



## Pengaruh Penggunaan Media WordWall Pada Peningkatan Semangat Belajar PJOK Terhadap Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar

Syahrul Muslim<sup>1</sup>, Muhammad Kamal<sup>2</sup>, Febri Harisandi<sup>3</sup>

<sup>1</sup>PJOK, Universitas Negeri Makassar

Email: [syahrulmuslim28@gmail.com](mailto:syahrulmuslim28@gmail.com)

<sup>2</sup>DOSEN, Universitas Negeri Makassar

Email: [kamal12@unm.ac.id](mailto:kamal12@unm.ac.id)

<sup>3</sup>GURU, UPT SPF SD Negeri Gunung Sari 2

Email: [harisandifebri2@gmail.com](mailto:harisandifebri2@gmail.com)

### Artikel info

Received:02-03-2025

Revised:03-04-2025

Accepted:04-05-2025

Published,25-05-2025

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media WordWall pada peningkatan semangat belajar PJOK terhadap siswa kelas IV di sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya semangat belajar siswa terhadap pembelajaran PJOK terutama pada bagian teori yang sering dianggap oleh siswa kurang menarik. Maka dari itu, platform WordWall dipilih sebagai media pembelajaran karena bersifat interaktif dan berbasis permainan yang mampu meningkatkan motivasi, semangat serta keterlibatan siswa secara aktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan menggunakan metode observasi dan wawancara. Subjek dari penelitian ini berasal dari sekolah UPT SPF SD Negeri Gunung Sari II yaitu siswa kelas IV berjumlah 16 orang serta 1 orang guru PJOK yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui observasi sebelum dan sesudah penerapan WordWall serta wawancara untuk memperkuat temuan di lapangan. Analisis data dilakukan dengan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada tiga indikator utama semangat belajar siswa, yaitu partisipasi aktif dari 37,5% menjadi 87,5%, antusiasme menjawab pertanyaan dari 31,25% menjadi 81,25% dan keinginan mengikuti pembelajaran PJOK dari 43,75% menjadi 93,75%. Dengan demikian, penggunaan media WordWall terbukti efektif dalam meningkatkan semangat belajar siswa serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan partisipatif sekaligus menjadi alternatif inovatif dalam proses pembelajaran PJOK di era digital.

**Kata Kunci:** WordWall,  
Semangat Belajar, PJOK,  
Sekolah Dasar, Media  
Interaktif

artikel global jurnal sport dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



## PENDAHULUAN

Pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan atau biasa kita sebut PJOK merupakan salah satu komponen yang penting dalam pendidikan nasional karena PJOK memiliki tujuan bukan hanya dalam pengembangan kemampuan peserta didik, akan tetapi juga untuk membentuk karakter siswa, keterampilan sosialnya dan juga gaya hidup yang sehat secara berkelanjutan. Di dalam konteks pendidikan dasar, PJOK ini memegang peranan

penting yang strategis dalam membantu siswa untuk mencapai perkembangan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang. Melalui pembelajaran PJOK, siswa diajak memahami nilai sportivitas, kerja sama dalam bentuk tim serta guna membangun kepercayaan diri yang melalui kegiatan aktivitas fisik. Namun dalam praktik lapangannya,

realisasi terhadap pembelajaran PJOK sering kali mengalami beberapa kendala yang salah satunya adalah semangat belajar siswa yang rendah dalam pembelajaran PJOK ini, terutama untuk jenjang sekolah dasar.

Fenomena tersebut telah menyita perhatian banyak pihak termasuk kalangan pendidikan dan juga peneliti pendidikan. Menurut Sutiyono (2020, p.13), banyak siswa di sekolah dasar menganggap pembelajaran PJOK khususnya pada materi teorinya kurang menarik. Kondisi ini di perparah oleh pendekatan pembelajaran yang cenderung terlihat monoton dan minimnya variasi dalam pendekatan tersebut. Metode pendekatan yang sering digunakan adalah metode ceramah dalam menyampaikan materi tanpa didukung menggunakan beberapa media yang interaktif yang menyebabkan siswa cepat merasa bosan sehingga membuat siswa sangat jarang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Putra dan Widodo (2018, p.17) juga menguatkan bahwa kurangnya penggunaan media yang menarik dan menstimulus partisipasi aktif siswa merupakan salah satu penyebab utama rendahnya antusiasme dalam mengikuti pelajaran PJOK.

Seiring perkembangan zaman dan teknologi, pendidikan dituntut untuk bisa beradaptasi dengan berbagai macam inovasi digital yang telah tersedia. Pada era digital seperti ini, pemanfaatan dalam teknologi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang membuatnya menjadi sebuah keniscayaan. Teknologi tidak lagi hanya sebagai pelengkap saja, akan tetapi telah menjadi media utama yang bisa mengubah pola pembelajaran menjadi lebih interaktif serta menyenangkan. Salah satu inovasi yang sering diterapkan oleh guru adalah menggunakan media interaktif yang berbasis permainan edukatif seperti WordWall. Platform ini telah menyediakan berbagai macam jenis aktivitas permainan yang dapat dirancang dengan format permainan seperti teka-teki silang, kuis, pencocokan kata atau gambar dan sebagainya. Desain yang menarik serta sifatnya yang kompetitif membuat WordWall sangat cocok digunakan dalam pembelajaran ditingkat sekolah dasar karena mampu menarik perhatian dan meningkatkan partisipasi aktif siswa (Wijayanti, 2022, p.112).

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa dalam penggunaan media interaktif seperti WordWall dapat memberikan dampak yang positif terhadap semangat belajar siswa. Misalnya menurut studi Putri dan Sugianto (2020, p.73) mengungkapkan bahwa dalam penerapan media pembelajaran yang interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa hingga 80% di bandingkan dengan metode konvensional yang hanya menggunakan metode ceramah. Hal ini juga serupa dengan yang dikatakan oleh Yuliana (2019, p.45) yang menemukan bahwa media WordWall dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa, dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan serta dapat mengurangi kejemuhan yang sering muncul dalam proses pembelajaran yang konvensional. Yang artinya dalam media ini bukan hanya mempunyai fungsi sebagai alat bantu mengajar, akan tetapi juga memiliki peran dalam menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan partisipatif.

Meskipun berbagai penelitian yang telah ada dalam penggunaan media WordWall dalam pembelajaran secara umum, namun kajian penelitian dalam menggunakan media WordWall pada pembelajaran PJOK terutama di sekolah dasar terbilang masih terbatas. Padahal, dalam praktik lapangan telah banyak ditemukan bahwa dalam pembelajaran PJOK terkhusus dalam aspek teori masih belum mampu untuk meningkatkan minat dan semangat siswa secara optimal. Misalnya di UPT SPF SD Negeri Gunung Sari II terkhusus pada kelas IV yang hasil observasi awalnya sering menunjukkan penurunan semangat belajar pada saat mengikuti pembelajaran PJOK berbasis teori, meskipun guru telah menggunakan media visual yang standar seperti gambar ataupun video dalam upaya untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Dalam hal ini perlunya pendekatan yang lebih inovatif sangat perlu segera mungkin dihadirkan dalam proses pembelajaran PJOK.

Maka dari itu, penelitian ini dilakukan sebagai bentuk respon terhadap tantangan pembelajaran PJOK pada era digital. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan pengaruh penggunaan media WordWall pada peningkatan semangat belajar PJOK terhadap kelas IV disekolah dasar, khususnya di sekolah UPT SPF SD Negeri Gunung Sari II. Melalui pendekatan ini, penelitian ini diharapkan mampu menemukan solusi kongkret yang dapat diterapkan oleh guru dalam menciptakan suasana belajar PJOK yang lebih adaptif, menarik dan juga menyenangkan. Selain itu hasil dari penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi yang besar terhadap pengembangan strategi pembelajaran PJOK yang berbasis teknologi yang efektif sekaligus dapat menjadi referensi bagi pendidik yang lainnya dalam penggunaan media pembelajaran yang interaktif sebagai bagian dari inovasi pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan serta karakteristik siswa disekolah dasar.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskripsi yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman secara mendalam mengenai pengaruh penggunaan media Wordwall terhadap semangat belajar siswa dalam proses pembelajaran PJOK pada tingkatan sekolah dasar. Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu menjelaskan fenomena secara komprehensif, terutama dalam konteks interaksi sosial dan pengalaman belajar siswa yang tidak dapat diukur hanya melalui data kuantitatif. Dengan pendekatan ini maka penelitian mampu menggali informasi yang lebih kontekstual mengenai bagaimana media WordWall digunakan dan diterima oleh siswa maupun guru dalam proses pembelajaran PJOK.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan juli 2025 di UPT SPF SD Negeri Gunung Sari II yang berlokasi di Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Fokus dari penelitian ini tertuju pada peserta didik di kelas IV yang secara aktif telah mengikuti pembelajaran PJOK dengan menggunakan media WordWall selama proses pembelajaran PJOK. Adapun, subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlahkan 16 orang disertakan 1 orang guru PJOK. Untuk pemilihan subjek tersebut, penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling yang mana teknik pengambilan sampelnya berdasarkan pertimbangan dan tujuan tertentu. Kelas IV dipilih karena menjadi kelas yang telah menerapkan media WordWall secara konsisten dalam proses pembelajaran PJOK sehingga dianggap paling relevan untuk dianalisis dalam konteks penelitian ini.

Instrumen utama dalam penelitian ini meliputi lembar observasi, panduan wawancara, dan catatan lapangan. Lembar observasi digunakan untuk menilai beberapa indikator semangat belajar, seperti antusiasme siswa, keaktifan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, serta tingkat partisipasi siswa dalam aktivitas yang diberikan. Sementara itu, panduan wawancara disusun untuk menggali persepsi subjektif guru dan siswa terkait efektivitas media WordWall sebagai sarana peningkat semangat belajar. Semua instrumen ini saling melengkapi untuk memberikan gambaran yang holistik dan mendalam terhadap fenomena yang diteliti.

Untuk tahapan penelitian dilaksanakan secara sistematis dalam beberapa fase. Pada tahap awal, dilakukan observasi pendahuluan guna mengidentifikasi kondisi semangat belajar siswa sebelum diterapkannya media WordWall. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui gambaran awal terkait partisipasi, antusiasme, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PJOK yang berlangsung secara teori. Setelah memperoleh data awal, tahap berikutnya adalah pelaksanaan pembelajaran PJOK dengan menerapkan media WordWall dalam tiga kali pertemuan berturut-turut. Dalam proses ini, guru menggunakan WordWall untuk menyajikan materi melalui berbagai bentuk permainan edukatif yang interaktif.

Setelah proses pengimplementasian, peneliti kembali melakukan observasi lanjutan untuk menilai apakah terjadi perubahan dalam semangat belajar siswa, baik secara individu maupun kelompok. Untuk memperkuat data observasi dilakukan pula wawancara semi-

terstruktur dengan guru PJOK dan beberapa siswa sebagai responden. Wawancara ini bertujuan menggali lebih dalam mengenai tanggapan, pengalaman serta persepsi mereka terhadap penggunaan WordWall selama proses pembelajaran berlangsung. Catatan lapangan juga disusun untuk merekam kejadian penting, respon dari siswa serta dinamika kelas selama kegiatan berlangsung.

Tahap selanjutnya adalah analisis data yang mana penelitian ini menggunakan model analisis yang terdiri atas tiga tahapan utama, yakni: reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan/verifikasi (Miles dan Huberman, 2014, p.33). Reduksi data dilakukan dengan menyederhanakan, memilih, dan memfokuskan data mentah yang relevan dengan tujuan penelitian. Setelah semua data diringkas, selanjutnya disajikan dalam bentuk naratif maupun visual untuk mempermudah pemahaman dan interpretasi. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan, yaitu menginterpretasikan hasil temuan untuk menjawab fokus dan tujuan penelitian.

Untuk memastikan keabsahan (validitas) data, digunakan teknik triangulasi, baik itu triangulasi sumber maupun triangulasi metode. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data dari siswa, guru dan hasil observasi. Sementara triangulasi metode dilakukan dengan menggabungkan hasil observasi, wawancara dan catatan lapangan. Dengan cara ini, semua data yang diperoleh diharapkan memiliki validitas tinggi serta dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Dengan metode tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas serta mendalam mengenai bagaimana media WordWall mampu memberikan dampak terhadap peningkatan semangat belajar peserta didik dalam pembelajaran PJOK, khususnya di kelas IV UPT SPF SD Negeri Gunung Sari 2.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan munculnya fenomena terhadap rendahnya semangat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK pada tingkat sekolah dasar, khususnya ketika penyampaian materi dilakukan secara teori atau kurang melibatkan aktivitas yang menarik. Berdasarkan hasil observasi awal, terlihat bahwa sebagian besar siswa menunjukkan partisipasi yang rendah, tampak kurang antusias dan mudah merasa bosan saat mengikuti pelajaran PJOK yang disampaikan dengan metode konvensional. Dalam upaya mencari solusi terhadap permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan media WordWall untuk diimplementasikan sebagai alternatif inovatif berbasis teknologi digital yang bersifat interaktif dan menyenangkan. WordWall sendiri merupakan platform yang memungkinkan guru menyampaikan materi dalam bentuk permainan teka-teki silang, kuis, pencocokan kata atau gambar dan sebagainya yang dapat menstimulasi keaktifan siswa.

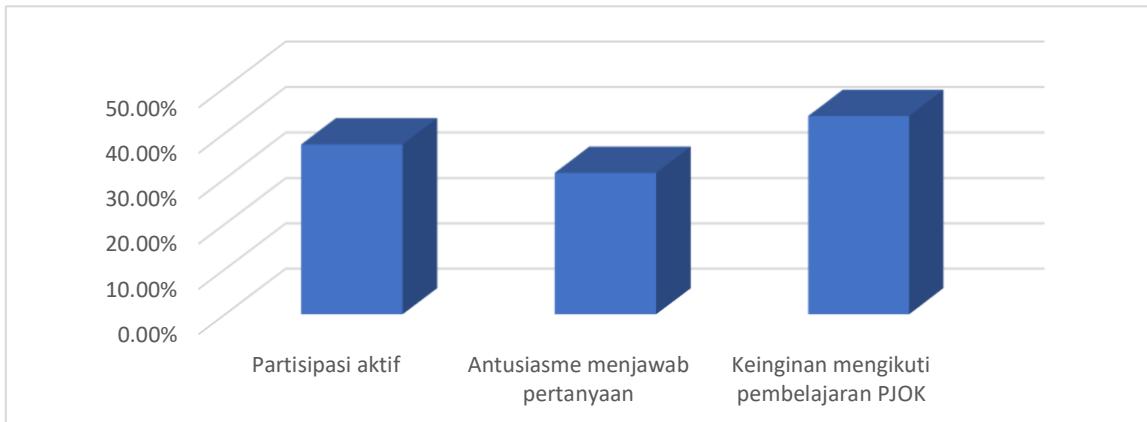
Data penelitian diperoleh melalui observasi sebelum dan sesudah penggunaan media WordWall, serta melalui wawancara dengan guru PJOK dan beberapa siswa. Observasi dilakukan dengan memperhatikan tiga indikator utama semangat belajar, yaitu: (1) partisipasi aktif dalam pembelajaran, (2) antusiasme dalam menjawab pertanyaan, dan (3) keinginan untuk mengikuti pelajaran PJOK. Setiap indikator diamati dan dihitung tingkat ketercapaiannya dalam bentuk jumlah siswa yang memenuhi indikator lalu dikonversi menjadi persentase untuk mempermudah analisis.

Untuk hasil dari pengamatan sebelum dan sesudah menggunakan media WordWall telah dirangkum dalam tabel serta gambar diagram sebagai berikut:

Tabel 1. Sebelum Menggunakan Media WordWall

No.	Indikator Semangat Belajar	Jumlah Siswa (Sebelum)	Presentase (%)
1.	Partisipasi aktif	6 siswa	37.5 %

2.	Antusiasme menjawab pertanyaan	5 siswa	31.25 %
3.	Keinginan mengikuti pembelajaran PJOK	7 siswa	43.75 %

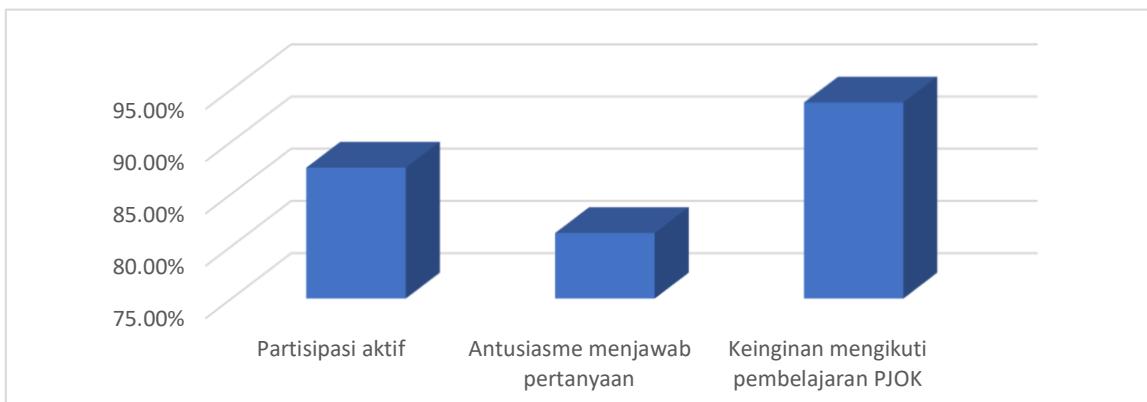


Gambar 1. Sebelum Menggunakan WordWall

Sebelum media WordWall digunakan, semangat belajar dari siswa masih tergolong rendah. Hanya sekitar 6 siswa sebanyak 37,5% yang menunjukkan partisipasi aktif, sementara 5 siswa sebanyak 31,25% memperlihatkan antusiasme dalam menjawab pertanyaan dan 7 siswa sebanyak 43,75% menunjukkan keinginan untuk mengikuti pelajaran PJOK. Data ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa belum terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh pernyataan guru PJOK yang menyampaikan bahwa siswa cenderung pasif dan kurang bersemangat jika hanya diberi materi tanpa aktivitas yang memikat.

Tabel 2. Sesudah Menggunakan Media WordWall

No.	Indikator Semangat Belajar	Jumlah Siswa (Sesudah)	Presentase (%)
1.	Partisipasi aktif	14 siswa	87.5 %
2.	Antusiasme menjawab pertanyaan	13 siswa	81.25 %
3.	Keinginan mengikuti pembelajaran PJOK	15 siswa	93.75 %



Gambar 2. Sesudah Menggunakan Media WordWall

Setelah WordWall digunakan dalam tiga kali pertemuan PJOK, telah terjadi peningkatan signifikan pada ketiga indikator. Partisipasi aktif meningkat menjadi 14 siswa sebanyak 87,5%, antusiasme menjawab pertanyaan naik menjadi 13 siswa sebanyak 81,25%, dan keinginan

untuk mengikuti pelajaran PJOK melonjak menjadi 15 siswa sebanyak 93,75%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa WordWall secara nyata mampu mengubah suasana belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan serta berhasil membangkitkan semangat siswa yang sebelumnya kurang termotivasi.

Berdasarkan dari data hasil observasi, peningkatan partisipasi aktif dari 37,5% menjadi 87,5% yang menunjukkan bahwa siswa merasa lebih tertarik dan terdorong untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran. Hal ini konsisten dengan teori ARCS yang dikemukakan oleh Keller (2010, p.45) yang menyatakan bahwa unsur attention (perhatian) dan satisfaction (kepuasan) merupakan faktor penting dalam membangun motivasi belajar. WordWall, melalui pendekatan gameifikasi-nya, mampu menarik perhatian siswa dan memberikan kepuasan melalui bentuk aktivitas yang menantang namun menyenangkan.

Untuk indikator antusiasme dalam menjawab pertanyaan juga mengalami peningkatan drastis. Sebelumnya hanya 31,25% siswa yang tampak antusias dan setelah penggunaan WordWall meningkat menjadi 81,25%. Hal ini menunjukkan adanya perubahan dalam sikap belajar siswa; mereka lebih percaya diri dalam menjawab soal karena formatnya yang menyerupai permainan kuis, sehingga tekanan belajar yang biasanya muncul saat proses evaluasi menjadi berkurang. Temuan ini sejalan dengan pendapat Yuliana (2019, p.78) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan sangat efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara emosional dan kognitif.

Teruntuk Peningkatan paling tinggi terjadi pada indikator keinginan mengikuti pelajaran PJOK, dari 43,75% menjadi 93,75%. Ini menunjukkan bahwa media WordWall tidak hanya meningkatkan keaktifan, tetapi juga membangun minat belajar siswa secara menyeluruh terhadap pelajaran PJOK. Hal ini didukung oleh teori yang disampaikan Putri (2021, p.91) bahwa penggunaan media digital interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan bermakna, serta meningkatkan keterlibatan emosional siswa dalam kegiatan belajar.

Sedangkan untuk hasil wawancara dengan guru dan siswa, guru menyampaikan bahwa penggunaan WordWall menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup yang di mana siswa tampak lebih aktif, semangat dan tidak mudah bosan. Salah satu guru mengatakan, “Biasanya kalau saya tanya, banyak yang diam. Tapi saat menggunakan WordWall, hampir semua siswa berebut menjawab.”

Maka platform WordWall dinilai efisien dan mudah digunakan. Guru merasa terbantu karena media ini menyediakan berbagai template permainan yang siap pakai dan mudah dikustomisasi sesuai dengan materi pelajaran. Guru juga menyatakan bahwa alur pembelajaran lebih mudah diatur karena WordWall memfasilitasi pembelajaran yang sistematis dan terstruktur dalam format yang menyenangkan.

Sementara itu, seorang siswa mengungkapkan bahwa mereka menyukai pembelajaran dengan WordWall karena seperti bermain sambil belajar. Ucapan ini menggambarkan bahwa suasana belajar tidak lagi dianggap membosankan tetapi menjadi pengalaman yang menyenangkan dan dinantikan oleh siswa.

Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya oleh Maulana (2020, p.34) dan Kurniawan (2018, p.72) yang menekankan bahwa teknologi pembelajaran yang bersifat interaktif dapat membangun suasana belajar yang positif dan meningkatkan motivasi siswa. WordWall menjadi contoh konkret dari media pembelajaran yang mampu menjembatani kebutuhan siswa akan aktivitas yang menantang dan guru akan materi yang tersampaikan secara efektif.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan gambaran bahwa media WordWall memiliki dampak positif yang nyata dalam meningkatkan semangat belajar siswa pada mata

pelajaran PJOK. Media ini mampu memadukan aspek teknologi dan pedagogi secara efektif, serta menjawab tantangan pembelajaran di era digital yang menuntut proses belajar yang adaptif, menarik, dan bermakna.

Namun demikian, perlu dicatat bahwa penggunaan WordWall bukan hanya memiliki keuntungan saja tetapi juga memiliki kekurangan, yang mana dalam penggunaan media WordWall memiliki kekurangan berupa tantangan teknis seperti ketergantungan terhadap koneksi internet dan ketersediaan perangkat di sekolah. Kendala ini menjadi hambatan jika infrastruktur teknologi belum merata atau jika pembelajaran dilakukan di lingkungan dengan keterbatasan akses digital. Oleh karena itu, penerapan WordWall perlu diiringi dengan kesiapan sarana prasarana serta pelatihan bagi guru agar pemanfaatan media ini dapat berjalan optimal dan berkelanjutan.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas IV UPT SPF SD Negeri Gunung Sari II, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media WordWall memiliki pengaruh yang signifikan dan positif terhadap peningkatan semangat belajar siswa dalam pembelajaran PJOK. Selama ini, materi teori PJOK seringkali dianggap monoton dan kurang menarik oleh siswa sekolah dasar sehingga membuat pembelajaran cenderung bersifat pasif. Namun, setelah pengimplementasian media WordWall sebagai media pembelajaran digital yang interaktif terjadi perubahan yang cukup mencolok terhadap perilaku belajar siswa. WordWall yang mengusung konsep pembelajaran berbasis permainan edukatif mampu membangkitkan kembali semangat siswa, memperkuat rasa ingin tahu serta dapat meningkatkan keterlibatan mereka secara langsung dalam proses pembelajaran.

Peningkatan ini tercermin secara jelas melalui tiga indikator utama yang diamati, yakni partisipasi aktif, antusiasme dalam menjawab pertanyaan serta keinginan untuk terus mengikuti pelajaran PJOK. Berdasarkan hasil observasi, terjadi lonjakan signifikan pada seluruh indikator setelah penggunaan WordWall, dengan partisipasi aktif meningkat hingga sebanyak 87,5%, antusiasme dalam menjawab pertanyaan mencapai sebanyak 81,25%, dan keinginan mengikuti pembelajaran PJOK naik menjadi sebanyak 93,75%. Hal ini menunjukkan bahwa media WordWall bukan hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, akan tetapi juga menjadi pemicu munculnya motivasi intrinsik dalam diri siswa. Siswa merasa lebih tertantang, lebih terlibat secara emosional dan kognitif serta lebih menikmati proses belajar yang sebelumnya terasa membosankan.

Lebih dari itu, temuan dalam penelitian ini juga memperkuat pentingnya peran guru sebagai fasilitator pembelajaran yang mampu menyesuaikan pendekatan mengajarnya dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik saat ini. Dalam era digital yang serba cepat dan penuh distraksi, pembelajaran konvensional juga perlu diimbangi dengan inovasi khususnya melalui integrasi teknologi pembelajaran yang menarik dan mudah diakses oleh siswa. Guru didorong untuk lebih terbuka dalam mengeksplorasi media pembelajaran digital seperti WordWall agar proses belajar mengajar menjadi lebih kontekstual, partisipatif dan menyenangkan.

Maka dari hasil penelitian ini membuka peluang dalam pengembangan penggunaan WordWall yang tidak hanya terbatas pada pembelajaran PJOK, tetapi juga dalam mata pelajaran lainnya yang membutuhkan tingkat keterlibatan siswa yang tinggi. Penelitian lanjutan dapat diarahkan untuk menguji efektivitas WordWall pada jenjang pendidikan yang berbeda atau pada materi pembelajaran yang lebih kompleks secara kognitif maupun afektif. Dengan pendekatan yang tepat, WordWall dapat berpotensi menjadi media pembelajaran yang mampu menjawab tantangan pendidikan abad ke-21, yang mana keterlibatan siswa, pemanfaatan teknologi, dan adaptasi menjadi kunci keberhasilan proses pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media WordWall dalam pembelajaran merupakan salah satu solusi efektif untuk meningkatkan semangat belajar siswa, sekaligus menjadi representasi nyata dari transformasi pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan zaman dan teknologi.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis dengan tulus menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang mendalam kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan serta kontribusi selama pelaksanaan penelitian ini. Penghargaan secara khusus diberikan kepada UPT SPF SD Negeri Gunung Sari 2, terutama kepada guru PJOK dan siswa kelas IV atas kesediaan dan keterlibatannya dalam mendukung proses pengumpulan data serta atas kerja sama yang diberikan selama kegiatan penelitian berlangsung.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan serta masukan berharga yang sangat membantu dalam penyusunan dan penyelesaian karya ilmiah ini. Selain itu, penulis juga menyampaikan terima kasih kepada rekan-rekan mahasiswa atas dukungan, semangat serta saran yang membuat proses pelaksanaan penelitian ini dapat terlaksana dengan hasil yang baik.

Segala bentuk dukungan dan partisipasi yang telah diberikan menjadi fondasi penting dalam penyusunan karya ini dan penulis sangat menghargai setiap kontribusi yang telah diberikan sebagai bagian dari proses ilmiah yang bernilai.

## **DAFTAR PUSTAKA**

(Jenis: Buku teori/konseptual)

Keller, J. M. (2010). *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach*. New York: Springer.

(Jenis: Artikel jurnal)

Kurniawan, A. (2018). Pengaruh media interaktif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(2), 65–75.

(Jenis: Artikel jurnal)

Maulana, D. (2020). Inovasi media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan minat belajar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(1), 30–40.

(Jenis: Buku metode penelitian)

Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.

(Jenis: Artikel jurnal)

Putri, A., & Sugianto, D. (2020). Penggunaan media interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(1), 68–75.

(Jenis: Artikel jurnal)

Putri, R. A. (2021). Efektivitas penggunaan media digital terhadap keterlibatan emosional siswa dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 90–97.

(Jenis: Artikel jurnal nasional)

Raharjo, A. (2019). Media pembelajaran berbasis game dalam pendidikan dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(2), 28–35.

(Jenis: Artikel jurnal)

Retnawati, H. (2014). Hambatan guru matematika SMA dalam menerapkan kurikulum 2013. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 33(3), 390–403.

(Jenis: Artikel jurnal)

Saputra, R., & Rahmawati, S. (2021). Problematika pembelajaran PJOK di masa pandemi. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 9(2), 85–93.

(Jenis: Artikel jurnal)

Wijayanti, S. (2022). Efektivitas WordWall dalam pembelajaran daring di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Media Pembelajaran*, 7(1), 110–120.

(Jenis: Artikel jurnal)

Yuliana, S. (2019). Media pembelajaran berbasis permainan dan dampaknya terhadap antusiasme siswa SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 75–82.

(Jenis: Artikel jurnal)

Yuliana, R. (2019). WordWall sebagai media alternatif dalam pembelajaran daring interaktif. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 4(1), 43–49.