EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
Vol. 6, No. 4, September-November 2026
e-ISSN : 2797-0140 | p-ISSN : 2797-0590
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/edutech

WAYGROUND BERMATERI LINGKUNGAN: STUDI KASUS MOTIVASI DAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS MURID KELAS IV

Riska Amanda Sahidin[1], Pratama Yoga Wica[2]
Program Studi PGSD, Universitas Terbuka[1], Politeknik Negeri Tanah Laut, Kalimantan Selatan, Indonesia[2]
e-mail: amanda.al8080@gmail.com[1], pratamayoga@politala.ac.id[2]

Diterima: *4/11/2026*; Direvisi: *9/11/2026*; Diterbitkan: *20/11/2026*

ABSTRAK

Motivasi belajar dan penguasaan kosakata merupakan aspek yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar, terutama ketika murid masih menghadapi hambatan pengucapan dan keberanian berpartisipasi. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan *Wayground paper mode* berbasis lingkungan serta mengkaji motivasi belajar dan penguasaan kosakata murid kelas IV SDN Karyawangi. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus yang melibatkan 20 murid. Pembelajaran dilaksanakan melalui kuis berbasis kartu jawaban menggunakan kosakata *trash*, *recycle bin*, dan *organic waste*, kemudian dilanjutkan dengan diskusi kelompok dan praktik pemilahan sampah. Data diperoleh melalui observasi, kuis, penilaian pengucapan, angket, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa murid memperlihatkan antusiasme dan keberanian mengikuti kuis, meskipun keinginan belajar bahasa Inggris di luar kegiatan tersebut masih relatif rendah. Murid mampu mengenali makna kosakata, tetapi masih mengalami kesulitan pengucapan dan penerapan konsep pemilahan sampah. Temuan ini menunjukkan bahwa *Wayground paper mode* berpotensi menjadi alternatif pembelajaran yang menarik dan kontekstual, dengan tetap memerlukan penguatan latihan pengucapan, pemahaman makna, serta penerapan kosakata dalam kehidupan sehari-hari.
Kata Kunci: *Motivasi Belajar, Pembelajaran Berbasis Lingkungan, Penguasaan Kosakata, Sekolah Dasar, Wayground Paper Mode*

ABSTRACT

Learning motivation and vocabulary mastery remain important concerns in elementary school English instruction, particularly when students encounter difficulties with pronunciation and confidence in participating in classroom activities. This study aimed to describe the implementation of environmentally themed *Wayground paper mode* and examine students' learning motivation and vocabulary mastery in Grade IV at SDN Karyawangi. A qualitative approach with a case study design was employed, involving 20 students. The learning activities consisted of card-based quizzes featuring the vocabulary items *trash*, *recycle bin*, and *organic waste*, followed by group discussions and practical waste-sorting activities. Data were collected through observation, quizzes, pronunciation assessments, questionnaires, interviews, and documentation, then analyzed descriptively. The findings indicated that students demonstrated enthusiasm and confidence in participating in the quizzes, although their willingness to learn English beyond the activities remained relatively low. Students were able to recognize vocabulary meanings but continued to experience difficulties with pronunciation and the application of waste-sorting concepts. These findings suggest that *Wayground paper mode* offers potential as an engaging and contextualized learning alternative. However, further

Copyright (c) 2026 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
https://doi.org/10.51878/edutech.v6i4.16864

EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
Vol. 6, No. 4, September-November 2026
e-ISSN : 2797-0140 | p-ISSN : 2797-0590
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/edutech

reinforcement of pronunciation practice, vocabulary comprehension, and the application of vocabulary in everyday situations is necessary.
Keywords: *Learning Motivation, Environment-Based Learning, Vocabulary Mastery, Elementary School, Wayground Paper Mode*

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar tidak cukup diarahkan pada pengenalan kosakata, tetapi juga perlu membangun pengalaman belajar yang mendorong murid berani mencoba, berpartisipasi, dan menggunakan bahasa dalam konteks yang bermakna. Pada tahap perkembangan ini, ketertarikan terhadap aktivitas pembelajaran dapat menjadi pintu masuk bagi keterlibatan murid, meskipun ketertarikan tersebut tidak secara otomatis menjamin penguasaan materi. Indasari dan Amaliati (2023) membahas strategi peningkatan motivasi belajar bahasa Inggris pada murid sekolah dasar, sedangkan Hafizah dan Fithriani (2023) mengkaji minat serta motivasi pembelajar bahasa Inggris usia dini dalam konteks madrasah ibtidaiyah. Kedua kajian tersebut memberikan landasan untuk memahami motivasi sebagai aspek yang perlu diperhatikan dalam merancang pembelajaran bahasa Inggris, terutama ketika murid masih membutuhkan pengalaman belajar yang konkret dan menarik.

Motivasi belajar terbentuk melalui interaksi antara karakteristik murid, lingkungan pembelajaran, dan pengalaman yang mereka peroleh selama mengikuti kegiatan. Akram et al. (2023) mengkaji motivasi belajar bahasa Inggris melalui pendekatan *Classroom Action Research*, sementara Nurisa dan Susilowati (2023) menelaah faktor-faktor yang berkontribusi terhadap motivasi murid dalam pembelajaran bahasa Inggris. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, Usman dan Achmad (2024) juga mengangkat persoalan motivasi murid pada pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. Hanifatur Rizqi et al. (2025) turut membahas upaya peningkatan motivasi belajar bahasa Inggris di lingkungan sekolah dasar. Secara bersama-sama, penelitian tersebut memperlihatkan bahwa motivasi merupakan persoalan pedagogis yang membutuhkan strategi pembelajaran sesuai dengan karakteristik murid, bukan sekadar penggunaan aktivitas yang menyenangkan.

Penggunaan media interaktif menjadi salah satu pendekatan yang dapat memperkaya pengalaman belajar bahasa Inggris. Rizkullah et al. (2025) membahas penggunaan Quizizz dalam pembelajaran di sekolah dasar, sedangkan Tawaluyan et al. (2024) mengembangkan perhatian pada metode pembelajaran bahasa Inggris interaktif untuk pendidikan dasar. Kedua kajian tersebut memberikan gambaran bahwa aktivitas berbasis kuis dan interaksi dapat dimanfaatkan untuk mendukung keterlibatan murid. Namun, keberhasilan penggunaan media interaktif perlu dipahami berdasarkan bentuk penerapannya, karakteristik murid, dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Keterlibatan selama permainan tidak selalu identik dengan kemampuan mengingat, memahami, atau menggunakan kosakata secara tepat dalam situasi lain.

Perkembangan platform pembelajaran digital menghadirkan pilihan aktivitas yang dapat disesuaikan dengan kondisi kelas. Zaidan dan Burhanuddin (2026) membahas penggunaan aplikasi Wayground sebagai sarana pembelajaran interaktif, yang relevan dengan upaya menghadirkan aktivitas kuis dalam proses pembelajaran. Akan tetapi, penerapan media digital di sekolah dasar tidak selalu dapat bergantung pada ketersediaan perangkat individual maupun kestabilan jaringan internet. Oleh karena itu, *paper mode* menjadi alternatif yang menarik untuk dikaji karena memungkinkan murid menjawab kuis melalui kartu respons cetak, sementara proses pemindaian jawaban tetap memanfaatkan perangkat digital. Bentuk

Copyright (c) 2026 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
https://doi.org/10.51878/edutech.v6i4.16864

EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
Vol. 6, No. 4, September-November 2026
e-ISSN : 2797-0140 | p-ISSN : 2797-0590
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/edutech

penerapan ini membuka ruang untuk mengombinasikan aktivitas kuis, interaksi kelompok, dan pendampingan guru dalam satu pengalaman pembelajaran.

Konteks materi juga menentukan bagaimana media pembelajaran dapat digunakan secara bermakna. Kosakata tentang lingkungan, seperti *organic waste*, *recycle bin*, dan *recycle*, dapat diperkenalkan melalui situasi yang dekat dengan kehidupan murid, termasuk kegiatan menjaga kebersihan dan memilah sampah. Pandeirot et al. (2025) mengkaji pengetahuan, sikap, dan tindakan terkait perilaku hidup bersih dan sehat pada murid sekolah dasar, sedangkan Kurniawati et al. (2025) membahas hubungan pengetahuan dan sikap dengan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak. Kedua penelitian tersebut bukan kajian pembelajaran kosakata bahasa Inggris, tetapi memberikan konteks mengenai relevansi pendidikan lingkungan dan perilaku hidup bersih bagi murid. Penggabungan kosakata lingkungan dengan aktivitas pemilahan sampah berpotensi memberi konteks penggunaan bahasa yang lebih konkret, meskipun hubungan tersebut tetap perlu ditelaah melalui pengalaman belajar murid.

Kajian terdahulu telah memberikan perhatian pada motivasi belajar bahasa Inggris, penggunaan media interaktif, pemanfaatan Wayground, serta pendidikan lingkungan di sekolah dasar. Meskipun demikian, keempat aspek tersebut belum sepenuhnya menjelaskan bagaimana *Wayground paper mode* diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris bertema lingkungan melalui diskusi kelompok dan kegiatan pemilahan sampah. Kesenjangan yang hendak dikaji bukan sekadar belum adanya penelitian pada sekolah tertentu, melainkan terbatasnya pemahaman mengenai pengalaman motivasional murid dan persoalan penggunaan kosakata ketika kuis berbasis kartu respons dipadukan dengan konteks lingkungan. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengkajian penggunaan *Wayground paper mode* untuk pembelajaran kosakata bahasa Inggris bertema lingkungan yang mengintegrasikan kuis, diskusi kelompok, dan praktik pemilahan sampah dalam konteks sekolah dasar. Fokus tersebut memungkinkan penelitian melihat secara bersamaan respons motivasional murid dan kesulitan kosakata yang muncul selama pembelajaran, tanpa mengasumsikan bahwa antusiasme secara langsung menunjukkan penguasaan bahasa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan *Wayground paper mode* dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris bertema lingkungan pada murid kelas IV SDN Karyawangi serta mengidentifikasi pengalaman motivasional dan kesulitan kosakata yang muncul selama kegiatan. Penelitian ini melibatkan 20 murid dan memusatkan perhatian pada respons mereka terhadap pembelajaran, termasuk pengalaman mengikuti kuis, diskusi kelompok, serta aktivitas pemilahan sampah. Hasil penelitian diharapkan memberikan gambaran praktis bagi guru mengenai peluang dan keterbatasan penggunaan kuis berbasis kartu respons dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. Dengan demikian, kontribusi penelitian diarahkan pada pemahaman kontekstual tentang penggunaan media interaktif yang memadukan pembelajaran bahasa dan pendidikan lingkungan, bukan pada klaim efektivitas kausal yang melampaui desain penelitian.

METODE PENELITIAN

Kajian ini menerapkan pendekatan deskriptif guna memotret implementasi *Wayground paper mode* dalam pengajaran kosakata bahasa Inggris bertema lingkungan, sekaligus menelusuri dinamika motivasi dan hambatan kebahasaan murid. Aktivitas penelitian berlangsung pada 23 Oktober 2026 dengan melibatkan 20 murid kelas IV di SDN Karyawangi yang berpartisipasi dalam rangkaian kuis interaktif, diskusi kelompok, pengerjaan Lembar Kerja Murid (LKPD), hingga praktik pemilahan sampah di area sekolah. Seluruh murid dibagi ke dalam empat kelompok kecil beranggotakan masing-masing lima orang. Pada hari

Copyright (c) 2026 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
https://doi.org/10.51878/edutech.v6i4.16864

EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
Vol. 6, No. 4, September-November 2026
e-ISSN : 2797-0140 | p-ISSN : 2797-0590
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/edutech

berikutnya, 24 Oktober 2026, sesi wawancara diselenggarakan bersama lima murid yang direkrut secara *purposive*. Penetapan kelima informan murid tersebut didasarkan pada pertimbangan keterwakilan kelompok belajar serta keragaman respons awal yang teramati selama kegiatan berlangsung meliputi variasi tingkat partisipasi aktif, keberanian melafalkan kosakata, dan kejelasan pemahaman materi guna memperoleh perspektif pengalaman belajar yang berimbang. Selain menggali pengalaman murid, wawancara tidak terstruktur juga dilakukan secara langsung bersama guru kelas IV pada hari yang sama untuk menghimpun pandangan pendidik terkait kelancaran teknis pemindaian kartu, kendala jaringan, serta perubahan respons keberanian murid di kelas. Pendekatan deskriptif ini sengaja dipilih untuk memetakan pengalaman aktual dalam situasi belajar alami, alih-alih menguji relasi kausalitas atau mengukur efektivitas media secara eksperimental.

Penghimpunan data mengombinasikan beberapa perangkat, yakni angket motivasi belajar, lembar observasi aktivitas kelas, panduan wawancara, refleksi LKPD, kuis *Wayground*, serta rubrik unjuk kerja pelafalan kosakata. Sebelum digunakan di lapangan, seluruh instrumen penelitian khususnya angket motivasi, lembar observasi, dan rubrik penilaian pengucapan telah melalui tahapan validasi ahli (*expert judgment*) oleh dosen pembimbing dan guru kelas IV guna memastikan kesesuaian butir indikator dengan tujuan penelitian, keterbacaan bahasa bagi murid sekolah dasar, serta ketepatan kriteria penskoran. Angket motivasi memuat 12 butir pernyataan dengan empat opsi jawaban bertingkat (sangat setuju = 4, setuju = 3, kurang setuju = 2, dan tidak setuju = 1) yang diisi melalui musyawarah kelompok sehingga merepresentasikan penilaian kolektif dari empat kelompok, bukan skor individual. Pengamatan kelas dijalankan sepanjang pembelajaran berpedoman pada sembilan indikator berskala 1–4, sementara soal kuis berfungsi mengevaluasi akurasi pemahaman makna serta penerapan kosakata dalam struktur kalimat. Evaluasi pelafalan diterapkan secara perorangan beracuan pada rubrik berskala 0–3. Sementara itu, wawancara terhadap lima informan murid dan guru kelas diarahkan untuk mendalami pengalaman belajar, hambatan artikulasi kosakata, pemahaman pemilahan sampah, hingga kendala operasional selama sesi berlangsung, yang seluruhnya didokumentasikan lewat pencatatan tertulis karena tidak tersedianya izin perekaman audio.

Pengolahan data dilakukan secara deskriptif kuantitatif maupun kualitatif melalui kalkulasi frekuensi jawaban, nilai rerata angket, sebaran skor pengamatan, persentase ketepatan kuis, dan capaian skor pelafalan. Transkrip catatan wawancara dari murid maupun guru, bersama isian refleksi LKPD, diklasifikasikan secara tematik ke dalam lima kategori utama: kesenangan belajar, keaktifan berpartisipasi, motivasi, kesulitan pelafalan, serta aplikasi kosakata dalam praktik pemilahan sampah. Tahap berikutnya mencakup triangulasi dengan menyandingkan temuan dari setiap teknik pengumpulan data guna membangun pemahaman utuh atas proses belajar sekaligus melacak titik temu maupun perbedaan informasi antarsumber. Proses komparasi tersebut tetap memperhitungkan sifat spesifik masing-masing instrumen, mengingat angket dijawab secara berkelompok, observasi merekam perilaku saat aktivitas berjalan, dan wawancara melibatkan informan terbatas. Oleh sebab itu, pemaknaan seluruh temuan dibatasi secara ketat pada konteks ruang kelas dan waktu pelaksanaan riset, sehingga tidak diarahkan untuk menarik kesimpulan mengenai dampak kausal *Wayground* terhadap peningkatan motivasi maupun penguasaan kosakata murid.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Implementasi Wayground Bermateri Lingkungan

Copyright (c) 2026 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
https://doi.org/10.51878/edutech.v6i4.16864

EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
Vol. 6, No. 4, September-November 2026
e-ISSN : 2797-0140 | p-ISSN : 2797-0590
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/edutech

Kegiatan inti pembelajaran dilaksanakan pada 23 Oktober 2026 dengan melibatkan 20 murid kelas IV yang dibagi menjadi empat kelompok, masing-masing terdiri atas lima murid. Soal kuis Wayground ditampilkan melalui laptop dan proyektor. Setiap murid menjawab secara individual dengan mengangkat kartu respons berkode unik, kemudian kartu seluruh murid dipindai menggunakan satu telepon genggam sehingga jawaban tetap tercatat secara individual. Setelah kunci jawaban ditampilkan, murid berdiskusi dalam kelompok melalui Lembar Kerja Murid (LKPD), melakukan praktik pemilahan sampah di lingkungan sekolah sambil mengucapkan kosakata bahasa Inggris, kemudian mengisi angket dan refleksi pembelajaran.
Wawancara dilaksanakan pada 24 Oktober 2026 terhadap lima murid dan hasilnya dicatat secara tertulis karena perekaman tidak diizinkan. Berdasarkan wawancara, murid menggambarkan pembelajaran sebelum kuis sebagai situasi ketika mereka cenderung ragu menjawab, takut melakukan kesalahan, dan lebih banyak mendengarkan. Ketika mengikuti Wayground mode cetak, mereka menunjukkan antusiasme karena kegiatan tersebut merupakan pengalaman baru yang dirasakan lebih menyenangkan daripada pembelajaran biasa. Guru menyampaikan bahwa kendala utama terletak pada koneksi internet yang lambat sehingga proses pemindaian kartu respons berlangsung lebih lama. Guru juga menilai metode tersebut berpotensi digunakan pada berbagai mata pelajaran.

Motivasi Belajar Murid

Motivasi belajar murid diidentifikasi melalui angket, wawancara, refleksi LKPD, dan observasi selama pembelajaran. Angket diisi secara berkelompok oleh empat kelompok, sehingga hasilnya merepresentasikan kesepakatan kelompok, bukan persepsi individual dari seluruh 20 murid. Instrumen terdiri atas 12 pernyataan dengan empat pilihan jawaban, yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), dan tidak setuju (TS), yang masing-masing diberi skor 4, 3, 2, dan 1. Tabel 1 menyajikan distribusi jawaban dan rerata skor pada setiap pernyataan.

Tabel 1. Hasil Angket Motivasi Belajar per Kelompok

No.	Aspek	Pernyataan	K1	K2	K3	K4	Rerata
1	Kesenangan	Senang belajar bahasa Inggris dengan kuis Wayground	SS	SS	SS	SS	4,00
2	Kesenangan	Lebih semangat belajar setelah bermain kuis	SS	SS	SS	SS	4,00
3	Kesenangan	Suka materi tentang lingkungan	S	SS	S	SS	3,50
4	Keaktifan	Aktif menjawab pertanyaan guru	S	SS	S	SS	3,50
5	Motivasi	Berani mencoba mengucapkan kosakata	SS	SS	S	SS	3,75
6	Motivasi	Tekun mengerjakan tugas sampai selesai	S	SS	SS	SS	3,75
7	Motivasi	Ingin belajar bahasa Inggris di luar kuis	KS	SS	KS	SS	3,00
8	Motivasi	Sering menggunakan kosakata dalam kehidupan sehari-hari	S	SS	S	SS	3,50
9	Pendukung	Pembelajaran mudah dipahami	SS	SS	S	SS	3,75
10	Pendukung	Ingin belajar lebih banyak tentang lingkungan	S	SS	S	SS	3,50
11	Keaktifan	Senang bekerja sama dengan teman	SS	SS	S	SS	3,75
12	Pendukung	Ingin menjaga kebersihan lingkungan	SS	SS	SS	SS	4,00

Berdasarkan Tabel 1, jumlah keseluruhan respons terdiri atas 34 jawaban sangat setuju, 12 jawaban setuju, dan 2 jawaban kurang setuju, tanpa jawaban tidak setuju. Kelompok 2 dan Kelompok 4 memberikan jawaban sangat setuju pada seluruh pernyataan, sedangkan Kelompok

Copyright (c) 2026 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
https://doi.org/10.51878/edutech.v6i4.16864

EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
Vol. 6, No. 4, September-November 2026
e-ISSN : 2797-0140 | p-ISSN : 2797-0590
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/edutech

1 dan Kelompok 3 menunjukkan respons yang lebih beragam. Rerata kesenangan mengikuti kuis, yang mencakup pernyataan 1–3, mencapai 3,83. Pernyataan tentang keinginan belajar bahasa Inggris di luar kuis memperoleh skor terendah, yaitu 3,00. Temuan ini menunjukkan bahwa respons kelompok terhadap kegiatan kuis lebih positif dibandingkan keinginan untuk melanjutkan pembelajaran bahasa Inggris di luar kegiatan tersebut.

Hasil angket mengenai kesenangan juga diperiksa melalui wawancara dan refleksi LKPD. Keempat kelompok menuliskan kuis atau kegiatan menjawab soal sebagai bagian pembelajaran yang paling mereka sukai. Kelima murid yang diwawancarai menyatakan senang dan bersedia mengikuti kuis kembali. Alasan yang disampaikan meliputi kegiatan yang seru, kesempatan memperoleh pengetahuan baru, suasana yang menyenangkan, serta ketertarikan terhadap bahasa Inggris. Beberapa murid juga menekankan unsur kecepatan dan perlombaan, sebagaimana disampaikan S11, “karena harus cepat jadi seru,” dan S8, “karena saling berlomba.”

Keaktifan merespons pertanyaan guru dan kesenangan bekerja sama dengan teman memperoleh rerata masing-masing 3,50 dan 3,75. Kelompok 2 dan Kelompok 4 sangat setuju bahwa mereka aktif menjawab pertanyaan guru, sedangkan Kelompok 1 dan Kelompok 3 menyatakan setuju. Dalam wawancara, S3 dan S14 menyampaikan bahwa mereka berani menjawab pertanyaan guru dalam bahasa Inggris. Guru juga menyebut S3 sebagai murid yang menunjukkan perubahan keberanian menjawab. Namun, respons individual tidak sepenuhnya seragam: S11 mengaku takut salah, S8 merasa bingung dan hanya sedikit memahami materi, sedangkan S19 lebih banyak memperhatikan dengan saksama.

Motivasi belajar bahasa Inggris memperoleh rerata 3,50. Pernyataan mengenai keberanian mencoba mengucapkan kosakata dan ketekunan menyelesaikan tugas masing-masing memperoleh skor 3,75. Sebaliknya, pernyataan mengenai keinginan belajar bahasa Inggris di luar kuis memperoleh skor 3,00, karena Kelompok 1 dan Kelompok 3 memilih kurang setuju. Pada pernyataan tentang penggunaan kosakata dalam kehidupan sehari-hari, Kelompok 2 dan Kelompok 4 memilih sangat setuju, sedangkan Kelompok 1 dan Kelompok 3 memilih setuju. Dalam wawancara, S3, S8, S14, dan S19 menyampaikan keinginan mencoba kosakata di rumah, sementara S8, S11, S14, dan S19 juga menyebut sekolah sebagai tempat untuk mempraktikkannya.

Respons terhadap kegiatan pemilahan sampah dan pembelajaran lingkungan turut terlihat dalam refleksi murid. S3 menyebut kegiatan tersebut “seru dan menyenangkan”, sedangkan S14 menyatakan senang memperoleh ilmu baru. S11 mengungkapkan bahwa dirinya masih sedikit memahami materi. Pernyataan pendukung pembelajaran memperoleh rerata 3,75, sementara keinginan menjaga kebersihan lingkungan memperoleh skor 4,00. Dalam refleksi LKPD, keempat kelompok menuliskan komitmen untuk menjaga kebersihan, antara lain membuang sampah pada tempatnya dan tidak membuang sampah sembarangan.

Untuk melengkapi data angket, observasi dilakukan terhadap 20 murid selama kegiatan berlangsung. Observasi mencakup sembilan indikator yang berkaitan dengan kesenangan, antusiasme, keaktifan, kerja sama, keberanian mengucapkan kosakata, ketekunan, dan keinginan mempraktikkan bahasa Inggris. Distribusi skor observasi ditampilkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Jumlah Murid pada Setiap Kategori Skor Observasi (n = 20)

Indikator	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Tampak senang	0	0	0	20
Antusias menerima soal	0	0	0	20
Ingin mengulang kuis	0	0	0	20

Copyright (c) 2026 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
https://doi.org/10.51878/edutech.v6i4.16864

EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
Vol. 6, No. 4, September-November 2026
e-ISSN : 2797-0140 | p-ISSN : 2797-0590
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/edutech

Menjawab seluruh soal	0	0	1	19
Berani menjawab pertanyaan guru	0	0	0	20
Mau berdiskusi dengan teman	0	0	0	20
Berani mengucapkan kosakata	0	0	1	19
Tekun menyelesaikan tugas	0	0	0	20
Ingin mempraktikkan bahasa Inggris di luar kuis	0	0	0	20

Tabel 2 memperlihatkan bahwa seluruh murid memperoleh skor tertinggi pada indikator tampak senang, antusias menerima soal, ingin mengulang kuis, berani menjawab pertanyaan guru, berdiskusi dengan teman, tekun menyelesaikan tugas, dan ingin mempraktikkan bahasa Inggris di luar kuis. Pada indikator menjawab seluruh soal dan keberanian mengucapkan kosakata, masing-masing satu murid memperoleh skor 3, sedangkan 19 murid lainnya memperoleh skor 4. Dengan demikian, hasil observasi menunjukkan respons yang sangat positif selama kegiatan berlangsung.

Meskipun demikian, skor observasi mengenai keinginan mempraktikkan bahasa Inggris di luar kuis perlu dibaca bersama hasil angket kelompok. Angket menunjukkan rerata 3,00 pada pernyataan keinginan belajar di luar kuis, sedangkan observasi mencatat seluruh murid pada kategori tertinggi untuk indikator keinginan mempraktikkan bahasa Inggris di luar kuis. Perbedaan tersebut dapat berkaitan dengan perbedaan indikator, situasi pengamatan, dan cara pengumpulan data. Oleh karena itu, kedua hasil tidak dapat langsung disamakan sebagai pengukuran yang identik.

Penguasaan Kosakata

Penguasaan kosakata ditinjau melalui tiga aspek, yaitu memahami arti, mengucapkan kosakata, dan menggunakannya dalam konteks. Data diperoleh dari kuis Wayground, LKPD, unjuk kerja pengucapan, serta wawancara dengan lima murid. Kosakata yang menjadi fokus meliputi *trash*, *recycle bin*, dan *organic waste*. Tabel 3 menyajikan ringkasan hasil kuis dan unjuk kerja pengucapan murid.

Tabel 3. Hasil Kuis Wayground dan Unjuk Kerja Pengucapan (n = 20)

Aspek	Instrumen	Ringkasan hasil
Memahami arti	Kuis Wayground, soal 1, 3, dan 5	Soal 1: 16 dari 20 murid menjawab benar (80%); soal 3: 20 dari 20 (100%); soal 5: 11 dari 20 (55%). Rerata ketepatan 78,33%.
Menggunakan kosakata dalam kalimat	Kuis Wayground, soal 2 dan 4	Soal 2: 17 dari 20 murid menjawab benar (85%); soal 4: 18 dari 20 (90%). Rerata ketepatan 87,5%.
Mengucapkan	Unjuk kerja individu, rubrik 0–3	*Trash*: skor 3 = 20 murid (rerata 3,00); *recycle bin*: skor 3 = 17 murid dan skor 2 = 3 murid (rerata 2,85); *organic waste*: skor 3 = 19 murid dan skor 2 = 1 murid (rerata 2,95). Tidak ada murid yang memperoleh skor 0 atau 1.

Tabel 3 menunjukkan bahwa ketepatan menjawab soal penggunaan kosakata dalam kalimat mencapai rerata 87,5%, lebih tinggi daripada ketepatan pada soal pemahaman arti yang mencapai 78,33%. Pada aspek pemahaman arti, soal 3 dijawab benar oleh seluruh murid, sedangkan soal 5 memperoleh persentase ketepatan terendah, yaitu 55%. Pada aspek pengucapan, seluruh murid memperoleh skor minimal 2 untuk ketiga kosakata yang diuji. Rerata pengucapan *trash* mencapai 3,00, *organic waste* 2,95, dan *recycle bin* 2,85.

Copyright (c) 2026 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
https://doi.org/10.51878/edutech.v6i4.16864

EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
Vol. 6, No. 4, September-November 2026
e-ISSN : 2797-0140 | p-ISSN : 2797-0590
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/edutech

Hasil wawancara memberikan gambaran lebih rinci tentang pemahaman arti kosakata. Kelima murid dapat menyebutkan *trash* sebagai sampah dan *organic waste* sebagai sampah organik. Empat murid, yaitu S3, S8, S14, dan S19, menjelaskan *recycle bin* sebagai tempat sampah daur ulang, sedangkan S11 menyebutnya sebagai tempat sampah. Pada LKPD kelompok, sebagian besar soal pengenalan gambar dan pemilihan kosakata dijawab tepat. Namun, tiga dari empat kelompok masih memiliki setidaknya satu jawaban yang tertukar di antara *recycle bin*, *trash*, dan *organic waste*.

Pada aspek pengucapan, *recycle bin* menjadi kosakata yang paling banyak disebut sulit oleh murid. S3 mengalami kesulitan pada rangkaian huruf "cycl", S8 menyebut bagian "cycle", dan S11 menyatakan terdapat huruf yang sulit diucapkan. S19 menyebut *organic waste*, khususnya kata *waste*, sebagai kosakata tersulit, sedangkan S14 menyatakan semua kosakata dapat diucapkan. Guru kelas IV juga menyampaikan bahwa kata *recycle* menjadi tantangan karena murid cenderung terpaku pada bentuk tulisannya dan menganggap kata tersebut sulit dibaca.

Pada aspek penggunaan kosakata dalam konteks, kelima murid yang diwawancarai menyatakan bahwa *organic waste* dibuang ke *recycle bin* atau tempat sampah daur ulang. Jawaban tersebut tidak sesuai dengan kategori pemilahan sampah yang digunakan dalam kegiatan. *Recycle bin* dalam konteks pembelajaran ini merujuk pada tempat untuk barang yang dapat didaur ulang, sedangkan *organic waste* merujuk pada sampah organik, seperti kulit pisang dan sisa buah. Kesalahan tersebut muncul meskipun sebagian murid dapat menjelaskan arti *recycle bin* dengan benar. Temuan ini memperlihatkan perbedaan antara kemampuan menyebutkan arti kosakata dan ketepatan menggunakannya dalam konteks pemilahan sampah.

Pembahasan

Penerapan *Wayground paper mode* dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris bertema lingkungan memperlihatkan respons motivasional yang cenderung positif, terutama pada aspek kesenangan mengikuti kuis. Rerata kesenangan sebesar 3,83, kesediaan kelima murid yang diwawancarai untuk mengikuti kuis kembali, serta respons observasi selama kegiatan menunjukkan bahwa pembelajaran memperoleh penerimaan yang baik dari murid. Temuan ini dapat dikaitkan dengan penelitian Putri (2025) mengenai motivasi belajar bahasa Inggris melalui *ice breaking*, serta Ilham (2025) yang membahas permainan edukatif dan motivasi belajar murid sekolah dasar. Kedua penelitian tersebut relevan untuk memperluas pemahaman mengenai penggunaan aktivitas yang menarik dalam pembelajaran, meskipun konteks dan media yang digunakan tidak sepenuhnya sama dengan penelitian ini. Antusiasme murid dalam penelitian ini juga mungkin berkaitan dengan pengalaman baru, suasana perlombaan, dan kesempatan menjawab soal secara aktif, tetapi faktor-faktor tersebut belum diuji secara terpisah.

Respons positif terhadap kuis juga berkaitan dengan karakteristik pembelajaran berbasis permainan yang memberikan kesempatan kepada murid untuk terlibat dalam aktivitas yang menantang. Dwitaningtyas et al. (2025) membahas efektivitas Quizizz sebagai asesmen pembelajaran bahasa di sekolah dasar berbasis *gamification*, sedangkan Hamuddin et al. (2024) mengkaji dampak *gamification* terhadap keterampilan bahasa Inggris pembelajar muda melalui tinjauan literatur sistematis. Kedua rujukan tersebut memberikan landasan untuk membahas permainan sebagai pendekatan yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa, tetapi tidak berarti bahwa hasil penelitian mereka dapat langsung disamakan dengan temuan *Wayground* mode cetak. Dalam penelitian ini, murid menyebut kecepatan dan perlombaan sebagai unsur yang membuat kuis terasa menyenangkan. Namun, keinginan belajar bahasa Inggris di luar kuis

Copyright (c) 2026 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
https://doi.org/10.51878/edutech.v6i4.16864

EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
Vol. 6, No. 4, September-November 2026
e-ISSN : 2797-0140 | p-ISSN : 2797-0590
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/edutech

memperoleh skor terendah, yaitu 3,00, sehingga kesenangan selama kegiatan belum dapat dipandang sebagai bukti terbentuknya motivasi belajar yang berkelanjutan.

Penggunaan media pembelajaran digital dan interaktif juga menjadi aspek penting dalam memahami pelaksanaan *Wayground*. Pratiwi et al. (2025) membahas pemanfaatan Kahoot untuk pembelajaran kosakata bahasa Inggris murid sekolah dasar, sedangkan Munir (2023) mengangkat pengembangan media pembelajaran bahasa Inggris berbantuan *augmented reality* berbasis Android. Miswaty (2025) turut membahas pelatihan pembuatan media pembelajaran digital bahasa Inggris menggunakan Canva dan PowerPoint, yang relevan dengan konteks pemanfaatan teknologi dalam praktik pendidikan. Penelitian ini memiliki karakteristik berbeda karena kuis dilaksanakan melalui kartu respons cetak yang dipindai menggunakan satu telepon genggam, bukan dengan perangkat individual pada setiap murid. Model tersebut memungkinkan kegiatan kuis dilaksanakan secara kolektif dalam kelas dengan perangkat terbatas, tetapi proses pemindaian tetap bergantung pada koneksi internet. Kendala jaringan yang dilaporkan guru memperlihatkan bahwa pemanfaatan media digital perlu mempertimbangkan kesiapan teknis, bukan hanya daya tarik aktivitasnya.

Materi lingkungan memberikan konteks konkret bagi pengenalan kosakata bahasa Inggris yang dekat dengan kehidupan sehari-hari murid. Laya dan Mahmud (2026) membahas pembelajaran bahasa Inggris berbasis lingkungan bagi pembelajar usia dini di kawasan Teluk Tomini, sehingga penelitian tersebut relevan dengan penggunaan lingkungan sebagai konteks pembelajaran bahasa. Khofi (2024) mengkaji konsep *green school* di sekolah dasar dalam kaitannya dengan pembentukan perilaku berkelanjutan dan kesadaran lingkungan. Kedua kajian tersebut membantu menempatkan pembelajaran bahasa bertema lingkungan dalam konteks pendidikan yang lebih luas, meskipun fokus penelitian ini adalah pengalaman belajar kosakata dan bukan pengukuran kesadaran lingkungan secara menyeluruh. Dalam penelitian ini, seluruh kelompok menyatakan keinginan menjaga kebersihan lingkungan, dan refleksi LKPD memuat komitmen membuang sampah pada tempatnya. Temuan tersebut menggambarkan respons positif terhadap tema lingkungan, tetapi belum cukup untuk menyimpulkan perubahan perilaku lingkungan dalam jangka panjang.

Meskipun respons motivasional murid cenderung positif, hasil penguasaan kosakata menunjukkan bahwa kesenangan belajar tidak selalu berjalan seiring dengan ketepatan pemahaman dan penggunaan bahasa. Rerata ketepatan soal pemahaman arti mencapai 78,33%, sedangkan penggunaan kosakata dalam kalimat mencapai 87,5%; namun, wawancara mengungkapkan bahwa kelima murid masih menghubungkan *organic waste* dengan *recycle bin*. Selain itu, tiga murid menyebut *recycle bin* sebagai kosakata yang sulit diucapkan. Temuan ini memperlihatkan bahwa mengenali arti kata, mengucapkannya, dan menerapkannya dalam situasi tertentu merupakan aspek pembelajaran yang perlu dibedakan. Kesenjangan antara pengenalan makna secara terjemahan dan ketepatan aplikasi konseptual tersebut berkaitan erat dengan karakteristik perkembangan kognitif murid kelas IV yang berada pada tahap operasional konkret, di mana pemahaman konsep abstrak sering kali masih terbatas pada asosiasi permukaan. Dalam ingatan semantik murid, kata *recycle bin* cenderung dimaknai secara umum sebagai "tempat sampah" tanpa pembedaan fungsi antara wadah barang anorganik yang dapat didaur ulang dan tempat sampah organik, sebagaimana terlihat dari penjelasan salah satu informan (S11) maupun kekeliruan tiga dari empat kelompok saat mencocokkan istilah pada LKPD. Kondisi ini sejalan dengan pandangan bahwa penguasaan kosakata reseptif (mengenali terjemahan kata) berkembang lebih awal dibandingkan penguasaan kosakata produktif dan konseptual yang menuntut pemetaan makna secara mendalam dalam skema kehidupan nyata. Hal ini juga selaras dengan kajian Pandeirot et al. (2025) serta Kurniawati et al. (2025)

Copyright (c) 2026 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
https://doi.org/10.51878/edutech.v6i4.16864

EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
Vol. 6, No. 4, September-November 2026
e-ISSN : 2797-0140 | p-ISSN : 2797-0590
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/edutech

mengenai perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) pada murid sekolah dasar, yang menunjukkan bahwa kepemilikan pengetahuan dasar di tingkat kognitif awal tidak serta-merta menjamin ketepatan pemahaman prosedural maupun tindakan pemilahan sampah yang sesuai kategori di lapangan. Selain itu, Cancino dan Viguera (2024) membahas pendekatan *gamified* dalam pembelajaran kosakata dan *vocabulary self-efficacy* pada murid sekolah dasar dalam konteks EFL di Chile. Rujukan tersebut relevan untuk menempatkan pembelajaran kosakata berbasis permainan dalam diskusi akademik, tetapi hasil penelitian ini tidak dapat dianggap sebagai replikasi karena konteks, rancangan, dan instrumen yang digunakan berbeda.

Temuan penelitian juga memberikan implikasi bagi guru dalam merancang pembelajaran bahasa Inggris yang menggabungkan media interaktif dengan pengalaman konkret. Wandani et al. (2024) membahas dampak *reward* terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar, sehingga dapat menjadi rujukan untuk mempertimbangkan faktor motivasional dalam kegiatan pembelajaran. Namun, penelitian ini tidak menggunakan perlakuan *reward* secara khusus, sehingga antusiasme murid tidak dapat dikaitkan langsung dengan mekanisme penghargaan. Guru dapat memanfaatkan kuis sebagai kegiatan pembuka atau penguatan, kemudian melanjutkannya dengan latihan pengucapan dan penggunaan kosakata dalam kalimat serta situasi nyata. Kekeliruan dalam menghubungkan *organic waste* dengan *recycle bin* menunjukkan perlunya memperjelas perbedaan kategori sampah melalui gambar, contoh benda, dan praktik pemilahan yang disertai penggunaan bahasa Inggris. Langkah tersebut merupakan rekomendasi pembelajaran yang diturunkan dari temuan penelitian, bukan efektivitas strategi lanjutan yang telah diuji dalam studi ini.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan gambaran kontekstual tentang penggunaan *Wayground paper mode* untuk pembelajaran kosakata bahasa Inggris bertema lingkungan melalui kuis, diskusi kelompok, dan praktik pemilahan sampah. Kontribusinya terletak pada pemaparan respons motivasional dan kesulitan kosakata yang muncul ketika media berbasis kartu respons diterapkan dalam kelas dengan perangkat digital terbatas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa murid dapat menikmati kegiatan kuis dan menunjukkan keterlibatan selama pembelajaran, tetapi masih memerlukan pendampingan untuk mengucapkan dan menggunakan kosakata secara tepat. Interpretasi temuan perlu mempertimbangkan keterbatasan penelitian, yaitu pelaksanaan pada satu kelas dengan 20 murid, durasi kegiatan yang singkat, angket motivasi yang diisi secara kelompok, serta peran peneliti sebagai pengajar sekaligus pengamat. Wawancara hanya melibatkan lima murid dan dicatat secara tertulis, sehingga pengalaman murid belum tergambarkan secara menyeluruh. Penelitian berikutnya dapat melibatkan lebih banyak kelas, memperpanjang waktu pembelajaran, menggunakan angket individual, dan menerapkan desain eksperimen atau penelitian tindakan kelas apabila ingin menguji perubahan motivasi maupun penguasaan kosakata secara lebih terukur.

KESIMPULAN

Penerapan *Wayground paper mode* yang dipadukan dengan materi lingkungan memberikan pengalaman pembelajaran bahasa Inggris yang menarik bagi murid kelas IV SDN Karyawangi. Kegiatan kuis berbasis kartu jawaban, diskusi kelompok, dan praktik pemilahan sampah menghadirkan kesempatan bagi murid untuk mengenali, memahami, serta menggunakan kosakata bahasa Inggris dalam situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Temuan penelitian memperlihatkan keterlibatan murid dalam kegiatan pembelajaran, respons positif terhadap kuis, serta kemampuan yang cukup baik dalam memahami makna, menggunakan kosakata dalam kalimat, dan melafalkan istilah terkait lingkungan. Meskipun

Copyright (c) 2026 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
https://doi.org/10.51878/edutech.v6i4.16864

EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
Vol. 6, No. 4, September-November 2026
e-ISSN : 2797-0140 | p-ISSN : 2797-0590
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/edutech

demikian, respons terhadap keinginan belajar bahasa Inggris di luar aktivitas kuis menunjukkan bahwa ketertarikan selama pembelajaran belum sepenuhnya mencerminkan kebiasaan belajar mandiri yang berkelanjutan. Dengan demikian, penggunaan *Wayground paper mode* dapat dipandang sebagai alternatif pembelajaran yang relevan untuk menghubungkan latihan kosakata, partisipasi murid, dan konteks lingkungan, bukan sebagai bukti bahwa media tersebut secara langsung menyebabkan peningkatan motivasi atau kemampuan bahasa Inggris.

Secara praktis, guru dapat mengadaptasi kegiatan serupa dengan menyesuaikan materi, tingkat kesulitan kosakata, dan kondisi sarana pembelajaran di sekolah. Penggunaan kartu jawaban memungkinkan aktivitas kuis tetap berlangsung ketika akses perangkat digital atau jaringan internet terbatas, meskipun kendala pemindaian tetap perlu diperhatikan dalam pelaksanaannya. Penelitian ini memiliki keterbatasan berupa jumlah peserta yang relatif kecil, pelaksanaan dalam satu kelas dan waktu yang singkat, serta penggunaan angket motivasi berbasis kelompok yang belum menggambarkan respons setiap murid secara individual. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan peserta dari beberapa sekolah, menggunakan waktu pengamatan yang lebih panjang, serta mengombinasikan angket individual, wawancara, dan pengukuran kemampuan bahasa secara lebih terstruktur. Langkah tersebut diperlukan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai keberlanjutan motivasi belajar, penggunaan kosakata dalam kehidupan sehari-hari, dan kemungkinan penerapan *Wayground paper mode* pada konteks pembelajaran yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Akram, A., Arikah, N., Aiman Ananda Pratiwi, R., & Nur Halisa Hasbi, St. (2023). Motivasi belajar murid pada mata pelajaran Bahasa Inggris dengan metode CAR (*Classroom Action Research*) kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Swasta Muhammadiyah Bungoro. *Guru Pencerah Semesta, 1*(2), 151–155. https://doi.org/10.56983/gps.v1i2.617

Cancino, M., & Viguera, C. (2024). The impact of a gamified approach on vocabulary learning and vocabulary self-efficacy: Evidence from a Chilean primary EFL school. *Revista de Lingüística y Lenguas Aplicadas, 19*, 33–43. https://polipapers.upv.es/index.php/rdlyla/article/view/19932

Dwitaningtyas, A., Shifa, L., & Setiawaty, R. (2025). Sistematik literature review: Efektivitas Quizizz sebagai asesmen pembelajaran bahasa di sekolah dasar berbasis gamifikasi. *Dirasah: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Dasar Islam, 8*(2), 120–133. https://ejournal.ibi.ac.id/jurdir/article/view/787

Hafizah, D., & Fithriani, R. (2023). An investigation of EFL young learners' interest and motivation in learning English: A case study of Madrasah Ibtidaiyah students. *At-Ta'dib, 7*(2). https://doi.org/10.32832/at-tadib.v7i2.19506

Hamuddin, B., Priambada, J. S., Indarwati, I., Sakka, W., & Anugrah, M. R. (2024). Engage, play, learn: A systematic literature review on the impact of gamification on young learners' English skills. *Utamax: Journal of Ultimate Research and Trends in Education, 6*(3), 232–243. https://journal.unilak.ac.id/index.php/UTAMAX/article/view/19500

Hanifatur Rizqi, Mubarok Muharam, & Eko Adi Sumitro. (2025). Upaya peningkatan motivasi belajar Bahasa Inggris di sekolah dasar. *Karunia: Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat Indonesia, 4*(4), 104–119. https://doi.org/10.58192/karunia.v4i4.4042

Copyright (c) 2026 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
https://doi.org/10.51878/edutech.v6i4.16864

Ilham, I. (2025). Dampak penggunaan permainan edukatif terhadap motivasi belajar murid sekolah dasar. *JADIKA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 1*(2), 52–59. https://jurnal.lppmamanah.org/index.php/jadika/article/view/36

Indasari, N. L., & Amaliati, S. (2023). Strategi meningkatkan motivasi belajar Bahasa Inggris murid tingkat sekolah dasar. *Acitya Bhakti, 3*(2), 138. https://doi.org/10.32493/acb.v3i2.30190

Khofi, M. B. (2024). The green school concept in elementary schools as an effort to form sustainable behavior and environmental awareness. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 14*(2), 206–225. https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/adzka/article/view/14412

Kurniawati, E., Wijayanto, W. P., & Suswanto, D. (2025). Hubungan pengetahuan dan sikap dengan perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) pada anak di SDN 04 Wonodadi. *Health Research Journal of Indonesia (HRJI), 3*(6), 321–326. https://wpcpublisher.com/jurnal/index.php/HRJI/article/view/564

Laya, R., & Mahmud, M. (2026). *Environment-based English learning for very young learners (VYLs)*: Pembelajaran Bahasa Inggris berbasis lingkungan di kawasan Teluk Tomini. *Jurnal Pedamas (Pengabdian kepada Masyarakat), 4*(1), 234–243. https://pekatpkm.my.id/index.php/JP/article/view/980

Miswaty, T. C. (2025). Pelatihan pembuatan media pembelajaran digital Bahasa Inggris dengan Canva dan PowerPoint untuk guru SMP. *Jurnal Ragam Pengabdian, 2*(1), 98–105. https://teewanjournal.com/index.php/juragan/article/view/1588

Munir, F. S. (2023). Pengembangan media pembelajaran Bahasa Inggris untuk murid sekolah dasar dengan berbantuan teknologi *augmented reality* berbasis Android. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa dan Pendidikan, 3*(4), 174–189. https://jurnal-stiepari.ac.id/index.php/pustaka/article/view/685

Nurisa, D. K., & Susilowati, R. (2023). *Factors contributing to students' motivation in learning English at the eighth grade of SMPN 1 West Sungkai academic year 2022/2023*. *8*. https://juma.umko.ac.id/index.php/griya-cendikia/article/view/825

Pandeirot, A., Pinontoan, O. R., & Sondakh, R. C. (2025). Gambaran pengetahuan, sikap dan tindakan tentang perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) murid SD Inpres Liwutung Satu di Kecamatan Pasan. *Jurnal Kesehatan Tambusai, 6*(1), 73–79. https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jkt/article/view/40960

Pratiwi, A., Puspita, B., & Islamy, S. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran Kahoot untuk meningkatkan kosa kata Bahasa Inggris murid sekolah dasar. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial, 6*(3), 388–396. https://bimaberilmu.com/jurnal/index.php/diksi/article/view/2318

Putri, M. L. (2025). Students' motivation in learning English using *ice breaking*: A case study of students'. *Journal of Language Education Development, 8*(1). https://ejournal.ummuba.ac.id/index.php/pbi/article/view/3584

Rizkullah, M. F., Sahlan, Moh., & Puspitarini, D. (2025). Penggunaan media pembelajaran Quizizz dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 9*(4), 860–867. https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10201

Tawaluyan, Y., Ramsche, F., & Munaiseche, M. (2024). Metode pembelajaran interaktif Bahasa Inggris untuk pendidikan sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional Produk Terapan Unggulan Vokasi (PTUV) Ke-3 & Seminar Hasil Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Politeknik Negeri Manado Tahun 2023, 3*, 312–316. https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/4318905

Copyright (c) 2026 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
https://doi.org/10.51878/edutech.v6i4.16864

Usman, N. H., & Achmad, W. K. S. (2024). Analysis of student learning motivation in English lessons in the Kurikulum Merdeka at UPTD SD Negeri 98 Barru. *International Journal of Elementary School Teacher, 4*(1). https://doi.org/10.70713/ijest.v4i1.64054

Wandani, M., Rispatiningsih, D. M., & Setyaningsih, R. (2024). Analisis dampak *reward* terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar. *09*, 458. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/17038

Zaidan, A. S., & Burhanuddin, H. (2026). Penggunaan aplikasi Wayground sebagai pembelajaran interaktif. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, 12*(02), 167–181. https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/3456594

Copyright (c) 2026 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
https://doi.org/10.51878/edutech.v6i4.16864