

MEDIA INTERAKTIF WORDWALL SEBAGAI INTERAKSI DAN ANTUSIASME BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI PULUHAN

Enjelika Hani Pamungkas¹, Dian Sri Rejeki², Siti Nur Fitri³, Hermawan Wahyu Setiadi⁴

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas PGRI Yogyakarta

enjelikahani@gmail.com¹, dianrezekiii09@gmail.com², fitri010620@gmail.com³, hermaone@upy.ac.id⁴

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan pemanfaatan media interaktif Wordwall sebagai upaya meningkatkan interaksi serta antusias belajar siswa kelas V pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SD Negeri Puluhan. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek berupa guru kelas V dan 21 siswa kelas V. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil pengamatan awal menunjukkan bahwa interaksi siswa dalam kegiatan belajar masih rendah. Sebagian siswa bersikap pasif, kurang terlibat dalam diskusi, dan tampak kurang bersemangat ketika pembelajaran dilaksanakan secara konvensional menggunakan metode ceramah dan buku teks. Kondisi ini membuat pembelajaran IPAS terasa monoton dan kurang menarik. Sebagai alternatif, peneliti menerapkan media interaktif Wordwall yang berisi permainan edukatif berupa kuis, kegiatan mencocokkan gambar, dan teka-teki digital. Penggunaan media tersebut diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan, serta menumbuhkan semangat berkompetisi secara positif. Dengan demikian, media interaktif Wordwall direkomendasikan sebagai inovasi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas interaksi dan antusiasme belajar siswa di sekolah dasar.

Kata kunci: Media Interaktif, Wordwall, Interaksi Belajar, Antusiasme Belajar

Abstract

This study aims to describe the use of the interactive media Wordwall as an effort to improve interaction and learning enthusiasm among Grade V students in Natural and Social Sciences (IPAS) learning at SD Negeri Puluhan. The research employed a descriptive qualitative approach, with the subjects consisting of the Grade V teacher and 21 Grade V students. Data were collected through observation, interviews, and documentation. Initial observations revealed that student interaction during the learning process was still low. Some students remained passive, rarely participated in discussions, and showed little enthusiasm when learning was carried out conventionally using lectures and textbooks. This condition made IPAS learning feel monotonous and less engaging. To address this issue, the researcher implemented the interactive media Wordwall, which includes educational games such as quizzes, matching activities, and digital puzzles. The use of this media is expected to create a more enjoyable learning atmosphere, increase student involvement in answering questions, and foster

Article History

Received: Desember 2025

Reviewed: Desember 2025

Published: Desember 2025

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI :

10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Sindoro



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

healthy competitive spirit. Therefore, Wordwall interactive media is suggested as an effective innovative alternative to improve the quality of interaction and learning enthusiasm among elementary school students.

Keywords: *Interactive Media, Wordwall, Learning Interaction, Learning Enthusiasm*

PENDAHULUAN

Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari perkembangan teknologi yang terus berjalan. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi menegaskan bahwa diperlukan pengaturan sistem nasional iptek sebagai dasar penyusunan kebijakan pembangunan, agar mampu memperkuat dukungan iptek dalam meningkatkan daya saing dan kemandirian bangsa. Pada era 5.0, dunia pendidikan dituntut untuk ikut berperan aktif dalam proses perubahan tersebut. Teknologi memiliki peran penting dalam pembelajaran karena dapat membantu guru selama proses mengajar. Dengan dukungan teknologi, guru dapat berinovasi dalam merancang bahan ajar dan media pembelajaran yang menarik, baik berbasis web maupun aplikasi.

Permasalahan pembelajaran semakin terlihat sejak pandemi tahun 2019 yang memengaruhi proses pendidikan di sekolah. Berbagai tantangan muncul, salah satunya rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran tertentu seperti IPAS. Guru dituntut menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan sekaligus mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah memanfaatkan media pembelajaran (Islam et al., 2022; Mulawarman et al., 2020). Penggunaan media diharapkan mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih variatif dan tidak monoton sehingga kualitas pembelajaran meningkat. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media bertujuan untuk mendorong siswa agar lebih aktif, efektif, dan interaktif dalam pembelajaran (Kusumawati et al., 2021; Patriani & Kusumaningrum, 2020).

Berdasarkan wawancara dengan guru wali kelas V di SD Negeri Puluhan, diketahui bahwa salah satu masalah yang sering muncul dalam proses pembelajaran adalah menurunnya konsentrasi siswa terhadap materi yang disampaikan. Kondisi ini diperparah oleh rendahnya minat belajar siswa. Temuan tersebut sesuai dengan hasil observasi penulis, yang menunjukkan bahwa guru hanya mengandalkan buku pelajaran sebagai media utama, sementara selama pembelajaran siswa cenderung lebih banyak berbicara dengan teman. Fakta ini mengindikasikan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPAS di kelas V masih rendah. Situasi tersebut menjadi dorongan bagi guru untuk melakukan perubahan, baik dalam metode pembelajaran, pengelolaan kelas, maupun pemilihan media yang dapat membantu mengatasi permasalahan tersebut. Guru perlu menyediakan media pembelajaran yang dapat menunjang aktivitas siswa agar minat belajar, khususnya pada mata pelajaran IPAS, dapat meningkat. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa adalah kuis berbasis web, yaitu Wordwall.

Wordwall merupakan sebuah platform pendidikan yang menyediakan berbagai permainan edukatif berbasis web. Platform ini dapat diakses kapan pun melalui perangkat komputer, laptop, maupun ponsel pintar (Azkia, dkk., 2025). Wordwall mampu menghadirkan dukungan visual yang membantu proses pembelajaran, sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih

efektif. Melalui penggunaan game edukatif seperti Wordwall, guru dapat meningkatkan minat belajar siswa. Wordwall juga berfungsi sebagai alat yang memungkinkan guru merancang berbagai aktivitas pembelajaran interaktif yang mendorong keterlibatan peserta didik (Setiyanto & Fatah Yasin, 2024). Melalui media ini, guru dapat membuat permainan, kuis, dan latihan menarik yang disesuaikan dengan kebutuhan serta gaya belajar siswa yang beragam. Inovasi tersebut menjadikan siswa lebih bersemangat selama proses pembelajaran, sehingga diharapkan mampu meningkatkan minat belajar mereka.

Melalui pendekatan tersebut, Wordwall tidak hanya berfungsi sebagai media bantu dalam pembelajaran, tetapi juga dapat meningkatkan minat serta keterlibatan siswa, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih optimal (Rachmah et al., 2024). Pemanfaatan Wordwall dalam pembelajaran merupakan langkah inovatif dalam penggunaan teknologi untuk mendukung proses pendidikan. Penelitian ini diarahkan untuk mengkaji penggunaan media interaktif Wordwall dalam meningkatkan semangat dan partisipasi siswa sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui sejauh mana penggunaan Wordwall dapat mendorong siswa menjadi lebih aktif dan antusias selama mengikuti pembelajaran, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif, melalui metode observasi dan wawancara. Bodan dan Taylor (1975) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif deskriptif bertujuan menghasilkan data berupa kata-kata, baik tertulis maupun lisan, yang diperoleh dari subjek penelitian serta perilaku yang diamati. Pendekatan ini digunakan untuk melihat secara langsung pelaksanaan pembelajaran yang memanfaatkan media Wordwall pada mata pelajaran IPAS. Kegiatan penelitian dilaksanakan di SD Negeri Puluhan selama dua hari. Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas V, kepala sekolah, guru kelas V, serta 21 siswa yang berjumlah 7 laki-laki dan 14 perempuan. Seluruh informan tersebut berperan dalam memberikan informasi yang diperlukan untuk memperoleh data melalui observasi dan wawancara. Data yang terkumpul dari kedua teknik tersebut kemudian disajikan dalam bentuk narasi untuk memperoleh gambaran umum mengenai penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran IPAS kelas V di SD Negeri Puluhan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengertian Media Interaktif Wordwall

Media pembelajaran interaktif merupakan alat yang dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran melalui interaksi aktif antara siswa dan materi pembelajaran. Menurut Arsyad (2014), media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang dapat memperjelas penyampaian informasi dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam perkembangannya, media interaktif muncul sebagai salah satu inovasi teknologi pendidikan yang dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan memikat. Secara umum, materi pembelajaran interaktif mencakup teks, grafik, musik, animasi, dan aktivitas sederhana yang dapat diikuti oleh siswa. Menurut Mayer (2009), pendidikan multimedia efektif karena menggabungkan dua proses kognitif visual dan verbal yang membantu siswa memproses informasi secara lebih efektif. Hal ini menciptakan media interaktif yang krusial untuk meningkatkan pemahaman konseptual di berbagai bidang pendidikan.

Materi pembelajaran yang bersifat interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung melalui kegiatan memilih, mengklik, meninjau, maupun menjawab pertanyaan secara cepat. Smaldino, Lowther, dan Russell (2012) menjelaskan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik karena menyediakan ruang untuk eksplorasi serta respons yang segera. Bentuk interaksi tersebut menjadikan proses belajar lebih menarik dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Seiring perkembangan teknologi digital, Wordwall menjadi salah satu platform media interaktif yang menghadirkan beragam aktivitas pembelajaran berbasis permainan. Platform ini menyediakan berbagai templat seperti pencocokan, teka-teki, kuis, dan anagram yang dapat disesuaikan guru sesuai dengan tujuan pembelajaran (Wordwall, 2013). Berbagai fitur tersebut memungkinkan pendidik menerapkan strategi pengajaran yang lebih variatif dan sesuai konteks.

Secara spesifik, Wordwall mendukung model pembelajaran berbasis permainan yang menstimulasi siswa untuk berkompetisi secara positif dan aktif selama kegiatan belajar. Prensky (2011) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis game mampu meningkatkan motivasi dan perhatian peserta didik karena menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus menantang. Bagi siswa sekolah dasar, aktivitas dengan tampilan visual dan interaktif membantu mereka lebih fokus serta memudahkan dalam memahami materi. Dengan demikian, Wordwall dapat dipahami sebagai media digital yang menyediakan berbagai aktivitas edukatif berupa permainan dan kuis, yang memungkinkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Platform ini tidak hanya mendukung guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik, tetapi juga memfasilitasi pembelajaran yang kolaboratif, kreatif, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Oleh sebab itu, Wordwall merupakan media yang tepat dan efektif untuk meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah dasar.

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan bagaimana siswa kelas V SD Negeri Puluhan memanfaatkan media interaktif Wordwall guna meningkatkan keterlibatan serta antusias mereka dalam proses belajar. Penelitian melibatkan 21 siswa, termasuk dua peserta didik dengan kebutuhan khusus ringan. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas V, minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah. Kondisi tersebut terlihat dari capaian hasil belajar yang belum memenuhi standar. Hanya 6 siswa yang mencapai KKM 75, sedangkan 15 siswa lainnya masih berada di bawah nilai tersebut. Dalam penelitian kualitatif ini, data dikumpulkan melalui observasi langsung saat pembelajaran berlangsung di kelas. Temuan observasi menunjukkan bahwa pemanfaatan Wordwall memberikan peningkatan yang signifikan terhadap keterlibatan siswa (Creswell, 2014). Selama pembelajaran, guru menggunakan Wordwall sebagai media interaktif dalam bentuk kuis, sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Arsyad (2019) menyatakan bahwa penggunaan materi pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar melalui pengalaman belajar yang menarik dan menstimulasi.

Pengamatan menunjukkan bahwa sebelumnya, penggunaan media digital di sekolah ini sangat minim. Guru cenderung menggunakan metode latihan dan ceramah konvensional. Guru sudah menggunakan media digital, namun belum pernah menggunakan media interaktif berupa Wordwall. Akibatnya, pembelajaran relatif monoton dan beberapa siswa kurang aktif. Hal ini sesuai dengan temuan Sudjana (2016) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang

berbeda berdampak pada tingkat partisipasi siswa. Ketika Wordwall digunakan, lingkungan kelas berubah dan menjadi lebih dinamis. Terlihat jelas bahwa siswa antusias dalam mengikuti semua kegiatan dan latihan yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan mereka. Antusiasme ini ditunjukkan dengan peningkatan frekuensi siswa bertanya, menanggapi pertanyaan, dan mengekspresikan emosi positif selama kegiatan.

Dua siswa penyandang disabilitas yang terlibat dalam penelitian ini juga menunjukkan reaksi positif terhadap penggunaan Wordwall. Mereka dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik tanpa mengalami hambatan. Media digital yang bersifat visual dan interaktif membantu mereka memahami materi yang diberikan. UNESCO (2018) menyatakan bahwa sumber pembelajaran digital mampu meningkatkan aksesibilitas bagi peserta didik berkebutuhan khusus. Selain itu, interaksi antarsiswa di kelas terpantau semakin tinggi. Siswa aktif berdiskusi, saling memberi arahan, dan membantu teman yang mengalami kesulitan dalam menjawab soal. Kondisi ini memperlihatkan bahwa penggunaan Wordwall mampu menciptakan suasana belajar yang kolaboratif. Hal ini sejalan dengan teori Vygotsky (1978) yang menekankan bahwa interaksi sosial merupakan unsur penting dalam proses belajar.

Di samping meningkatnya interaksi antarsiswa, hubungan antara guru dan peserta didik juga tampak lebih intens. Guru dapat memantau pemahaman siswa dengan mudah melalui hasil kuis yang ditampilkan secara jelas. Kondisi ini memungkinkan guru memberikan umpan balik secara cepat dan tepat, sesuai dengan teori Gagne (2021) yang menekankan pentingnya pemberian umpan balik dalam proses belajar. Hasil observasi juga memperlihatkan bahwa siswa lebih berkonsentrasi ketika pembelajaran menggunakan Wordwall dibandingkan metode tradisional. Minimnya gangguan menunjukkan bahwa media interaktif mampu meningkatkan perhatian siswa terhadap materi pembelajaran (Mayer, 2019).

Peningkatan keterlibatan tersebut mengindikasikan bahwa Wordwall memberikan dampak positif pada antusiasme belajar. Pengalaman belajar yang menyenangkan mendorong siswa untuk terus mencoba, berkompetisi secara sehat, dan memahami materi secara lebih mendalam. Wordwall terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran aktif. Secara keseluruhan, temuan penelitian menguatkan bahwa Wordwall merupakan media pembelajaran yang sesuai diterapkan di kelas V SD Negeri Puluhan. Selain meningkatkan interaksi dan minat belajar siswa, media ini juga membantu guru membangun suasana belajar yang inklusif. Oleh karena itu, disarankan agar guru lebih sering memanfaatkan media interaktif dalam proses pembelajaran untuk mengoptimalkan kualitas interaksi belajar mengajar.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif Wordwall mampu meningkatkan interaksi dan antusiasme belajar siswa kelas V SD Negeri Puluhan. Sebelum penggunaan Wordwall, pembelajaran IPAS cenderung monoton karena guru hanya mengandalkan metode ceramah dan buku teks, sehingga siswa kurang fokus, kurang berpartisipasi, dan antusiasme belajar rendah. Penerapan Wordwall dalam bentuk kuis, teka-teki, dan permainan edukatif menjadi solusi yang efektif. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif bertanya, menjawab, berdiskusi, dan menunjukkan emosi positif selama pembelajaran. Lingkungan kelas terasa lebih dinamis dan kolaboratif, bahkan siswa berkebutuhan khusus juga dapat mengikuti kegiatan dengan baik. Melalui media ini, guru lebih mudah memantau pemahaman siswa dan memberikan umpan balik secara langsung melalui

hasil kuis yang tampil segera setelah kegiatan. Aktivitas pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, kompetitif secara sehat, dan mampu meningkatkan fokus siswa terhadap materi. Dengan demikian, Wordwall terbukti efektif sebagai inovasi media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas interaksi dan antusiasme belajar siswa, serta layak direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

REFERENSI

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azkia. A., Maman. F., dan Junaedi. (2025) Penggunaan Media Interaktif Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa SMP Kelas VII C DI SMP Negeri 2 Menes. *Wilangan* Volume 6, No. 1, Maret 2025 e-ISSN 2798-154.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. California: SAGE Publications.
- Gagne, R. (2021). *The Conditions of Learning*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Gagne, R. M. (1985). *The Conditions of Learning*. New York: Holt, Rinehart, and Winston.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J., & Smaldino, S. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Merrill Prentice Hall.
- Islam, M. K., Sarker, M. F. H., & Islam, M. S. (2022). Promoting student-centred blended learning in higher education: A model. *E-Learning and Digital Media*, 19(1), 36-54. <https://doi.org/10.1177/20427530211027721>.
- Kusumawati, L. D., Sugito, Nf., & Mustadi, A. (2021). Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 31. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v9n1.p31--51>.
- Linda Oktavia, Zahraani Abdillah, Dwi Rahma Yuliana, Supriyadi, S., & Jody Setya Hermawan. (2025). Penggunaan Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 9(3), 855-870. <https://doi.org/10.24114/jgk.v9i3.64361>
- Mayer, R. E. (2019). *Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press.
- Prensky, M. (2011). *Digital Game-Based Learning*. Minnesota: Paragon House.
- Rachmah, M. N. A., & Aini, N. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Wordwall pada Materi Pecahan Campuran. *Nusantara Educational Review*, 2(2), 65-70. <https://journal.unusida.ac.id/index.php/ner/>
- Setiyanto, S., & Fatah Yasin, I. (2024). Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Di Sma Negeri 1 Pabelan Kabupaten Semarang Menggunakan Wordwall Workshop for Creating Interactive Learning Media At Sma Negeri 1 Pabelan, Semarang District Using Wordwall. *Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 308-316. <https://gembirapkm.my.id/index.php/jurnal/article/view/415>
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. (2012). *Instructional Technology and Media for Learning*. Boston: Pearson.
- Sudjana, N. (2016). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- UNESCO. (2018). *Digital Learning for Students with Disabilities*. Paris: UNESCO.
- Utami, S. V., Mansur, H., & Qormario, Q. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD. *Journal of Education Research*, 5(4), 6081-6089. <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

Wordwall. (2013). Wordwall Interactive Activities. Wordwall Education Resource. Arsyad, A. (2019). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.