



Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS Tingkat SD

Ahmad Suganda¹, Khodikotul Atfaliyah², Hani Yulianti³, Almalia⁴, Fera Hanifatunnufus⁵,
Imroatussolihah⁶

¹²³⁴⁵⁶Universitas Bina Bangsa

ahmadsuganda13@gmail.com¹, khodiqotulathfaliyah23@gmail.com²,
haniyyulianti21@gmail.com³, almalia94@gmail.com⁴, ferahnnfss2@gmail.com⁵
imroatussolihah058@gmail.com

Article Info

Article History

Received: 12-01-2025

Revised: 18-02-2025

Accepted: 30-03-2025

Kata kunci:

Media pembelajaran,
Wordwall, IPAS, SD

Abstract

Penggunaan media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran berbasis game wordwall dapat meningkatkan motivasi peserta didik pada pembelajaran IPAS di SD. Dalam Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan di UPT SDN Blok I Cilegon. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas III. Teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain: observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik lebih antusias dan lebih termotivasi pada penerapan media pembelajaran Wordwall. Para peserta didik juga lebih aktif ketika proses pembelajaran berlangsung dan mereka tidak merasa jenuh meskipun ketika saat pemberian materi masih menggunakan metode tradisional.

The use of effective learning media can improve the quality of learning and help students achieve learning goals. This study aims to determine the use of game-based learning media wordwall can improve student motivation in science learning in elementary school. This study uses a descriptive qualitative method. This research was conducted at UPT SDN Blok I Cilegon. The subjects of the study were grade III students. Data collection techniques used include: observation, interviews, and documentation. The results of this study indicate that students are more enthusiastic and more motivated in the application of Wordwall learning media. Students are also more active during the learning process and they do not feel bored even though the traditional method is still used when providing material

PENDAHULUAN

Saat ini pendidikan di abad ke-21 telah mengalami perubahan yang signifikan seiring dengan pesatnya kemajuan di bidang teknologi informasi. Media pembelajaran menjadi instrumen penting dalam upaya memfasilitasi proses pembelajaran yang efektif, relevan, dan interaktif. Media pembelajaran

di abad 21 ini dirancang untuk mendorong perkembangan keterampilan abad 21, seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital. Media ini mencakup penggunaan teknologi interaktif, seperti platform *e-learning*, aplikasi edukasi, dan simulasi virtual, yang mendukung peserta didik untuk belajar secara mandiri dan kolaboratif. Dengan memanfaatkan media digital, pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan kontekstual, memungkinkan siswa mengakses pengetahuan secara langsung dan menerapkan keterampilan pemecahan masalah dalam situasi nyata. Selain itu, media ini juga memfasilitasi komunikasi efektif dan kolaborasi lintas batas melalui proyek daring dan komunitas pembelajaran global. Dengan demikian, integrasi media pembelajaran abad 21 memperkuat kesiapan peserta didik menghadapi tantangan di era revolusi industri 4.0. (Faiza NN, 2024).

Abad 21 merupakan abad yang penuh dengan berbagai tantangan, diantaranya ditandai dengan perkembangan media digital dan sarana informasi elektronik berupa internet yang menjadi alternatif kebutuhan primer manusia saat ini. Manusia modern tidak bisa terpisahkan dari internet. Keberadaan internet merupakan kebutuhan primer dalam memperoleh informasi global maupun meringankan beban kerja manusia modern. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi melaju begitu cepat, serta merambah ke semua sektor kehidupan termasuk dalam dunia pendidikan. Pendidikan modern saat ini memanfaatkan keberadaan teknologi informasi komunikasi sebagai salah satu sarana baik berupa media dan sumber belajar untuk memperoleh ilmu pengetahuan dengan jangkauan yang sangat luas dan dengan biaya yang relatif murah. Selain itu, keberadaan teknologi informasi dan teknologi saat ini adalah untuk mempermudah dan meringankan beban kerja manusia sehingga peranan manusia hanya sebatas menginstruksikan dan mengoperasikan media dalam sebuah perintah baik itu komputer, smartphone, dan lain sebagainya. Media pembelajaran merupakan hal yang terpenting untuk berlangsungnya suatu pembelajaran di kelas, pembelajaran yang kreatif, komunikatif, dan inovatif yang dapat mendukung dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Tanpa media

pembelajaran biasanya pembelajaran berlangsung seperti kaku dan kurang ceria (Mulyono & Ampo. 2020). Semakin dengan beragamnya media pengajaran, menurut Winkel ketika memilih media, kesesuaiannya untuk tujuan pendidikan tertentu, materi pelajaran, metode didaktik dan juga pembentukan kelompok siswa serta mempertimbangkan biaya (cost factor), ketersediaan perangkat peralatan, waktu yang dibutuhkan (availability factor), akses aliran listrik, kualitas teknis (technical quality), ruang kelas dan kemampuan guru menggunakan media secara tepat (technical competence) (Mahnun 2012). Media merupakan bagian dari sumber belajar lingkungan yang dapat memotivasi siswa untuk belajar bagaimana mengajar dan ruang fisik yang memuat mata pelajaran juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran, apa saja yang digunakan orang untuk menyampaikan pesan dan sebagai bagian dari sumber belajar di lingkungan siswa yang dapat memotivasi dan merangsang siswa untuk belajar dan merangsang proses pembelajaran (Safitri, Nazliati, and Rasyid 2022).

Berdasarkan beberapa penjelasan tersebut media pembelajaran sangatlah penting dalam proses pembelajaran. Pada perkembangan teknologi saat ini terdapat berbagai media pembelajaran interaktif yang menarik dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Salah satu media pembelajaran web saat ini adalah wordwall. Wordwall adalah situs web menarik yang dapat digunakan oleh siapa saja, kapan saja, dan di browser apa saja secara gratis (Imanulhaq and Pratowo 2022). Aplikasi berbasis web ini dapat digunakan untuk membuat sumber belajar seperti kuis, menjodohkan, mencocokkan, anagram, kata acak, pencarian kata, pengelompokkan dan lainnya. Menariknya, itu tidak hanya memberi pengguna akses online ke media yang mereka buat, tetapi juga memungkinkan mereka mengunduh dan mencetaknya di atas kertas. Program ini menyediakan banyak template untuk digunakan dan pengguna dapat dengan mudah mengubah template dari satu fitur ke fitur lainnya (Nisaurasyidah, Soeteja, and Prawira 2021).

Pada penelitian yang dilakukan oleh hartati (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *game wordwall* dapat meningkatkan kreativitas,

keterampilan, dan berpikir kritis pada peserta didik. Sehingga dengan demikian siswa akan lebih termotivasi dan tidak mudah bosan ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran Wordwall

Media pembelajaran wordwall merupakan platform pembelajaran berbasis aplikasi yang secara spesifik dibuat khusus untuk pendidikan. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Maryanti dkk. (2022) mengungkapkan bahwa penggunaan wordwall sebagai sarana media pembelajaran dapat menjadikan kegiatan pembelajaran lebih interaktif. Penerapan media wordwall sangat sesuai untuk mendukung proses pembelajaran karena media wordwall dapat berfungsi sebagai media pembelajaran berbasis kuis, di mana para peserta didik dapat aktif berpartisipasi dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Wordwall merupakan game online yang memiliki beberapa jenis kuis yang menarik serta dapat diakses oleh setiap peserta didik dengan menggunakan gadget. Kelebihan menggunakan game wordwall ini selain memiliki beberapa fitur yang menarik peserta didik juga dapat digunakan dengan gratis dengan template yang sudah disediakan. Menurut (Putri, 2020) game wordwall dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi dan mempermudah mengetahui nilai tertinggi sampai terendah dari peserta didik sehingga membuat peserta didik termotivasi untuk mendapatkan nilai atau poin tertinggi di kelasnya. penggunaan media interaktif Wordwall efektif sebagai media pembelajaran yang inovatif untuk materi IPA di sekolah dasar. Penggunaan Wordwall dapat meningkatkan semangat belajar siswa, menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, dan mendorong mereka untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik. Dengan bantuan Wordwall, Guru dapat melakukan aktivitas pembelajaran interaktif seperti teka-teki kata, kartu kata, silang kata dan sebagainya. Untuk membuat siswa tertarik dan tidak bosan, konsep bermain dan belajar dengan

Wordwall sangat bagus untuk dipakai oleh guru (W Hadi, Sari Y, Pasha NM, 2024).

Penerapan Media Pembelajaran Wordwall

Dalam KBM yang dilaksanakan di SDN Blok I masih menggunakan metode tradisional, di mana pada penerapan metode tersebut guru hanya memberikan metode ceramah, diskusi, tanya jawab, dan penugasan. Hal ini menyebabkan peserta didik merasa jenuh dan bosan selama pembelajaran berlangsung, sehingga mereka kurang termotivasi dan memiliki minat belajar yang rendah.

Pada observasi dan wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa dalam proses pembelajaran masih jarang digunakan media pembelajaran, termasuk media pembelajaran digital seperti Wordwall. Bahkan, dalam kelas tersebut belum pernah diterapkan media pembelajaran Wordwall. Jika menggunakan media, guru hanya memanfaatkan PowerPoint (PPT) sebagai alat bantu dalam penyampaian materi.

Sebagai upaya meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik, penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran IPAS dapat diterapkan dengan beberapa langkah strategis. Langkah pertama adalah pengenalan media Wordwall kepada peserta didik, di mana guru menjelaskan cara penggunaan serta fitur-fitur yang tersedia dalam Wordwall.

Selanjutnya, keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran IPAS dilakukan dengan menerapkan metode interaktif melalui permainan yang tersedia dalam Wordwall. Guru dapat mengajak peserta didik untuk berpartisipasi aktif dengan maju ke depan kelas dan mengikuti permainan edukatif yang dirancang sesuai dengan materi IPAS yang sedang dipelajari. Dalam proses ini, guru berperan sebagai fasilitator yang mengawasi dan membimbing peserta didik dalam memahami konsep-konsep IPAS secara lebih menarik dan menyenangkan.

Dengan penerapan media Wordwall dalam pembelajaran IPAS, diharapkan peserta didik dapat lebih aktif, termotivasi, dan memiliki pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang diajarkan. Hal ini

juga dapat mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran serta menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis di kelas.



Gambar 1. Bentuk media pembelajaran Wordwall



Gambar 2. Siswa lebih aktif ketika menggunakan Word

wall

Dalam wawancara bersama peserta didik, mengungkapkan bahwa dengan adanya penerapan media pembelajaran game berbasis wordwall, kegiatan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan membuat peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga peserta didik tidak merasa bosan. Pada mata pelajaran IPAS peserta didik lebih membutuhkan media yang membuat mereka lebih aktif dan antusias ketika proses pembelajaran. Namun, ketika menggunakan media pembelajaran *Wordwall* ini guru harus tetap mengawasi karena kemungkinan banyak peserta didik masih belum mengerti dan belum paham dengan penggunaan media pembelajaran *Wordwall* ini.

Berdasarkan hal tersebut media pembelajaran *wordwall* sangat tepat diterapkan dalam proses kegiatan pembelajaran. Selain medianya yang menarik siswa juga lebih antusias dan lebih aktif ketika menggunakan media pembelajaran *wordwall*. Dukungan dari guru dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Wordwall telah membawa perubahan positif pada peserta didik. Mereka yang awalnya cenderung pasif dan bosan dengan pembelajaran IPAS, kini menjadi lebih aktif dan berani mengemukakan pendapat mereka. Hal ini memiliki dampak yang signifikan terhadap proses pembelajaran di kelas, karena dapat memotivasi peserta didik untuk lebih bersemangat dalam belajar IPAS. Selain itu, penggunaan

game Wordwall dapat ditingkatkan dengan menambahkan variasi fitur dan reward, seperti poin, nilai, atau bahkan hadiah, untuk membangkitkan semangat peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, T. N. A., Arifin, S., & Puspitasari, I. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Wordwall dalam Menunjang Pemahaman Konsep Siswa. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(5), 3168–3175. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i5.1655>
- Dwi, L., Devi, K., & Hadi, S. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Teknologi Komik Digital (Canva) pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII di SMP Negeri 13 Surabaya. 4.
- Faiza, N. N., Wardhani, I. S., Madura, U. T., & Indah, P. T. (2024). MEDIA PEMBELAJARAN ABAD 21 : MEMBANGUN GENERASI. 2(12).
- Hartati, F. R., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2024). Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD : Literatur Review. 10(4), 1306–1314.
- Imanulhaq, R., & Pratowo, A. (2022). Edugame Wordwall : Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4(1), 33–41. <https://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/gg/article/view/639/429>
- Mata, P., Seni, P., & Di, B. (2021). Penggunaan Media Wordwall Saat Pandemi Covid-19. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 10(November), 552–560.
- Mulyono, & Ampo, I. (2021). Pemanfaatan Media Dan Sumber Belajar Abad 21. *Paedagogia: Jurnal Pendidikan*, 9(2), 93–112. <https://doi.org/10.24239/pdg.vol9.iss2.72>
- Nurkholisha, R., Nurmalia, L., & Hayun, M. (2024). Penerapan Media Wordwall dalam Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4A MIS Al-Hidayah. *Semnasfip*, 306–314. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23531%0Ahttps://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/viewFile/23531/10876>
- Putri, M (2020) Efektivitas penggunaan media pembelajaran aplikasi Wordwall dalam pembelajaran Daring (online) Matematika pada materi bilangan Cacah UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. 1(1). 145-165
- Riska, Suhardiman, & Ahmad Nurul Ihsan. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Game Edukatif Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas Vii G Mts Negeri 1 Bone. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(1), 44–53.

<https://doi.org/10.37304/jtekipend.v4i1.12141>

- Safitri, M., Nazliati, & Rasyid, M. N. (2022). Penerapan Media Web Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa di SMP Negeri 2 Langsa. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1), 47–56. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v9i1.636>
- Sibarani, D. T. P., & Ngatmini, N. (2024). Penerapan Media Wordwall Sebagai Sarana Media Pembelajaran Teks Cerpen di Tingkat SMK. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 17529–17539.
- Singh, P. K. P., & Hashim, H. (2020). Using Jazz Chants to Increase Vocabulary Power among ESL Young Learners. *Creative Education*, 11(03), 262–274. <https://doi.org/10.4236/ce.2020.113020>
- Waluyo Hadi, Yofita Sari, & Nadra Maulida Pasha. (2024). Analisis Penggunaan Media Interaktif Wordwall terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 14(2), 466–473. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1570>
- Zulfa, S. A., Nuswowati, M., & ... (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPA Tingkat SMP. *Nasional Pendidikan*, 1467–1473. <https://proceeding.unnes.ac.id/snpptk/article/view/3284>