



## Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V pada Mata Pelajaran IPAS Menggunakan Media Interaktif *Wordwall* dan Video Animasi Di SDN 34 Mataram

Bq. Novi Aprilia<sup>1\*</sup>, Dadi Setiadi<sup>1</sup>, Fitriyani<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v6i4.1333>

### Article Info:

Received : 14 September 2025  
Revised : 10 Oktober 2025  
Accepted : 28 Oktober 2025  
Published : 07 November 2025

### Correspondence:

Bq. Novi Aprilia

Phone:

**Abstract:** This study aims to enhance the learning motivation of fifth-grade students in the IPAS subject through the use of interactive media, specifically Wordwall and animated videos, at SDN 34 Mataram. The research employs a Classroom Action Research (CAR) design conducted in two cycles. The instruments used include a learning motivation questionnaire and an observation sheet. The research subjects consisted of 20 fifth-grade students with diverse motivational characteristics. Data were analyzed using quantitative techniques. The results indicate an overall increase in students' learning motivation in the IPAS subject. This improvement is evident from the initial diagnostic assessment, which showed that most students demonstrated low learning motivation, with 55% in the low category, 25% in the medium category, and 10% each in the high and very high categories. After the implementation of Wordwall interactive media and animated videos in Cycle I, student motivation increased, with 25% in the very high category, 35% in the high category, 30% in the medium category, and only 10% in the low category. In Cycle II, even more positive results were obtained: 40% of students were in the very high category, 50% in the high category, and 10% in the medium category, with no students categorized as low or very low. These findings demonstrate that the use of Wordwall interactive media and animated videos can significantly improve students' learning motivation.

**Keywords:** Interactive Media, Wordwall, Animated Videos, Learning Motivation, IPAS

**Citation:** Aprilia, B. N., Setiadi, D., & Fitriyani. (2025). Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V pada Mata Pelajaran IPAS Menggunakan Media Interaktif Wordwall dan Video Animasi Di SDN 34 Mataram. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(4), 2052–2057. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v6i4.1333>

### Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk generasi masa depan yang berkualitas, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun karakter. Pendidikan bertujuan untuk membentuk perilaku peserta didik sehingga mereka dapat tumbuh menjadi individu dewasa yang mandiri dan siap menghadapi berbagai perubahan zaman (Kusumawardhany dkk, 2024). Selain itu, pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan, membentuk karakter, dan membangun peradaban suatu bangsa. Hal ini karena kemajuan suatu bangsa dapat diukur dari perkembangan sistem pendidikannya. Dalam UU No.

20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pasal 3 menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dalam dunia pendidikan, motivasi belajar peserta didik memegang peranan vital untuk keberhasilan proses pembelajaran. (Munawir dkk, 2024).

Email: [baiqnovi14@gmail.com](mailto:baiqnovi14@gmail.com)

Motivasi belajar adalah segala hal yang mendorong atau memberikan semangat kepada peserta didik dalam menjalani proses belajar. Motivasi ini sangat penting karena menjadi pendorong internal dan eksternal bagi peserta didik untuk melakukan perubahan perilaku yang positif (Hidayah dan Hermansyah, 2016). Peserta didik dengan motivasi tinggi cenderung lebih giat, percaya diri, tidak mudah menyerah, dan aktif mencari informasi untuk meningkatkan hasil belajar serta menyelesaikan berbagai tantangan. Sebaliknya, bila motivasi belajar rendah maka perhatian peserta didik terhadap materi yang sedang diajarkan akan sangat berkurang (Heri, 2019). Hal ini pada akhirnya dapat menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam belajar. Namun, kenyataannya tidak semua peserta didik memiliki motivasi belajar yang kuat, salah satunya yaitu pada pembelajaran IPAS. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Sari dkk (2025) menunjukkan bahwa faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar diantara peserta didik dalam topik Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar adalah dipengaruhi oleh kesulitan dalam memahami konsep sains yang dianggap abstrak, keingintahuan peserta didik yang rendah tentang materi pembelajaran, dan metode pembelajaran yang monoton dan tidak menarik.

Kurikulum Merdeka Belajar, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mengalami perubahan menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang merupakan penggabungan antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran IPAS memiliki peran penting dalam pendidikan karena mempelajari fenomena alam dan sosial serta peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalamnya, yang dikembangkan oleh para ahli melalui proses ilmiah (Nirwana dkk, 2024). Oleh karena itu, mata pelajaran IPAS mulai diajarkan kepada peserta didik sejak sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi di kelas V dapat disimpulkan bahwa motivasi peserta didik masih rendah.

Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil analisis angket motivasi belajar yang telah dibagikan pada saat melakukan asesmen diagnostik, dimana hampir sebagian besar peserta didik berada pada kategori motivasi rendah. Selain angket motivasi belajar, peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa peserta didik dan diperoleh hasil bahwa mereka tidak memiliki motivasi belajar karena mata pelajaran IPAS dianggap sulit dan membosankan. Pengamatan langsung di dalam kelas juga dilakukan, sehingga diketahui bahwa pada saat proses pembelajaran peserta didik cenderung tidak memperhatikan. Peserta didik terlihat sibuk sendiri, mengobrol bersama teman sebangku, bermain, bahkan ada beberapa yang saling mengganggu. Oleh karena itu, dapat disimpulkan

bahwa motivasi belajar peserta didik masih rendah. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik adalah media pembelajaran yang digunakan (Hikmah dan Alwi, 2024). Dalam era digital saat ini, ketika peserta didik sekolah dasar telah terbiasa menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari, penerapan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif menjadi semakin penting.

Media interaktif memiliki potensi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Utomo, 2023). Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, serta menumbuhkan antusiasme peserta didik dalam belajar. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan media interaktif seperti Wordwall dan video animasi. Penelitian yang dilakukan oleh Syahyadi dkk (2024), menjelaskan penggunaan media Wordwall efektif dalam meningkatkan partisipasi peserta didik, membangun pemahaman konsep, dan meningkatkan motivasi belajar. Wordwall menyediakan berbagai bentuk permainan edukatif digital seperti kuis, pencocokan kata, dan teka-teki yang dapat membuat proses belajar lebih menarik dan menantang. Sementara itu, video animasi dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep IPAS yang abstrak melalui visualisasi yang menarik dan mudah dipahami. Dengan memanfaatkan media seperti video animasi dan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi, peserta didik dapat terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran (Stit, 2021). Selain itu, media pembelajaran interaktif juga mampu menggabungkan elemen visual, audio, dan kinestetik yang dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik (Firmansyah, 2024).

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul "Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V Pada Mata Pelajaran IPAS Menggunakan Media Interaktif Wordwall dan Video Animasi Di SDN 34 Mataram". Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai upaya penulis untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar peserta didik kelas V di SDN 34 Mataram pada mata Pelajaran IPAS. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berguna bagi pendidik dan praktisi pendidikan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

## Metode

### Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas. PTK digunakan untuk

memperbaiki proses dan hasil pembelajaran di kelas melalui tindakan yang dirancang dan dievaluasi secara sistematis. Fokus utama dalam penelitian ini adalah peningkatan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS melalui penggunaan media interaktif Wordwall dan video animasi. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 34 Mataram yang berjumlah 20 peserta didik dengan karakteristik motivasi belajar yang beragam.

### Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas empat tahapan menurut model *Kemmis* dan *McTaggart*, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Pada tahap perencanaan, diawali dengan merancang modul ajar yang mengintegrasikan penggunaan media Wordwall dan video animasi. Selain itu, disiapkan pula instrumen pengumpulan data seperti lembar observasi dan angket motivasi belajar. Kemudian tahap selanjutnya melaksanakan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah dirancang dengan memanfaatkan media interaktif Wordwall dan video animasi dalam kegiatan pembelajaran IPAS. Selama proses pembelajaran berlangsung, aktivitas dan respon peserta didik diamati menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan, untuk mengetahui tingkat partisipasi dan motivasi mereka. Pada tahap terakhir hasil observasi dan angket dianalisis, kemudian evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran untuk merancang perbaikan pada siklus berikutnya (jika diperlukan). Hal tersebut berlangsung selama dua siklus dan setiap siklus diberikan angket motivasi belajar IPAS kepada peserta didik untuk mengetahui peningkatan motivasi belajarnya.

### Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan dua metode dalam pengumpulan data, yaitu observasi dan angket/kuesioner. Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung di dalam kelas, sedangkan angket/kuesioner terdiri atas serangkaian pertanyaan tertulis yang harus dijawab oleh peserta didik. Instrumen angket yang digunakan untuk mengukur motivasi belajar IPAS mencakup 20 butir pernyataan. Data yang diperoleh mengenai motivasi belajar peserta didik kemudian dianalisis menggunakan sistem penskoran skala Likert dengan empat pilihan jawaban. Setiap peserta didik memberikan respons terhadap sejumlah pernyataan dalam angket. Skor dari setiap respons dijumlahkan untuk memperoleh total skor individu, lalu dirata-rata untuk mengetahui tingkat motivasi belajar secara klasikal. Hasil perhitungan dibandingkan antara pra-tindakan (sebelum siklus) dan

pasca-tindakan (setelah tiap siklus) untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar.

**Tabel 1.** Pedoman Penskoran Angket Skala Likert

Alternatif Jawaban	Pernyataan Positif (+)	Pernyataan Negatif (-)
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

Rumus untuk menghitung persentase peningkatan motivasi belajar secara klasikal:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

**Tabel 2.** Pedoman Pengkategorian Skor Motivasi Belajar

Presentase Skor (%)	Kategori
85-100	Sangat Tinggi
70-84	Tinggi
55-69	Sedang
40-54	Rendah
0-39	Sangat Rendah

### Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui penerapan media interaktif wordwall dan video animasi pada pembelajaran IPAS kelas V di SDN 34 Mataram. Hasil asesmen diagnostik awal terhadap motivasi belajar peserta didik menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik berada pada kategori motivasi belajar yang rendah. Berdasarkan Tabel 3, diketahui bahwa sebanyak 11 peserta didik atau 55% berada pada kategori rendah, 5 peserta didik (25%) berada pada kategori sedang, sedangkan masing-masing 2 peserta didik (10%) berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi. Tidak ada peserta didik yang memiliki motivasi belajar sangat rendah. Temuan ini mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta didik belum memiliki semangat belajar yang cukup untuk mengikuti proses pembelajaran secara optimal.

Kondisi ini menjadi dasar penting bagi peneliti sebagai guru model untuk merancang dan menerapkan strategi pembelajaran yang mampu mendorong peningkatan motivasi belajar. Sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik, pada siklus I guru model menerapkan strategi pembelajaran dengan memanfaatkan media interaktif Wordwall dan video animasi. Wordwall digunakan sebagai media yang memuat kuis dan permainan

edukatif mengenai materi rantai makanan. Permainan edukatif dirancang untuk menarik perhatian peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Terdapat dua permainan edukatif yang dirancang yaitu memasang hewan dengan makanannya dan mengurutkan rantai makanan.

**Table 3.** Hasil Asesmen Diagnostik Awal Motivasi Belajar Peserta Didik

Rentang Motivasi (%)	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
85-100	Sangat Tinggi	2	10%
70-84	Tinggi	2	10%
55-69	Sedang	5	25%
40-54	Rendah	11	55%
0-39	Sangat Rendah	0	0%

Permainan memasang hewan dengan makanannya mengajak peserta didik mencocokkan hewan dengan sumber makanannya, misalnya kelinci dengan wortel atau burung dengan biji-bijian. Kegiatan ini melatih kemampuan mereka mengenali hubungan antara produsen dan konsumen dalam rantai makanan. Lalu permainan mengurutkan rantai makanan menantang peserta didik untuk menyusun organisme sesuai urutan yang benar, mulai dari produsen hingga konsumen puncak, seperti rumput → belalang → katak → ular → elang. Permainan ini membantu mereka memahami alur perpindahan energi di ekosistem.

Permainan ini bersifat interaktif, menarik, dan menantang, sehingga mampu meningkatkan antusiasme peserta didik untuk belajar. Peserta didik diajak untuk menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tantangan secara langsung melalui perangkat digital, yang membuat proses belajar terasa seperti bermain. Melalui media ini, peserta didik tidak hanya termotivasi untuk aktif, tetapi juga secara tidak langsung memahami konsep rantai makanan dengan cara yang menyenangkan dan mudah diingat. Selain itu, video animasi digunakan untuk menjelaskan konsep rantai makanan secara visual, dengan menampilkan ilustrasi hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem, mulai dari produsen, konsumen, hingga dekomposer.

Tayangan animasi ini membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret, terutama bagi mereka yang memiliki gaya belajar visual. Penggunaan dua media ini dirancang untuk saling melengkapi, yaitu video animasi memperkuat pemahaman awal, sedangkan Wordwall mengasah pemahaman melalui aktivitas interaktif. Setelah diterapkannya media pembelajaran tersebut dalam siklus I, terjadi peningkatan motivasi belajar yang cukup signifikan.

Berdasarkan Tabel 4, peserta didik dengan motivasi sangat tinggi meningkat menjadi 5 orang (25%), motivasi tinggi menjadi yang terbanyak, yaitu 7 orang (35%), dan kategori sedang menjadi 6 orang (30%). Jumlah peserta didik dengan motivasi rendah menurun menjadi 2 orang (10%), dan tidak ada peserta didik dalam kategori sangat rendah. Peningkatan ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang menggunakan media interaktif mulai menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan semangat dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

**Tabel 4.** Hasil Analisis Motivasi Belajar Siklus I Peserta Didik

Rentang Motivasi (%)	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
85-100	Sangat Tinggi	5	25%
70-84	Tinggi	7	35%
55-69	Sedang	6	30%
40-54	Rendah	2	10%
0-39	Sangat Rendah	0	0%

Pada siklus II permainan edukatif dirancang kembali dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi. Hal ini dilakukan agar peserta didik semakin semangat untuk memecahkan permainan tersebut. Permainan pada siklus II yaitu memilih konsumen tingkat pertama dan kedua, dan tebak peran dalam rantai makanan. Permainan memilih konsumen tingkat pertama dan kedua menampilkan daftar hewan yang harus diklasifikasikan berdasarkan tingkat trofiknya. Peserta didik belajar membedakan pemakan tumbuhan (konsumen tingkat pertama) dan pemakan hewan (konsumen tingkat kedua), sehingga mereka memahami konsep tingkatan konsumen dalam ekosistem. Lalu permainan tebak peran dalam rantai makanan menyajikan gambar atau deskripsi organisme tanpa label, dan peserta didik harus menentukan apakah organisme tersebut berperan sebagai produsen, konsumen, atau pengurai. Permainan ini menanamkan pemahaman tentang peran setiap organisme dalam menjaga keseimbangan ekosistem.

Hasil yang lebih positif tampak pada siklus II. Berdasarkan Tabel 5, motivasi sangat tinggi meningkat menjadi 8 peserta didik (40%), dan motivasi tinggi menjadi 10 peserta didik (50%). Hanya 2 peserta didik (10%) yang masih berada dalam kategori sedang, sementara tidak ada lagi peserta didik dengan motivasi rendah maupun sangat rendah. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dan video animasi secara konsisten dan variatif sangat efektif dalam mendorong peserta didik untuk lebih aktif,

antusias, dan termotivasi dalam belajar. Peserta didik menunjukkan ketertarikan yang tinggi saat mengikuti kuis dan permainan, serta lebih mudah memahami materi rantai makanan karena disampaikan secara visual dan interaktif.

**Tabel 5.** Hasil Analisis Motivasi Belajar Siklus II Peserta Didik

Rentang Motivasi (%)	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
85-100	Sangat Tinggi	8	40%
70-84	Tinggi	10	50%
55-69	Sedang	2	10%
40-54	Rendah	0	0%
0-39	Sangat Rendah	0	0%

Secara keseluruhan, dari asesmen awal hingga siklus II, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar peserta didik. Dari dominasi kategori rendah di awal, motivasi belajar secara bertahap meningkat hingga mayoritas peserta didik berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media interaktif Wordwall yang dilengkapi kuis dan permainan tentang rantai makanan, serta video animasi yang menarik dan edukatif, sangat efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Media tersebut mampu mengaktifkan partisipasi peserta didik, memperkuat pemahaman konsep, serta membangun motivasi belajar secara berkelanjutan. Dengan demikian, strategi pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam meningkatkan motivasi belajar di kelas, khususnya pada mata pelajaran IPAS.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan selama dua siklus pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif Wordwall dan video animasi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi rantai makanan. Pada asesmen awal, mayoritas peserta didik berada pada kategori motivasi rendah. Namun setelah penerapan media pembelajaran tersebut pada siklus I dan dilanjutkan dengan penyempurnaan pada siklus II, terjadi peningkatan motivasi belajar yang signifikan.

Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya jumlah peserta didik dalam kategori motivasi tinggi dan sangat tinggi, serta tidak adanya peserta didik yang berada dalam kategori rendah maupun sangat rendah pada akhir siklus II. Berdasarkan hasil penelitian,

disarankan agar guru terus memanfaatkan media interaktif Wordwall dan video animasi dalam pembelajaran IPAS karena media tersebut terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Wordwall yang berisi kuis dan permainan edukatif, serta video animasi dapat menumbuhkan semangat belajar, dan membantu peserta didik memahami materi secara visual dan menyenangkan. Sekolah juga diharapkan mendukung penggunaan media ini dengan menyediakan fasilitas pendukung seperti perangkat teknologi dan akses internet yang memadai. Selain itu, disarankan agar guru melakukan asesmen motivasi secara berkala dan memberikan perhatian khusus kepada peserta didik yang masih menunjukkan motivasi belajar rendah agar hasil belajarnya dapat lebih optimal.

## Ucapan Terimakasih

Saya mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung dan membantu dalam proses penyusunan penelitian ini. Terima kasih kepada guru, peserta didik, serta pihak sekolah yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas sehingga penelitian dapat terlaksana dengan baik. Saya juga berterima kasih kepada rekan-rekan dan keluarga atas dukungan moral dan motivasi yang tak henti-hentinya. Semoga segala bantuan yang diberikan mendapatkan balasan yang setimpal.

## Daftar Pustaka

- Firmansyah, H. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah di Sekolah Menengah Atas. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahapeserta didik Pendidikan Sejarah*. 9(2) : 541-548. <https://doi.org/10.24815/jimps.v9i2.30416>
- Heri, T. (2019). Meningkatkan Motivasi Minat Belajar Siswa. *Rausyan Fikr*. 15(1) : 59-79.
- Hidayah, N., & Hermansyah, F. Hubungan antara Motivasi Belajar dan Kemampuan Membaca Pemahaman Peserta didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung Tahun 2016/2017. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. 3(2) : 1-21.
- Hikmah, K.M., & Alwi, M. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Di SD Negeri 1 Kembang Sari. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 9(3) : 233-243
- Kusumawardhany, E., Robich, J.N., Yanti, P., Putri, A.A., & Poerwanti, J.I.S. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik kelas 4 Menggunakan Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) pada Mata Pelajaran IPAS. *Journal of Social Sciences, Humanities, Education, and Cultural Studies*. 2(1) : 24-28. DOI: 10.20961/jsshcs.v2i1.96931

- Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*. 9(1), 63-71. <http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>
- Nirwana, S., Azizah, M., & Hartati. (2024). Analisis Penerapan Problem Based Learning berbantu Quizizz pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*. 4(1) : 155-164.
- Sari, U.A., Nadiroha, W., Adrias, A., & Syam, S.S. (2025). Analisis Faktor Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Natural Science Educational Research*. 8(1) : 111-116.
- Stit, T. (2021). Kecenderungan Media Pembelajaran Interaktif. *FITRAH: Jurnal Studi Pendidikan*. 11(2) : 13-27.
- Syahyadi, D., Fajariyanto, S.D., & Ash-Shiddiqy, A.R. (2024). Penggunaan Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar: Literatur Review. *Journal of Contemporary Issue in Elementary Education (JCIEE)*. 2(1) : 67-72.
- Utomo, F.T.S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 8(2) : 3635-3645.