Asnawi et al., 2023). Penerapan berbagai alat evaluasi yang menarik dapat mendorong siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi selama kegiatan pembelajaran (Rindiantika, 2022). Wordwall ialah aplikasi yang berbasis web dan memungkinkan pengguna terutama guru, untuk membuat berbagai aktivitas pembelajaran interaktif.

Beberapa kelebihan Wordwall yaitu tersedia gratis untuk fitur dasar dengan beragam template. Selain itu permainan yang sudah di buat bisa di kirim langsung melalui Watsapp, Google Calssroom atau Platform lainnya (Rindiantika, 2022). Wordwall juga fleksibel dan bisa di gunakan secara mudah oleh berbagai tingkat sekolah. Permainan di Wordwall tidak membosankan dan menarik untuk di mainkan (Herta et al., 2023).

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang muncul dalam observasi yang dilaksanakan peneliti, bisa disimpulkan bahwa penerapan Wordwall sebagai alat evaluasi yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Apabila evaluasi tersebut diterapkan dengan optimal, maka sebagai peneliti saya tertarik dan menganggap perlu untuk melaksanakan penelitian kuantitatif yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar IPAS Kelas V SD Negeri 2 Meurandeh”.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Pendekatan penelitian ini ialah kuantitatif, dengan jenis Pre Eksperimental, tipe Intac Group Comparison yang bersumber dari kelompok subjek yang sama dan berkaitan (Sugiyono, 2023;115). Penelitian ini mencakup dua kelas dimana kelas V-A mendapatkan perlakuan (kelas eksperimen) dan kelas V-B mendapatkan perlakuan (kelas kontrol). Penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2024-2025, yang bertempat di SDN 2 Meurandeh di JL. Klonengan. Meurandeh. Kec Langsa Lama, Kota Langsa. Prov. Aceh. Populasi merujuk pada semua unsur yang akan menjadi wilayah generalisasi. Unsur dalam populasi adalah semua subjek yang akan dianalisis, yang merupakan unit yang sedang diteliti (Sugiyono, 2023;130). Populasi penelitian ialah semua siswa kelas V SDN 2 Meurandeh. Penentuan Sampel menerapkan Total Sampling (Sugiyono, 2019). karena pengambilan



sampel yang jumlahnya sama dengan populasi.

Data dilakukan melalui penyebaran angket guna melihat motivasi belajar siswa. Uji coba intrumen yang dilakukan menggunakan 2 uji yaitu, Uji Validitas menerapkan rumus Korelasi Product Moment dan Uji Realibilitas dengan rumus Crombach Alpha. Hasil Uji realibilitas didapati nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,845. Dengan demikian, skor  $0,845 > 0,70$  menunjukkan bahwa kategori uji realibilitas sangat tinggi.

**Tabel 1.** Kisi-kisi instrument setelah validasi

Indikator Pernyataan	No Item		Jumlah
	P	N	
Tekun menghadapi tugas	1,3	2	3
Ulet menghadapi kesulitan	9	7,10	3
Menunjukkan minat terhadap tugas yang diberikan	11,14	15	3
Lebih senang bekerja mandiri/kelompok.	17,18	16	3
Dapat mempertahankan pendapatnya	22,23	25	3
Senang memecahkan masalah	26	28,30	3

Penelitian ini menerapkan teknik analisis data deskriptif dan analisis inferensial. Uji normalitas dilakukan dengan metode Shapiro-Wilk, di mana data berdistribusi normal jika nilai sig. lebih besar dari  $\alpha$  ( $=0,05$ ), dan sebaliknya, jika nilai sig. kurang dari  $\alpha$ , maka data tidak normal. Guna mengetahui homogenitas data, digunakan uji Levene. Apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka varians antar kelompok dianggap homogen, sedangkan jika nilainya kurang dari 0,05, maka variansnya tidak homogen (Widyastuti, 2019:25) pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan *Independent Sample t-test*, dengan kriteria bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima jika nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  (dengan derajat kebebasan =  $n-2$  dan  $\alpha = 0,05$ ), serta nilai signifikansi di bawah 0,05.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### HASIL

Penelitian ini dilakukan di SDN 2 Meurandeh dengan tujuan untuk mengetahui dampak penerapan *Wordwall* sebagai alat evaluasi pada motivasi belajar kelas V. Penelitian ini menerapkan metode pre-eksperimental dengan jenis *Intact Group Comparison*. Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti terlebih dahulu menguji instrumen kepada siswa untuk memastikan validitasnya. Instrumen yang telah dinyatakan valid kemudian digunakan dalam proses penelitian. Dua kelas diberi perlakuan yang berbeda: kelas eksperimen menerapkan *Wordwall* dalam evaluasi pembelajaran, sedangkan kelas kontrol tidak menggunakannya. Setelah perlakuan diberikan, siswa diminta mengisi angket guna mengukur hasil posttest motivasi belajar dalam mata pelajaran IPAS.

#### Data Motivasi Belajar Siswa

Penelitian ini mendapati data post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data hasil angket kelas eksperimen setelah di berikan perlakuan berupa *Wordwall* sebagai evaluasi pembelajaran, serta kelas kontrol tidak diberikan perlakuan *Wordwall* sebagai evaluasi pembelajaran. Berikut tabel dibawah ini merupakan hasil nilai post-test siswa kelas eksperimen dan kontrol.

**Tabel 2.** Hasil Analisis Data Post-test

Kelas	Siswa	Rata-Rata	Maksimal	Minimal	Kategori
Eksperimen	20	93,38	100	75	Sangat Baik
Kontrol	20	84,47	96	64	Baik

Berdasarkan data hasil penelitian seperti yang di sajikan dalam tabel diatas didapat skor maksimal kelas eksperimen yaitu 100 dengan skor minimal 75, dan kelas kontrol 96 dengan skor minimal 64. Rata-rata kelas eksperimen yaitu 93,38 berkategori sangat tinggi, dan rata-rata kelas kontrol ialah 84,47 berkategori tinggi. Hasil ini mengindikasikan bahwa rata-rata motivasi belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Nilai rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Maka dapat diketahui bahwa terdapat adanya pengaruh dalam penerapan *Wordwall* sebagai evaluasi pembelajaran pada motivasi belajar IPAS Kelas V SDN 2 Meurandeh.



### Uji Normalitas

Perhitungan uji normalitas dilakukan dengan uji *Shapiro Wilk* berbantuan *software spss 22.0 for windows*.

**Tabel 3.** Uji Normalitas

<i>Shapiro-Wilk</i>			
	Statistik	db	Sig.
Kelas_Eksperimen	0,921	20	0,059
Kelas_Kontrol	0,921	20	0,119

(Sumber: SPSS 22)

Berdasarkan hasil uji *Shapiro-Wilk*, nilai signifikansi adalah 0,059 pada kelas eksperimen serta 0,119 pada kelas kontrol. Karena jumlah sampel yang digunakan adalah 20 siswa, maka interpretasi lebih difokuskan pada uji *Shapiro-Wilk*, yang lebih direkomendasikan untuk sampel kecil ( $n < 50$ ). Pada uji *Shapiro-Wilk* kelas eksperimen menunjukkan nilai  $0,059 > 0,05$  artinya data berdistribusi normal. Sedangkan kelas kontrol menunjukkan nilai  $0,119 > 0,05$  artinya data berdistribusi normal. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa kedua kelas berdistribusi normal, sehingga data memenuhi asumsi normalitas.

### Uji Homogenitas

Perhitungan homogenita dilakukan dengan uji *Shapiro Wilk* dengan bantuan *software spss 22.0 for windows*.

**Tabel 4.** Uji Homogenitas

Levene			
Statistik	db1	db2	Sig.
3.777	1	38	0,059

(Sumber: SPSS 22)

Uji homogenitas varians dilakukan dengan *Levene's Test* pada variabel. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai *Lavene Statistic* sebesar 3,777. Dalam hal ini, nilai signifikansi sebesar  $0,059 > 0,05$ , sehingga bisa disimpulkan bahwa data memiliki varians yang homogen. Dengan kata lain, tidak ditemukan perbedaan varians yang signifikan antara kelompok-kelompok dalam variabel eksperimen yang diuji.

Kesimpulan dari pengujian ini menegaskan bahwa data telah memenuhi syarat homogenitas, yang sangat penting agar hasil analisis statistik selanjutnya menjadi valid dan dapat dipercaya. Asumsi homogenitas yang terpenuhi memungkinkan peneliti untuk melanjutkan analisis parametrik tanpa perlu melakukan tranformasi data atau menggunakan uji non-parametrik sebagai alternatif.

### Uji Hipotesis

Data telah memenuhi syarat distribusi normal berdasarkan hasil uji prasyarat, maka langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian hipotesis. Pengujian ini bertujuan untuk menentukan apakah hipotesis dalam penelitian dapat diterima atau harus ditolak. Metode yang diterapkan dalam uji hipotesis adalah *Independent Sample t-test*. Hasil dari analisis ini digunakan untuk melihat perbedaan pengaruh terhadap motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Tabel 5.** *Independent Sample t test*

Data	thitung	Sig 2 tailed	db
Motivasi Belajar	3,402	0,002	38

(Sumber: SPSS 22)

Dari hasil *independent sample t-test* diatas, diketahui bahwa nilai sig. (2 tailed) sebesar 0,002. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan dalam *independent sample t-test* bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,402 > 2,021$ ) dan sig.  $< 0,05$  ( $0,002 < 0,05$ ), maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan *Wordwall* sebagai evaluasi pembelajaran terhadap motivasi belajar IPAS siswa kelas V SDN 2 Meurandeh.

### PEMBAHASAN





Penelitian yang dilakukan di SDN 2 Meurandeh ini membuktikan bahwa *Wordwall* berpengaruh terhadap motivasi belajar IPAS. Berdasarkan data hasil penelitian, rata-rata post-test motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen 93,38 dan kelas kontrol 84,47 menunjukkan bahwa ada perbedaan signifikan. Dari hasil perhitungan dengan *independent sample t test* diperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,402 > 2.021$ ) dan  $Sig < 0,05$  ( $0,002 < 0,05$ ) maka hipotesis null ditolak dan hipotesis alternatif diterima sehingga bisa disimpulkan bahwa rata-rata motivasi belajar siswa dikelas eksperimen lebih baik dari pada rata-rata dikelas kontrol, serta terdapat pengaruh dalam penerapan *Wordwall* sebagai alat evaluasi pembelajaran pada motivasi belajar siswa. Sependapat dengan penelitian (Nafian et al., 2024) menunjukkan bahwa hasil penelitian ini dengan menerapkan *Wordwall* siswa lebih senang pada kegiatan pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta membuat siswa lebih aktif pada pembelajaran.

Pada penelitian ini teori yang digunakan ialah teori Humanisme Teori ini berfokus pada potensi dan perkembangan pribadi, serta menekankan arti penting dari pengalaman subjektif dan dorongan internasional dalam proses belajar. Dalam hal motivasi teori ini menekankan pentingnya memahami faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku dan tujuan individu, sehingga dapat menciptakan suasana yang kondusif (Maisarah, et al., 2024).

IPAS merupakan kombinasi dari pelajaran IPA dan IPS yang diintegrasikan pada Kurikulum Merdeka. Pelaksanaan Kurikulum Merdeka memerlukan materi pengajaran yang menarik untuk mendukung kegiatan belajar mandiri bagi para siswa (Maisarah, et al., 2024). Tujuan pelajaran IPAS yaitu agar siswa mampu mengembangkan diri supaya sesuai pada Profil Pelajar Pancasila (Suhelayanti et al., 2023).

Motivasi dalam proses pembelajaran merupakan suatu pendorong atau kekuatan dari dalam diri seseorang yang memberikan tujuan serta semangat saat melakukan proses belajar, sehingga bisa meraih hasil yang diinginkan (Yogi Fernando et al., 2024). Seseorang dengan semangat untuk belajar dapat dilihat dari perilakunya selama proses pembelajaran. Beberapa indikator motivasi belajar di antaranya adalah: 1) Konsisten dalam menyelesaikan tugas, 2) Gigih ketika menghadapi tantangan, 3) Menunjukkan ketertarikan terhadap tugas yang diberikan, 4) Suka bekerja secara mandiri maupun dalam kelompok, 5) Mampu mempertahankan argumen atau pendapatnya, dan 6) Senang mencari solusi atas permasalahan (Salu et al., 2024).

*Wordwall* merupakan aplikasi yang menarik untuk digunakan di browser, yang di rancang khusus sebagai alat belajar, media, serta cara Penilaian yang menyenangkan untuk siswa (Fikriansyah & Layyinnati, 2023). Kelebihan *Wordwall* adalah *Wordwall* memiliki sifat yang fleksibel dan mudah digunakan oleh berbagai tingkatan sekolah (Herta et al., 2023). Adapun kekurangan *Wordwall* ialah fasilitas yang masih kurang memadai, terdapat siswa yang masih kurang memahami materi, dan waktu yang digunakan masih kurang (Nafian et al., 2024).

Motivasi berfungsi sebagai faktor kunci dalam kesuksesan evaluasi pembelajaran, terutama saat memanfaatkan alat evaluasi interaktif seperti *Wordwall*. Saat siswa memiliki semangat belajar yang besar, mereka biasanya menjadi lebih bersemangat, konsentrasi, dan terlibat dalam proses evaluasi. *Wordwall*, sebagai evaluasi pembelajaran yang berbasis permainan, dapat meningkatkan motivasi siswa karena menyajikan pertanyaan dalam bentuk menarik. Diperkuat dengan pendapat (Faridah & Anwar, 2025) *Wordwall* dirancang untuk mendukung pembelajaran interaktif yang dapat diakses secara fleksibel tanpa Batasan tempat dan waktu. Alat ini dapat digunakan melalui perangkat teknologi yang terhubung ke internet, seperti laptop, ponsel pintar, dan perangkat lain yang sejenis. Aktivitas pembelajaran dengan *Wordwall* dapat dilakukan oleh siswa secara mandiri atau dipandu oleh guru secara bergiliran didalam kelas.

Motivasi anak akan dapat berkembang dengan baik apabila faktor eksternal dan internalnya terpenuhi dengan proporsi yang seimbang. Faktor internal, seperti rasa ingin tahu dan minat pribadi. Faktor eksternal seperti dukungan orang tua, lingkungan belajar yang mendukung serta dorongan dari guru dan teman. Diperkuat dengan pendapat (Atikasari et al., 2024). Motivasi belajar siswa dapat berbeda-beda, ada yang punya motivasi intrinsik. Dalam hal ini, siswa tersebut punya keinginan untuk belajar yang lebih tinggi serta tidak bergantung dengan faktor eksternal. Sebaliknya, beberapa siswa



memiliki motivasi belajar yang dipicu oleh faktor eksternal, di mana semangat belajarnya sangat dipengaruhi oleh situasi dan kondisi di sekelilingnya.

Penggunaan *Wordwall* dalam proses pembelajaran dapat membantu mewujudkan enam indikator motivasi belajar. Berdasarkan enam indikator yang dipilih adalah: 1) Konsisten dalam menyelesaikan tugas, 2) Gigih ketika menghadapi tantangan, 3) Menunjukkan ketertarikan terhadap tugas yang diberikan, 4) Suka bekerja secara mandiri maupun dalam kelompok, 5) Mampu mempertahankan argumen atau pendapatnya, dan 6) Senang mencari solusi atas permasalahan. Dengan cara yang interaktif dan permainan yang menyenangkan, *Wordwall* bisa mendorong motivasi belajar siswa untuk menyelesaikan tugas siswa, Sekaligus mendorong siswa untuk terus belajar karena merasa tertarik dan ingin meraih skor atau hasil yang lebih tinggi. Selain itu, *Wordwall* mampu memberikan umpan balik instan dan bisa digunakan dalam suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan, yang membuat siswa merasa di hargai atas usahanya. Dan suasana kelas pun menjadi kondusif karena siswa terlibat aktif dalam kegiatan yang di rancang secara kreatif.

*Wordwall* dapat berpengaruh pada ketekunan siswa karena menawarkan alat belajar yang interaktif dan menarik. Aktivitas belajar yang disajikan dengan cara yang menarik ini mendorong siswa untuk berusaha terus-menerus sampai mereka berhasil menyelesaikan tantangan. Dengan demikian, *Wordwall* bukan hanya menjadi sarana dalam membantu mengajar, namun juga sarana yang efektif untuk menumbuhkan sikap tekun pada siswa Diperkuat dengan pendapat (Zalillah & Alfurqan, 2022) *Wordwall* sangat dinantikan dalam proses belajar mengajar karena memiliki desain yang menarik. Sependapat dengan (Warti et al., 2024) *Wordwall* merupakan alat evaluasi yang interaktif dan berbentuk permainan, dapat diakses secara online dengan mudah melalui *Wordwall* net. Tampilan yang menarik dan beragam akan memicu siswa untuk menjawab, sehingga dapat meningkatkan motivasi mereka.

*Wordwall* berpengaruh terhadap siswa dalam menghadapi tantangan karena alat Penilaian ini menyajikan pertanyaan dengan cara yang menarik Saat siswa bertemu dengan soal-soal yang disajikan dengan cara yang menarik, mereka biasanya lebih termotivasi untuk berusaha lagi meskipun menghadapi kesalahan atau kegagalan. Proses mencoba berulang kali dalam suasana yang tidak menegangkan ini membantu membangun sikap tidak mudah menyerah dan melatih daya juang siswa. Diperkuat dengan pendapat (Sijabat et al., 2024) Penerapan *Wordwall* mampu mendorong semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran dan memberikan efek baik terhadap motivasi siswa.

*Wordwall* mampu menarik minat siswa, memperbesarketerlibatan, dan membantu siswa mempelajari materi dengan cara yang lebih menyenangkan. Ini sangat membantu dalam mengatasi masalah seperti kebosanan saat belajar, kurangnya focus, dan rendahnya motivasi untuk belajar. Diperkuat dengan pendapat (Rindiantika, 2022) menunjukkan bahwa *Wordwall* mampu memicu motivasi belajar siswa serta meningkatkan antusias mereka dalam belajar. Sependapat dengan penelitian (Salsabila et al., 2023) bahwa *Wordwall* memiliki dampak terhadap semangat belajar siswa dalam dalam pelajaran IPAS.

*Wordwall* dapat memperkuat kemampuan siswa dalam belajar mandiri karena memberi kesempatan siswa guna belajar sesuai dengan kecepatan serta cara belajar mereka sendiri. Dengan desain yang menarik dan umpan balik instan terhadap jawaban yang diberikan *Wordwall* Yang bisa diakses kapanpun dan dimanapun membentarkan peluang kepada siswa untuk belajar di luar jam pelajaran resmi, sehingga menciptakan kebiasaan belajar yang lebih mandiri serta membuat mereka bertanggung jawab terhadap proses pembelajaran siswa. Diperkuat dengan pendapat (Rahman, 2021) Motivasi memiliki peranan yang sangat penting karena dapat mendorong Tindakan siswa menuju arah yang baik, sehingga mereka dapat menhadapi berbagai tuntutan dan kesulitan serta sanggup menanggung resiko dalam pendidikan mereka. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *Wordwall* berpengaruh terhadap motivasi belajar IPAS. Sependapat dengan hasil penelitian (Nabila et al., 2024) bahwa terdapat perbedaan dalam motivasi yang disebabkan oleh dampak penggunaan *Wordwall* terhadap motivasi belajar IPAS.

Kelebihan utama *Wordwall* adalah kemampuannya untuk mengubah kegiatan belajar yang biasa dan membosankan menjadi pengalaman yang menarik dan menantang. Ketika siswa



berpartisipasi dalam format permainan yang bersifat kompetitif dan interaktif, mereka cenderung lebih antusias untuk menyelesaikan soal dengan cepat dan akurat. Keinginan untuk menang atau mengalahkan skor sebelumnya dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk tetap berusaha. Tantangan dalam permainan menambahkan variasi dalam proses pembelajaran. Diperkuat pada pendapat (Suharni, 2021) bahwa motivasi seseorang dapat sangat mempengaruhi kualitas perilaku yang ditunjukkan, baik ketika belajar, maupun pada aspek kehidupan lainnya.

*Wordwall* merupakan sebuah platform pembelajaran interaktif yang dapat membuat siswa lebih bersemangat dan terdorong untuk mencari serta menyelesaikan soal-soal. Kegiatan ini tidak hanya mengaktifkan rasa ingin tahu siswa, tetapi juga meningkatkan partisipasi aktif pada kegiatan belajar. Siswa merasa seperti bermain saat belajar, sehingga ruangan kelas menjadi lebih menyenangkan. Diperkuat dengan pendapat (Asnawi et al., 2023) *Wordwall* merupakan salah satu metode penelitian Pendidikan yang diterapkan melalui permainan, dengan tujuan untuk mendorong keterampilan berpikir serta memperbaiki fokus siswa melalui cara evaluasi yang berbeda dan menarik.

Pada hasil penelitian yang telah dipaparkan, dapat diketahui bahwa penerapan *Wordwall* sebagai sarana dalam peningkatan motivasi belajar siswa. Pemanfaatan *Wordwall* sebagai alat penilaian yang sesuai dan efisien karena dapat memunculkan semangat serta antusias siswa dalam menyelesaikan beragam tugas secara interaktif. Ini sesuai dengan peran *Wordwall* sebagai media interaktif yang dapat membantu guru dalam membangkitkan semangat siswa untuk menyelesaikan tugas sekolah.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan uraian penelitian, bisa disimpulkan bahwa penerapan *Wordwall* sebagai evaluasi pembelajaran mampu mempengaruhi motivasi belajar siswa secara signifikan. Hal ini terlihat pada peningkatan rata-rata skor motivasi belajar setelah menggunakan *Wordwall* sebagai evaluasi pembelajaran. Selain itu, hasil analisis statistik inferensial menunjukkan bahwa penerapan *Wordwall* dalam evaluasi pembelajaran memberikan dampak yang signifikan. Selama proses penelitian, juga ditemukan bahwa baik guru maupun peneliti perlu mempertimbangkan karakteristik khusus dari setiap mata pelajaran. Untuk mata pelajaran IPAS, salah satu ciri khasnya adalah siswa dituntut untuk melakukan aktivitas ilmiah seperti mengamati, mengelompokkan, hingga menyampaikan kembali pengetahuan yang telah dipelajari. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, *Wordwall* digunakan sebagai alat evaluasi yang dirancang agar selaras dengan proses ilmiah tersebut dan sesuai dengan materi yang diajarkan dalam IPAS.

Berdasarkan kesimpulan peneliti pada penelitian ini, peneliti memberikan saran kepada siswa, guru, dan peneliti. Bagi Siswa, hasil penelitian ini dapat melaksanakan pembelajaran aktif bagi siswa. Bagi Guru, hasil penelitian ini bisa memberikan evaluasi pembelajaran yang menarik dan bermanfaat untuk kegiatan pembelajaran IPAS. Bagi peneliti, temuan dalam studi ini diharapkan dapat memperkaya wawasan dan kemampuan dalam bidang pengetahuan, serta menjadi bagian dari pemenuhan syarat akademik untuk menyelesaikan jenjang pendidikan sarjana serta untuk mencari solusi terhadap permasalahan dalam belajar IPS melalui penerapan evaluasi pembelajaran yang dapat merangsang motivasi belajar siswa.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, R., & Hartutik. (2024). Pengembangan *Wordwall*: Inovasi Media Pembelajaran Digital Terintegrasi Hartutik<sup>1</sup>. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1525–1540. <https://ssed.or.id/contents/article/view/564>
- Asnawi, Mulyahati, B., Ayudia, I., Fransyaigu, R., & Kenedi, A. K. (2024). Pemanfaatan kearifan lokal Aceh melalui penyusunan modul ajar Kurikulum Merdeka. *Journal of Human and Education*, 4(5), 863–869. <https://jahe.or.id/index.php/jahe/article/view/1633>
- Asnawi, Mulyahati, B., Usman, U., & Aprilia, R. (2023). Pemanfaatan *Wordwall* Untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogi Guru-Guru Di Kota Langsa. *Journal Of Human And Education* ..., 3(3), 62–68.





- <http://jahe.or.id/index.php/jahe/article/view/321%0Ahttps://jahe.or.id/index.php/jahe/article/download/321/186>
- Atikasari, M., Nur, A., Nisa, S., & Watoni, N. (2024). *Media Puzzle Pada Pelajaran IPS*. 6(1), 19–27.
- Ayudia, I., Bhoke, W., Oktari, R., Carmelita, M., Salem, V., Khairani, M., Mamontho, F., & Setiawati, M. (2023). *Pengembangan Kurikulum*.
- Faridah, E. D., & Anwar, K. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ips Kelas Viii Di Smp Negeri 2 Bumiayu Kabupaten Brebe. *Sosiolum: Jurnal Pembelajaran IPS*, 6(2), 152–160. <https://doi.org/10.15294/sosiolum.v6i2.1027>
- Fikriansyah, M., & Layinnati, I. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, 4(2), 1–34. <https://doi.org/10.37286/jmp.v4i2.248>
- Fitra, D. K. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Perspektif Progresivisme pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 5(3), 250–258. <https://doi.org/10.23887/jfi.v5i3.41249>
- Fransyaigu, R., Afrilita, N., & Sukirno. (2019). Penerapan Media Audio-Visual Berbasis Adobe Flash Menggunakan Model Pembelajaran Guided Inquiry Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 8 Sub Tema 3 Kelas V SD Negeri 10 Langsa Tahun Pelajaran 2018/2019. *Journal of Basic Education Studies*, 2(2), 75–89.
- Fransyaigu, R., Ayudia, I., Arpilina, R., Mulyahati, B., & Kiswanto, A. (2024). *Inovasi Media Augmented Reality Dalam Mengoptimalkan*. 4(5), 878–885.
- Fransyaigu, R., & Mumtazillah, R. (2018). *Penerapan Inquiri Moral Pada Tema “Persatuan Dalam Perbedaan” Untuk Mengembangkan Karakter Nasionalis Siswa*. 1, 21–29.
- Fransyaigu, R., Ramadhani, D., Hidayat, M. T., Mulyahati, B., & Kenedi, A. K. (2020). Desain Layanan Bimbingan Konseling dalam Membudayakan Nilai Profil Pelajar Pancasila Siswa Sekolah Dasar. *Frasyaigu, Ronald Ramadhani, Dini Taufik Hidayat. Muhammad Mulyahati, Bunga Kenedi, Ary Kiswanto*, 1(3), 131–136.
- Herta, N., Nupus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Seminat Nasional Paedagoria*, 3, 527–532. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/16858/pdf>
- Mahlianurrahman, M. (2018). Peningkatan Motivasi Belajar Ipa Melalui Implementasi Metode Inquiry Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 13. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v7i1.5335>
- Mahlianurrahman, M., Febri Rafli, M., Aprilia, R., Putra, A., & Auliaurrahman, A. (2023). Pelatihan Menyusun Program Kerja Berbasis Kurikulum Merdeka Untuk Mewujudkan Sekolah Aman Dan Nyaman. *Qardhul Hasan: Media Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(1), 78–82. <https://doi.org/10.30997/qh.v9i1.8271>
- Mahlianurrahman, M., Rafli, M. F., & Oktari, S. W. (2025). Pendampingan Guru Dalam Mengelola Pembelajaran Berbasis Kurikulum Merdeka. *To Maega: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 8(2), 347–357.
- Maisarah. (2023a). *Media Digital* (Vol. 3, Issue 1).
- Maisarah. (2023b). *Penerapan Guided Inquiry Model Pada Materi Ciri-Ciri dan Kebutuhan Makhluk Hidup untuk Siswa Sekolah Dasar*. 2, 142–147. <https://journal.walisongo.ac.id/index.php/jec/article/view/16132>
- Maisarah, Ayudia, I., Prasetya, C., & Mulyani. (2023). Analisis Kebutuhan Media Digital Pada



- Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 48–59. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v2i1.314>
- Maisarah., (2024). Pengembangan Lkpd Interaktif Berbantuan Liveworksheets Pada Materi Wujud Zat Dan Perubahannya. *Lantanida Journal*, 12(1), 46. <https://doi.org/10.22373/lj.v12i1.23070>
- Maisarah., Lubis, A. A., Vadinda, F. Z., & Dayana, R. (2021). Pengembangan Media Pop-Up pada Materi Puisi untuk Siswa Kelas VIII SMP. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 1(2), 164. <https://doi.org/10.30821/eunoia.v1i2.1151>
- Maisarah., Maolida, N., & Prasetya, C. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Pada Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 44. <https://doi.org/10.30742/tpd.v5i1.2932>
- Maisarah, Prasetya, C., Lailissa'adah, & Mulyani. (2024). *Digitalisasi Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. 91.
- Mulyahati, B., Ayudia, I., & Fransyaigu, R. (2025). Profil Kemampuan Guru Sekolah Dasar dalam Penggunaan Chroomebook di Kota Langsa. *Journal of Social Science Research*, 5, 999–1008.
- Mulyahati, B., & Fransyaigu, R. (2018). Desain Inkuiri Moral Dalam Pembentukan Karakter Nasionalis Siswa Sd. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 2(2), 10. <https://doi.org/10.20961/jdc.v2i2.25644>
- Nabila, P., Faizzah, N., & Roosyanti, A. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPAS SDN Pakis V Surabaya*. 4, 13520–13526.
- Nafian, R. K., Widayanti, U. A., & Rahmawati, I. (2024). Penggunaan Media Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Gumul Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran ( JTPP ). *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*, 01(04), 747–750.
- Pratama, H. N., Harsono, T., & Program. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Di Kelas Viii Smp Negeri 3 Sunggal. *Internasional*, 4(7), 12914–12924.
- Putra, A. (2022). Pengaruh Metode Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Sosial, Budaya Dan Kependidikan*, 5(1), 68–74. <http://ejurnalunsam.id/index.php/jsnbl/index>
- Putra, A., Rafli, M. F., & Indiani, M. Z. (2024). Pengaruh Metode STEAM Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV di SD Negeri 10 Langsa. *Jurnal PSSH (Pendidikan, Saintek, Sosial Dan Hukum)*, 3(2), 1–8. <https://jurnal.semnapssh.com/index.php/pssh>
- Putra, A., & Trilawati. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Gampong Teungoh Langsa. *Journal of Basic Education Studies*, 1(2), 8–13.
- Putri, F. S., & Anwar, K. (2025). *Pengaruh Metode Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Flipchart Dilengkapi Quick Response ( Qr ) Code Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Viii Smp Negeri 41 Semarang*. 1(7), 79–91.
- Rafli, M. F., Mahlianurrahman, M., Sari, C. K., & Syarah, M. (2024). Pelatihan Penyusunan Modul Ajar Berdiferensiasi Berbasis Digital Dalam Upaya Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Komunitas Belajar Sekolah Dasar. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(5), 650–657. <https://www.jahe.or.id/index.php/jahe/article/view/1528>
- Rafli, M. F., & Yanti, S. N. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Advance Organizer terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Langsa Lama. *Journal of Basic Education Studies*, 5(2). <https://ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/7314>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar, November*, 289–302.



- Ramadhani, D., Aprilia, R., Fitria, D., Mulyahati, B., & Ayudia, I. (2024). Pemanfaatan Keanekaragaman Hayati Lokal Sebagai Penguatan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 148. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v6i1.10125>
- Rindiantika, Y. (2022). *Motivasi Belajar siswa dan Pemanfaatan Media Wordwall*. 9(September), 356–363.
- Sahudra, T. M., Kenedi, A. K., Syntia, R., Sutrisno, I. H., Sitepu, I. A. B., & Ardiansyah, T. (2023). Pelatihan Pengembangan Dan Penerapan Perangkat Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Kurikulum Merdeka Bagi Guru Smp. *MONSU'ANI TANO Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 381–392.
- Sahudra, T. M., Sari, R. M., Urfan, F., & Ridhwan, R. (2024). Penguatan Kompetensi Implementasi Kurikulum Merdeka melalui Pelatihan Teknologi Digital Berbasis Website Terintegrasi pada Guru. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 90. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v6i1.9791>
- Salsabila, A., Mulyana, D., & Cahyono, C. (2023). Pengaruh Media Wordwall terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Pelita : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(2), 42–51. <https://doi.org/10.56393/pelita.v3i2.1716>
- Salu, C. tandi, Nurhaedah, & Tangkelayuk, A. (2024). *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik*. 4(2), 337–344.
- Sari, C. K. (2024). *Urgensi Pemahaman Konsep Dasar IPS Bagi Mahasiswa PGSD*. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13788>
- Sijabat, M. P., Hutabarat, K., Sitorus, L., & Daulay, M. A. J. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia di Kelas V SD. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 2562–2572. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6785>
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif* (M. P. setiawami, S.H. (ed.); 2nd ed.).
- Sugiyono, P. D. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif*.
- Suharni, S. (2021). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 172–184. <https://doi.org/10.31316/g.couns.v6i1.2198>
- Suhelayanti, Z. S., & Rahmawati, I. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). In *Penerbit Yayasan Kita Menulis*.
- Sukirno, & Aprilia, R. (2020). Efektivitas Penggunaan Buku Ajar IPS Berbasis Sejarah Lokal Melalui Pendekatan Lingkungan Di Kelas IV SD Kecamatan Ketol Kabupaten Aceh Tengah. *Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Sosial, Budaya Dan Kependidikan*, 6(2), 178–190.
- Sukirno, Ramadhani, D., & Wurjani, D. (2020). Pengaruh Teknik Pembelajaran Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 6 Indahnya Persahabatan SD Negeri 1 Paya Bujuk Tunong Langsa. *Journal of Basic Education Studies*, 2(1), 68–78.
- Warti, K., Riyoko, E., & Irawan, D. B. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Wordwall Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas V di SD Negeri 137 Palembang*. 10(2), 321–336.
- Widyastuti, S. R. (2019). BAHAN AJAR STATISTIKA. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. [http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484\\_SISTEM\\_PEMBETUNGAN\\_TERPUSAT\\_STRATEGI\\_MELESTARI](http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI)
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>



Zalillah, D., & Alfurqan, A. (2022). Penggunaan Game Interaktif Wordwall dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang. *Manazhim*, 4(2), 491–504. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v4i2.1996>