

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL BERBASIS TPR
(TOTAL PHYSICAL RESPONSE) PADA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Siska Dwi Maryani¹, Herlina², Yustia Suntari³

^{1,2,3}PGSD, FKIP, Universitas Negeri Jakarta,

¹siska5763@gmail.com, ²herlina@unj.ac.id, ³yustiasuntari@unj.ac.id

ABSTRACT

This research aims to develop an interactive learning media called Wordwall based on the Total Physical Response (TPR) method for teaching English to fourth-grade elementary school students. The study was motivated by the limited use of digital and kinesthetic-based media in English learning, which often causes students to become passive and less engaged. The development model used was the 4D model by Thiagarajan, Semmel, and Semmel, consisting of four stages: Define, Design, Develop, and Disseminate. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and tests. Validation was conducted by three experts material, language, and media with an average validity score of 96.2%, categorized as very valid. Practicality tests involving one-to-one and small group evaluations obtained an average score of 95.9%, while the field test showed an N-Gain value of 0.86 or 86.5%, categorized as high effectiveness. The findings indicate that the Wordwall-based TPR media is valid, practical, and effective in improving students' vocabulary mastery and learning engagement. This integration of digital and kinesthetic learning fosters active participation, enhances motivation, and creates an enjoyable learning atmosphere in English classes.

Keywords: wordwall, total physical response, english learning, vocabulary, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif Wordwall berbasis metode *Total Physical Response* (TPR) pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya penggunaan media digital dan kinestetik dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang menyebabkan siswa pasif dan kurang terlibat. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D dari Thiagarajan, Semmel, dan Semmel yang meliputi empat tahap, yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes. Validasi dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, dengan rata-rata skor sebesar 96,2% dan termasuk kategori sangat valid. Uji kepraktisan melalui tahap *one to one* dan *small group* memperoleh rata-rata skor 95,9%, sedangkan uji efektivitas pada tahap field test menunjukkan nilai N-Gain sebesar 0,86 atau 86,5% dengan kategori tinggi. Hasil penelitian menunjukkan

bahwa media *Wordwall* berbasis TPR valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata serta keterlibatan belajar siswa. Integrasi antara pembelajaran digital dan kinestetik ini mampu menumbuhkan partisipasi aktif, meningkatkan motivasi, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Kata Kunci: *wordwall*, *total physical response*, pembelajaran bahasa inggris, kosakata, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berbahasa asing anak sejak dini. Periode usia antara dua hingga dua belas tahun merupakan masa kritis bagi anak dalam mempelajari bahasa asing, termasuk bahasa Inggris. Pada rentang usia tersebut, anak-anak memiliki potensi besar untuk menguasai bahasa dengan lebih cepat dan alami, menyerupai penutur asli. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar dapat memberikan kontribusi besar terhadap pengembangan kemampuan komunikasi global peserta didik di masa depan (Ali, 2020).

Dalam konteks pendidikan di Indonesia, bahasa Inggris dikategorikan sebagai bahasa asing (*English as a Foreign Language*). Penerapan Kurikulum Merdeka

menjadi salah satu bentuk komitmen pemerintah dalam membangun dimensi Profil Pelajar Pancasila, termasuk kemandirian dan kemampuan berpartisipasi secara global (Lestari & Surtikanti, 2024). Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada PAUD dan Pendidikan Dasar Menengah, disebutkan bahwa mata pelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah akan bersifat pilihan hingga tahun ajaran 2026/2027, dan kemudian menjadi mata pelajaran wajib pada tahun ajaran 2027/2028 (Kemendikbud, 2024).

Pada praktiknya, pengajaran bahasa Inggris di sekolah dasar di Indonesia lebih difokuskan pada kemampuan komunikasi dasar yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak. Aspek yang ditekankan meliputi pengenalan

kosakata sederhana, keterampilan menyimak, berbicara, serta penerapan bahasa dalam konteks kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini berbeda dari pengajaran yang berorientasi pada tata bahasa secara teoritis. Penguasaan kosakata merupakan aspek fundamental karena menjadi fondasi bagi keterampilan berbahasa lainnya, seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Mahayana et al., 2022).

Dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat, guru dituntut untuk kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran agar peserta didik tidak cepat bosan dan tetap aktif selama proses belajar. Media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa. Salah satu media digital yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar adalah Wordwall. Platform berbasis web ini menyediakan beragam permainan interaktif yang menarik dan edukatif. Melalui permainan tersebut, siswa dapat lebih aktif dan termotivasi untuk memahami materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan.

Namun demikian, pemanfaatan media *Wordwall* di sekolah dasar masih belum optimal. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Inggris di SDS Barunawati 4, diketahui bahwa media pembelajaran yang sering digunakan masih terbatas pada media audio-visual dan *Wordwall* sederhana. Aktivitas pembelajaran cenderung monoton karena *Wordwall* hanya digunakan dalam bentuk kuis konvensional tanpa melibatkan interaksi fisik siswa. Kondisi ini membuat siswa kurang termotivasi, sehingga partisipasi dan minat belajar mereka menurun.

Agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif, diperlukan integrasi antara media pembelajaran yang interaktif dengan metode pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa. Salah satu metode yang relevan dengan karakteristik anak-anak sekolah dasar adalah *Total Physical Response* (TPR). Metode ini menekankan keterlibatan gerakan tubuh dalam memahami makna bahasa. Menurut Sayd et al (2018), *Total Physical Response* merupakan metode pengajaran bahasa yang didasarkan pada koordinasi antara ucapan (*speech*) dan tindakan

(*action*), di mana pembelajaran bahasa difasilitasi melalui aktivitas motorik.

TPR memanfaatkan prinsip bahwa anak-anak lebih mudah memahami dan mengingat kosakata ketika disertai dengan gerakan fisik. Penerapan metode ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bebas tekanan, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik. Ketika metode TPR dikombinasikan dengan media *Wordwall*, keduanya dapat saling melengkapi. *Wordwall* menghadirkan visualisasi dan interaktivitas digital, sementara TPR menambahkan unsur kinestetik yang memperkuat pemahaman melalui pengalaman langsung.

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran bahasa Inggris. Penelitian yang dilakukan oleh Novyanti et al (2022) menemukan bahwa penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan kreativitas kognitif peserta didik dalam pelajaran bahasa Inggris. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Apriliantina et al

(2024) di SDN Kertosari 01 menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi *Food and Drink*.

Di sisi lain, penelitian yang dilakukan oleh Sayd et al (2018) mengenai penerapan metode TPR dalam pembelajaran bahasa Inggris bagi siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa metode ini mampu meningkatkan kemampuan berbicara, mendengar, dan motorik anak secara signifikan. Hasil serupa juga ditemukan dalam penelitian oleh Sembiring et al (2024), yang menyatakan bahwa siswa menunjukkan antusiasme tinggi selama proses pembelajaran bahasa Inggris dengan metode TPR karena pendekatan ini berpusat pada aktivitas siswa.

Meskipun kedua pendekatan ini *Wordwall* dan TPR telah terbukti efektif secara terpisah, belum banyak penelitian yang secara khusus mengintegrasikan keduanya dalam satu model pembelajaran yang utuh. Pada umumnya, *Wordwall* digunakan hanya sebagai media digital berbasis visual, sedangkan TPR diterapkan secara terpisah untuk memperkuat pemahaman melalui gerakan fisik.

Oleh karena itu, integrasi antara *Wordwall* dan TPR dalam pembelajaran bahasa Inggris dinilai memiliki potensi besar untuk menciptakan proses belajar yang lebih dinamis, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, terutama yang memiliki gaya belajar kinestetik.

Berdasarkan fenomena tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran *Wordwall* berbasis metode *Total Physical Response* (TPR) untuk pembelajaran bahasa Inggris kelas IV sekolah dasar. Kolaborasi antara media digital dan metode berbasis gerak ini diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif, tetapi juga memberikan kontribusi akademik terhadap pengembangan strategi pembelajaran bahasa Inggris yang adaptif terhadap kebutuhan peserta didik di era digital.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D (*Four-D Model*) (Maulida et al., 2023). Model ini meliputi empat tahap, yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* dengan pendekatan *Total Physical Response* (TPR) pada materi daily activities kelas IV Sekolah Dasar. Produk yang dihasilkan diharapkan dapat membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa.

Penelitian dilaksanakan di SDS Barunawati 4, Jakarta Utara, yang beralamat di Jl. Anjungan No.14 RT.1/RW.1, Rawabadak Utara, Kecamatan Koja, Jakarta Utara, DKI Jakarta 14230. Subjek penelitian meliputi guru Bahasa Inggris kelas IV dan peserta didik kelas IV. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan April hingga September 2025.

Tahap *Define* dilakukan untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta

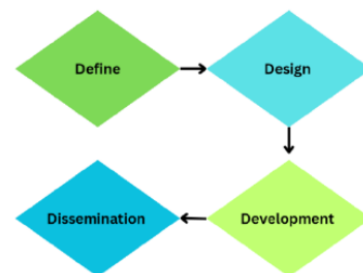
didik, serta permasalahan yang dihadapi dalam proses belajar Bahasa Inggris. Analisis ini meliputi analisis awal, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru Bahasa Inggris, ditemukan bahwa peserta didik masih kesulitan memahami kosakata dan ungkapan dalam tema *daily activities*.

Tahap *Design* dilakukan untuk merancang produk media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada tahap ini disusun rancangan kegiatan belajar dan pemilihan media berbasis *Wordwall* yang sesuai dengan prinsip pembelajaran TPR. Kegiatan mencakup penyusunan desain tampilan, pemilihan jenis kuis interaktif, serta penyusunan instruksi pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik dan respon langsung dari siswa.

Tahap *Develop* merupakan proses validasi dan uji coba media pembelajaran yang telah dirancang. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk menilai kesesuaian isi, tampilan, serta kebahasaan media. Setelah

dinyatakan valid, media diuji cobakan kepada peserta didik melalui tiga tahap, yaitu *one-to-one evaluation*, *small group evaluation*, dan *field test*. Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan, keterpahaman, dan keefektifan produk.

Tahap *Disseminate* dilakukan dengan menyebarkan media pembelajaran yang telah direvisi kepada guru Bahasa Inggris SDS Barunawati 4. Media disertai panduan penggunaan agar dapat dimanfaatkan secara luas dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris di kelas.



Gambar 1 Tahapan 4D Model

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, angket, dan tes. Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi awal pembelajaran, sedangkan wawancara dilakukan kepada guru guna menggali

kebutuhan pembelajaran dan tanggapan terhadap media. Angket digunakan untuk memperoleh penilaian dari validator dan respon peserta didik terhadap produk, sementara tes digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan bantuan skala Likert untuk menentukan tingkat kelayakan media. Skor penilaian menggunakan empat kategori, yaitu 4 (sangat baik), 3 (baik), 2 (cukup), dan 1 (kurang). Persentase kelayakan dihitung dengan rumus:

$$Pk = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan: Pk adalah persentase kelayakan, $\sum x$ adalah jumlah skor yang diperoleh, dan n adalah jumlah skor maksimal. Hasil perhitungan kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan, yaitu: 0–49% (tidak layak), 50–69% (kurang layak), 70–84% (layak dengan revisi), dan 85–100% (sangat layak).

Untuk mengukur efektivitas media, digunakan analisis N-Gain Score dengan membandingkan nilai pre-test dan post-test peserta didik.

Nilai N-Gain dihitung menggunakan rumus Hake (1999) untuk melihat peningkatan hasil belajar setelah penerapan media *Wordwall* berbasis TPR. Kriteria penilaian efektivitas mencakup tiga kategori, yaitu tinggi ($g \geq 0,70$), sedang ($0,30 \leq g < 0,70$), dan rendah ($g < 0,30$).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IV SD dengan materi *daily activities*. Proses pembelajaran dilakukan menggunakan media pembelajaran *Wordwall* berbasis TPR (*Total Physical Response*) yang dikembangkan melalui model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Kegiatan penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa tahap mulai dari analisis kebutuhan, perancangan media, validasi ahli, hingga uji coba lapangan.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada tahap pendefinisian, diketahui bahwa pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru. Media yang digunakan masih terbatas pada buku teks dan gambar sederhana,

sehingga siswa cenderung pasif dan kurang antusias mengikuti kegiatan belajar. Guru juga menyampaikan bahwa siswa lebih mudah memahami materi apabila disertai aktivitas fisik, visual, dan audio yang menarik. Hal ini menjadi dasar pengembangan media *Wordwall* berbasis TPR yang menekankan pada keterlibatan fisik siswa saat merespon instruksi:

Tabel 1 Hasil analisis kebutuhan pembelajaran

Aspek yang Diamati	Kondisi di Lapangan	Kebutuhan Pengembangan
Aktivitas siswa	Siswa pasif saat mendengar dan menirukan kosakata	Diperlukan aktivitas fisik dan respon langsung
Media pembelajaran	Media audio visual	Media interaktif berbasis permainan
Keterlibatan siswa	Rendah	Diperlukan media yang menyenangkan dan partisipatif

Hasil tahap perancangan menunjukkan bahwa media *Wordwall* dikembangkan dalam bentuk permainan interaktif seperti match up, open the box, dan group sort dengan tampilan visual berwarna dan dilengkapi instruksi suara. Guru dapat menggunakan media ini secara

daring maupun luring melalui proyektor. Setiap kegiatan disesuaikan dengan prinsip TPR, yaitu siswa mendengarkan instruksi dan mengeksekusi melalui gerakan atau pilihan jawaban sesuai perintah.

Tabel 2 Rancangan media pembelajaran *Wordwall* berbasis TPR

Jenis Aktivitas	Bentuk Kegiatan	Tujuan
<i>Open the box</i>	Membuka kotak berisikan gambar dan teks kegiatan sehari-hari	Melatih pemahaman dan respon cepat
<i>Speaking Cards</i>	Membuka kartu dan mendengarkan kegiatan sehari-hari	Meningkatkan pemahaman mendengarkan dan lisan

Validasi dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Penilaian meliputi aspek isi, kebahasaan, dan tampilan.

Tabel 3. Hasil validasi ahli terhadap media *Wordwall* berbasis TPR

Aspek Penilaian	Rata-rata (%)	Kategori
Ahli Materi	95	Sangat Layak
Ahli Bahasa	93,7	Sangat Layak
Ahli Media	100	Sangat Layak

Rata-rata Rekapitulasi	96,2	Sangat Layak
------------------------	------	--------------

Hasil pada tabel 3 menunjukkan bahwa media *Wordwall* berbasis TPR memperoleh skor rata-rata 96,2% dari ketiga validator dengan kategori “sangat layak”. Ahli materi menilai bahwa isi media telah sesuai dengan capaian pembelajaran Bahasa Inggris SD. Ahli bahasa menyatakan bahwa penggunaan bahasa sederhana, jelas, dan sesuai tingkat pemahaman anak. Sedangkan ahli media menilai tampilan dan interaktivitas sangat baik dan menarik bagi siswa.

Setelah tahap validasi, dilakukan uji coba one to one, *small group*, dan field test untuk melihat kepraktisan dan efektivitas media.

Tabel 4. Hasil uji coba kepraktisan media

Tahap Uji	Rata-rata Skor (%)	Kategori
One to one	94,1	Sangat Layak
<i>Small group</i>	97,8	Sangat Layak
Rata-rata rekapitulasi	94,1	Sangat Layak

Hasil pada tabel 4 memperlihatkan bahwa media *Wordwall* berbasis TPR praktis digunakan dalam kegiatan belajar. Siswa dapat mengoperasikan media dengan mudah dan menunjukkan

antusiasme tinggi selama proses pembelajaran. Guru juga menyatakan bahwa media ini membantu siswa lebih cepat memahami makna kosakata melalui pengulangan dan gerakan.

Uji efektivitas dilakukan dengan membandingkan nilai pre-test dan post-test dalam uji coba lapangan (*field test*).

Tabel 5. Hasil uji coba lapangan (*field test*)

Jenis Tes	Nilai Rata-rata
Pre-test	6,8
Post-test	9,5
<i>N-Gain</i>	0,872
<i>N-Gain Score</i>	87,2%

Hasil pada tabel 5 menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa. Nilai rata-rata meningkat dari 6,8 pada pre-test menjadi 9,5 pada post-test dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,87 (kategori tinggi). Artinya, penggunaan media *Wordwall* berbasis TPR efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi *daily activities*.

Selain hasil kuantitatif, observasi selama pembelajaran juga menunjukkan bahwa siswa lebih aktif bergerak, menirukan instruksi, dan berinteraksi dengan guru maupun teman. Pembelajaran menjadi lebih

menyenangkan dan interaktif. Guru mengungkapkan bahwa media *Wordwall* membantu menciptakan suasana belajar yang tidak monoton. Siswa yang sebelumnya pasif mulai berani berbicara dan menirukan kata dalam bahasa Inggris dengan percaya diri.

Respon fisik terhadap instruksi lisan dapat memperkuat hubungan antara makna dan tindakan, sehingga mempercepat proses pemahaman

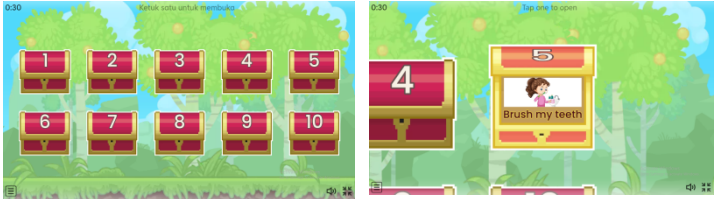



bahasa. Selain itu, pendekatan berbasis permainan seperti *Wordwall* mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*), meningkatkan motivasi intrinsik, dan menumbuhkan rasa percaya diri dalam berbahasa asing.

Adapun hasil produk yang telah di validasi dan direvisi dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 6. Hasil uji coba lapangan (*field test*)

Nama Bagian	Bentuk Bagian
Bagian Awal	

Nama Bagian	Bentuk Bagian
Bagian Isi	             

Nama Bagian	Bentuk Bagian
	  
Bagian Penutup	

Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Wordwall* berbasis TPR tidak hanya layak dan praktis digunakan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Wordwall* berbasis

Total Physical Response (TPR) pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IV sekolah dasar. Pengembangan dilakukan dengan mengacu pada model Thiagarajan (4D), meliputi tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Hasil validasi oleh tiga ahli materi, bahasa, dan media menunjukkan bahwa media ini memperoleh persentase kelayakan rata-rata sebesar 96,2% dengan kategori sangat valid. Uji kepraktisan melalui

tahapan *one to one* dan *small group* memperoleh rata-rata skor 94,1%, juga termasuk dalam kategori sangat layak.

Uji efektivitas melalui field test pada peserta didik kelas IV menunjukkan hasil N-Gain sebesar 0,87 atau 87,25%, dengan kategori tinggi, yang berarti media *Wordwall* berbasis TPR efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, media pembelajaran ini terbukti valid, praktis, dan efektif digunakan sebagai sarana pembelajaran interaktif untuk melatih dan memperkaya kosakata Bahasa Inggris siswa.

Media ini berimplikasi pada peningkatan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Pembelajaran Bahasa Inggris menjadi lebih menarik karena siswa tidak hanya mendengar dan membaca, tetapi juga menirukan serta melakukan gerakan sesuai instruksi. Penggunaan metode TPR yang terintegrasi dalam *Wordwall* membantu siswa memahami makna kosakata melalui pengalaman langsung. Untuk mendukung keberhasilan penerapan media ini, guru disarankan memiliki penguasaan materi yang baik serta memanfaatkan perangkat pendukung

seperti laptop, proyektor, speaker, dan koneksi internet.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar siswa menggunakan media *Wordwall* berbasis TPR sebagai sarana latihan mandiri dalam memperkaya kosakata Bahasa Inggris. Guru diharapkan menjadikan media ini sebagai referensi media ajar tambahan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media serupa pada materi atau mata pelajaran lain agar menghasilkan produk yang lebih variatif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, G. E. (2020). THE STUDENTS' LEARNING ACHIEVEMENT AFTER AND WITHOUT STUDYING ENGLISH IN ELEMENTARY SCHOOL. *JALL (Journal of Applied Linguistics and Literacy)*, 4(2). <https://doi.org/10.25157/jall.v4i2.3833>
- Apriliantina, A. A., Rulviana, V., & Hayuningtyas, P. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pelajaran Bahasa Inggris di Kelas III SDN Kertosari 01 dengan Menggunakan Media *Wordwall*. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 1730–1736.

- <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.467>
- Lestari, S., & Surtikanti, M. W. (2024). Tantangan Siswa Sekolah Dasar dalam Belajar Bahasa Inggris: Sebuah Refleksi Untuk Kurikulum Merdeka dari Daerah Pedesaan di Kalimantan Barat. *Efektor*, 11(1), 84–93. <https://doi.org/10.29407/e.v11i1.22152>
- Mahayana, I. M. A., Muliawan, M. S. D., & Yamawati, N. K. S. (2022). Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Kepada Siswa SD 1 Ubud Melalui Permainan dan Lagu. *Community Services Journal (CSJ)*, 4(2), 180–186. <https://doi.org/https://doi.org/10.2225/cs.j.4.2.2022.180-186>
- Maulida, L., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2023). Model Four-D Sebagai Implementasi Untuk Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Modul Mata Kuliah K3. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(07), 433–440. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.532>
- Novyanti, Dewi, H. I., & Winata, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kognitif Anak dalam Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Instruksional*, 4(1).
- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 Tentang Kurikulum Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah, Pub. L. No. 12 Tahun 2024, Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi 72 (2024). <https://peraturan.bpk.go.id/Details/281847/permendikbudriset-no-12-tahun-2024>
- Sayd, A. I., Attubel, M., & Nazarudin, H. (2018). Implementasi metode total physical response (TPR) dalam pembelajaran bahasa Inggris bagi anak-anak sekolah dasar inpres Liliba Kupang. *BISMAN, Jurnal Bisnis & Manajemen*, 3(1), 17–24.
- Sembiring, F., Sinabariba, Y. E., Meilani, A., Laia, W., & Sembiring, T. A. B. (2024). Penerapan Metode TPR (Total Physical Response) Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di SDN 104219 Tanjung Anom. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(11), 3087–3091. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v1i11.656>