

Analisis Isi Modul Ajar Bahasa Inggris Kelas II SD Berbasis

Wordwall pada Materi Kosa Kata Tema *Family*

Mega Febriani Sya¹, Rizka Ananda Rahmadietha², Intan Rainy Mardiana Azhari³,

Nuraini Cantik Rizki Pramono⁴

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Agama Islam dan Ilmu Pendidikan

Universitas Djuanda Bogor

[1megafebrianisya@unida.ac.id](mailto:megafebrianisya@unida.ac.id)

[2anandarizka456@gmail.com](mailto:anandarizka456@gmail.com)

[3intanrainymaazhari@gmail.com](mailto:intanrainymaazhari@gmail.com)

[4nurainicantikrizkipramono@gmail.com](mailto:nurainicantikrizkipramono@gmail.com)

ABSTRAK

Penguasaan kosa kata merupakan bagian fondasi penting dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar. Namun, proses pembelajaran kosa kata masih sering dilakukan secara pasif dan monoton, tanpa melibatkan media yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangan anak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis isi modul ajar Bahasa Inggris kelas II SD yang disusun oleh mahasiswa PGSD, dengan fokus pada integrasi media pembelajaran interaktif berbasis AI, yaitu Wordwall, dalam mendukung penguasaan kosa kata bertema "*family*". Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan analisis isi sebagai metodenya. Data diperoleh melalui pembacaan mendalam terhadap dokumen modul, kemudian dianalisis berdasarkan empat komponen utama pembelajaran, yaitu tujuan, kegiatan inti, media yang digunakan, dan bentuk evaluasi. Analisis juga menyoroti bagaimana Wordwall diterapkan dalam kegiatan inti pembelajaran serta potensi kontribusinya terhadap keterlibatan siswa dan pemahaman kosakata. Hasil analisis menunjukkan bahwa modul dirancang secara sistematis dan kontekstual. Tujuan pembelajaran mencakup aspek kognitif dari tingkat dasar hingga analisis. Kegiatan inti melibatkan aktivitas variatif seperti pengenalan kosakata, latihan interaktif melalui Quizizz, dan permainan Wordwall. Wordwall digunakan dalam bentuk game matching yang mengaitkan kata dengan gambar anggota keluarga, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Media ini tidak hanya berperan sebagai alat bantu visual, tetapi juga mencerminkan penggunaan teknologi pembelajaran berbasis AI yang responsif dan adaptif. Evaluasi dalam modul dilakukan secara menyeluruh, termasuk asesmen individu, refleksi, dan rubrik penilaian yang jelas. Modul ini menunjukkan bahwa pendekatan sederhana, jika dirancang secara tepat, mampu menciptakan pembelajaran kosa kata yang efektif. Namun, penelitian ini memiliki batasan karena hanya menganalisis satu dokumen modul tanpa uji implementasi langsung di lapangan. Oleh karena itu, hasil

penelitian ini belum dapat diterapkan secara umum. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas modul di kelas nyata serta membandingkan penggunaan Wordwall dengan media digital lainnya. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan pentingnya kesiapan calon guru dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi yang kontekstual dan berorientasi pada kebutuhan siswa abad ke-21.

Kata Kunci: Bahasa Inggris, Modul Ajar, Wordwall

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah langkah yang dilakukan secara sadar dan terencana dengan tujuan menciptakan lingkungan serta proses belajar yang mendorong peserta didik untuk aktif dalam mengembangkan potensi dirinya. Fokus utama dari pendidikan ini adalah membentuk peserta didik yang memiliki keimanan dan keagamaan, mampu mengendalikan diri sendiri, memiliki sikap dan kepribadian yang baik, cerdas, berakhlak mulia, serta memiliki keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya sendiri maupun oleh masyarakat (Rahman et al., 2022).

Pendidikan juga bertujuan Untuk memperluas wawasan dan pengetahuan melalui pendidikan di lembaga formal maupun nonformal, dalam rangka membentuk individu yang berkualitas (Aziizu, 2015). Dengan demikian, pendidikan menjadi sarana utama dalam mencetak individu yang menjunjung tinggi nilai-nilai keimanan dan ketakwaan, berakhlak luhur, berilmu, memiliki keterampilan, berpikir kreatif, mampu berdiri sendiri, Serta bertindak sebagai warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Dalam konteks ini, peran guru terampil profesional sangat penting untuk mendukung hasil akademik maksimum (Artayasa et al., 2024).

Lebih lanjut, pendidikan merupakan langkah strategis bagi suatu negara guna menunjang peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia. Oleh karena itu, peningkatan kualitas dan pemerataan pendidikan menjadi sangat krusial, karena melalui pendidikan seseorang dapat berkembang menjadi individu yang kompeten dan berfokus pada mutu (Sanga & Wangdra, 2023).

Dalam hal ini, guru memiliki peran penting dalam mencapai tujuan tersebut. Keahlian guru dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sangat dibutuhkan agar proses belajar mengajar dapat berjalan secara maksimal (Azzahra & Febriani Sya, 2023).

Selain itu, guru di masa kini diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan zaman yang kini kita hadapi, yang menekankan pada penguasaan teknologi, literasi digital, berpikir kritis, kolaborasi, serta kemampuan berkomunikasi secara efektif. Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Wordwall menjadi strategi penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, relevan, dan sesuai dengan kehidupan siswa di tengah perkembangan teknologi digital (Rahayu et al., 2022).

Secara khusus, pendidikan di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membangun pengetahuan anak-anak dan latar belakang kepribadian sejak usia dini. Salah satu mata pelajaran yang memiliki kontribusi besar dalam membentuk kemampuan komunikasi dasar dan memperkenalkan siswa pada keragaman budaya global adalah Bahasa Inggris. Bahasa Inggris dianggap sebagai bahasa universal karena digunakan oleh banyak negara di dunia. Pada negara-negara tertentu, terutama eks koloni Inggris, Bahasa Inggris digunakan sebagai bahasa kedua yang diajarkan setelah bahasa resmi negara tersebut (Karunia, 2016).

Di tingkat sekolah dasar, Bahasa Inggris berfungsi untuk membekali siswa dengan dasar-dasar komunikasi lisan dan tulisan. Selain itu, mata pelajaran ini juga memperkenalkan siswa pada budaya dan informasi dari berbagai negara. Dengan materi yang cukup luas, bahasa Inggris membantu siswa untuk menggunakan bahasa tersebut dalam berbagai situasi komunikasi sehari-hari dan mengakses sumber pengetahuan dari seluruh dunia (Sya & Helmanto, 2020).

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Bahasa Inggris di SD masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu kendala yang kerap ditemui adalah pembelajaran kosa kata yang cenderung pasif. Permasalahan ini utamanya disebabkan oleh rendahnya efektivitas metode pengajaran yang diterapkan,

kurangnya penyesuaian dengan karakteristik anak, minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik, serta terbatasnya kesempatan siswa untuk berlatih menulis dan melafalkan kosa kata. Akibatnya, banyak siswa merasa kesulitan memahami pelajaran, terutama dalam penguasaan kosa kata, yang kemudian berdampak pada rendahnya kemampuan berbahasa secara menyeluruh (Febriani & Sya, 2022).

Lebih jauh, siswa cenderung memandang pelajaran Bahasa Inggris sebagai pembelajaran yang membosankan. Hal ini karena proses pembelajaran sering kali hanya berfokus pada aspek gramatikal dan latihan tertulis. Untuk itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang variatif dan menyenangkan agar dapat meningkatkan motivasi serta capaian pembelajaran peserta didik.

Pemilihan model pembelajaran menjadi salah satu aspek krusial dalam merancang proses pembelajaran yang efektif. Model pembelajaran berfungsi sebagai acuan atau struktur yang digunakan dalam pengembangan kurikulum, penyusunan materi ajar, serta dalam mengarahkan jalannya kegiatan belajar di kelas (Khoerunnisa & Aqwal, 2020).

Model pembelajaran berperan sebagai pedoman bagi guru dalam merancang serta mengimplementasikan kegiatan belajar yang selaras dengan tujuan pembelajaran (Suprapti, 2019). Pemilihan model yang sesuai memiliki dampak signifikan terhadap keberhasilan pencapaian hasil belajar. Untuk itu, guru perlu menerapkan model yang relevan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa (Nurhayati & , Langlang Handayani, 2020).

Sebelum melaksanakan pembelajaran, guru terlebih dahulu menyusun modul ajar sebagai panduan kegiatan belajar mengajar. Modul ajar merupakan alat bantu pembelajaran berbasis kurikulum yang dirancang untuk mencapai capaian pembelajaran yang ditentukan (Pudma et al., 2024). Modul ini disusun berdasarkan fase perkembangan peserta didik dan mengacu pada tujuan pembelajaran jangka Panjang (Siregar & Andini, 2024). Dengan demikian, modul ajar tidak hanya sebagai

dokumen administratif, tetapi juga berfungsi sebagai acuan dalam merancang pembelajaran yang bermakna.

Seiring berkembangnya teknologi, dunia pendidikan mulai mengadopsi pendekatan pembelajaran berbasis digital dan kecerdasan buatan (AI) Agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah menyesuaikan dengan kebutuhan siswa (Putri Supriadi et al., 2022). Berbagai platform pembelajaran interaktif bermunculan sebagai alat bantu guru dalam mengajar materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Salah satu media digital yang populer dan mudah digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris adalah Wordwall.

Wordwall adalah sebuah platform daring yang dirancang khusus untuk pendidikan yang menyediakan berbagai fitur interaktif yang membantu meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar. Wordwall digunakan sebagai sarana untuk melibatkan siswa dalam berbagai aktivitas seperti kuis, diskusi, dan survei. Diharapkan aplikasi edukatif ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif serta memberi mereka ruang yang luas dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya (Novita Sari et al., 2024).

Namun, meskipun Wordwall sudah tersedia luas dan mudah diakses, penerapan media tersebut dalam modul ajar Bahasa Inggris di sekolah dasar masih terbatas. Padahal, media ini memiliki potensi besar untuk membantu siswa menguasai kosa kata dengan cara yang lebih aktif dan menyenangkan.

Dengan demikian, diperlukan suatu analisis terhadap modul ajar Bahasa Inggris khususnya pada materi kosa kata yang menggunakan media Wordwall. Penelitian ini penting karena dapat menunjukkan atau memperlihatkan sejauh mana media digital tersebut telah diintegrasikan dalam modul ajar, serta bagaimana potensi kontribusinya dalam mendukung pembelajaran kosa kata yang lebih bermakna dan mendorong keterlibatan siswa secara langsung.

Dengan demikian, artikel ini bertujuan untuk mengkaji modul ajar Bahasa Inggris dalam materi kosa kata yang memanfaatkan media Wordwall. Fokus

pembahasan meliputi karakteristik modul ajar, integrasi media Wordwall dalam isi pembelajaran, serta potensi kontribusinya dalam mendukung penguasaan kosa kata siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Artikel ini ditulis dengan pendekatan deskriptif kualitatif dan menggunakan metode analisis isi. Metode ini bertujuan untuk menganalisis serta menggambarkan isi dari modul ajar Bahasa Inggris yang telah dibuat khusus untuk siswa kelas II sekolah dasar, khususnya pada materi kosa kata bertema "*family*". Modul ini dirancang untuk membantu siswa mengenal dan menggunakan kosakata seperti *father*, *mother*, *sister*, *brother*, dan anggota keluarga lainnya secara lisan maupun tulisan.

Media interaktif berbasis teknologi, seperti Wordwall, digunakan dalam modul sebagai sarana pendukung pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam suasana belajar yang menyenangkan. Menurut (Sumarno, 2020), analisis isi merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan dan menggambarkan isi komunikasi—termasuk teks dalam modul ajar—secara mendalam, kontekstual, dan sistematis, terutama dalam kajian bahasa dan sastra.

Penelitian ini menggunakan data yang bersumber dari satu dokumen modul ajar Bahasa Inggris bertema *family* yang disusun oleh Rizka Ananda, mahasiswi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) semester 2.

Pengumpulan data dalam studi ini dilakukan melalui pembacaan dan penelaahan langsung terhadap dokumen modul ajar. Analisis dilakukan dengan fokus pada beberapa komponen utama pembelajaran, yaitu: (1) tujuan pembelajaran, (2) kegiatan inti, (3) media yang digunakan, dan (4) bentuk evaluasi. Setiap komponen tersebut dianalisis untuk melihat sejauh mana isi modul mendukung pembelajaran Bahasa Inggris yang aktif, bermakna, dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar, khususnya dalam penguasaan kosa kata melalui media Wordwall.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Berdasarkan hasil analisis terhadap modul ajar Bahasa Inggris berjudul “It’s My Family” karya Rizka Ananda, mahasiswa PGSD semester II, ditemukan bahwa modul ini dirancang secara sistematis, menyenangkan, dan relevan dengan karakteristik siswa kelas II sekolah dasar. Modul mengangkat materi kosa kata dengan tema keluarga dan mengintegrasikan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya Wordwall. Analisis dilakukan terhadap empat komponen utama dalam modul, yaitu tujuan pembelajaran, kegiatan inti, media yang digunakan, dan bentuk evaluasi.

Pada aspek tujuan pembelajaran, modul ini menunjukkan kekuatan dalam perumusannya. Tujuan-tujuan dirancang secara bertahap mulai dari kemampuan mengingat hingga menganalisis, sesuai dengan taksonomi Bloom (C1–C4). Peserta didik ditargetkan tidak hanya dapat menyebutkan kosakata seperti *father*, *mother*, dan *brother*, tetapi juga memahami penggunaannya dalam kalimat, menerapkan kata ganti *he/she/his/her*, hingga mampu menganalisis perbedaan konteks penggunaannya. Modul ini tidak hanya membantu siswa menghafal kosakata, tetapi juga mengajak mereka memahami dan mengaplikasikan kata-kata tersebut dalam situasi nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Kegiatan inti dalam modul dirancang variatif dan menarik. Pembelajaran diawali dengan pengenalan kosakata melalui slide presentasi, dilanjutkan dengan latihan interaktif menggunakan Quizizz, menggambar pohon keluarga sambil menuliskan nama-nama anggota keluarga, hingga bermain game edukatif menggunakan Wordwall. Dalam kegiatan ini, Wordwall digunakan dalam bentuk permainan “*Matching Game*”, di mana siswa diminta mencocokkan kosakata Bahasa Inggris dengan gambar anggota keluarga yang sesuai. Contohnya, siswa menarik kata “*mother*” ke gambar ibu, atau mencocokkan “*uncle*” dengan gambar paman. Game ini dimainkan secara langsung di kelas melalui proyektor atau perangkat individu jika

tersedia. Permainan ini tidak hanya melatih daya ingat dan pemahaman, namun juga membangun lingkungan belajar yang mendorong persaingan sehat, keterlibatan aktif, dan rasa senang dalam belajar.

Daya tarik utama dari modul ini terletak pada pemanfaatan Wordwall sebagai media berbasis teknologi kecerdasan buatan (AI). Wordwall adalah platform pembelajaran yang interaktif, memungkinkan guru membuat berbagai jenis permainan pendidikan yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran yang diajarkan. Platform ini memberikan pengalaman belajar digital yang adaptif, di mana siswa mendapatkan umpan balik langsung, dapat mengulang permainan untuk memperkuat ingatan, dan belajar dalam suasana kompetitif yang sehat. Penggunaan Wordwall dalam modul ini tidak hanya melengkapi pembelajaran, tetapi juga memperlihatkan kemampuan perancang modul dalam mengintegrasikan teknologi modern dalam pembelajaran kosa kata yang biasanya dianggap monoton.

Penggunaan Wordwall juga mencerminkan kesiapan calon guru dalam menghadirkan pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan era digital. Ini menjadi aspek penting dalam pengembangan kompetensi guru abad ke-21, yang tidak hanya berfokus pada kemampuan untuk menyampaikan materi, namun juga memberikan pengalaman belajar yang interaktif, kreatif, dan sesuai dengan konteks bagi siswa.

Pada aspek media lainnya, modul juga menyertakan video lagu anak-anak (*Finger Family*), *slide PowerPoint* dan LKPD. Namun, Wordwall menjadi media paling unggul karena mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran yang nyata. Siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga aktif memproses, bereaksi, dan menguatkan pemahaman melalui permainan.

Dari sisi evaluasi pembelajaran, modul menyajikan penilaian yang bervariasi dan sesuai dengan indikator capaian pembelajaran. Terdapat soal pilihan ganda, penilaian terhadap keaktifan dan pengucapan, LKPD individu dan kelompok, serta rubrik penilaian dengan skala 1–4. Modul juga menyediakan refleksi siswa dan guru,

yang menunjukkan bahwa proses evaluasi tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga mengajak siswa mengevaluasi proses belajar mereka.

Secara keseluruhan, hasil analisis menunjukkan bahwa modul ajar ini memiliki kualitas sangat baik dan inovatif. Tidak hanya menyajikan materi dengan struktur yang utuh dan menyenangkan, modul ini juga mengintegrasikan media berbasis AI seperti Wordwall secara tepat guna dan bermakna. Keberadaan game Wordwall yang benar-benar digunakan dalam kegiatan pembelajaran, bukan hanya dicantumkan, menjadi bukti bahwa media digital dapat memperkuat proses pembelajaran kosa kata jika dirancang secara kontekstual. Oleh karena itu, modul ini sangat layak dijadikan contoh dalam pengembangan perangkat ajar yang menggabungkan kreativitas, teknologi, dan kebutuhan peserta didik sekolah dasar.

2. Pembahasan

Hasil analisis modul ajar Bahasa Inggris karya Rizka Ananda menunjukkan bahwa sebuah perangkat pembelajaran sederhana sekalipun dapat menjadi sangat berdampak bila dirancang dengan memperhatikan kebutuhan siswa, konteks materi, dan penggunaan media yang tepat. Modul ini membuktikan bahwa pembelajaran kosa kata tidak harus bersifat monoton dan pasif. Sebaliknya, melalui kegiatan aktif, visual, dan berbasis permainan, siswa dapat lebih tertarik, memahami dengan lebih cepat, serta terlibat secara emosional dalam proses belajar.

Salah satu poin paling signifikan adalah pemanfaatan media Wordwall. Penggunaan Wordwall dalam kegiatan inti tidak hanya menambahkan unsur interaktif, tetapi benar-benar menjadi bagian dari proses belajar yang penting. Wordwall membantu siswa mengubah kata-kata yang hanya mereka dengar atau baca menjadi sesuatu yang bisa mereka lihat, cocokkan, dan mainkan sendiri. Dengan mencocokkan kata dan gambar melalui game, siswa dapat memproses informasi melalui cara yang menyenangkan dan efektif.

Yang membuatnya lebih penting lagi adalah bahwa media tersebut berbasis teknologi AI yang saat ini semakin dibutuhkan dalam dunia pendidikan. Artinya,

modul ini tidak hanya menjawab kebutuhan belajar siswa kelas 2 SD hari ini, tetapi juga menunjukkan kesiapan guru dalam menjawab tantangan masa depan. Penggunaan Wordwall dalam modul ini mengisyaratkan pergeseran dari pembelajaran tradisional menuju pembelajaran yang lebih menyesuaikan dengan kebutuhan siswa (personal), menggunakan teknologi digital yang menarik, dan memberikan umpan balik secara langsung saat mereka belajar (responsif).

Evaluasi yang menyeluruh dan keterpaduan antara tujuan, kegiatan, media, dan asesmen memperlihatkan bahwa modul ini dirancang dengan perencanaan yang matang. Ini menjadi cerminan bahwa calon guru pun mampu menghasilkan karya yang berkualitas bila diberi ruang dan bimbingan yang tepat. Modul ini bukan hanya layak digunakan, tetapi juga dapat dijadikan inspirasi dan model bagi pengembangan pembelajaran Bahasa Inggris kosa kata di tingkat dasar.

Analisis terhadap modul ini menunjukkan bahwa kekuatan pembelajaran tidak selalu berasal dari teknologi yang rumit, melainkan dari strategi sederhana yang dirancang secara tepat dan sesuai kebutuhan siswa.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian (Nurhafitri et al., 2024) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media Wordwall secara signifikan meningkatkan kemampuan siswa sekolah dasar dalam menguasai kosakata Bahasa Inggris. Pada penelitian tersebut, siswa yang belajar menggunakan Wordwall menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih optimal dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Hal ini menegaskan bahwa media Wordwall tidak hanya efektif dari segi teknis dan visual, tetapi juga memiliki dampak nyata terhadap pemahaman siswa terhadap materi kosa kata.

KESIMPULAN

Kesimpulan utama dari penelitian ini adalah bahwa modul ajar Bahasa Inggris bertema "*It's My Family*" yang disusun oleh mahasiswa PGSD Rizka Ananda memiliki struktur pembelajaran yang lengkap, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa

sekolah dasar. Modul ini tidak hanya menyusun tujuan, kegiatan, media, dan evaluasi secara terintegrasi, tetapi juga berhasil mengintegrasikan teknologi pembelajaran berbasis kecerdasan buatan (AI), yakni Wordwall, ke dalam proses pembelajaran kosa kata secara nyata dan fungsional.

Masalah penting yang ditunjukkan dalam penelitian ini adalah bagaimana pembelajaran kosa kata yang selama ini cenderung pasif dan membosankan dapat diubah menjadi aktif, menyenangkan, dan bermakna dengan pendekatan sederhana namun tepat guna. Modul ini menunjukkan bahwa media digital tidak harus mahal atau kompleks untuk berdampak besar, asal digunakan secara kontekstual dan relevan dengan isi pembelajaran.

Kontribusi utama dari penelitian ini terletak pada penegasan bahwa calon guru, sejak jenjang pendidikan awal, sudah dapat mengembangkan perangkat ajar yang berbasis teknologi dan berorientasi pada kebutuhan siswa abad ke-21. Selain itu, riset ini bisa digunakan sebagai referensi pengembangan model pembelajaran Bahasa Inggris lainnya dengan pendekatan yang serupa.

Namun, penelitian ini memiliki batasan karena analisis dilakukan hanya terhadap satu modul ajar dan bersifat dokumen, tanpa melibatkan data lapangan seperti uji efektivitas atau tanggapan siswa secara langsung. Oleh karena itu, hasil ini belum dapat diterapkan atau mewakili kondisi secara umum.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan uji implementasi modul di kelas nyata, guna melihat secara langsung dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, akan lebih baik jika dibandingkan efektivitas Wordwall dengan media pembelajaran digital lainnya agar dapat diketahui kekuatan dan kelemahan relatif masing-masing. Pengembangan modul berbasis AI dalam mata pelajaran lain juga dapat menjadi arah penelitian berikutnya.

REFERENSI

Artayasa, I. P., Rosyidi, M. A., Awang Kechik, M. M., & Yustiqvar, M.

(2024). *the Impact of Biopreneurship Project-Based Science Learning*

- on Students' Entrepreneurial Creativity. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 13(3), 436–446. <https://doi.org/10.15294/fj8bwr22>
- Aziizu, B. Y. A. (2015). Tujuan Besar Pendidikan Adalah Tindakan. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 295–300. <https://doi.org/10.24198/jppm.v2i2.13540>
- Azzahra, S., & Febriani Sya, M. (2023). Strategi Pembelajaran Inovatif dan Kreatif di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 2(1), 329–338. <https://ojs.unida.ac.id/karimahtauhid/article/download/7943/3605>
- Febriani, R., & Sya, M. F. (2022). Kesulitan Siswa Sekolah Dasar Dalam Pengucapan Bahasa Inggris. *Karimah Tauhid*, 1(4), 461–467.
- Karunia. (2016). *PENTINGNYA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SEKOLAH*. 4(June), 2016.
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Novita Sari, A., Nurul Atikah Nasution, W., & Kurniati, S. (2024). Mengoptimalkan Pembelajaran Interaktif Dengan Media Wordwall Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 9(1).
- Nurhafitri, I., Sya, M. F., & Effane, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas V SDN Gadog 06. 3, 6403–6409.
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.

<https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>

Pudma, W., Mandalika, F., Priyanti, B. A., Puspitasari, L. M., Purwani, M. A., Sundari, N. D., Melani, M., & Susanti, I. (2024). Analisis Rancangan Modul Ajar Kurikulum Merdeka Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar. *Equilibrium : Jurnal Pendidikan*, 9(1), 69–79.

<http://journal.unismuh.ac.id/index.php/equilibrium>

Putri Supriadi, S. R. R., Haedi, S. U., & Chusni, M. M. (2022). Inovasi pembelajaran berbasis teknologi Artificial Intelligence dalam Pendidikan di era industry 4.0 dan society 5.0. *Jurnal Penelitian Sains Dan Pendidikan (JPSP)*, 2(2), 192–198.

<https://doi.org/10.23971/jpsp.v2i2.4036>

Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>

Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.

Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023). Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)*, 5(September), 84–90.

<https://doi.org/10.33884/psnistek.v5i.8067>

Siregar, H., & Andini, N. (2024). Analisis Modul Ajar Bahasa Inggris Fase D Kurikulum Merdeka pada Aplikasi Platform Merdeka Mengajar (PMM). *Journal on Education*, 06(04), 19957–19965.

Sumarno. (2020). Content Analysis, Language Learning and Literature Research. *Jurnal Elsa*, 18(2), 55.

<https://jurnal.umko.ac.id/index.php/elsa/article/view/299/170>

Suprapti, S. (2019). Meningkatkan Prestasi Belajar Sosiologi Siswa dengan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT). *Journal of Classroom Action Research*, 1(1), 1–4.

<https://doi.org/10.29303/jcar.v1i1.232>

Sya, M. F., & Helmanto, F. (2020). Pemerataan Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Inggris Sekolah Dasar Indonesia. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 71.

<https://doi.org/10.30997/dt.v7i1.2348>