

# Keefektifan Vidio Animasi Berbantuan Media Wordwall terhadap Materi Ilmu Pengetahuan Alam untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

Gina Amelia<sup>1\*</sup>, Arif Widiyatmoko<sup>2</sup>, Langlang Handayani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Negeri Semarang, Jl. Sekaran, Kec. Gn. Pati, Kota Semarang, Jawa Tengah, Indonesia

E-mail: [ginaamelia974@gmail.com](mailto:ginaamelia974@gmail.com)

\* Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.933>

## ARTICLE INFO

### Article history

Received: 22 May 2025

Revised: 28 May 2025

Accepted: 03 June 2025

### Kata Kunci:

Vidio Animasi, Wordwall, Motivasi Belajar, Hasil Belajar, Pembelajaran IPA.

### Keywords:

Animation Video, Wordwall, Learning Motivation, Learning Outcomes, Science Learning.

## ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji keefektifan penggunaan video animasi berbantuan Wordwall dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi ciri-ciri makhluk hidup. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain True Experimental Design tipe Pretest Posttest Control Design. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas III Sekolah Dasar (SD) Negeri Gunungsugih 02 sebagai kelas eksperimen dan SD Negeri Ganggawang sebagai kelas kontrol dengan total 56 siswa. Instrumen yang digunakan meliputi tes dan angket untuk mengukur motivasi belajar. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji T. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran IPA (Ilmu pengetahuan Alam) menggunakan media video animasi berbantuan Wordwall memiliki pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata post-test kelas eksperimen sebesar 73, sedangkan kelas kontrol sebesar 42,96. Selain itu, hasil post-angket menunjukkan rata-rata skor motivasi siswa kelas eksperimen (61,41) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (51). Uji T menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara pre-angket dan post-angket pada kelas eksperimen, dengan Thitung (2,30) lebih besar dari Ttabel (2,03).

*This study aims to examine the effectiveness of using animated videos assisted by Wordwall in improving students' motivation and learning outcomes on the material of characteristics of living things. The type of research used is quantitative research with True Experimental Design type Pretest Posttest Control Design. The population in this study were grade III students of Gunungsugih 02 Elementary School as the experimental class and Ganggawang Elementary School as the control class with a total of 56 students. The instruments used included tests and questionnaires to measure learning motivation. Data analysis techniques used normality tests, homogeneity tests, and T tests. The results of the study showed that science learning using animated video media assisted by Wordwall had a positive effect on students' motivation and learning outcomes. The average post-test score of the experimental class was 73, while the control class was 42.96. In addition, the results of the post-questionnaire showed that the average motivation score of students in the experimental class (61.41) was higher than the control class (51). The T-test showed a significant difference between the pre-questionnaire and post-questionnaire in the experimental class, with Tcount (2.30) greater than Ttable (2.03).*



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

**How to Cite:** Gina Amelia, et al (2025). Keefektifan Vidio Animasi Berbantuan Media Wordwall Terhadap Materi Ilmu Pengetahuan Alam untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa, 3(4). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.933>

## PENDAHULUAN

Kurikulum adalah fondasi penting dalam sistem pendidikan yang berfungsi untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Dalam konteks ini, sekolah memanfaatkan kurikulum sebagai alat untuk mengorganisir pembelajaran dan melakukan evaluasi terhadap perkembangan siswa (Hidayani, 2017). Evaluasi kurikulum menjadi kunci dalam mengidentifikasi kebutuhan perubahan dalam sistem pendidikan. Kurikulum tidak hanya berfungsi sebagai panduan dalam kegiatan belajar mengajar, tetapi juga berperan dalam pembentukan karakter, keterampilan, dan kompetensi peserta didik. Perubahan dari Kurikulum 2013 ke Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan.

Sekolah untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa (Sulistyosari et al., 2022). Konsep 'merdeka' dalam Kurikulum Merdeka sejalan dengan nilai-nilai Ki Hajar Dewantara yang menekankan pembelajaran yang bebas, memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan kreatif (Ardianti & Amalia, 2022). Kurikulum Merdeka yang akan segera diimplementasikan perlu dipersiapkan dengan baik termasuk sumber belajar yang harus tersedia (Hindayati & Handayani., 2024). Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka mengintegrasikan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), yang sebelumnya diajarkan secara terpisah dalam Kurikulum 2013.

IPA merupakan pengetahuan yang diperoleh melalui pengumpulan data dengan eksperimen, pengamatan, dan deduksi untuk menghasilkan suatu penjelasan tentang sebuah gejala yang dapat dipercaya (Agusti & Aslam, 2022). Pembelajaran IPA perlu diajarkan dengan cara (pedagogical) dan media (technological) yang tepat (Hermansyah et al., 2022). Materi IPA yang diajarkan di sekolah tidak hanya berfungsi sebagai informasi, tetapi juga sebagai alat untuk membentuk karakter dan sikap siswa terhadap lingkungan. Pembelajaran di tingkat sekolah dasar (SD) harus disusun secara kreatif, inovatif dan menarik agar siswa dapat memahami pembelajaran dengan baik. Mempelajari IPA bagi peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis untuk memahami fenomena yang kompleks dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Elhefni et al., 2024). Materi pembelajaran IPA memiliki salah satu topik untuk memerlukan pemahaman mendalam yaitu materi ciri-ciri makhluk hidup. Pembelajaran yang sering disampaikan melalui metode ceramah atau baca buku, sehingga guru diharapkan menciptakan pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Menurut Wardani et al (2024) guru harus membuat pembelajaran yang menarik perhatian siswa, proses pembelajaran yang kurang menarik dapat membuat siswa jenuh dan bosan.

Keberhasilan proses pembelajaran dapat terlihat dari ketercapaian kompetensi belajar siswa. Kompetensi belajar meliputi proses dan hasil belajar. Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, di samping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya pada diri sendiri. Berdasarkan hal tersebut di atas, upaya guru dalam mengembangkan keaktifan belajar siswa sangatlah penting, sebab keaktifan belajar siswa menjadi penentu bagi keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan (Utomo, 2020).

Permasalahan yang terjadi dalam pendidikan diantaranya yaitu rendahnya kualitas hasil belajar yang dicapai oleh siswa tersebut. Rendahnya kualitas belajar ditandai oleh pencapaian prestasi belajar yang belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Maka dari itu guru diharapkan dapat memilih bentuk pengalaman belajar yang menarik dan dapat menjadikan siswa mampu menjelaskan pengetahuan dan keterampilan menggunakan media yang tersedia serta mengaplikasikannya. Sehingga tingkat pemahaman siswa meningkat dan hasil belajar yang dicapai dapat lebih tinggi dari sebelumnya. Pembelajaran yang menarik dapat membuat siswa senang dan aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya satu aspek potensi kemampuannya saja. Hasil pembelajaran yang dikategorikan oleh pakar pendidikan tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah melainkan komprehensif. Hasil belajar melingkupi sejumlah pengalaman yang didapatkan peserta didik yang meliputi ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik.

Keberhasilan dalam pembelajaran IPA di tingkat SD sangat tergantung pada peran yang dilakukan oleh guru. Jika guru memiliki pemahaman yang baik terhadap konsep matematika dan mampu

memberikan motivasi kepada siswa untuk aktif dalam pembelajaran matematika, maka tujuan pembelajaran matematika di sekolah dapat tercapai secara maksimal. Oleh karena itu, guru harus lebih inovatif dan kreatif dalam menggunakan media pembelajaran di kelasnya sehingga proses pembelajaran akan menyenangkan dan menarik bagi peserta didik. Selain itu, adapun tujuan dan penggunaan dari media pembelajaran adalah untuk memberikan rangsangan pada peserta didik.

Mengajarkan pembelajaran IPA guru dapat menggunakan pembelajaran yang tepat agar proses pembelajaran dapat mudah untuk dipahami. Model pembelajaran yang tepat harus disesuaikan dengan materi dan metode yang tepat peran guru sangat penting untuk membuat ide atau model yang menarik sehingga nantinya pembelajaran dapat sesuai dengan tujuan pembelajaran. Perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menciptakan model pembelajaran yang menarik seperti dengan membuat media pembelajaran dari teknologi dengan memanfaatkan teknologi guru bias belajar lebih kreatif dan inovatif. Teknologi bagi pendidikan memberikan peluang untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran. Salah satu inovasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran menggunakan teknologi yaitu membuat video animasi berbantuan wordall. Media pembelajaran yang berbasis teknologi dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran lebih mudah untuk difahami (Arsyad, 2019)

Media pembelajaran pembelajaran berbasis teknologi saat ini menjadi hal yang menarik untuk pembelajaran dikarenakan mudah untuk digunakan dan sangat menarik untuk dijadikan sebuah inovasi dalam menciptakan media atau metode pembelajaran, teknologi sebagai media pembelajaran dalam menunjang kreatifitas dan keberhasilan di dunia pendidikan dengan teknologi dapat membantu manusia melakukan hal-hal yang tidak dapat dilakukan dengan mengadakan tangan kosong, teknologi juga memberikan kemudahan untuk memberikan informasi seperti dalam dunia pendidikan, melalui teknologi peserta didik dan guru dapat dengan mudah mengakses informasi, membaca berita, membaca jurnal atau buku digital dan lain-lain dan peserta didik dapat membuka youtube atau media lainnya untuk pembelajaran lebih menarik (Julita & Purnasari, 2022). Media pembelajaran memegang peran penting dalam proses pendidikan di sekolah, kehadirannya sebagai bagian yang tak terpisahkan menjadikan elemen kunci dalam pencapaian tujuan pembelajaran secara efisien dan efektif (Febrianti et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi dengan beberapa guru di SD Negeri Gunungsugih 02, diperoleh informasi bahwa proses kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga Peserta didik menjadi kurang aktif, dan kurangnya penggunaan media teknologi dalam pembelajaran. Guru hanya sekedar menyampaikan materi dan memberikan contoh soal serta cara penyelesaiannya. Kemudian peserta didik diminta untuk mengerjakan beberapa soal yang telah disiapkan oleh guru. Proses pembelajaran tersebut menurut Peserta didik sangat membosankan dan tidak menyenangkan.

Hasil observasi yang juga ditemukan, guru kurang inovatif dan kreatif untuk membuat media pembelajaran yang mampu melibatkan Peserta didik secara aktif dan menyenangkan selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, guru juga belum memanfaatkan sarana prasarana yang ada di sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran. Guru masih menggunakan media pembelajaran yang masih konvensional. Media yang digunakan belum bervariasi dan berbasis teknologi. Dalam mengatasi permasalahan rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik, perlu dilakukan perbaikan pada proses pembelajaran. Fokus perbaikan dapat diarahkan pada penggunaan media pembelajaran. Salah satu langkah yaitu guru membuat media pembelajaran yang inovatif sehingga mampu membuat peserta didik semakin bersemangat belajar serta lebih mudah memahami materi.

Media pembelajaran menggunakan video animasi memiliki keunggulan dalam menyajikan informasi secara lebih menarik dan mudah untuk difahami dibandingkan dengan teks atau gambar sehingga pembelajaran lebih menyenangkan. Penggunaan video animasi dapat merangsang proses pembelajaran dengan cara melihat objek nyata dan dapat mendorong pada hasil belajar peserta didik (Hermansyah et al., 2023). Penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Salah satu kemampuan dalam menjelaskan materi yang sulit menjadi lebih kongkret dan mudah untuk di mengerti. Keunggulan video animasi yaitu dapat memberikan kemudahan bagi tenaga pendidik dalam menyalurkan materi, mewujudkan imajinasi siswa memudahkan untuk memahami materi memberikan motivasi semangat belajar melalui video animasi (Mashuru, 2020). Media pembelajaran menggunakan video animasi dapat menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan tercapainya tujuan pembelajaran (Asnawati et al., 2023). Dengan adanya video animasi, siswa dapat melihat bagaimana makhluk hidup memiliki ciri-ciri tertentu, seperti bernafas,

bergerak dan berkembang biak sehingga lebih konkret dan tidak abstrak. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif adalah *Wordwall* (Taufiq et al., 2022).

Penelitian pertama oleh Fahreza et al (2024) membahas penggunaan video animasi dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan pemahaman siswa. Namun, penelitian ini tidak memfokuskan pada penggunaan media interaktif dalam pembelajaran. Penelitian kedua oleh Nugroho (2019) menunjukkan bahwa media interaktif seperti *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi tidak menggabungkan penggunaan video animasi. Penelitian ketiga oleh Yulietta (2024) mengkaji video animasi dalam pembelajaran IPA, namun tidak menilai pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan perbandingan ini, *research gap* yang ditemukan adalah belum adanya penelitian yang menggabungkan penggunaan video animasi dan media *Wordwall* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan mengintegrasikan kedua media tersebut dalam satu pendekatan pembelajaran.

Motivasi belajar adalah peran penting yang dapat mempengaruhi terhadap keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Motivasi adalah faktor kunci yang menentukan seberapa besar usaha yang akan diberikan oleh peserta didik dalam belajar (Santrock, 2018). Rendahnya motivasi siswa dalam pembelajaran salah satu faktor penting yang menyebabkan kebosanan di dalam kelas bagi peserta didik yaitu model pembelajaran yang lebih memilih menggunakan pendekatan konvensional, dimana guru hanya berbicara tanpa media pembelajaran (Febrianti, et al. 2024). Namun, dalam kenyataannya, banyak siswa yang kurang termotivasi untuk belajar IPA karena materi yang dianggap sulit dan kurang menarik. Penggunaan video animasi berbantuan *wordwall* diharapkan kemampuan siswa dapat meningkat karena materi disampaikan dalam bentuk yang lebih menarik dan menyenangkan.

Penggunaan video animasi dapat berkontribusi signifikan untuk motivasi belajar peserta didik dengan berbantuan *wordwall* materi yang disampaikan melalui video animasi dapat diukur dengan kuis atau soal-soal yang sudah disampaikan sehingga dapat mengukur hasil belajar peserta didik. Penggunaan video animasi dapat meningkatkan hasil dan motivasi belajar peserta didik dibandingkan metode konvensional (Salsabila et al., 2023). Pendekatan pembelajaran yang melibatkan berbagai indera, seperti visual dan auditori dapat memahami informasi secara lebih efektif. Salah satu media digital selain video animasi yaitu media *wordwall*. *Wordwall* merupakan aplikasi yang dijadikan sebagai media pembelajaran, sumber belajar atau alat penelitian berbasis daring yang menarik bagi peserta didik (Nissa & Renoningtyas 2021).

Motivasi pembelajaran mempengaruhi keberhasilan tujuan dari pembelajaran, siswa yang memiliki motivasi cenderung lebih aktif dan lebih semangat dalam proses pembelajaran. Motivasi yang tinggi tidak hanya mempengaruhi semangat belajar, tetapi juga kualitas pemahaman dalam mendalami materi pembelajaran. Menurut Suryani (2022) Motivasi yang tinggi mendorong siswa untuk memiliki rasa ingin tahu yang lebih besar dan memfasilitasi mereka untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran. Tanpa motivasi yang memadai, hasil pembelajaran cenderung tidak optimal, karena siswa tidak sepenuhnya terlibat dalam proses belajar. Selain itu, motivasi juga berhubungan erat dengan hasil pembelajaran yang mana siswa termotivasi akan lebih mudah dalam mengatasi hambatan yang dihadapi dalam pembelajaran dan lebih berkomitmen untuk tujuan akademik (Ramadhani et al., 2023).

Hasil pembelajaran lebih baik diiringi strategi atau metode pembelajaran yang mengoptimalkan motivasi peserta didik. Motivasi siswa yang tinggi akan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar, yang tercermin pada pencapaian akademik yang lebih baik dan perkembangan keterampilan yang lebih mendalam (Elvianasti 2022). Oleh karena itu, pemahaman tentang motivasi dan penerapannya dalam proses pembelajaran sangat penting untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

Dalam era digital saat ini, peserta didik akan semakin terbiasa dengan penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Pemanfaatan video animasi berbantuan *wordwall* tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga lebih relevan dengan perkembangan zaman. Pemanfaatan teknologi menggunakan media audiovisual peserta didik memiliki antusiasme yang lebih, karena pembelajaran menjadi informatif dan menyenangkan (Oktaviana 2025). Keberhasilan integrasi teknologi dalam pendidikan terletak pada kemampuannya untuk menjembatani kesenjangan pembelajaran, memberikan kesempatan yang lebih luas bagi siswa untuk mengakses materi, dan memungkinkan fleksibilitas waktu yang mendukung proses belajar (Sutrisno, 2022). Teknologi juga memungkinkan

akses ke berbagai sumber daya pembelajaran yang lebih beragam, memperkaya pengalaman belajar siswa dan mendukung pengajaran yang lebih inovatif.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan penggunaan video animasi berbantuan wordwall dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi ciri-ciri makhluk hidup. Penelitian diharapkan dapat menemukan bukti empiris yang mendukung bukti empiris penggunaan media animasi sebagai alat bantu pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas peneliti menggunakan video animasi berbantuan wordwall memiliki motivasi besar dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Keefektifan perlu diteliti untuk memastikan bahwa media ini memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran. Sehingga peneliti melakukan upaya untuk mengevaluasi seberapa besar pengaruh media animasi berbantuan wordwall terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA khusus materi ciri-ciri makhluk hidup.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain True Experimental Design tipe Pretest Posttest Control Design, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan video animasi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA siswa di sekolah dasar. Sampel yang digunakan adalah siswa kelas III di dua sekolah dasar, yaitu SD Negeri Gunungsugih 02 sebagai kelompok eksperimen yang terdiri dari 29 siswa, dan SD Negeri Ganggawang sebagai kelompok kontrol dengan 27 siswa, sehingga total sampel penelitian ini berjumlah 56 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mencakup tes kuesioner untuk mengukur motivasi belajar dan tes hasil belajar untuk mengukur pemahaman siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket, dokumentasi, dan observasi, sementara analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t untuk membandingkan hasil antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

## HASIL DAN DISKUSI

### Hasil

Penelitian ini menggunakan metode pre-test dan post-test untuk mengukur efektivitas pembelajaran IPA melalui video animasi berbantuan Wordwall. Hasil dari pre-test dan post-test memberikan gambaran tentang perubahan pemahaman dan peningkatan motivasi IPA siswa setelah mengikuti pembelajaran IPA melalui video animasi berbantuan wordwall. Pembelajaran IPA dilakukan melalui video animasi yang dirancang untuk menjelaskan konsep-konsep IPA secara visual dan menarik. Selain itu, menggunakan media wordwall juga digunakan sebagai alat bantu untuk memberikan latihan soal interaktif yang memungkinkan siswa untuk menguji pemahaman mereka secara langsung. Pemberian soal menggunakan wordwall sangat menarik sehingga pembelajaran akan terasa menyenangkan tujuan pemberian soal pada akhir materi pembelajaran untuk mengukur tingkat kemampuan pemahaman siswa.

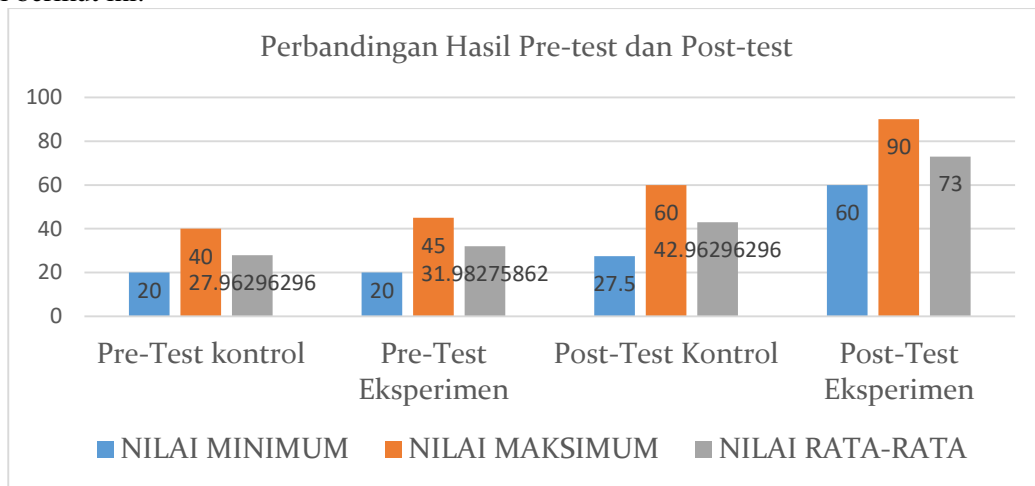
Sebelum pembelajaran dimulai, siswa diberikan pre-test untuk mengukur pemahaman awal mereka tentang materi IPA yang akan diajarkan. Hasil pre-test menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki pemahaman yang terbatas tentang konsep-konsep yang akan dipelajari. Nilai rata-rata pre-test berada pada kategori rendah, yang mengindikasikan perlunya intervensi pembelajaran yang lebih efektif. Setelah pembelajaran selesai, siswa diberikan post-test yang sama dengan pre-test untuk mengukur perubahan pemahaman matematis siswa. Hasil post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan kemampuan siswa. Nilai rata-rata post-test berada pada kategori yang lebih tinggi dibandingkan dengan pre-test, yang menunjukkan bahwa pembelajaran melalui video animasi berbantuan wordwall efektif dalam meningkatkan peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa.

**Tabel 1.** Hasil Pre-test dan Post-test

Kelas	Pre-Test kelas	Pre-Test kelas	Pre-Test kelas	Post-Test kelas
	Kontrol	eksperimen	Kontrol	eksperimen
Nilai Minimum	20	20	27,5	60
Nilai Maksimum	40	45	60	90
Nilai Rata-rata	27,96296296	31,98275862	42,96296296	73

Berdasarkan tabel 1.1 dapat dilihat bahwa pada nilai minimum kelas eksperimen pre-test adalah 20, nilai maksimum adalah 45 dan rata-ratanya adalah 31,98275862 sedangkan pada kelas kontrol pre-test nilai minimum adalah 20, nilai maksimum adalah 40 dan rata-ratanya adalah 27,96296296. Hal ini menunjukkan bahwa, perbedaan hasil pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan berupa pembelajaran IPA menggunakan media video animasi berbantuan wordwall tidak terlalu jauh berbeda.

Sedangkan pada kelas eksperimen post-test dapat dilihat bahwa pada nilai minimum kelas eksperimen adalah 60, nilai maksimum adalah 90 dan rata-ratanya adalah 73. sedangkan pada kelas kontrol post-test nilai minimum adalah 27,5, nilai maksimum adalah 60 dan rata-ratanya adalah 42,96296296. Hal ini menunjukkan bahwa, hasil post-test kelas eksperimen lebih tinggi dari hasil post-test kelas kontrol telah diberi perlakuan berupa pembelajaran IPA menggunakan media video animasi berbantuan wordwall. Hasil pretest dan posttest dalam penelitian ini juga dapat dilihat pada gambar 1.1 sebagai berikut ini.



**Gambar 1.** Perbandingan Hasil Pre-test dan Post-test

Berdasarkan Gambar 1 terlihat adanya peningkatan signifikan pada hasil post-test kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol, baik dari segi nilai minimum, maksimum, maupun rata-rata. Kelompok eksperimen yang menggunakan video animasi berbantuan Wordwall menunjukkan lonjakan nilai yang jauh lebih tinggi dibanding kelompok kontrol yang tidak menggunakan media tersebut. Nilai rata-rata kelompok eksperimen meningkat drastis dari sekitar 30 menjadi lebih dari 70, sedangkan kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan moderat dari sekitar 30 menjadi 45.

Peningkatan ini dapat disebut “berhasil” karena menunjukkan adanya *efek positif yang konsisten* di seluruh indikator nilai: minimum, maksimum, dan rata-rata. Ini menandakan bahwa penggunaan video animasi berbantuan Wordwall bukan hanya membantu sebagian siswa, tetapi berdampak luas pada peningkatan pemahaman siswa secara keseluruhan. Secara statistik, kenaikan nilai yang merata pada semua aspek ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut efektif meningkatkan hasil belajar IPA siswa, bukan sekadar kebetulan atau pengaruh faktor luar lainnya. Selain itu, jika dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional, perbedaan hasil yang cukup mencolok menguatkan validitas klaim bahwa pendekatan ini benar-benar memberikan hasil yang signifikan dan layak dipertimbangkan untuk diimplementasikan lebih luas.

Berdasarkan perhitungan rata-rata *pre-angket* kelas kontrol yaitu 42,75 sedangkan *post-angket* kelas kontrol yaitu 51. Rata-rata *pre-angket* kelas eksperimen yaitu 42,94 sedangkan *post-angket* eksperimen sebesar 61,41. Setelah mengetahui rata-rata dari kedua kelas, langkah selanjutnya yaitu dilakukan sebuah perhitungan untuk menentukan Lhitung yang dibandingkan dengan Ltabel. Berikut ini adalah data Lhitung dan Ltabel dari kedua kelas.

**Table 2** Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol dan Eksperimen

Kelas	Lhitung Pre-angket	Lhitung Post-angket	Ltabel
Kontrol	0,192	0,191	0,195
Eksperimen	0,193	0,201	0,213

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa Lhitung *pre*-angket kelas kontrol sebesar  $0,192 < Ltabel\ 0,195$  dan Lhitung *post*-angket kelas kontrol sebesar  $0,191 < Ltabel\ 0,195$ . Sedangkan Lhitung *pre*-angket kelas eksperimen sebesar  $0,193 < Ltabel\ 0,213$  dan Lhitung *post*-angket kelas eksperimen sebesar  $0,201 < Ltabel\ 0,213$ . Dari hasil analisis data uji normalitas tersebut diperoleh kesimpulan bahwa kedua kelas berdistribusi normal. Selanjutnya dapat dilakukan uji homogenitas untuk melihat apakah kedua kelas tersebut memiliki varians yang homogen.

Setelah memastikan data berdistribusi dengan normal baik data *pre*-angket maupun *post*-angket, maka langkah selanjutnya adalah uji prasyarat analisis data yang kedua yaitu uji homogenitas data.

**Table 3.** Hasil Uji homogenitas Kelas Kontrol dan Eksperimen

Kelas	Lhitung <i>Pre</i> -angket	Lhitung <i>Post</i> -angket	Ltabel
Kontrol	1,1	0,62	2,29
Eksperimen	1,1	0,62	2,29

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa Fhitung *Pre*-angket sebesar  $1,14 \leq Ftabel\ 2,29$  dan Fhitung *Post*-angket sebesar  $0,62 \leq Ftabel\ 2,29$ . Jika Fhitung  $\leq Ftabel$ , maka  $H_0$  diterima. Artinya varians kedua kelompok tersebut homogen. Dinyatakan bahwa kemampuan awal kedua kelas tersebut homogen dan bisa dilakukan penelitian perbandingan.

**Table 4.** Hasil Uji T Kelas Kontrol dan Eksperimen

Kelas	Thitung	Ttabel
<i>Pre</i> -angket	0,14	2,03
<i>Post</i> -angket	2,30	2,03

Berdasarkan tabel di atas uji T dapat dilihat bahwa thitung *pre*-angket sebesar  $0,14 < ttabel\ 2,03$  maka  $H_0$  diterima, sedangkan thitung *post*-angket sebesar  $2,30 > ttabel\ 2,03$  maka  $H_0$  ditolak. Artinya terdapat pengaruh penggunaan media video animasi berbantuan wordwall terhadap motivasi dan hasil belajar kelas III. Jadi media video animasi berbantuan wordwall yang diterapkan mampu mempengaruhi motivasi dan hasil belajar materi IPA di kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, terlihat bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam pemahaman materi IPA oleh siswa di kelas eksperimen yang menggunakan media video animasi berbantuan Wordwall. Nilai rata-rata pre-test kelas eksperimen adalah 31,98, sedangkan nilai rata-rata post-testnya meningkat menjadi 73. Sementara itu, kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan menggunakan media video animasi berbantuan Wordwall hanya menunjukkan peningkatan rata-rata post-test dari 27,96 menjadi 42,96. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan menggunakan media video animasi berbantuan Wordwall efektif dalam meningkatkan pemahaman materi IPA dan motivasi siswa, terutama pada kelas eksperimen.

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa kedua kelompok (kontrol dan eksperimen) memiliki distribusi data yang normal, baik pada *pre*-angket maupun *post*-angket. Lhitung pada semua kelompok *pre*-angket dan *post*-angket lebih kecil dari Ltabel yang menunjukkan bahwa data pada kedua kelas memenuhi asumsi normalitas. Dengan demikian, analisis selanjutnya, termasuk uji homogenitas dan uji T, dapat dilakukan dengan lebih valid.

Uji homogenitas dilakukan untuk memastikan bahwa kedua kelompok memiliki varians yang homogen sebelum dilakukan perbandingan. Berdasarkan hasil uji homogenitas, Fhitung untuk *pre*-angket dan *post*-angket pada kedua kelas (kontrol dan eksperimen) lebih kecil dari Ftabel, yang menunjukkan bahwa varians kedua kelompok adalah homogen. Ini berarti bahwa kedua kelas memiliki kemampuan awal yang serupa dalam pemahaman materi IPA, sehingga perbandingan antara kedua kelas dapat dilakukan secara sah.

Hasil uji T menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara *pre*-angket dan *post*-angket pada kelas eksperimen. Pada *pre*-angket, nilai Thitung (0,14) lebih kecil daripada Ttabel (2,03), sehingga  $H_0$  diterima, yang berarti tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol pada kondisi awal sebelum perlakuan. Namun, pada *post*-angket, nilai Thitung (2,30) lebih besar daripada Ttabel (2,03), sehingga  $H_0$  ditolak. Ini menunjukkan bahwa setelah diberi perlakuan pembelajaran menggunakan media video animasi berbantuan Wordwall, ada peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen. Artinya, penggunaan media video animasi berbantuan Wordwall berpengaruh positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dalam materi IPA

### **Diskusi**

Penggunaan media pembelajaran yang inovatif, seperti video animasi berbantuan Wordwall, telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang terpapar materi melalui video animasi menunjukkan peningkatan motivasi belajar hingga 30% dibandingkan dengan metode konvensional (Rahmadanti et al., 2024). Selain itu, hasil belajar siswa juga meningkat, dengan rata-rata nilai ujian meningkat 15% setelah menggunakan media ini (Nada et al., 2024).

Menurut penelitian oleh Oktaviana et al (2025), penggunaan video animasi dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa hingga 30% dibandingkan dengan metode tradisional. Salah satu contoh kasus yang relevan adalah penerapan video animasi dalam pembelajaran IPA di salah satu sekolah dasar di Jakarta. Setelah menerapkan metode ini selama satu semester, guru melaporkan bahwa siswa lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi kelas dan menunjukkan minat yang lebih besar terhadap materi yang diajarkan (Mulyani, 2023). Data ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat mengubah sikap siswa terhadap pelajaran yang dianggap sulit.

Statistik menunjukkan bahwa 85% siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar ketika menggunakan video animasi (Siburian, 2025). Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivis yang menekankan pentingnya keterlibatan siswa dalam proses belajar. Video animasi tidak hanya menyajikan informasi secara visual, tetapi juga memfasilitasi pemahaman konsep-konsep kompleks dalam IPA dengan cara yang lebih menarik.

Dalam konteks pendidikan yang terus berkembang, penggunaan teknologi dalam pembelajaran semakin menjadi hal yang penting. Salah satu alat bantu interaktif yang menonjol adalah Wordwall. Wordwall merupakan aplikasi web yang memiliki fitur game berbasis kuis yang edukatif dan interaktif (Rahmadanti et al., 2024). Dengan fitur-fitur yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi, Wordwall tidak hanya meningkatkan pengalaman belajar, tetapi juga mengubah cara siswa berinteraksi dengan informasi yang disajikan. Sutrisno (2022) mencatat bahwa penggunaan Wordwall dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, di mana siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga peserta aktif dalam proses pembelajaran. Misalnya, ketika siswa menggunakan kuis interaktif di Wordwall, mereka dapat langsung melihat umpan balik terhadap jawaban mereka, yang meningkatkan keterlibatan dan ketertarikan mereka terhadap materi yang dipelajari.

Lebih jauh, kombinasi video animasi dan Wordwall menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Video animasi memberikan visualisasi yang jelas dan menarik dari konsep-konsep yang mungkin sulit dipahami jika hanya disampaikan secara verbal. Menurut Elvianasti et al (2022) penerapan pendekatan inkuiri dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SD Negeri Wonoyoso. Selain pendekatan tersebut, penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti animasi, mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang sulit dipahami hanya melalui teks. Misalnya, Rifaldi dkk. (2021) mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Augmented Reality dengan fitur multi dan mobile, yang mampu menampilkan model 3D jaringan tumbuhan sebagai alat peraga. Media ini terbukti membantu siswa memahami materi tentang jaringan tumbuhan yang tidak dapat dilihat secara langsung tanpa bantuan alat. Selanjutnya, penelitian oleh Febriyanti (2025) juga menunjukkan bahwa pengembangan media animasi biologi dapat meningkatkan minat serta hasil belajar siswa, seperti yang diterapkan pada siswa SMA Negeri 7 Mataram. Berdasarkan temuan-temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan interaktif, seperti animasi, dapat menjadikan proses belajar mengajar lebih menarik dan efektif, sehingga siswa dapat mencapai potensi maksimal mereka.

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Dalam penelitian ini, motivasi siswa diukur melalui angket pre-test dan post-test yang mencakup berbagai aspek, seperti ketertarikan terhadap materi, partisipasi dalam pembelajaran, dan sikap terhadap penggunaan media pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi berbantuan Wordwall secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas eksperimen. Dengan adanya elemen interaktif dan visual yang ditawarkan oleh Wordwall, siswa merasa lebih terlibat

dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Menurut Seran (2023), pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil post-angket, terlihat bahwa rata-rata skor motivasi siswa di kelas eksperimen (63,41) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (51). Hal ini menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan menggunakan media video animasi berbantuan Wordwall memiliki motivasi yang lebih tinggi. Pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan melalui video animasi dan Wordwall membuat siswa merasa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Misalnya, seorang siswa yang sebelumnya kurang tertarik pada mata pelajaran IPA, setelah terlibat dalam pembelajaran menggunakan media tersebut, melaporkan bahwa ia merasa lebih ingin tahu dan bersemangat untuk belajar lebih banyak tentang topik-topik yang diajarkan.

Hasil belajar, yang merujuk pada seberapa baik siswa dapat memahami materi yang telah diajarkan dan mengaplikasikannya dalam ujian atau tes, menjadi fokus utama dalam penelitian ini. Untuk mengukur hasil belajar, peneliti melakukan pre-test dan post-test sebelum dan setelah pembelajaran IPA menggunakan video animasi berbantuan Wordwall. Menurut Waluyo et al (2020), hasil belajar adalah tingkat keberhasilan setiap siswa dalam mempelajari suatu materi pelajaran yang ada di sekolah, yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pembelajaran tertentu.

Hasil pre-test menunjukkan bahwa rata-rata nilai pemahaman siswa di kelas eksperimen (31,98) sedikit lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (27,96), meskipun perbedaannya tidak terlalu signifikan. Ini menunjukkan bahwa pada awalnya, kedua kelas memiliki pemahaman yang relatif serupa. Namun, setelah pembelajaran dengan menggunakan media video animasi berbantuan Wordwall, hasil post-test menunjukkan perbedaan yang signifikan. Rata-rata nilai post-test di kelas eksperimen (73) jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (42,96). Peningkatan yang signifikan pada kelas eksperimen ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan, yaitu video animasi berbantuan Wordwall, efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPA.

Video animasi membantu siswa untuk lebih memahami konsep-konsep yang sulit dengan menyajikan materi secara visual dan dinamis. Sebagai contoh, ketika siswa melihat animasi yang menggambarkan siklus air, mereka dapat dengan mudah memahami bagaimana air menguap, membentuk awan, dan akhirnya jatuh kembali ke bumi sebagai hujan. Sementara itu, Wordwall memberikan kesempatan bagi siswa untuk menguji pemahaman mereka dengan cara yang menyenangkan melalui latihan soal interaktif. Menurut penelitian oleh Sijabat, et al (2024), penggunaan Wordwall dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih aktif. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa siswa belajar lebih baik ketika mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Namun, penting untuk dicatat bahwa pembahasan penelitian ini menunjukkan kurangnya kerangka teoritis yang memadai. Hal ini dapat merusak kredibilitas argumen yang disajikan. Pembahasan yang kuat harus menempatkan hasil studi dalam konteks penelitian sebelumnya, membandingkan dan mengontraskan temuan. Misalnya, penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Koko et al (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, meskipun dengan metode yang berbeda. Dengan membandingkan hasil penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, kita dapat melihat bahwa temuan ini konsisten dengan literatur yang ada, yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran memiliki dampak positif.

Secara keseluruhan, penggunaan video animasi berbantuan Wordwall dalam pembelajaran IPA terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan menggabungkan elemen visual yang menarik dan interaksi yang menyenangkan, siswa tidak hanya dapat memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga merasa lebih termotivasi untuk belajar. Hasil penelitian ini menggarisbawahi pentingnya inovasi dalam metode pengajaran dan penggunaan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik bagi siswa. Dengan demikian, diharapkan bahwa pendekatan ini dapat diterapkan lebih luas di berbagai mata pelajaran dan tingkat pendidikan, sehingga lebih banyak siswa dapat merasakan manfaat dari pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Selain itu, hasil uji T menunjukkan bahwa perbedaan antara pre-test dan post-test pada kelas eksperimen sangat signifikan ( $T_{hitung} = 2,30 > T_{tabel} = 2,03$ ), yang mengindikasikan adanya pengaruh positif dari media video animasi berbantuan Wordwall terhadap hasil belajar siswa. Sebaliknya, pada

kelas kontrol, tidak ditemukan perbedaan yang signifikan antara pre-test dan post-test, yang menunjukkan bahwa tanpa perlakuan khusus, pembelajaran tradisional tidak cukup memberikan peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

### SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan diatas maka dapat disimpulkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran IPA menggunakan media video animasi berbantuan Wordwall memiliki pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Media yang interaktif dan menarik, seperti video animasi dan Wordwall, mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, yang pada gilirannya mendorong peningkatan hasil belajar mereka. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan siswa lebih aktif dalam berpartisipasi, yang membuat mereka lebih mudah memahami materi dan lebih termotivasi untuk mencapai hasil yang lebih baik. Dengan demikian, pembelajaran IPA menggunakan media video animasi berbantuan Wordwall dapat dianggap sebagai metode yang efektif untuk meningkatkan baik motivasi maupun hasil belajar siswa. Penerapan metode ini dapat menjadi alternatif yang baik bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Editor atas dukungan yang diberikan selama penulisan jurnal ini. Bimbingan yang penuh kesabaran dan wawasan yang luas telah memberikan kontribusi yang sangat besar dalam pengembangan pengetahuan dan keterampilan kami. Terima kasih atas segala waktu, perhatian, dan ilmu yang telah di berikan.

### REFERENSI

- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Asnawati, Y., Uin, P., Malik, M., & Malang, I. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *JIE : Journal of Islamic Education*, 9. <https://doi.org/10.24071/snfkip.2018.20>
- Ardianti, R., & Amalia, E. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka: Pembelajaran yang Berfokus pada Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 29(3), 45-59. DOI: <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i3.55749>
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Rajawali Press.
- Aini, N. N., Rahima, A., & Rodiyah, S.. (2025). Peran Administrasi Kurikulum dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Sekolah. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 4(1), 22–30. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v4i1.3753>
- Dewayanti, A., Sri Suryanti, H. H., & Wicaksono, A. G. (2023). Analisis Video Animasi Inovatif dalam Pembelajaran IPA pada Masa Pandemi Covid-19 di MIM Girimargo Miri Sragen Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Sinektik*, 4(2), 187–195. <https://doi.org/10.33061/js.v4i2.6658>
- Elhefni, E., Al Ihwanah, A. I., Adib, H. S., Ariani, R., & Safitri, R. (2023). Use of Word Wall Learning Media to Improve Learning Outcomes Indonesian Learning in Elementary Schools. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(2), 1556–1562. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i2.1447>
- Elvianasti, M., Lufri, L., Andromeda, A., Mufit, F., Pramudiani, P., & Safahi, L. (2022). Motivasi dan Hasil Belajar Siswa IPA: Studi Metaanalisis. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 20(1), 73–84. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v20i1.3582>
- Febriyanti, V., Sunarsih, D., & Muamar, M. (2024). Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Ranah Kognitif dan Afektif Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2777–2787. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8160>
- Fahreza, R., Mutiara Putri, S., & Gulo, T. N. (2024). *Dampak Media Video Animasi terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran PAI: Vol. XVII (Issue 1)*. <http://dx.doi.org/10.29300/nuansa.v17i1.4245>

- Febrianti, R. F., Rahmawati, N. D., & Wati, C. E. (2024). Pengaruh Media Katak Lompat terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pengurangan Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1357–1366. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7259>
- Hermansyah, H., Hartono, R., Syafri, F., & Haryanti, R. P. (2023, June). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dalam Pembelajaran Teks Biografi. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana* (Vol. 6, No. 1, pp. 379-384) <https://proceeding.unnes.ac.id/snpasca/article/view/2152/1635>
- Koro, M., Kota, M. K., Banu, A., & Katu, E. P. N. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran IPAS Materi Ekosistem yang Seimbang di SDN Batuplat 1. *FONDATIA*, 8(2), 486–497. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v8i2.4856>
- Lubis, N., Asriani, D., & Saftina, S. (2023). Pentingnya peranan IPA dalam Kehidupan Sehari-hari. *Jurnal Adam: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 119-123. <https://doi.org/10.37081/adam.v2i1.1380>
- Mulyani, S. (2023). Penggunaan Video Animasi dan Wordwall dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 18(2), 102-115. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i3.1789>
- Mashuru, A. (2020). Pengaruh video animasi dalam pembelajaran. Yogyakarta: Deepublish.
- Nugroho, A. (2015). Pengembangan metode pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(5), 2854–2860. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>
- Nada, K., Sari, S. M., & Kasmini, L. (2024). Pembelajaran Berbasis Vidio IPA Materi Ciri-ciri Makhluk Hidup di Kelas III SD Negeri Paya Kulbi Melalui Metode PJBL dalam Meningkatkan Sikap Keterampilan Pembelajaran IPA Siswa. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 7(2), 292–299. <https://doi.org/10.31851/wdk.v7i2.16904>
- Oktaviana, I., Sukasih, S., & Aeni, K. (2025). Application of Interactive Multimedia Assisted by Wordwall to Increase Learning Motivation and Student Learning Outcomes in Indonesian Language Learning. *International Journal of Research and Review*, 12(1), 212–223. <https://doi.org/10.52403/ijrr.20250127>
- Russhaimah Z. I, Supriyanto T., & Murtini T. (2024). Wordwall Media in Learning Pancasila Education on Learning Outcomes and Learning Motivation for Fifth Grade Elementary School Students. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 57(2), 370–382. <https://doi.org/10.23887/jpp.v57i2.77551>
- Ramadhani, D., Suriani, A., & Nisa, S. (2023). Hubungan antara motivasi belajar dan prestasi akademik dalam mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Ulet Belajar Pendidikan Indonesia*, 2(3), xx–xx. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i3.3108>
- Rahmadanti, A., Amril, L. O., & Efendi, I. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 117–125. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v3i1.1086>
- Rifaldi, A., Kurniawan, P., Manikowati, & Mulwinda, A. (2021). Lestari Media Pembelajaran Interaktif Tumbuhan. *Edu Komputika*, 8(1). Universitas Negeri Semarang. <https://doi.org/10.15294/edukomputika.v8i1.42346>
- Sulistiyosari, Y., Karwur, H. M., Sultan, H., & Manado, U. N. (2022). *PENERAPAN PEMBELAJARAN IPS BERDIFERENSIASI PADA KURIKULUM MERDEKA BELAJAR*. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/harmony>
- Suryani, N. (2022). Motivasi belajar dan pengaruhnya terhadap pencapaian akademik siswa. Bandung: Alfabeta
- 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>
- Santrock, J. W. (2018). *Educational Psychology*. 5th Edition. New York: McGraw-Hill.

- Seran, E. D. (2023). Pengaruh Konsep Diri dan Kreativitas Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa dengan Menerapkan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Termokimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 17(1), 20–22. : <https://doi.org/10.15294/jipk.v17i1.33925>
- Siburian, Y., Sirait, E. M., & Purba, N. (2025). PENGARUH VIDEO ANIMASI BERBASIS YOUTUBE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATAPELAJARAN IPAS DI KELAS IV SD N 091273 KARANG BANGUN. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 5(1), 33–37. <https://doi.org/10.36636/primed.v5i1.4975>
- 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>
- Sutrisno, D. (2022). *Strategi Pendidikan Abad 21: Teori dan Praktik Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Taufiq, M., Savitri, E. N., Pamelasari, S. D., & Hardianti, R. D. (2022, Agustus). Analisis kesiapan guru pada penerapan STEM education berbantuan media Wordwall dalam pembelajaran di SMP Negeri 3 Semarang. Dalam *Prosiding Seminar Nasional IPA* (hlm.239–244). Universitas Negeri Semarang. <https://proceeding.unnes.ac.id/snipa/articl>
- Utomo, Hendro. (2020). Penerapan media quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa pelajaran tematik siswa kelas IV SD Bukit Aksara Semarang• <https://journal.kualitama.com/index.php/jkp/article/view/6/21>.
- Waluyo Hadi, Yofita Sari, & Nadra Maulida Pasha. (2024). Analisis Penggunaan Media Interaktif Wordwall terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 14(2), 466–473. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1570>
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. In *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* (Vol. 4, Issue 1). <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>
- Yulieta, A., Arum Sari, S., Mailani, K., Desma Natalia, M., Dari, W., Dari, W., & Risdalina, R. (2024). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Menggunakan Media Canva Pada Materi Lapisan Bumi di Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Teori Dan Hasil Pendidikan Dasar*, 3(1), 110–122. <https://doi.org/10.22437/jtpd.v3i1.38332>
- Zahroh, P. N., Yusuf, W. F., & Yusuf, A. (2024). Penggunaan Media Wordwall Dalam Evaluasi Pembelajaran. *TADBIR MUWAHHID*, 8(1), 123–139. <https://doi.org/10.30997/jtm.v8i1.12805>