



PEMANFAATAN MEDIA WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Selfi Maharani¹

*Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,
Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara*

Triana Sayekti Laily²

*Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,
Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara*

email: selfi6876@gmail.com¹, trianasayektilaily27@gmail.com²

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan konsentrasi belajar siswa sekolah dasar melalui pemanfaatan media Wordwall. Penelitian dilakukan dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Petekeyan, Kabupaten Jepara, sebanyak sekitar 25 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari 77,48 pada siklus I menjadi 83,35 pada siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi berbasis Wordwall efektif dalam meningkatkan minat dan konsentrasi belajar siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Wordwall, minat belajar, penelitian tindakan kelas, sekolah dasar.

Abstract: This study aims to increase elementary school students' learning interest and concentration through the use of the Wordwall media. The research employed a Classroom Action Research (CAR) method carried out in two cycles, consisting of planning, action implementation, observation, and reflection. The subjects of this study were approximately 25 fifth-grade students of SD Negeri 1 Petekeyan, Jepara Regency. Data were collected through observation, questionnaires, and documentation, and were then analyzed using both qualitative and quantitative approaches. The results showed an increase in students' average score from 77.48 in Cycle I to 83.35 in Cycle II. This improvement indicates that the implementation of Wordwall-based gamification is effective in increasing elementary school students' learning interest and concentration.

Keywords: Wordwall, learning interest, classroom action research, elementary school.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa. Salah satu faktor yang sangat memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran di sekolah dasar adalah minat belajar siswa. Minat belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih aktif, bersemangat, dan fokus dalam mengikuti kegiatan belajar (Fitri et al., 2024). Namun pada

kenyataannya, masih banyak siswa sekolah dasar yang memiliki minat belajar rendah, terutama ketika pembelajaran dilakukan secara konvensional dan kurang melibatkan interaksi yang menarik.

Perkembangan teknologi digital saat ini memberikan peluang besar bagi dunia pendidikan untuk menciptakan inovasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Guru dituntut mampu memanfaatkan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi guna meningkatkan kualitas pembelajaran (Marisa et al., 2024). Salah satu media yang dapat digunakan adalah Wordwall, yaitu aplikasi berbasis web yang menyediakan berbagai permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih variatif dan menarik bagi siswa.

Penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran terbukti memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa karena menyajikan materi dalam bentuk permainan interaktif sehingga siswa merasa lebih tertarik dan tidak mudah bosan. Pembelajaran berbasis game juga dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media Wordwall mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan, di mana minat belajar siswa mengalami kenaikan karena pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan (Minat et al., 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media Wordwall memiliki potensi besar dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini berkaitan dengan bagaimana kondisi minat belajar siswa sebelum menggunakan media Wordwall, bagaimana penerapan media Wordwall dalam pembelajaran di sekolah dasar, apakah penggunaan media Wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa, serta bagaimana peningkatan minat belajar siswa setelah media tersebut diterapkan. Keempat persoalan ini saling berkaitan dan menjadi dasar bagi peneliti untuk mengkaji lebih lanjut mengenai efektivitas penerapan media Wordwall serta pengaruhnya terhadap minat belajar siswa, sehingga penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan efektif sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.

Sejalan dengan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kondisi awal minat belajar siswa, mendeskripsikan penerapan media Wordwall dalam pembelajaran, mengetahui apakah penggunaan media tersebut dapat meningkatkan minat belajar siswa, serta mengukur besarnya peningkatan minat belajar siswa setelah tindakan diberikan.

2. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara berkelanjutan. PTK berfokus pada pemecahan masalah nyata di kelas melalui tindakan-tindakan yang

dirancang secara sistematis dan dilaksanakan dalam model siklus yang terdiri atas tahap perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan campuran (mixed methods), yaitu pendekatan kualitatif untuk mendeskripsikan proses pembelajaran serta perubahan perilaku dan minat belajar siswa, dan pendekatan kuantitatif untuk mengukur peningkatan minat belajar siswa melalui data skor atau persentase hasil angket dan observasi.

Lokasi, Waktu, dan Sasaran Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Petekeyan, Kabupaten Jepara, Jawa Tengah, pada siswa kelas V dengan jumlah sekitar 25 siswa yang memiliki karakteristik beragam. Waktu pelaksanaan penelitian dijadwalkan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, yaitu sekitar bulan Maret hingga April 2026, dengan setiap siklus tindakan dilaksanakan dalam beberapa pertemuan sesuai kebutuhan penelitian. Selain siswa, guru kelas juga menjadi sasaran tidak langsung karena berperan penting dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi penerapan media Wordwall di kelas.

Prosedur Penelitian

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri atas empat tahap. Pada siklus I, tahap perencanaan meliputi penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis Wordwall, persiapan materi ajar, serta penyusunan instrumen penelitian berupa lembar observasi dan kuesioner. Pada tahap pelaksanaan, guru menerapkan pembelajaran sesuai RPP dengan mengoptimalkan media Wordwall sebagai sarana pembelajaran interaktif, sementara pada tahap observasi peneliti mengamati partisipasi dan keterlibatan siswa. Tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi keberhasilan dan kendala pelaksanaan siklus I sebagai dasar perbaikan pada siklus II.

Pada siklus II, perencanaan disempurnakan berdasarkan hasil refleksi siklus I dengan mengembangkan variasi permainan Wordwall serta menyempurnakan instrumen penelitian. Pelaksanaan tindakan dilakukan secara lebih optimal dengan arahan yang lebih jelas dan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Observasi kembali dilakukan untuk mengamati peningkatan minat dan konsentrasi siswa, dan tahap refleksi digunakan untuk menentukan apakah indikator keberhasilan penelitian telah tercapai.

Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui tiga teknik. Pertama, observasi digunakan untuk mengamati secara langsung partisipasi, perhatian, semangat, serta reaksi siswa terhadap penggunaan media Wordwall dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Kedua, angket (kuesioner) digunakan untuk menilai sejauh mana minat belajar siswa sebelum dan sesudah tindakan diterapkan melalui pernyataan yang berkaitan dengan aspek kebahagiaan, perhatian, partisipasi, dan

ketertarikan siswa. Ketiga, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan, daftar hadir siswa, dan catatan hasil belajar.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dilakukan dengan menyusun deskripsi data secara berurutan dari reduksi data, penyajian data, hingga penarikan kesimpulan berdasarkan aktivitas dan tanggapan siswa. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan mengolah hasil angket menggunakan rumus persentase berikut:

$$\text{Persentase} = (\text{Jumlah skor yang didapat} / \text{Skor maksimal}) \times 100\%$$

Hasil perhitungan tersebut kemudian dikelompokkan ke dalam kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, dan rendah. Selanjutnya, dilakukan analisis perbandingan antar siklus untuk menentukan ada tidaknya peningkatan minat belajar siswa antara siklus I dan siklus II sebagai dasar penarikan kesimpulan penelitian.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Awal

Masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah rendahnya tingkat konsentrasi siswa dalam pembelajaran. Sebelum tindakan dilaksanakan, tingkat konsentrasi siswa masih tergolong rendah, sebagaimana terlihat dari hasil angket respons siswa terhadap penggunaan Wordwall. Dari total 20 siswa, hanya sebagian yang mampu mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan dalam penelitian. Kondisi inilah yang mendasari penerapan gamifikasi berbasis Wordwall sebagai upaya untuk meningkatkan konsentrasi dan minat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pelaksanaan Siklus I

Pada tahap perencanaan siklus I, peneliti bersama guru kelas melakukan identifikasi permasalahan pembelajaran melalui observasi awal dan diskusi dengan guru kelas, kemudian menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), media pembelajaran, instrumen penelitian, lembar observasi, bahan ajar, serta sarana pendukung seperti laptop, proyektor, dan jaringan internet.

Pelaksanaan siklus I dilakukan pada hari Jumat, 5 Juni 2026, dengan jumlah peserta didik sebanyak 20 orang yang terdiri atas 9 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Pada kegiatan inti, siswa mengikuti permainan putar lagu dengan cara mengoper sebuah benda kepada teman di sampingnya ketika lagu diputar; saat lagu dihentikan, siswa yang memegang benda terakhir diminta menjawab pertanyaan melalui kuis Wordwall. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan konsentrasi, partisipasi, dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran melalui suasana belajar yang menyenangkan. Hasil nilai siswa pada siklus I disajikan pada Tabel 1.

Nilai	Frekuensi
68	1
73	9
75	1
78	5
80	4
83	1
85	1
Jumlah	21
Nilai Minimal	68
Nilai Maksimal	85
Mean (Rata-rata)	77,48
Median (Nilai Tengah)	78
Modus	78

Tabel 1. Nilai Siklus I

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa nilai rata-rata siswa pada siklus I sebesar 77,48 dengan nilai minimal 68 dan nilai maksimal 85. Hasil refleksi siklus I menunjukkan bahwa pencapaian tersebut belum sepenuhnya memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan, sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II dengan beberapa perbaikan.

Pelaksanaan Siklus II

Pada tahap perencanaan siklus II, peneliti bersama guru kelas menyempurnakan perangkat pembelajaran, memperbaiki RPPH, menyiapkan instrumen penelitian, serta mengembangkan aktivitas gamifikasi Wordwall yang lebih menarik dan bervariasi. Pelaksanaan siklus II dilakukan dalam satu kali pertemuan, di mana siswa berpartisipasi secara aktif dalam berbagai permainan dan kuis interaktif melalui aplikasi Wordwall, menjawab pertanyaan secara bergiliran, berdiskusi dengan teman, serta memperoleh penghargaan atas partisipasi dan jawaban yang diberikan. Hasil nilai siswa pada siklus II disajikan pada Tabel 2.

Nilai	Frekuensi
75	1
78	2
80	4
83	5
85	4

Nilai	Frekuensi
88	3
90	1
Jumlah	20
Nilai Minimal	75
Nilai Maksimal	90
Mean (Rata-rata)	83,35
Median (Nilai Tengah)	83
Modus	83

Tabel 2. Nilai Siklus II

Data pada Tabel 2 menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa pada siklus II meningkat menjadi 83,35 dengan nilai minimal 75 dan nilai maksimal 90. Peningkatan nilai minimal, rata-rata, median, dan modus dari siklus I ke siklus II mengindikasikan adanya perbaikan konsentrasi dan minat belajar siswa setelah penerapan gamifikasi Wordwall dioptimalkan.

Pembahasan

Hasil observasi pada kedua siklus menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi berbasis Wordwall mampu meningkatkan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran. Siswa terlihat lebih fokus, aktif, dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dibandingkan sebelum tindakan dilakukan. Suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan turut mendorong siswa untuk lebih termotivasi berpartisipasi dalam setiap aktivitas pembelajaran.

Peningkatan nilai rata-rata dari 77,48 pada siklus I menjadi 83,35 pada siklus II memperkuat temuan bahwa media Wordwall efektif digunakan sebagai sarana pembelajaran interaktif di sekolah dasar. Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis digital seperti Wordwall mampu meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang interaktif dan menyenangkan (Mumtazah et al., 2025; Hidayat et al., 2025). Oleh karena itu, sebagian besar siswa telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian, sehingga tindakan dihentikan pada siklus II karena hasil yang diperoleh telah memenuhi target yang diharapkan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa kondisi minat dan konsentrasi belajar siswa sebelum penerapan media Wordwall tergolong rendah, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil angket awal yang mengindikasikan hanya sebagian siswa mencapai kriteria ketuntasan. Penerapan media Wordwall dalam pembelajaran dilakukan melalui dua siklus tindakan yang masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, dengan mengemas materi pembelajaran ke dalam bentuk permainan dan kuis interaktif.

Penggunaan media Wordwall terbukti dapat meningkatkan minat dan konsentrasi belajar siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 77,48 pada siklus I menjadi 83,35 pada siklus II, disertai peningkatan nilai minimal, median, dan modus. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa semakin dioptimalkan penerapan gamifikasi Wordwall, semakin besar pula peningkatan minat belajar siswa. Dengan tercapainya indikator keberhasilan pada siklus II, penelitian dihentikan dan dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media Wordwall merupakan alternatif media pembelajaran yang efektif dan layak diterapkan untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar, sekaligus menjadi masukan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, H. F., Hadi, M. S., Pembelajaran, M., & Belajar, M. (2023). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN*. 4(2), 1653–1660.
- Apriliana, A. C. (2024). *Pengaruh Picture Word Inductive Model berbantuan Classpoint dan Wordwall terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman ditinjau dari Minat Baca Siswa Kelas II Sekolah Dasar*. 7(1), 2431–2448. <https://doi.org/10.31949/jee.v7i1.8916>
- Ayustyaningtias, R., Alinurdin, E., & Wahyudin, A. (2024). *Peningkatan Critical Thingking Siswa Melalui Blanded Learning Media Pembelajaran Game Word Wall*. 4(2), 831–838.
- Fitri, A., Saleh, M., & Rahman, A. (2024). *ELSE (Elementary School Education PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PESERTA DIDIK KELAS V DI SEKOLAH*. 8(1).
- Hadi, W., Sari, Y., & Pasha, N. M. (2024). *Jurnal Pendidikan MIPA*. 14.
- Hidayat, M. T., Hidayat, A. R., Satria, B., & Dwi, R. (2025). *Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan di SDN Pagendisan*. April, 205–213.
- Ika, A., & Suteng, B. (2020). *PENGARUH PENGGUNAAN PENDEKATAN PENDIDIKAN MATEMATIKA REALISTIK (PMR) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR*. 03, 78–82.
- Marisa, M., Fauzia, N. N., & Hermawan, J. S. (2024). *Implementasi Media Pembelajaran Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik*. 8, 44048–44053.
- Minat, M., Siswa, B., & Sekolah, K. V. (2025). 4 1234. 10.
- Mumtazah, S., Syam, S. S., & Alwi, N. A. (2025). *Penggunaan WordWall sebagai Game Edukasi untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 di Sekolah Dasar*. 2(2024).
- Suarmini, N. K., & Nurjaya, I. G. (2023). *Pemanfaatan Media Wordwall dalam Pembelajaran Interaktif Bahasa Indonesia*. 6, 328–339.
- Zulfah, N. (2023). *Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. 1, 1–11.