



Implementasi Permainan dalam Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar

Muhammad Najat Hafizh¹, Ahmad Suriansyah², Arta Mulya Budi Harsono³

^{1,2,3} Universitas Lambung Mangkurat

Email: 2210125210133@mhs.ulm.ac.id¹, a.suriansyah@ulm.ac.id², artamulyabudi@ulm.ac.id³

Article Info

Article history:

Received November 17, 2025

Revised November 28, 2025

Accepted December 08, 2025

Keywords:

Games, Learning Motivation, English, Elementary School, Case Studies

ABSTRACT

This research is motivated by the low motivation and engagement of students in English learning in elementary schools, which tends to be teacher-centered, resulting in monotonous and uninteresting learning. The purpose of this study is to describe the process of implementing games in English learning at SDN Kelayan Selatan 2 and analyze its impact on student motivation and learning outcomes. This study uses a qualitative approach with a descriptive case study design, with data sources consisting of learning observations, teacher and student interviews, and documentation related to learning activities; the unit of analysis is the implementation of games in English classes. The results show that digital and non-digital games are implemented in a planned manner, relevant to the material, and routinely at each meeting, thus creating a more enjoyable, interactive, and participatory learning atmosphere. The main findings revealed that games increase student enthusiasm, participation, and confidence, and have a positive impact on vocabulary mastery and written assignment scores; however, improvements in speaking skills are still limited because shy students tend to be less active in speaking. This study confirms that the implementation of games contributes to improving the quality of English learning in elementary schools, and implies the need to develop games that better stimulate oral communication and support school facilities for the sustainability of game-based learning strategies.

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



Article Info

Article history:

Received November 17, 2025

Revised November 28, 2025

Accepted December 08, 2025

Keywords:

Permainan, Motivasi Belajar, Bahasa Inggris, Sekolah Dasar, Studi Kasus

ABSTRACT

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar yang cenderung berpusat pada guru sehingga mengakibatkan pembelajaran monoton dan tidak menarik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses penerapan permainan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SDN Kelayan Selatan 2 dan menganalisis dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus deskriptif, dengan sumber data berupa observasi pembelajaran, wawancara guru dan siswa, serta dokumentasi terkait kegiatan pembelajaran; unit analisisnya adalah penerapan permainan di kelas Bahasa Inggris. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan digital dan non-digital diterapkan secara terencana, relevan dengan materi, dan rutin pada setiap pertemuan, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan partisipatif. Temuan utama mengungkapkan bahwa permainan meningkatkan antusiasme, partisipasi, dan kepercayaan diri siswa, serta berdampak positif pada penguasaan kosakata dan nilai tugas tertulis; namun,



peningkatan keterampilan berbicara masih terbatas karena siswa yang pemalu cenderung kurang aktif dalam berbicara. Studi ini menegaskan bahwa penerapan permainan berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar, dan menyiratkan perlunya mengembangkan permainan yang lebih merangsang komunikasi lisan dan mendukung fasilitas sekolah untuk keberlanjutan strategi pembelajaran berbasis permainan.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Muhammad Najat Hafizh
Universitas Lambung mangkurat
Email : 2210125210133@mhs.ulm.ac.id

PENDAHULUAN

Pembelajaran di sekolah sering mengalami suasana dan metode yang serupa di setiap kelas. Pendekatan yang paling sering diterapkan selama proses belajar mengajar adalah pendekatan yang berfokus pada guru, yang umum dikenal sebagai teacher-centered. Guru bahasa Inggris diharapkan mampu menciptakan lingkungan yang menarik agar siswa tidak merasa bosan. Kemampuan guru dalam menyampaikan materi secara jelas merupakan faktor kunci dalam membangun suasana belajar yang efektif. Namun, masalah yang muncul adalah rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya menyebabkan menurunnya minat mereka dalam belajar. Siswa yang belajar bahasa Inggris perlu memiliki motivasi belajar yang kuat karena bahasa Inggris melibatkan berbagai keterampilan, seperti menulis, berbicara, mendengarkan, dan membaca. Penguasaan keterampilan-keterampilan tersebut merupakan fondasi yang sangat penting dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa (Pramesti et al., n.d.).

Agar anak-anak dapat mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran bahasa Inggris, penting untuk menerapkan metode dan strategi yang tepat oleh pendidik atau pembimbing. Keberhasilan dalam belajar bahasa Inggris dipengaruhi oleh berbagai faktor. Salah satu faktor tersebut adalah penerapan metode yang disampaikan oleh guru. Dengan penerapan metode yang tepat, guru dapat menumbuhkan minat dan meningkatkan motivasi siswa, serta meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menguasai bahasa Inggris. Salah satu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan penyuluhan ini adalah penggunaan permainan. Permainan adalah kegiatan yang dilakukan untuk bersenang-senang tetapi memiliki aturan, sehingga ada pemenang dan pecundang. Mengajarkan bahasa Inggris melalui permainan adalah teknik yang efektif dan sangat cocok untuk anak-anak. Hal ini dimaksudkan agar anak-anak tidak merasa bosan saat belajar bahasa Inggris. Permainan edukatif dapat meningkatkan kepercayaan diri dan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris. Anak-anak lebih mudah diajarkan melalui permainan karena mereka cenderung menikmati kegiatan bermain. Permainan merupakan salah satu metode pembelajaran yang telah terbukti efektif, kreatif, dan menyenangkan. Selain itu, belajar bahasa Inggris melalui permainan dapat



meningkatkan motivasi belajar mereka, yang dapat diterapkan oleh sekolah sebagai mata pelajaran muatan lokal (Kara et al., 2024).

Temuan lapangan menunjukkan kondisi yang berbeda di SDN Kelayan Selatan 2, di mana para guru telah menerapkan berbagai jenis permainan sebagai strategi pengajaran yang inovatif, seperti *Tebak Kata*, *Pencocokan Kata*, *Hangman*, *Kahoot*, *Quizizz*, *Wordwall*, dan *Baamboozle* dalam pelajaran Bahasa Inggris. Penggunaan permainan-permainan ini berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan partisipatif; siswa tampak lebih antusias, aktif, dan bersedia menggunakan Bahasa Inggris meskipun kosakata mereka terbatas. Fenomena ini menarik karena menunjukkan bahwa meskipun tidak semua kondisi ideal untuk pembelajaran berbasis permainan terpenuhi, seperti keterbatasan fasilitas teknologi seperti proyektor sekolah yang hanya tersedia satu unit, SDN Kelayan Selatan 2 mampu menerapkan strategi ini secara inovatif. Realitas ini menjadi dasar penting untuk studi lebih lanjut guna memahami bagaimana penerapan permainan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Penelitian sebelumnya telah menyoroti efektivitas penggunaan permainan dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar dan menunjukkan bahwa strategi ini dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Namun, sebagian besar penelitian tersebut dilakukan di sekolah dengan sumber daya yang memadai, sedangkan penelitian yang mengkaji penerapan permainan secara alami di sekolah dasar negeri dengan fasilitas terbatas masih sangat terbatas. Kondisi ini menciptakan kekurangan pengetahuan mengenai bagaimana guru di sekolah reguler menyesuaikan permainan dalam proses pembelajaran, bagaimana dinamika penerapannya terjadi di lapangan, dan bagaimana respons siswa terhadap metode ini. SDN Kelayan Selatan 2 menyajikan fenomena menarik karena sekolah ini berhasil menerapkan berbagai permainan seperti *Kahoot*, *Quizizz*, *Wordwall*, dan *Baamboozle* dalam pembelajaran bahasa Inggris meskipun dengan sumber daya yang terbatas. Fakta ini menunjukkan adanya praktik yang berpotensi bernilai namun belum banyak dipelajari dalam literatur, sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menggambarkan secara komprehensif proses penerapan permainan dalam pembelajaran bahasa Inggris di SDN Kelayan Selatan 2 serta dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian oleh Kara et al. (2024) menunjukkan bahwa metode berbasis permainan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, namun konteksnya adalah kegiatan pendampingan sementara yang didukung oleh tim eksternal. Sebaliknya, kesenjangan penelitian dalam studi ini menekankan kurangnya penelitian yang menelaah penerapan permainan secara mandiri oleh guru di sekolah dasar negeri dengan fasilitas yang terbatas (Kara et al., 2024).

Penelitian ini menawarkan kebaruan dalam bentuk kajian mendalam mengenai penerapan permainan dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar negeri dengan sumber daya terbatas. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, yang umumnya dilakukan di sekolah elit atau dalam konteks eksperimental dengan dukungan teknologi yang memadai, penelitian ini mengungkap bagaimana guru di sekolah reguler menyesuaikan berbagai permainan seperti *Kahoot*, *Quizizz*, *Wordwall*, dan *Baamboozle* dalam kondisi kelas yang nyata. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru bagi literatur tentang pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar, terutama dalam memahami bagaimana praktik pembelajaran berbasis permainan dapat diterapkan secara efektif di sekolah negeri



dengan fasilitas terbatas, dan menawarkan perspektif kontekstual bagi guru serta peneliti pendidikan dasar di Indonesia.

Penelitian ini penting karena kita membutuhkan strategi belajar bahasa Inggris yang sederhana dan sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar. Banyak siswa menghadapi masalah seperti kurangnya motivasi dan kemampuan bahasa yang rendah. Setelah pandemi, minat belajar di sekolah dasar menurun. Kemampuan dasar bahasa Inggris juga melemah karena pembelajaran daring membatasi interaksi. Kita perlu menggunakan cara belajar yang tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga membuat siswa aktif dan tertarik. Penggunaan permainan dalam belajar bahasa Inggris, seperti yang dilakukan di SDN Kelayan Selatan 2, bisa menjadi solusi. Penelitian Pratiwi et al. (2021) menunjukkan bahwa metode belajar dengan permainan meningkatkan motivasi siswa. Permainan membuat belajar lebih menyenangkan dan mendorong siswa ikut aktif. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk memberikan bukti dan saran bagi guru dan sekolah. Tujuannya adalah agar mereka bisa menggunakan permainan sebagai media belajar yang efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan dasar saat ini (Pratiwi et al., 2021).

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan proses penggunaan permainan dalam pembelajaran bahasa Inggris di SDN Kelayan Selatan 2. Penelitian ini juga menganalisis strategi yang dipakai guru dalam menggunakan permainan tersebut di kelas. Selain itu, penelitian ini mengidentifikasi jenis permainan yang digunakan. Penelitian ini juga melihat respons dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Faktor pendukung dan penghambat yang memengaruhi keberhasilan penggunaan permainan di sekolah dasar negeri juga dikaji. Dengan begitu, penelitian ini memberikan gambaran tentang bagaimana pembelajaran dengan permainan dapat diterapkan dengan efektif. Tujuannya adalah meningkatkan motivasi dan hasil belajar bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus tunggal deskriptif. Desain ini dipilih karena studi ini bertujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam implementasi penggunaan permainan dalam pembelajaran bahasa Inggris di SDN Kelayan Selatan 2 sebagai kasus spesifik dalam konteks kehidupan nyata tanpa intervensi dari peneliti. Pendekatan kualitatif dianggap paling tepat karena memungkinkan peneliti untuk memahami fenomena pembelajaran secara keseluruhan berdasarkan pengalaman, perilaku, dan interaksi sosial guru dan siswa di dalam kelas.

Pemilihan desain studi kasus deskriptif tunggal mengacu pada kriteria yang ditetapkan oleh peneliti (Yin, 1989), yaitu ketika sebuah studi mencoba untuk menjawab pertanyaan "bagaimana" dan "mengapa" suatu fenomena terjadi, serta ketika peneliti tidak memiliki kontrol atas peristiwa yang sedang dipelajari. Dalam konteks ini, penelitian bertujuan untuk menjawab pertanyaan tentang bagaimana permainan diterapkan dalam pengajaran bahasa Inggris di SDN Kelayan Selatan 2 dan mengapa strategi tersebut mempengaruhi motivasi dan partisipasi siswa dalam pelajaran.



Penelitian ini dilakukan dalam serangkaian langkah sistematis. Langkah pertama adalah tahap pra-penelitian yang terdiri dari observasi awal dan pengajuan izin penelitian. Langkah kedua adalah pengumpulan data melalui observasi proses pembelajaran, serta melalui wawancara dengan para guru dan siswa. Langkah ketiga adalah tahap pengolahan data analisis kualitatif deskriptif, yang terdiri dari pemilihan, penyajian, dan interpretasi data untuk menggambarkan keadaan sebenarnya di lapangan. Dengan desain ini, penelitian diharapkan dapat memberikan deskripsi yang jelas dan rinci tentang penggunaan permainan dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar negeri dan menggambarkan semua dinamika serta elemen kontekstual yang terkait.

Studi kasus merupakan kumpulan aktivitas penelitian yang dilakukan secara intensif, terperinci, dan mendalam, terhadap suatu program, peristiwa, atau kegiatan tingkat individu, kelompok, institusi, dan organisasi, yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan yang komprehensif atas peristiwa tersebut. Dengan demikian, studi kasus umumnya bertujuan untuk mendalami sesuatu yang kontemporer dan unik, bukan sesuatu yang bersifat retrospektif, dan bersifat empiris, untuk mengkaji fenomena atau situasi tertentu. Metode penelitian studi kasus merupakan suatu pendekatan yang tepat dilakukan dalam penelitian yang melibatkan pertanyaan penelitian, waktu yang terbatas bagi peneliti untuk mengendalikan peristiwa yang sedang diteliti, serta dalam situasi penelitian yang menjadi fokus adalah fenomena kontemporer, yaitu untuk menelusuri peristiwa-peristiwa yang sedang terjadi. Dalam metode studi kasus ini, peneliti bertanggung jawab untuk perancangan dan pelaksanaan penelitian (Ilhami et al., 2024).

2. Konteks dan Unit Analisis

Penelitian ini telah dilakukan di SDN Kelayan Selatan 2, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan, yang dipilih karena merupakan salah satu sekolah dasar negeri yang telah menerapkan permainan dalam pembelajaran Bahasa Inggris meskipun sumber daya dan fasilitas terbatas. Selain itu, sekolah ini juga menggunakan games digital seperti *Kahoot*, *Quizizz*, *Wordwall*, dan *Baamboozle* serta media non-digital seperti Sticky Note yang dilengkapi oleh proyektor sebagai alat bantu untuk membantu para siswa mempelajari kosakata dan berbicara interaktif. Partisipan penelitian terdiri dari satu guru Bahasa Inggris yang menerapkan permainan dalam kegiatan belajar mengajar dan dua siswa, masing-masing dari kelas III dan VI, yang dipilih karena mereka mewakili jenjang awal dan akhir sekolah dasar. Selain guru tersebut, juga semua siswa dalam kelas yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran diamati secara tidak langsung selama proses pengumpulan data. Guru memberikan data tentang perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi pembelajaran, sedangkan siswa memberi wawasan tentang pengalaman pembelajaran mereka melalui permainan. Dengan demikian, dengan lokasi tempat penelitian dan partisipan yang terlibat pembuat penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran secara komprehensif tentang implementasi permainan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar Negeri dengan fasilitas terbatas serta mencerminkan pengalaman yang diperoleh guru dan siswa dalam pelaksanaannya.



3. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini memakai teknik wawancara dan observasi yang satu sama lain melengkapi, guna mendapatkan gambaran tentang aplikasi permainan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SDN Kelayan Selatan 2. Observasi dan wawancara digunakan supaya sesuai dengan karakteristik penelitian, yaitu studi kasus kualitatif yang mencakup dimensi pemahaman secara tersirat tentang fenomena kontekstual di lapangan. Sementara berlangsungnya pembelajaran di kelas, dilakukan observasi untuk melihat secara langsung proses pembelajaran ingat, sedangkan wawancara dilakukan agar guru juga turut memberikan perspektif, dan pengalaman yang dimiliki tentang implementasi strategi pembelajaran berbasis permainan juga diwawancarai.

a. Wawancara

Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur dan mengikuti pertanyaan terbuka yang telah disesuaikan dengan fokus penelitian. Dalam pendekatan ini, peneliti mampu mendapatkan informasi yang sangat rinci dan sesuai dengan keinginan narasumber yang sangat bersifat fleksibel. Wawancara dilakukan dengan guru bahasa Inggris yang merupakan informan utama untuk permainan yang bertujuan pembelajaran, termasuk perencanaan, implementasi, media dan jenis permainan yang digunakan, frekuensi implementasi, keterlibatan dan keaktifan siswa, dan hasil pembelajaran. Lewat wawancara ini, peneliti akan lebih memahami bagaimana permainan diintegrasikan di kelas, situasi sebenarnya, dan pendapat guru mengenainya. Subjek wawancara menemukan waktu selama 28 menit 32 detik, berlangsung secara tatap muka sembari merekam hasil wawancara informan, dilengkapi dengan catatan lapangan untuk memastikan keakuratan data.

b. Observasi

Hasil observasi dilakukan dengan tujuan untuk memperhatikan langsung bagaimana pembelajaran bahasa Inggris dilakukan melalui permainan. Peneliti bertindak sebagai seorang pengamat non-partisipan (pengamat pasif), yang berarti peneliti tidak terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, tetapi hanya mencatat fenomena yang terjadi selama proses pembelajaran. Pengamatan dilakukan setiap ada kegiatan pembelajaran bahasa Inggris di dalam kelas, dengan fokus pada jenis dan media permainan yang digunakan, permainan yang berhubungan dengan materi pelajaran, peran guru dalam memfasilitasi permainan, keterlibatan dan keaktifan siswa, serta interaksi antara guru dan siswa selama kegiatan permainan. Catatan pengamatan menggunakan lembar observasi terstruktur dan catatan lapangan untuk memastikan bahwa setiap aspek pembelajaran didokumentasikan secara sistematis dan obyektif.

4. Teknik Analisis Data

Peneliti mengumpulkan data dari hasil wawancara dan observasi yang kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis tematik sebagaimana diuraikan oleh peneliti (Braun & Clarke, 2006). Analisis tematik merupakan pilihan yang tepat karena metode penelitian ini yang berorientasi pada eksplorasi makna, pola, dan tema yang ditemukan dari pengalaman guru dan perilaku siswa dalam menerapkan permainan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SDN Kelayan Selatan 2. Proses analisis ini adalah



pendekatan induktif, dimulai dari data lapangan untuk menemukan pola tematik tanpa menggunakan kerangka teori yang kaku sejak awal. Penelitian ini dilakukan melalui enam tahap utama: (1) familiarisasi data, dengan membaca dan melihat kembali seluruh transkrip wawancara dan catatan observasi secara berulang untuk kembali memahami konteks dan isi data; (2) pengodean awal, dengan menandai potongan-potongan data yang relevan dengan fokus penelitian, salah satunya adalah strategi guru, respon siswa, dan kendala implementasi; (3) pencarian tema, dengan mengkategorikan tanda kode yang memiliki kesamaan makna ke dalam kategori tematik yang lebih luas, seperti "strategi pembelajaran berbasis permainan", "motivasi belajar siswa", dan "tantangan fasilitas terbatas"; (4) peninjauan tema, dengan melakukan satu per satu bukti data kontrol diseluruh untuk pastikan konsistensi dan keakuratan makna; (5) penamaan dan pendefinisian tema, merumuskan nama dan batasan konseptual setiap tema; dan (6) penyusunan laporan, dengan menguraikan setiap tema utama yang ditemukan disertai kutipan langsung dari wawancara dan observasi sebagai bukti pendukung. Dengan melakukan analisis tematik peneliti jadi memperoleh pemahaman yang sangat detail dan mendalam tentang bagaimana permainan diimplementasikan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar, faktor-faktor apa yang mendukung dan menghambat implementasinya, serta dampaknya terhadap motivasi dan aktivitas belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pelaksanaan penggunaan permainan dalam pembelajaran Bahasa Inggris

Penerapan permainan dalam pembelajaran yaitu pemanfaatan permainan, baik permainan digital maupun permainan nondigital, sebagai media atau metode pembelajaran yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendekatan ini menggabungkan unsur bermain dengan kegiatan pembelajaran agar siswa lebih terlibat, termotivasi, dan melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi saat memecahkan masalah atau menyelesaikan tugas yang relevan dengan materi pelajaran. Penerapan permainan dalam pembelajaran merupakan strategi yang mengintegrasikan unsur-unsur permainan seperti tantangan, aturan, dan umpan balik ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Melalui kegiatan bermain yang terstruktur, siswa tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan tetapi juga didorong untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, terutama ketika permainan dirancang untuk merangsang pemecahan masalah dan analisis. Pendekatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran karena memberikan pengalaman belajar yang aktif dan interaktif. (Anggraini et al., 2021).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, implementasi permainan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar menunjukkan bahwa guru secara konsisten menggunakan berbagai jenis permainan, baik digital maupun non-digital. Permainan yang digunakan meliputi Hangman, permainan kata, dan kontes kata dalam kegiatan apersepsi dan icebreaking, sedangkan permainan digital seperti *Kahoot*, *Quizizz*, *Bamboozle*, dan *Learning Room* digunakan pada kegiatan inti dan penutup. Integrasi penggunaan permainan digital menunjukkan bahwa guru telah memanfaatkan teknologi sebagai media



pembelajaran interaktif. Temuan ini sejalan dengan Lailia et al. (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi digital seperti *Quizizz* dan media interaktif lainnya merupakan bagian penting dari pembelajaran MI/SD di era Revolusi Industri 5.0, karena dapat meningkatkan keterlibatan dan pengalaman belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan permainan digital dalam penelitian ini mencerminkan praktik pembelajaran modern yang sejalan dengan perkembangan teknologi pendidikan (April Lailia et al., 2023). Lebih lanjut, penerapan permainan digital yang dikombinasikan dengan materi pembelajaran juga sejalan dengan pandangan Liat dan Hayak (2025) yang menekankan bahwa integrasi permainan digital dalam pembelajaran akan efektif jika dirancang berdasarkan prinsip konstruktivisme, di mana siswa membangun pemahaman melalui pengalaman belajar aktif dan interaksi berkelanjutan dengan konten. Dengan demikian, penggunaan permainan digital dalam penelitian ini mencerminkan praktik pembelajaran modern yang sejalan dengan perkembangan teknologi pendidikan (Liat & Hayak, 2025).

Media yang digunakan bervariasi, mulai dari papan tulis, catatan tempel, laptop, telepon genggam siswa, hingga proyektor LCD, yang dipilih karena mendukung kebutuhan permainan. Permainan diimplementasikan dalam pembelajaran Bahasa Inggris hampir setiap pertemuan, dengan durasi sekitar 15 menit di akhir pembelajaran. Guru mengintegrasikan permainan dengan materi yang sedang dipelajari untuk memastikan bahwa kegiatan bermain tetap relevan dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, guru memberikan umpan balik berupa pujian dan hadiah sederhana untuk meningkatkan antusiasme siswa. Integrasi permainan dengan materi dilakukan dengan memasukkan konten pembelajaran ke dalam permainan untuk memastikan bahwa kegiatan bermain tetap relevan dengan tujuan pembelajaran. Guru juga berperan aktif dalam memfasilitasi permainan, mulai dari menyiapkan media, membuat permainan sesuai materi, hingga memberikan umpan balik berupa pujian dan hadiah (stiker) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan temuan Andini, Ramdhani, Suriansyah, & Cinantya (2024), yang menekankan bahwa guru memainkan peran penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dengan menerapkan strategi yang bervariasi dan menyesuaikan kegiatan dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian, praktik guru dalam mempersiapkan dan memfasilitasi permainan di kelas mencerminkan strategi yang direkomendasikan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Andini et al., 2024). Pendekatan ini juga sejalan dengan temuan Soraya dan Dewi (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media permainan digital, seperti *Wordwall*, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena menyajikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran bahasa Inggris. (Soraya & Dewi, 2024).

Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan permainan dalam pembelajaran bahasa Inggris dilakukan secara terencana dan berkelanjutan. Penggunaan permainan yang konsisten, integrasi materi ke dalam kegiatan bermain, dan pemanfaatan media digital dan non-digital menggambarkan efektivitas pembelajaran berbasis permainan. Peran guru sebagai fasilitator juga terlihat jelas, terutama dalam menyiapkan media, menjelaskan aturan permainan, memberikan contoh, dan mengadaptasi format permainan dengan tujuan pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penjelasan Ben El Moudden (2021) yang



menekankan bahwa integrasi permainan dalam pembelajaran bahasa harus dirancang dan diarahkan secara sistematis oleh guru agar permainan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang dapat memperkuat proses pembelajaran. (BEN EL MOUDDEN, 2021).

2. Motivasi & Keterlibatan Siswa

Motivasi belajar adalah dorongan internal yang muncul dari dalam diri seseorang untuk terlibat dalam kegiatan belajar secara sadar, terarah, dan berkelanjutan. Motivasi inilah yang menjadi pendorong utama yang mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan upaya, ketekunan, dan kesiapan mereka untuk menerima dan mengerjakan materi pembelajaran. Ketika motivasi belajar tinggi, siswa akan menunjukkan minat yang lebih besar, antusiasme dalam menyelesaikan tugas, ketahanan dalam menghadapi kesulitan, dan keinginan untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik. Dengan demikian, motivasi belajar tidak hanya mendorong perilaku belajar tetapi juga memainkan peran penting dalam menentukan kualitas dan optimalitas hasil belajar (Yogi Fernando et al., 2024).

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa siswa sangat terlibat selama permainan. Mereka berinteraksi secara aktif, berpartisipasi dengan antusias dalam setiap kegiatan, dan sering memberikan saran mengenai jenis permainan dan materi yang ingin mereka gunakan. Permainan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan, sehingga siswa tampak lebih fokus, antusias, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Ummah at al. (2023), yang menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam memahami bahasa Inggris melalui kegiatan yang interaktif dan menyenangkan (Sumihatul Ummah et al., 2023). Temuan ini sejalan dengan temuan Jannah dan Masnawati (2024), yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi permainan seperti Wordwall dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dengan memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dalam konteks penelitian ini, permainan juga meningkatkan fokus dan antusiasme belajar siswa, meskipun belum sepenuhnya mendorong siswa untuk belajar di luar jam pelajaran (Miftakhul Jannah & Eli Masnawati, 2024). Temuan ini sejalan dengan penelitian Widya at al. (2025), yang menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis permainan interaktif, seperti Wordwall, secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa dengan memberikan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan tidak monoton. Lebih lanjut, permainan menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, membuat siswa lebih bersedia bereksperimen, meningkatkan kepercayaan diri, dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran (Nirvi Lestari et al., n.d.).

Dalam hal minat belajar, permainan telah terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Siswa menyatakan bahwa permainan membuat kegiatan belajar lebih menyenangkan, sehingga mereka dapat fokus dan berpartisipasi lebih antusias. Temuan ini sejalan dengan Adipat dkk. (2021), yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan siswa melalui interaksi yang lebih bermakna. Meskipun permainan tidak mendorong siswa untuk belajar di luar jam



pelajaran, permainan tetap dapat menciptakan suasana kelas yang lebih nyaman dan menarik (Adipat et al., 2021). Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang juga menunjukkan bahwa penggunaan media permainan digital dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Sebuah studi berjudul "Implementasi Media Pembelajaran Math Playground terhadap Motivasi Belajar Siswa" (2024) menjelaskan bahwa mengintegrasikan permainan edukatif ke dalam proses pembelajaran membuat siswa lebih antusias, aktif, dan menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi. Studi ini menegaskan bahwa kegiatan pembelajaran berbasis permainan menciptakan suasana yang menyenangkan, sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi lebih konsisten dan antusias. Hal ini menunjukkan bahwa dalam konteks pembelajaran matematika dan Bahasa Inggris, penggunaan permainan digital berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Rahmah et al., 2024).

Dalam hal kepercayaan diri, permainan memiliki dampak positif. Siswa menjadi lebih percaya diri dalam berbicara dan mencoba menjawab pertanyaan bahkan ketika tidak yakin dengan jawabannya. Namun, beberapa siswa masih menunjukkan rasa malu, terutama mereka yang pemalu. Permainan juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih nyaman dan tidak terlalu menegangkan, sehingga memudahkan siswa untuk terlibat dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitriani et al. (2024), yang menunjukkan bahwa penggunaan permainan, terutama permainan daring, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan meningkatkan partisipasi, antusiasme, dan ketekunan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa permainan merupakan media pembelajaran alternatif yang efektif karena dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan merangsang keterlibatan siswa secara aktif. Hal ini memperkuat temuan penelitian ini bahwa permainan, baik digital maupun non-digital, berperan signifikan dalam meningkatkan minat dan fokus siswa selama pembelajaran Bahasa Inggris (Fitriani et al., 2024).

Temuan ini memperkuat pandangan bahwa permainan dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, terutama melalui unsur kompetisi, kolaborasi, dan kesenangan. Keterlibatan aktif siswa merupakan indikator kunci keberhasilan pembelajaran berbasis permainan. Meskipun rasa percaya diri belum meningkat secara merata di antara semua siswa, penggunaan permainan tetap dapat menciptakan lingkungan belajar yang suportif dan mendorong partisipasi siswa yang lebih besar. Hal ini sejalan dengan konsep pembelajaran aktif, yang menekankan keterlibatan, interaksi, dan kesenangan dalam pembelajaran.

3. Hasil Belajar Bahasa Inggris

Hasil pembelajaran mencerminkan tingkat keberhasilan yang dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil ini diperoleh melalui kegiatan asesmen atau pengukuran untuk mengetahui sejauh mana siswa telah memahami, menguasai, dan menerapkan materi yang dipelajari. Hasil pembelajaran tidak hanya menunjukkan kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas, tetapi juga mencerminkan perubahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang terjadi sebagai hasil



dari pengalaman belajar. Hasil ini biasanya disajikan dalam bentuk nilai, simbol, atau kategori spesifik yang berfungsi sebagai indikator pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan (Masitoh et al., 2022).

Berdasarkan wawancara, penerapan permainan memberikan dampak positif terhadap sebagian besar aspek hasil belajar siswa. Dalam hal penguasaan kosakata, hasil wawancara menunjukkan bahwa penerapan permainan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kosakata siswa. Siswa mampu menguasai kosakata lebih banyak karena permainan yang digunakan guru menyertakan materi pembelajaran yang sedang dipelajari di kelas. Namun, kecepatan siswa dalam mengingat kata-kata baru tidak meningkat secara signifikan; permainan memberikan efek yang lebih besar terhadap peningkatan ukuran kosakata dibandingkan dengan memori jangka pendek. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Hariadi et al. (2023), yang menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif efektif dalam membantu siswa memperluas kosakata bahasa Inggris mereka, terutama pada kategori kata benda. Dengan demikian, penggunaan permainan terbukti memperkuat aspek kognitif siswa dalam penguasaan kosakata, meskipun belum sepenuhnya memaksimalkan kemampuan mengingat kata-kata baru (Hariadi et al., 2023). Lebih lanjut, temuan ini juga sejalan dengan penelitian Tauhid & Nurhafitri (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media permainan digital seperti *Wordwall* secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata siswa sekolah dasar, karena media berbasis permainan menyediakan latihan berulang yang menarik dan mudah dipahami. Lebih lanjut, nilai siswa juga meningkat, terutama pada tugas tertulis, dan terdapat peningkatan yang signifikan dalam motivasi, partisipasi, dan antusiasme belajar. Dengan demikian, permainan telah terbukti berkontribusi terhadap prestasi siswa dan memperkuat efektivitas strategi pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar (Tauhid & Nurhafitri, 2024). Hasil ini juga didukung oleh penelitian Suriansyah et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media permainan berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa, terutama dalam hal pemahaman materi dan prestasi akademik. Melalui penggunaan permainan Aritmatika Poki.com, siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan baik dalam motivasi maupun penguasaan konsep. Dengan demikian, temuan penelitian ini konsisten dengan literatur yang menyatakan bahwa mengintegrasikan permainan ke dalam pembelajaran dapat mendukung peningkatan kemampuan akademik siswa (Suriansyah et al., 2024).

Dalam aspek keterampilan berbicara, permainan secara signifikan meningkatkan keterampilan *reading*, *listening*, dan *writing*, sementara keterampilan *speaking* masih relatif rendah. Siswa belum berbicara secara aktif, meskipun permainan menyediakan kesempatan untuk interaksi verbal. Faktor utama yang memengaruhi hal ini adalah rendahnya rasa percaya diri di antara beberapa siswa, terutama mereka yang malu atau ragu untuk mencoba menjawab ketika tidak yakin. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan belum mampu meningkatkan semua aspek keterampilan berbahasa secara merata. Kondisi ini sejalan dengan temuan Kaimara et al. (2021), yang menjelaskan bahwa penerapan pembelajaran berbasis permainan di kelas sering menghadapi berbagai kendala, termasuk perbedaan karakter siswa, kesiapan belajar, dan kesenjangan antara desain permainan dan keterampilan yang perlu dikembangkan. Oleh karena itu, desain permainan



yang lebih berfokus pada komunikasi lisan diperlukan untuk memberikan stimulus yang lebih kuat untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa (Kaimara et al., 2021).

Nilai akademik siswa juga meningkat, terutama dalam tugas tertulis, yang menunjukkan pemahaman materi yang lebih baik setelah pembelajaran menggunakan permainan. Lebih lanjut, peningkatan terlihat pada keaktifan, antusiasme, partisipasi, dan antusiasme siswa dalam belajar selama kegiatan berlangsung. Temuan ini sejalan dengan penelitian Irwansyah dan Izzati (2021), yang menunjukkan bahwa penggunaan permainan digital seperti *Quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar melalui mekanisme evaluasi yang lebih interaktif dan menyenangkan. Guru juga secara berkala merefleksikan hasil belajar dan permainan yang digunakan untuk memastikan bahwa kegiatan yang diterapkan tetap relevan dan mendukung pencapaian kompetensi siswa (Irwansyah et al., 2021).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan berkontribusi positif terhadap hasil belajar, terutama dalam aspek kognitif seperti kosakata serta keterampilan membaca dan menulis. Namun, tantangan dalam keterampilan berbicara menunjukkan perlunya permainan yang lebih berfokus pada komunikasi lisan, atau permainan berbicara. Peningkatan hasil belajar tidak hanya disebabkan oleh praktik materi melalui permainan, tetapi juga oleh peningkatan motivasi dan rasa senang siswa dalam belajar. Dengan demikian, permainan telah terbukti menjadi strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Permainan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SDN Kelayan Selatan 2 telah menjadi tugas yang telah dijalankan dan dinilai meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara signifikan. Penggunaan berbagai permainan digital dan non-digital yang terintegrasi dengan materi pelajaran telah menjadi salah satu ilustrasi yang efektif bagi lingkungan belajar yang lebih menyenangkan, partisipatif, dan interaktif, dan para siswa lebih fokus, antusias, dan percaya diri dalam berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, hal terjadi secara langsung masuk ke dalam strategi pembelajaran berbasis permainan yang pada akhirnya pada hasil belajar siswa tersitir dari penambahan hasil belajar siswa, terutama dalam penguasaan kosakata serta keterampilan membaca, menyimak, dan menulis sudah barang tentu bisa terjadi.

Meskipun demikian, keterampilan *speaking* yang semakin baik tidak dialami oleh seluruh siswa, karena beberapa di antara mereka terus mengalami rasa malu dan kurang percaya diri. Meskipun begitu, secara keseluruhan, pembelajaran berbasis permainan terbukti sebagai salah satu solusi lain yang efektif untuk memotivasi dan memperbaiki hasil belajar bahasa Inggris di sekolah dasar yang terutama di sekolah negeri yang fasilitasnya terbatas.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Asawasowan, A., & Adipat, B. (2021). Engaging students in the learning process with game-based learning: The fundamental concepts. *International Journal of Technology in Education*, 4(3), 542-552.
- Andini, M., Ramdhani, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Peran guru dalam menciptakan proses belajar yang menyenangkan. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2298–2305. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.637>
- Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). *Penerapan media pembelajaran game matematika berbasis HOTS dengan metode Digital Game Based Learning (DGBL) di sekolah dasar*. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(11), 1885–1896. <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i11.356>
- April Lailia, S., Fatimah, S., Seftiana, A. F. ., Ayu, S., & Rista, V. N. (2023). Mengintegrasikan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Di Mi/Sd Pada Era Revolusi Industri 5.0. *SIGNIFICANT : Journal Of Research And Multidisciplinary*, 2(01), 10–19. <https://doi.org/10.62668/significant.v2i01.644>
- BEN EL MOUDDEN, M. (2021). The Integration of Games in Teaching English as a Foreign Language in the Classroom: Moulay Ismail University as a Case Study . *International Journal of Language and Literary Studies*, 3(1), 208–229. <https://doi.org/10.36892/ijlls.v3i1.425>
- Fitriani, D., Suriansyah, A., Harsono, A. M. B., Sari, D. D., & Mubarok, M. (2024). Studi kasus: Pemanfaatan Game Online untuk Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik di SDN Alalak Selatan 2. *Journal Educational Research and Development*, 1(2), 172–178. <https://doi.org/10.62379/jerd.v1i2.126>
- Hafizah, A., Suriansyah, A., Harsono, A. M. B., Putra, E. C. S., & Mubarok. (2024). Media game Poki.Com Arithmetika dalam peningkatan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar. *Journal Educational Research and Development*, 1(2), 210–216. <https://doi.org/10.62379/jerd.v1i2.131>
- Hariadi, F., Jumalia, J., & Talakua, A. C. (2023). Pengenalan Game Edukasi untuk Meningkatkan Perbendaharaan Kosa Kata Benda dalam Bahasa Inggris. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 78-84. <https://doi.org/10.37478/mahajana.v4i2.2685>
- Ilhami, M. W., Nurfajriani, W. V., Mahendra, A., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Application of the Case Study Method in Qualitative Research. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(9), 462-469. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11180129>
- Irwansyah, R., & Izzati, M. (2021). Implementing Quizizz as Game Based Learning and Assessment in the English Classroom. *Tefla Journal (Teaching English As Foreign*



- Language and Applied Linguistics Journal*), 3(1), 13–18.
<https://doi.org/10.35747/tefla.v3i1.1055>
- Kaimara, P., Fokides, E., Oikonomou, A., & Deliyannis, I. (2021). Potential barriers to the implementation of digital game-based learning in the classroom: Pre-service teachers' views. *Technology, Knowledge and Learning*, 26(4), 825-844.
- Kara, Y. M. D. K., Ningsih, N., Separ, F. M., Ambat, F., Yoma, K., Endung, Y. P., & Djou, A. M. G. (2024). PENDAMPINGAN PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MELALUI METODE GAMES. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 35-42. <https://doi.org/10.37478/mahajana.v5i1.4083>
- Liat, E., & Hayak, M. (2025). The integration of digital games into teaching and learning—A unique constructivist framework. *British Journal of Educational Technology*, 56(5), 2202-2222. <https://doi.org/10.1111/bjet.13555>
- Masithoh, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Menggunakan Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 4(1), 21 - 27. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v4i1.80>
- Miftakhul Jannah, & Eli Masnawati. (2024). Penerapan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *JURNAL PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL (JUPENDIS)*, 2(4), 173–183.
<https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i4.2241>
- Nurhafitri, I., Sya, M. F. ., & Effane, A. . (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas V SDN Gadog 06. *Karimah Tauhid*, 3(6), 6403–6409.
<https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i6.13524>
- Pramesti, R., Al Fathan, K. M., Purwanti, E., & Maisaroh , I. (2025). IMPLEMENTASI MEDIA WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS III SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 48–58.
<https://doi.org/10.36709/jipsd.v7i1.79>
- Pratiwi, A., Hikmah, F., Adiansha, A. A., & Suciwati, S. (2021). Analisis penerapan metode games education dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 1(1), 36–43.
<https://doi.org/10.53299/jagomipa.v1i1.27>
- Rahmah, A., Suriansyah, A., Harsono, A. M. B., Prastitasari, H., & Putra, E. C. S. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Math Playground Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* | E-ISSN: 3026-6629, 2(2), 698-703.



- Robert K. Yin. (1989). Case Study Research Design and Methods. Washington: COSMOS Corporation
- Soraya, B., & Dewi, R. S. (2024). Upaya Peningkatan Motivasi Peserta Didik Kelas X - 3 pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris dengan Menggunakan Media Game Wordwall. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(4), 12. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i4.89>
- Ummah MS, S. S., Subroto, D. E., Hamzah, M. Z., & Fentari, R. (2023). Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar. *Attractive : Innovative Education Journal*, 5(3), 91–103. <https://doi.org/10.51278/aj.v5i3.845>
- Widya, N. S., Lestari, A. N., Fajri, A., Murni, A., Alviannor, M., & Suriansyah, A. (2025). EFEKTIVITAS MEDIA INTERAKTIF WORDWALL TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI RASIO DI KELAS VI SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 213-222. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.35600>
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>