

Analisis Respons Siswa terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Digital Wordwall di SDN Jemursari

Nadhirotul Burda

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

burdanadhirotul06@gmail.com

Informasi Artikel

Riwayat artikel:

Diterima: 2026-06-04

Direvisi: 2026-06-14

Diterima: 2026-06-28

Kata kunci:

Wordwall

Media pembelajaran digital

Respons siswa

Motivasi belajar

Sekolah dasar

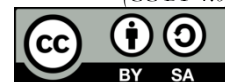
Jenis artikel:

Artikel ulasan/ Artikel penelitian

Abstrak (9 poin)

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis respons siswa kelas IV terhadap penggunaan media pembelajaran digital berbasis Wordwall di SDN Jemursari. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara langsung dengan guru kelas dan observasi partisipatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media Wordwall memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Penggunaan media tersebut mampu menarik perhatian siswa sehingga mereka lebih fokus dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar. Tingginya partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan serta interaksi aktif selama pembelajaran berlangsung menjadi bukti nyata efektivitas media ini. Dengan demikian, Wordwall dapat menjadi salah satu alternatif media digital yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sekolah dasar.

Karya ini dilisensikan di bawah Lisensi Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0).



1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat pada era globalisasi membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Transformasi digital dalam pembelajaran menjadi suatu keniscayaan, terutama setelah pengalaman pandemi COVID-19 yang memaksa dunia pendidikan untuk beradaptasi dengan model pembelajaran berbasis teknologi. Guru dituntut untuk mampu memanfaatkan berbagai platform dan aplikasi digital guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik.

Pembelajaran di sekolah dasar memerlukan pendekatan yang mengakomodasi karakteristik peserta didik yang berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka cenderung belajar melalui pengalaman langsung dan aktivitas yang menyenangkan. Salah satu platform digital yang kini banyak digunakan adalah Wordwall, sebuah aplikasi berbasis web yang menyediakan berbagai jenis permainan edukatif interaktif (Gandasari & Pramudiani, 2021). Platform ini memungkinkan guru untuk menciptakan kuis, permainan kata, anagram, dan berbagai format lainnya yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa (Lubis & Nuriadin, 2022; Agusti & Aslam, 2022), penelitian yang secara khusus menganalisis respons langsung siswa sekolah dasar terhadap penggunaan Wordwall melalui observasi dan wawancara di SDN Jemursari masih sangat terbatas. Sebagian besar penelitian

terdahulu berfokus pada hasil belajar melalui pre-test dan post-test, sementara kajian mendalam tentang respons perilaku dan emosional siswa selama proses pembelajaran belum banyak dilakukan.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis respons siswa kelas IV SDN Jemursari terhadap penggunaan media pembelajaran digital Wordwall, serta mendeskripsikan dampaknya terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan tujuan di atas, pertanyaan penelitian yang dirumuskan adalah: (1) Bagaimana respons siswa kelas IV SDN Jemursari terhadap penggunaan media pembelajaran digital Wordwall? (2) Bagaimana dampak penggunaan media Wordwall terhadap motivasi dan keterlibatan belajar siswa?

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi praktis bagi para guru sekolah dasar dalam memilih dan mengoptimalkan penggunaan media digital yang tepat. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya kajian tentang integrasi teknologi dalam pembelajaran dan memberikan bukti empiris tentang efektivitas gamifikasi dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia.

2. Metodologi

2.1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena secara alamiah di lapangan. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada pemahaman mendalam tentang respons dan pengalaman siswa serta persepsi guru terhadap penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran (Miles & Huberman, 1994).

2.2. Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel

Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Jemursari, Surabaya dan guru kelas yang bersangkutan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, yaitu pemilihan subjek berdasarkan pertimbangan keterlibatan langsung dalam implementasi media Wordwall di kelas.

2.3. Instrumen

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi: (1) Pedoman wawancara terstruktur yang digunakan untuk menggali informasi dari guru kelas IV terkait implementasi dan dampak penggunaan Wordwall; (2) Lembar observasi yang digunakan untuk mencatat respons dan perilaku belajar siswa selama pembelajaran berlangsung; dan (3) Dokumentasi sebagai data pendukung yang berupa foto dan catatan lapangan.

2.4. Prosedur Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga tahap yang saling melengkapi, yakni wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi. Ketiga teknik tersebut digunakan secara bersamaan guna memperoleh data yang komprehensif dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Tahap pertama adalah wawancara mendalam (in-depth interview) dengan guru kelas IV SDN Jemursari. Wawancara dilakukan setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan Wordwall berlangsung, sehingga guru dapat memberikan penilaian yang reflektif dan berbasis pengalaman langsung. Pedoman wawancara yang telah disusun sebelumnya mencakup beberapa tema pokok, antara lain: (a) persepsi guru terhadap kemampuan Wordwall dalam menarik perhatian siswa; (b) perbedaan tingkat partisipasi siswa sebelum dan sesudah penggunaan media; (c) kendala teknis maupun pedagogis yang ditemui selama implementasi; serta (d) rekomendasi guru terhadap keberlanjutan penggunaan media digital ini. Wawancara berlangsung kurang lebih 30–45 menit dan direkam dengan persetujuan narasumber untuk memastikan akurasi transkripsi data (Creswell, 2014).

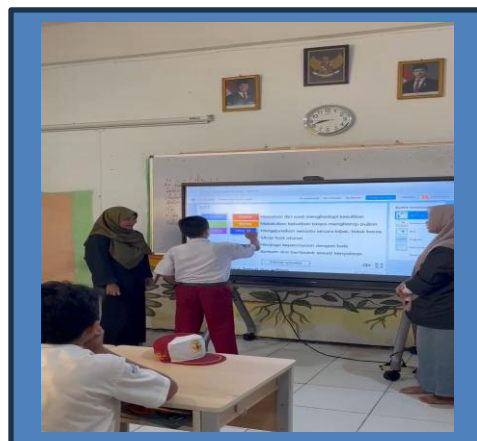
Tahap kedua adalah observasi partisipatif yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Peneliti hadir secara langsung di dalam kelas IV SDN Jemursari dan mengamati jalannya kegiatan belajar mengajar menggunakan Wordwall. Observasi difokuskan pada beberapa indikator perilaku belajar siswa, yaitu: (a) tingkat perhatian dan konsentrasi siswa terhadap layar media; (b) frekuensi dan kecepatan siswa dalam merespons pertanyaan; (c) ekspresi emosional siswa, seperti ekspresi antusias, tawa, sorak, atau kekecewaan saat bermain; (d) intensitas interaksi verbal antar siswa; serta (e) keterlibatan siswa yang biasanya pasif dalam pembelajaran konvensional. Selama observasi, peneliti mencatat temuan secara sistematis dalam lembar observasi yang telah disiapkan, sekaligus menulis catatan lapangan (field notes) secara spontan untuk menangkap detail peristiwa yang tidak terduga (Sugiyono, 2019).

Tahap ketiga adalah dokumentasi, yaitu pengumpulan data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran, tangkapan layar tampilan Wordwall yang digunakan, serta catatan guru mengenai rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Dokumentasi ini berfungsi untuk memperkuat dan memvalidasi temuan dari wawancara dan observasi sehingga data yang diperoleh memiliki tingkat kepercayaan yang lebih tinggi (Miles & Huberman, 1994). Dokumen-dokumen tersebut juga memberikan gambaran yang lebih konkret mengenai konteks dan suasana pembelajaran yang sesungguhnya berlangsung di SDN Jemursari.

2.5. Analisis data

Analisis data dilakukan menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman (1994) yang meliputi tiga tahap: (1) Reduksi data, yaitu pemilihan dan penyederhanaan data yang diperoleh dari lapangan; (2) Penyajian data, yaitu penyusunan informasi secara sistematis untuk memudahkan penarikan kesimpulan; dan (3) Penarikan kesimpulan berdasarkan data yang telah disajikan. Keabsahan data dijamin melalui teknik triangulasi sumber, di mana data dari wawancara dikonfirmasi dengan hasil observasi langsung.

3. Hasil



Gambar 1. Guru Meminta Murid Memainkan game Wardwall (Sumber: Dokumentasi Penelitian, 2026)

Hasil penelitian ini diperoleh dari data yang dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan guru kelas IV serta observasi partisipatif yang dilakukan secara langsung selama proses pembelajaran menggunakan media Wordwall di SDN Jemursari. Temuan penelitian disajikan berdasarkan delapan aspek respons yang diamati dan dirangkum dalam tabel berikut.

Tabel 1. Ringkasan Respons Siswa Kelas IV SDN Jemursari terhadap Media Wordwall

No.	Aspek Respons	Sangat Baik	Baik	Cukup
1	Ketertarikan dan antusiasme terhadap media Wordwall	✓		
2	Partisipasi aktif menjawab pertanyaan	✓		
3	Fokus dan konsentrasi selama pembelajaran		✓	
4	Interaksi antar siswa saat permainan berlangsung	✓		
5	Semangat dan motivasi mengikuti pembelajaran	✓		
6	Keberanian siswa bertanya dan merespons		✓	
7	Keterlibatan siswa yang biasanya pasif		✓	
8	Kemudahan pengoperasian media oleh siswa	✓		

Sumber: Data observasi langsung peneliti (2026)

Keterangan: SB = Sangat Baik; B = Baik; C = Cukup

Berdasarkan Tabel 1, hasil pengamatan menunjukkan bahwa lima dari delapan aspek yang dinilai memperoleh kategori Sangat Baik, yaitu ketertarikan siswa terhadap media Wordwall, keaktifan dalam menjawab pertanyaan, interaksi antar siswa, semangat belajar, dan kemudahan penggunaan media. Adapun tiga aspek lainnya, yakni fokus belajar, keberanian dalam bertanya maupun memberikan tanggapan, serta keterlibatan siswa yang biasanya kurang aktif, berada pada kategori Baik. Tidak ditemukan aspek yang termasuk kategori Cukup maupun Kurang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Wordwall mendapatkan respons yang sangat positif dari siswa.

Aspek ketertarikan dan antusiasme siswa terhadap penggunaan Wordwall berada pada kategori Sangat Baik. Ketika media mulai ditampilkan melalui layar proyektor, siswa langsung memperlihatkan respons yang positif dan penuh semangat. Beberapa siswa tampak antusias untuk menjawab sebelum soal selesai ditampilkan. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan visual yang menarik serta sifat interaktif Wordwall mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa sejak awal pembelajaran. Selain itu, guru menyampaikan bahwa sejumlah siswa sering menanyakan apakah Wordwall akan digunakan dalam pembelajaran, yang menandakan adanya ketertarikan dan harapan positif terhadap media tersebut.

Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan yang disajikan melalui Wordwall termasuk dalam kategori Sangat Baik. Hampir seluruh siswa terlibat secara aktif selama kegiatan berlangsung. Bahkan, beberapa siswa yang biasanya pasif dalam pembelajaran konvensional terlihat lebih berani memberikan jawaban saat menggunakan media ini. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa format permainan digital mampu menciptakan suasana yang lebih nyaman sehingga siswa tidak ragu untuk mencoba menjawab. Guru juga mengungkapkan bahwa siswa memberikan respons lebih cepat dibandingkan ketika mereka mengerjakan tugas menggunakan metode tertulis.

Aspek fokus dan konsentrasi belajar memperoleh kategori Baik. Sebagian besar siswa mampu mempertahankan perhatian mereka selama kegiatan Wordwall berlangsung. Walaupun demikian, terdapat beberapa siswa yang sesekali kehilangan fokus, terutama saat menunggu giliran atau ketika terjadi perpindahan dari satu soal ke soal berikutnya. Menurut guru, siswa yang biasanya sulit berkonsentrasi dalam waktu lama mampu mempertahankan fokus hingga sekitar 25–30 menit saat menggunakan Wordwall. Adanya fitur batas waktu pada setiap soal juga membantu menjaga perhatian siswa karena mendorong mereka untuk segera memberikan jawaban.

Interaksi antar siswa selama pembelajaran menggunakan Wordwall berada pada kategori Sangat Baik. Kegiatan belajar yang sebelumnya lebih bersifat individual berubah menjadi lebih komunikatif dan melibatkan kerja sama antarsiswa. Mereka saling berdiskusi, memberikan dukungan, dan menunjukkan berbagai respons terhadap hasil permainan. Situasi ini menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menyenangkan dibandingkan pembelajaran yang didominasi metode ceramah. Guru juga menilai bahwa persaingan yang muncul selama kegiatan berlangsung bersifat positif dan tidak menimbulkan konflik di antara siswa.

Semangat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran memperoleh kategori Sangat Baik, sedangkan keterlibatan siswa yang biasanya pasif berada pada kategori Baik. Guru menjelaskan bahwa Wordwall mampu meningkatkan partisipasi siswa yang sebelumnya kurang aktif dalam proses pembelajaran. Beberapa siswa yang umumnya pendiam bahkan terlihat lebih bersemangat dan berani memberikan tanggapan selama kegiatan berlangsung. Namun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang menunjukkan tingkat keterlibatan pada kategori Baik. Hal tersebut kemungkinan dipengaruhi oleh kurangnya pengalaman menggunakan media digital atau rasa kurang percaya diri saat menjawab soal di hadapan teman-temannya.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru kelas IV SDN Jemursari memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap penggunaan Wordwall dalam pembelajaran. Guru menilai bahwa media ini mudah digunakan, tidak memerlukan keterampilan teknis yang rumit, dan dapat dipersiapkan dalam waktu yang relatif singkat. Dari sisi pembelajaran, Wordwall dianggap efektif sebagai sarana evaluasi formatif karena dapat membantu guru mengetahui tingkat pemahaman siswa secara langsung melalui aktivitas yang menarik. Selain itu, penggunaan media ini juga mendorong guru untuk lebih kreatif dalam menyusun materi dan variasi soal. Kendala yang masih ditemui adalah kebutuhan akan jaringan internet yang stabil agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan optimal.

4. Pembahasan

Bagian ini memaparkan interpretasi terhadap hasil penelitian yang diperoleh melalui kegiatan observasi dan wawancara pada siswa kelas IV SDN Jemursari. Pembahasan disusun berdasarkan lima tema pokok yang merepresentasikan berbagai aspek respons peserta didik terhadap pemanfaatan media pembelajaran Wordwall. Setiap temuan dianalisis dengan mengaitkannya pada teori-teori yang relevan serta hasil penelitian terdahulu. Secara keseluruhan, delapan indikator yang diteliti menunjukkan hasil pada kategori Baik hingga Sangat Baik. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi mampu mendorong perubahan proses belajar dari yang semula berorientasi pada guru menjadi lebih berpusat pada siswa melalui keterlibatan yang aktif, partisipatif, dan bermakna.

Temuan mengenai tingginya antusiasme dan keaktifan siswa selama pembelajaran dapat dijelaskan melalui konsep gamifikasi dalam dunia pendidikan. Gamifikasi merupakan penerapan unsur dan mekanisme permainan pada aktivitas yang pada dasarnya bukan permainan, termasuk dalam kegiatan belajar mengajar, dengan tujuan meningkatkan keterlibatan serta motivasi peserta didik (Deterding et al., 2011 dalam Walidah et al., 2022). Fitur-fitur seperti skor, peringkat, dan batas waktu yang tersedia pada Wordwall mampu memunculkan dorongan psikologis yang membuat siswa lebih terdorong untuk mengikuti pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Launin,

Nugroho, & Setiawan (2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan digital secara konsisten dapat meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar karena selaras dengan karakteristik anak yang menyukai aktivitas bermain. Hasil serupa juga dikemukakan oleh Gandasari & Pramudiani (2021), yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi kuis interaktif memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa pada berbagai tingkat kelas sekolah dasar. Dalam konteks penelitian ini, antusiasme yang ditunjukkan siswa tidak hanya dipicu oleh aspek hiburan, tetapi juga berkaitan dengan terpenuhinya kebutuhan akan kemandirian, kompetensi, dan hubungan sosial sebagaimana dijelaskan dalam Self-Determination Theory (Deci & Ryan dalam Nissa et al., 2021).

Hasil penelitian pada aspek fokus dan konsentrasi yang berada pada kategori Baik perlu dilihat dari sudut pandang yang lebih luas. Walaupun belum mencapai kategori Sangat Baik, pencapaian tersebut tetap menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan pola pembelajaran tradisional yang biasa diterapkan. Berdasarkan keterangan guru, siswa mampu mempertahankan perhatian mereka lebih lama ketika menggunakan Wordwall. Kondisi ini sejalan dengan konsep flow state yang diperkenalkan oleh Csikszentmihalyi, yaitu keadaan ketika seseorang terlibat secara penuh dalam suatu aktivitas yang menantang tetapi masih sesuai dengan kapasitas yang dimilikinya (Lestari et al., 2023). Kehadiran fitur hitung mundur dalam Wordwall memberikan tantangan yang cukup untuk menjaga fokus siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Nissa et al. (2021) menjelaskan bahwa penggunaan media permainan digital dapat mengurangi perilaku yang tidak berhubungan dengan kegiatan belajar sehingga konsentrasi siswa menjadi lebih terjaga. Selain itu, variasi bentuk aktivitas yang disediakan Wordwall, seperti kuis, permainan mencocokkan pasangan, dan anagram, membantu mengurangi kejenuhan belajar karena siswa menerima stimulasi yang beragam secara berkelanjutan (Lubis & Nuriadin, 2022). Oleh sebab itu, capaian kategori Baik pada aspek konsentrasi lebih mencerminkan proses adaptasi siswa terhadap pembelajaran aktif berbasis teknologi daripada menunjukkan kekurangan media itu sendiri.

Temuan lain yang menonjol adalah meningkatnya interaksi sosial antar siswa selama penggunaan Wordwall. Suasana kelas yang sebelumnya lebih pasif berubah menjadi lingkungan belajar yang dipenuhi diskusi, pertukaran pendapat, dan berbagai bentuk ekspresi sosial. Siswa terlihat saling berdiskusi mengenai jawaban, memberikan dukungan kepada teman yang berhasil menjawab dengan benar, serta menunjukkan respons emosional secara bersama-sama selama kegiatan berlangsung. Menurut Agusti & Aslam (2022), media pembelajaran berbasis permainan digital tidak hanya berdampak pada perkembangan kognitif, tetapi juga berkontribusi terhadap aspek sosial dan afektif peserta didik. Fenomena tersebut selaras dengan teori Zone of Proximal Development yang dikembangkan oleh Vygotsky, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam membantu individu mengembangkan kemampuan dan pengetahuan baru. Sijabat (2024) juga menyatakan bahwa interaksi yang difasilitasi oleh teknologi digital dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam mengemukakan ide dan pendapat secara lisan. Selain itu, Olisna et al. (2022) menemukan bahwa kompetisi yang berlangsung secara sehat dalam permainan edukatif mampu memperkuat hubungan antar siswa sekaligus membangun budaya belajar yang positif di lingkungan kelas.

Keterlibatan siswa yang sebelumnya cenderung pasif juga menjadi salah satu hasil penting dalam penelitian ini. Selama proses pembelajaran konvensional, kelompok siswa tersebut sering kali memiliki kesempatan yang terbatas untuk menunjukkan kemampuan mereka. Namun, karakteristik Wordwall yang bersifat interaktif dan tidak memberikan tekanan sosial yang berlebihan mampu mengurangi hambatan psikologis yang selama ini dirasakan oleh siswa. Awalyah & Quraisy (2024) menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis permainan digital menyediakan kesempatan yang lebih setara bagi seluruh siswa untuk berpartisipasi sesuai dengan kemampuan masing-masing tanpa merasa terintimidasi. Pendapat tersebut diperkuat oleh Akbar & Hadi (2023), yang menyatakan bahwa siswa dengan tingkat kepercayaan diri akademik yang rendah cenderung lebih berani berpartisipasi ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang familiar bagi mereka. Selain itu, Karim & Agustin (2023) mengungkapkan bahwa media Wordwall yang

memadukan unsur visual seperti gambar dan warna menarik lebih efektif dalam menjangkau siswa dengan kecenderungan gaya belajar visual maupun kinestetik. Temuan ini memperlihatkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran memiliki peran penting dalam mewujudkan lingkungan belajar yang inklusif, adil, dan mampu mengakomodasi kebutuhan belajar yang beragam.

Pandangan positif guru terhadap Wordwall sebagai sarana evaluasi formatif menunjukkan bahwa teknologi dapat membantu menyatukan proses pembelajaran dan penilaian yang selama ini sering dipandang sebagai dua aktivitas yang berbeda. Dalam pendekatan *assessment for learning*, penilaian seharusnya menjadi bagian yang menyatu dengan proses pembelajaran dan berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas belajar siswa (Aprilia et al., 2024). Melalui fitur laporan otomatis yang tersedia, Wordwall memungkinkan guru memperoleh data mengenai tingkat ketepatan jawaban, kecepatan respons, dan hasil belajar siswa secara langsung. Marliati et al. (2024) menjelaskan bahwa akses cepat terhadap data tersebut memberikan keuntungan bagi guru dalam melakukan identifikasi kebutuhan belajar siswa secara lebih akurat dibandingkan dengan metode evaluasi konvensional. Temuan Kurnia, Permana, & Permatasari (2023) juga menunjukkan bahwa data yang tersimpan secara otomatis dapat digunakan sebagai bahan refleksi untuk menyusun strategi pembelajaran yang lebih efektif pada pertemuan berikutnya. Di samping itu, Mahmudi et al. (2023) menyebutkan bahwa Wordwall dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar mandiri karena aktivitas yang telah dibuat guru dapat diakses kembali oleh siswa melalui tautan yang dibagikan, sehingga proses belajar tidak terbatas pada ruang dan waktu di kelas saja.

Walaupun berbagai hasil penelitian menunjukkan dampak yang positif, pembahasan ini tetap perlu mempertimbangkan sejumlah keterbatasan agar analisis yang dihasilkan bersifat lebih objektif. Salah satu kendala utama adalah kebutuhan akan jaringan internet yang stabil, yang masih menjadi tantangan bagi sekolah-sekolah dengan fasilitas teknologi yang terbatas. Selain itu, unsur kompetisi yang menjadi daya tarik Wordwall juga berpotensi menimbulkan tekanan bagi sebagian siswa yang kurang nyaman dengan perbandingan hasil belajar secara terbuka. Astuti et al. (2023) menekankan pentingnya perancangan aktivitas yang mempertimbangkan perbedaan kemampuan siswa agar tidak menimbulkan perasaan minder atau frustrasi pada peserta didik tertentu. Di samping itu, keberhasilan penggunaan Wordwall sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam merancang materi serta mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran yang terarah. Sebagaimana dijelaskan oleh Febrita & Ulfah (2019), efektivitas suatu media pembelajaran tidak hanya bergantung pada kecanggihan teknologi yang digunakan, tetapi juga pada kompetensi pedagogis guru dalam memanfaatkannya. Dengan demikian, Wordwall perlu diposisikan sebagai salah satu unsur pendukung dalam pembelajaran digital yang harus digunakan secara terencana dan berkelanjutan, bukan sebagai solusi tunggal bagi seluruh permasalahan pembelajaran.

5. Kesimpulan dan saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital Wordwall memperoleh tanggapan yang sangat baik dari siswa kelas IV SDN Jemursari. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian besar indikator yang dinilai berada pada kategori Sangat Baik, meliputi minat dan antusiasme siswa selama pembelajaran, keaktifan dalam menjawab soal, interaksi dengan teman sekelas, motivasi belajar, serta kemudahan dalam menggunakan media tersebut. Adapun beberapa indikator lainnya, seperti kemampuan menjaga konsentrasi, keberanian untuk mengajukan pertanyaan, dan partisipasi siswa yang sebelumnya kurang aktif, berada pada kategori Baik. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan Wordwall mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi secara lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Respons positif yang ditunjukkan siswa tidak terlepas dari karakteristik Wordwall yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses belajar. Fitur-fitur seperti perolehan skor, batas waktu pengerjaan, dan berbagai bentuk kuis interaktif terbukti mampu meningkatkan

semangat belajar serta menciptakan suasana kelas yang lebih hidup. Selain memberikan manfaat bagi peserta didik, penggunaan Wordwall juga membantu guru dalam melaksanakan penilaian pembelajaran secara lebih mudah dan efisien. Melalui hasil yang ditampilkan secara langsung, guru dapat mengetahui tingkat pemahaman siswa dan menjadikannya sebagai dasar dalam merancang tindak lanjut pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, Wordwall layak dipertimbangkan sebagai salah satu media pembelajaran digital yang efektif untuk diterapkan pada jenjang sekolah dasar.

Sehubungan dengan hasil tersebut, guru dianjurkan untuk memanfaatkan Wordwall sebagai bagian yang terencana dalam proses pembelajaran, bukan hanya sebagai kegiatan tambahan untuk meningkatkan suasana kelas. Penggunaan media ini perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik peserta didik agar manfaat yang diperoleh dapat lebih optimal. Di sisi lain, pihak sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan yang memadai melalui penyediaan fasilitas teknologi, seperti jaringan internet yang stabil dan perangkat pendukung pembelajaran digital. Upaya peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan dan pendampingan juga penting dilakukan agar pemanfaatan teknologi pendidikan dapat berlangsung secara efektif dan berkesinambungan.

Walaupun hasil penelitian menunjukkan temuan yang positif, terdapat keterbatasan yang perlu diperhatikan karena penelitian hanya dilakukan pada satu kelas dan dalam lingkup satu sekolah. Oleh karena itu, penelitian lanjutan perlu melibatkan jumlah responden yang lebih banyak serta mencakup berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran yang berbeda agar diperoleh gambaran yang lebih luas mengenai efektivitas penggunaan Wordwall. Selain itu, penggunaan desain penelitian yang lebih komprehensif juga disarankan untuk menguji pengaruh media ini terhadap hasil belajar siswa secara lebih mendalam. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi para pengambil kebijakan pendidikan dalam merumuskan strategi yang mendukung pemanfaatan teknologi digital sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di era modern.

Referensi

- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas media pembelajaran aplikasi Wordwall terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap minat dan hasil belajar siswa. *Community Development Journal*, 4(2), 1653–1660.
- Aprilia, D. P., Tryanasari, D., & Kartikasari, A. H. S. (2024). Efektivitas penggunaan media game edukasi Wordwall terhadap hasil belajar IPAS. *Konferensi Ilmiah Dasar*, 2(1), 45–55.
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan Word Wall game quiz berpadukan classroom untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324–332.
- Astuti, W. W., Triwahyuningtyas, D., & Rahajeng, U. W. (2023). Efektivitas aplikasi Wordwall pada hasil belajar IPS siswa. *EduNaturalia: Jurnal Biologi dan Kependidikan Biologi*, 4(1), 23.
- Awalyah, N., & Quraisy, H. (2024). Pengaruh game interaktif Wordwall terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas V. *Elips: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 44–55.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 181–187.
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh aplikasi Wordwall terhadap motivasi belajar IPA siswa di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689–3696.

- Karim, F. F. Al, & Agustin, I. (2023). Pengembangan media game edukasi dengan Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Sidomukti. *Prosiding SNasPPM*, 8(1), 346–353.
- Kurnia, N., Permana, E. P., & Permatasari, C. (2023). Implementasi media game edukasi Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Mojoroto 4. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(1), 34–46.
- Launin, S., Nugroho, W., & Setiawan, A. (2022). Pengaruh media game online Wordwall untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216–223.
- Lestari, M. K., Restian, A., & Supradana, A. (2023). Implementasi media Wordwall Gameshow untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas 1 dalam merdeka belajar. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 6(2), 117–124.
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas aplikasi Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884–6892. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3400>
- Mahmudi, M. R., Salshabila, & Yulia, F. S. (2023). Pengembangan media game edukasi berbasis web Wordwall pada materi balok dan kubus kelas IV SD dalam kurikulum merdeka. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9, 1–14.
- Marliati, I. N., Patonah, S., Ariestanti, E., & Miyono, N. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran Wordwall game dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 7(2), 725–735.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. Sage.
- Nissa, I. A., Zuhri, M., & Hidayah, N. (2021). Penggunaan media pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1550–1559.
- Olisna, Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan game interaktif Wordwall untuk meningkatkan akhlak terpuji siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4133–4143.
- Sari, N., & Nugroho, A. (2019). Pemanfaatan media pembelajaran digital dalam meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 123–135.
- Sijabat, R. (2024). Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia di kelas V SD. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 1–9.
- Walidah, G. N., Mudrikah, A., & Saputra, S. (2022). Pengaruh penggunaan game edukasi Wordwall terhadap motivasi dan hasil belajar matematika peserta didik. *UJMES (Uninus Journal of Mathematics Education and Science)*, 7(2), 105–115.