



PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA SEKOLAH DASAR

Dea Aminatul Khoiriyah¹, Taufik Taufik², Nur Romdlon Maslahul Adi³,
Yayuk Agustina⁴

^{1,2,3}Universitas Negeri Sunan Ampel Surabaya

⁴SD Islam Al-Chusnaini

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 30 Oktober 2025

Revisi: 27 November 2025

Diterima: 2 Desember 2025

Diterbitkan: 30 April 2026

Keywords:

Wordwall, learning outcomes, interactive learning

Kata Kunci:

Wordwall, hasil belajar, pembelajaran interaktif

DOI :

10.31932/jpdp.v12i1.5598

Surel Korespondensi:

deaaka461@gmail.com

Abstract

This study aimed to analyze the use of Wordwall as an interactive learning media in improving Indonesian language learning outcomes among third-grade elementary students. The research employed a descriptive qualitative approach focusing on the process and impact of Wordwall implementation in classroom learning. The participants included third-grade students and an Indonesian language teacher. Data were collected through observation sheets, interview guidelines, and assessment documents. Data analysis was conducted through data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings indicated that the use of Wordwall increased students' motivation and participation in learning. Interview data revealed improvements in students' learning behavior, particularly in terms of activeness, cooperation, and enthusiasm during the learning process. Wordwall also helped simplify complex materials, such as direct and indirect sentences, through engaging game-based quizzes. Furthermore, the media supported differentiated learning by accommodating various learning styles, including visual, auditory, and kinesthetic. In conclusion, Wordwall is effective in creating an interactive, inclusive, and student-centered learning environment aligned with the principles of the Merdeka Curriculum.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas III Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang berfokus pada deskripsi proses dan dampak penggunaan Wordwall dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Penelitian ini melibatkan siswa kelas III dan guru Bahasa Indonesia. Data dikumpulkan menggunakan lembar observasi, pedoman wawancara, dan dokumen penilaian. Analisis data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil analisis data wawancara memperlihatkan adanya perkembangan perilaku belajar siswa, khususnya dalam aspek keaktifan, kerja sama, dan antusiasme selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Wordwall juga membantu menyederhanakan materi yang kompleks seperti kalimat langsung dan tidak langsung melalui kuis berbasis permainan yang menyenangkan. Selain itu, media ini mendukung pembelajaran terdiferensiasi dengan mengakomodasi berbagai gaya belajar, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Berdasarkan temuan tersebut, Wordwall terbukti mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, inklusif, dan berpusat pada siswa sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2026 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



Pendahuluan

Peningkatan hasil belajar siswa merupakan salah satu isu utama dalam dunia pendidikan, sebab hasil

belajar dipandang sebagai indikator penting untuk menilai keberhasilan suatu proses pembelajaran (Wardani, et al, 2024). Keberhasilan pendidikan

tidak hanya dilihat dari berlangsungnya kegiatan mengajar, melainkan dari sejauh mana siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam konteks sekolah dasar, hasil belajar memiliki makna yang lebih mendasar karena menjadi fondasi pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa untuk jenjang selanjutnya. Oleh sebab itu, peningkatan kualitas hasil belajar siswa menjadi perhatian serius bagi guru dan praktisi pendidikan, serta mendorong lahirnya berbagai inovasi pembelajaran (Al Ghozali & Fatmawati, 2021).

Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran inti memiliki peran strategis dalam membentuk kompetensi dasar siswa sekolah dasar. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa diharapkan menguasai empat keterampilan utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, yang sekaligus menjadi fondasi literasi bagi mereka dalam memahami mata pelajaran lain (Anggraini, 2025). Selain itu, Bahasa Indonesia juga berperan penting dalam menanamkan karakter bangsa melalui nilai-nilai sopan santun, kejujuran, percaya diri, dan toleransi (Iqbal & Zulfianita,

2023). Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya berorientasi pada penguasaan keterampilan berbahasa, tetapi juga membentuk identitas nasional sejak dini.

Namun, kenyataannya pembelajaran Bahasa Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan. Penelitian (Nurhida et al. 2024), menemukan bahwa keterampilan dasar berbahasa siswa kerap terhambat oleh pengaruh bahasa asing serta penggunaan bahasa nonformal dari media sosial. Akibatnya, kemampuan menggunakan bahasa baku sebagai dasar literasi semakin menurun. Hambatan lain ditunjukkan oleh (Mala & Hamzah, 2024), yang menyebut rendahnya motivasi siswa serta keterbatasan media pembelajaran menjadi faktor penyebab kurang optimalnya hasil belajar Bahasa Indonesia. Kondisi tersebut menuntut guru untuk merancang strategi dan media pembelajaran yang lebih inovatif, sehingga siswa tetap tertarik dan termotivasi untuk belajar dengan baik.

Perkembangan teknologi digital telah menghadirkan peluang besar dalam mengatasi persoalan tersebut.

Pemanfaatan teknologi pendidikan dinilai mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, serta kualitas pembelajaran siswa. Menurut (Ashila, et al, 2024), penggunaan media interaktif berbasis teknologi seperti gamifikasi dan aplikasi digital dapat memperkuat keterlibatan siswa. Temuan serupa juga diungkapkan oleh (Maesaroh & Mulyadiprana, 2020) bahwa kombinasi teks, gambar, audio, dan animasi dalam multimedia interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan. Artinya, pembelajaran di sekolah dasar perlu menyesuaikan diri dengan karakteristik generasi digital melalui pemanfaatan media interaktif.

Wordwall hadir sebagai salah satu media interaktif yang dapat dimanfaatkan guru untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur permainan, kuis, dan teka-teki yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Penelitian sebelumnya (Aini, et al, 2024), menunjukkan bahwa media berbasis *Wordwall* dinilai sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Selain mendukung

pemahaman konsep, *Wordwall* juga terbukti meningkatkan keterlibatan serta aktivitas belajar siswa. Hal ini menguatkan bahwa media interaktif seperti *Wordwall* memiliki potensi besar untuk diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Pengalaman guru yang mengimplementasikan *wordwall* juga menunjukkan perubahan signifikan dalam cara mengelola kelas. Sebelumnya, siswa cenderung pasif dalam pembelajaran konvensional. Namun dengan *wordwall*, suasana kelas menjadi lebih hidup, dengan siswa yang lebih bersemangat mengikuti aktivitas. Sebagaimana dijelaskan oleh (Octaviana, et al, 2023), penggunaan media interaktif seperti *wordwall* mampu meningkatkan aktivitas siswa hingga 91% dalam kategori sangat baik.

Penelitian lain juga menunjukkan hasil serupa. Penelitian oleh (Luftia, et al, 2023) melalui penelitian tindakan kelas menemukan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar Bahasa Indonesia setelah penerapan *Wordwall*. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 50,68 pada pra siklus menjadi 68,40 pada siklus I, lalu

mencapai 82,5 pada siklus II dengan ketuntasan klasikal sebesar 81,81%. Peningkatan ini memperlihatkan bahwa *Wordwall* dapat memfasilitasi pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Dengan demikian, media ini terbukti layak digunakan untuk membantu guru mengatasi rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Meskipun banyak penelitian menunjukkan hasil positif, sebagian besar kajian *Wordwall* masih terbatas pada mata pelajaran selain Bahasa Indonesia atau dilakukan di sekolah dengan konteks yang berbeda. Belum banyak penelitian yang secara khusus menelaah penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Padahal, mata pelajaran ini berperan penting dalam membentuk kemampuan literasi dan berpikir kritis siswa sejak dini. Keterbatasan ini menunjukkan adanya ruang bagi penelitian baru yang menyoroti bagaimana *Wordwall* digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama dari perspektif guru dan siswa.

SDI Al-Chusnaini, Sidoarjo, merupakan sekolah dasar yang

berkomitmen melakukan inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan media interaktif. Guru di sekolah ini mulai mengintegrasikan *Wordwall* ke dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai upaya untuk meningkatkan keterlibatan siswa di kelas. Pemilihan *Wordwall* didasari kebutuhan untuk menghadirkan variasi pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswa yang beragam serta menjawab tantangan pembelajaran yang cenderung monoton (Simanullang, et al, 2024). Kondisi ini menjadikan sekolah tersebut relevan sebagai lokasi penelitian guna menggali bagaimana media digital interaktif dapat mendukung proses belajar mengajar.

Rumusan masalah dalam penelitian ini berangkat dari pertanyaan utama mengenai bagaimana *Wordwall* digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Meski media ini telah banyak dikenal, penelitian mendalam mengenai pemanfaatannya dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dirancang untuk menjawab pertanyaan: bagaimana guru dan siswa memanfaatkan

Wordwall dalam proses pembelajaran, serta sejauh mana *Wordwall* berperan dalam mendukung keterlibatan siswa di kelas.

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Fokus penelitian diarahkan pada praktik guru dalam mengintegrasikan *Wordwall* ke dalam proses belajar mengajar, serta pada respon siswa terhadap penggunaan media tersebut. Dengan pendekatan deskriptif kualitatif, penelitian ini diharapkan memberikan gambaran yang jelas mengenai dinamika pemanfaatan *Wordwall* dalam kelas, sehingga dapat menjadi dasar pertimbangan bagi guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih variatif.

Secara akademis, penelitian ini diharapkan memberi kontribusi dalam pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya terkait pemanfaatan media digital interaktif. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan praktis untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan mendukung inovasi pembelajaran sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi pijakan bagi peneliti berikutnya yang ingin mengkaji media serupa dalam konteks dan mata pelajaran lain, sehingga memperkaya khazanah penelitian pendidikan berbasis teknologi.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif yang berfokus pada eksplorasi mendalam suatu fenomena untuk memperoleh informasi yang relevan. Pendekatan ini dipilih agar peneliti dapat memahami secara komprehensif implementasi *Wordwall* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Subjek penelitian adalah siswa kelas 3D SDI Al-Chusnaini yang telah menggunakan *Wordwall* dalam proses belajar, serta guru mata pelajaran untuk memberikan perspektif terkait penerapannya. Bahan dan alat utama yang digunakan meliputi laptop, proyektor, serta platform *Wordwall* sebagai media pembelajaran digital. Selain itu, alat

bantu dokumentasi seperti kamera ponsel dan buku catatan lapangan digunakan untuk mencatat hasil observasi selama proses belajar mengajar berlangsung.

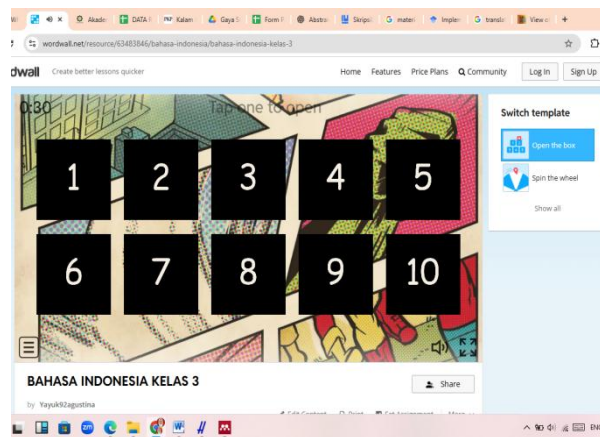
Data penelitian dikumpulkan melalui tiga teknik, yaitu observasi langsung terhadap kegiatan pembelajaran di kelas, wawancara dengan guru mengenai pengalaman dan pandangan mereka terhadap *Wordwall*, serta analisis dokumen berupa rapor Sumatif Tengah Semester (STS) untuk mengetahui capaian hasil belajar. Instrumen yang digunakan meliputi panduan observasi, pedoman wawancara, dan dokumen rapor siswa.

Analisis data dilakukan secara deskriptif melalui tiga tahap. Pertama, reduksi data untuk menyaring informasi yang relevan dengan fokus penelitian. Kedua, penyajian data dalam bentuk uraian naratif yang runtut. Ketiga, penarikan kesimpulan berdasarkan temuan yang diperoleh di lapangan. Dengan demikian, penelitian ini menyajikan gambaran menyeluruh mengenai penggunaan *Wordwall* dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Hasil dan Pembahasan

Penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDI Al-Chusnaini dilakukan pada kelas 3D dengan fokus pada materi kalimat langsung dan tidak langsung. Berdasarkan hasil observasi, guru Bahasa Indonesia kelas 3D SDI Al-Chusnaini memulai pembelajaran dengan memberikan penjelasan singkat mengenai materi kalimat langsung dan tidak langsung. Penjelasan ini berfungsi sebagai pengantar agar siswa memiliki pemahaman dasar sebelum memasuki kegiatan interaktif. Setelah itu, guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dengan jumlah anggota yang seimbang.

Setiap kelompok kemudian diarahkan untuk mengikuti permainan dan kuis menggunakan *Wordwall* yang ditampilkan melalui proyektor kelas. Di dalam kuis tersebut terdapat beberapa jenis soal, seperti pertanyaan pilihan ganda tentang perubahan kalimat langsung ke tidak langsung, serta soal identifikasi apakah suatu kalimat termasuk kalimat langsung atau tidak langsung.



Gambar 1. Tampilan wordwall

Kegiatan berlangsung dalam bentuk kompetisi antarkelompok. Guru membacakan atau menampilkan soal, lalu kelompok yang paling cepat menjawab dengan benar akan memperoleh poin. Poin ini dihitung secara terbuka sehingga menambah semangat siswa untuk berpartisipasi aktif. Suasana kelas menjadi lebih hidup karena siswa tidak hanya berfokus pada jawaban mereka sendiri, tetapi juga saling mendukung dalam kelompok. Dengan demikian, *Wordwall* tidak hanya menjadi sarana evaluasi, tetapi juga media pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong keterampilan kolaboratif siswa.

Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa guru memainkan peran penting sebagai fasilitator

dalam memanfaatkan *wordwall*. Guru tidak hanya memberikan materi secara langsung tetapi juga menggunakan metode bertanya berbasis *High Order Thinking Skills* (HOTS). Pertanyaan-pertanyaan yang dirancang mampu mendorong siswa berpikir kritis dan berusaha memahami materi secara mendalam. Suasana kelas menjadi lebih interaktif, dengan siswa yang berlomba menjawab kuis untuk mendapatkan poin bagi kelompok mereka. Pendekatan ini juga memperkuat keterampilan kolaborasi siswa, sebagaimana tercermin dari hasil diskusi kelompok yang berjalan efektif.

Pada kegiatan inti, guru menunjukkan penguasaan materi yang sangat baik, terutama pada

materi kalimat langsung dan tidak langsung. Materi ini disampaikan dengan menggunakan permainan interaktif yang menarik minat siswa, sehingga mereka lebih mudah memahami konsep yang diajarkan. Observasi juga mencatat bahwa *wordwall* membantu menyederhanakan materi yang kompleks, seperti struktur kalimat, menjadi lebih mudah dipahami.

Penggunaan media pembelajaran *wordwall* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Islam Al-Chusnaini telah memberikan dampak positif yang signifikan terhadap proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil observasi, implementasi *wordwall* berhasil meningkatkan partisipasi dalam kegiatan

pembelajaran yang berbasis permainan, seperti kuis dan teka-teki interaktif. Guru juga menyatakan bahwa media ini membantu menyederhanakan penyampaian materi yang kompleks sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan catatan observasi, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika guru menggunakan *Wordwall*. Suasana kelas yang biasanya pasif dalam metode ceramah berubah menjadi lebih interaktif. Siswa tampak bersemangat berebut untuk menjawab soal, berdiskusi dengan teman sekelompok, dan memperhatikan instruksi guru. Guru juga lebih berperan sebagai fasilitator dengan memberikan arahan, klarifikasi, dan motivasi kepada siswa.



Gambar 2. Antusiasme Siswa

Selain itu, observasi mencatat bahwa penggunaan *Wordwall* membantu siswa yang biasanya

kesulitan memahami konsep abstrak menjadi lebih mudah belajar. Misalnya, pada saat guru memberikan

soal tentang perubahan kalimat langsung ke tidak langsung, siswa lebih cepat memahami pola bahasa karena disajikan dalam bentuk permainan. Dengan demikian, *Wordwall* menciptakan pengalaman belajar yang lebih konkret bagi siswa sekolah dasar.

Hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa *Wordwall* memberikan banyak manfaat dalam pembelajaran. Guru menyatakan bahwa media ini memudahkan penyampaian materi yang kompleks, khususnya terkait struktur kalimat. Dengan *Wordwall*, siswa dapat melihat contoh soal sekaligus mencoba menjawabnya secara langsung. Guru menilai bahwa media ini juga mendukung prinsip pembelajaran terdiferensiasi, karena mampu mengakomodasi siswa dengan gaya belajar visual, auditori, maupun kinestetik.

Guru menambahkan bahwa *Wordwall* tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga

memperbaiki interaksi di kelas. Siswa lebih berani bertanya, aktif berdiskusi, dan saling mendukung dalam menjawab soal. Menurut guru, suasana ini jarang muncul dalam pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, guru berpendapat bahwa *Wordwall* dapat dijadikan salah satu strategi pembelajaran yang berkelanjutan, khususnya untuk materi-materi yang dianggap sulit.

Analisis dokumen rapor Sumatif Tengah Semester (STS) siswa kelas 3D menunjukkan adanya peningkatan capaian hasil belajar setelah penggunaan *Wordwall*. Nilai rata-rata siswa mencapai 94,3, dengan seluruh siswa memperoleh nilai di atas standar kompetensi minimal 75. Tidak ada siswa yang perlu mengikuti remedial, yang menandakan bahwa tujuan pembelajaran tercapai secara optimal. Tabel 1. berikut ini adalah hasil belajar siswa untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia setelah menggunakan *wordwall*.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Kelas 3D Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Nama Siswa	Hasil Belajar	
	Nilai	Capaian Kompetensi
AZM	95	Menunjukkan penguasaan sangat baik dalam mengubah kalimat langsung menjadi tidak langsung dengan benar.
AHBR	90	Mampu memahami konsep kalimat langsung dan tidak langsung serta menerapkannya dalam kalimat sederhana.
ACI	92	Menunjukkan kemampuan baik dalam menulis kalimat langsung dan tidak langsung dengan struktur kalimat yang tepat.
AAPI	94	Menunjukkan penguasaan sangat baik dalam mengubah kalimat langsung menjadi tidak langsung dengan benar.
AAW	96	Menunjukkan penguasaan sangat baik dalam menulis dan mengidentifikasi kalimat langsung dan tidak langsung dengan tepat.
MSHA	87	Mampu menulis kalimat langsung dengan benar namun masih perlu bimbingan dalam kalimat tidak langsung.

Proses penyajian data menunjukkan bahwa penggunaan *wordwall* berdampak signifikan terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil belajar yang tercantum dalam tabel 1, seluruh siswa mencapai nilai di atas 85, dengan rata-rata nilai sebesar 94,3. Melalui *wordwall* siswa dapat

terbantu untuk bisa mudah memahami sehingga tidak mengalami kesulitan dalam mencapai kompetensi. Guru juga menyatakan bahwa *wordwall* sangat membantu dalam menyampaikan materi yang dianggap sulit, seperti struktur kalimat langsung dan tidak langsung, dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.



Gambar 3. Pelaksanaan STS

Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan *Wordwall* bukan hanya meningkatkan capaian hasil belajar, tetapi juga mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan bermakna. Fenomena ini memperlihatkan adanya perubahan positif dalam dinamika kelas, baik dari segi keterlibatan siswa maupun strategi pengajaran guru. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan analisis dokumen, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Wordwall* memberikan dampak nyata terhadap proses dan hasil belajar Bahasa Indonesia di SDI Al-Chusnaini. Untuk memahami lebih dalam bagaimana temuan ini berkaitan dengan teori pendidikan dan hasil penelitian terdahulu, berikut disajikan pembahasan yang menguraikan makna dan implikasi dari hasil penelitian ini.

Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan semakin menjadi kebutuhan utama di era digital ini. Media pembelajaran seperti *wordwall* hadir sebagai solusi untuk menjawab tantangan pembelajaran konvensional yang sering dianggap membosankan. Dengan fitur interaktif seperti teka-

teki, kuis, dan permainan berbasis kompetisi, *wordwall* mampu menarik perhatian siswa dan menjadikan pembelajaran lebih dinamis. Hal ini sejalan dengan pendapat (Octaviana, et al, 2023), yang menyatakan bahwa *wordwall* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran berkat kemudahannya diakses baik melalui laptop maupun smartphone.

Selain fleksibilitasnya, *wordwall* memberikan ruang bagi guru untuk menyesuaikan materi pembelajaran dengan kebutuhan siswa. Guru dapat merancang aktivitas yang mendukung berbagai gaya belajar, seperti visual, auditori, atau kinestetik. Sebagaimana dijelaskan oleh (Layyina, et al, 2023), media ini efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang inklusif, di mana siswa dengan kemampuan beragam tetap dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Dampak positif *wordwall* tidak hanya terlihat pada motivasi siswa, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis dan analitis mereka. Aktivitas berbasis permainan memungkinkan siswa untuk menyelesaikan masalah dengan

cara yang menyenangkan sekaligus menantang. Sebagai contoh, kuis tentang kalimat langsung dan tidak langsung mengajarkan siswa untuk mengenali pola bahasa dengan lebih efektif. Penelitian oleh (Tanjung et al. 2024) menunjukkan bahwa pendekatan ini dapat meningkatkan daya ingat dan kemampuan analitis siswa hingga 25% dibandingkan metode konvensional.

Tidak hanya mendukung pembelajaran berbasis kelas, *wordwall* juga menjadi media yang relevan dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana peserta didik memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi materi melalui pengalaman yang autentik. *wordwall* memungkinkan guru untuk menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kurikulum, seperti pembelajaran berbasis proyek dan asesmen formatif. Dengan pendekatan ini, *wordwall* menjadi alat yang relevan untuk meningkatkan pembelajaran dalam konteks pendidikan modern.

Lebih dari sekadar meningkatkan hasil belajar, *wordwall* juga menciptakan hubungan yang lebih positif antara siswa dan guru. Dengan adanya media ini, interaksi di kelas menjadi lebih kolaboratif dan berorientasi pada tujuan. Guru tidak hanya berperan sebagai pemberi informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mendorong siswa untuk mengeksplorasi dan belajar mandiri. Transformasi ini mencerminkan perubahan paradigma dalam pembelajaran modern, di mana teknologi menjadi bagian integral dari proses pendidikan.

Penggunaan *wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Sebagaimana dinyatakan oleh (Tiyas, et al, 2024), pendekatan berbasis teknologi seperti *wordwall* mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif dan adaptif, yang sangat mendukung Kurikulum Merdeka.

Selain itu, pendekatan *Wordwall* sesuai dengan konsep gamifikasi pendidikan. Gamifikasi memanfaatkan

elemen permainan seperti poin, tantangan, dan kompetisi untuk meningkatkan motivasi belajar. Penelitian (Tanjung et al. 2024) menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan dan konsentrasi siswa. Melalui aktivitas interaktif, siswa terdorong untuk memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan bermakna, sehingga hasil belajar mereka juga ikut meningkat. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian di SDI Al-Chusnaini, di mana siswa lebih termotivasi dan antusias saat mengikuti pembelajaran berbasis *Wordwall*. Temuan penelitian ini sejalan dengan studi (Luftia, et al, 2023) yang membuktikan bahwa penggunaan *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia secara signifikan. Penelitian tindakan kelas tersebut menunjukkan adanya kenaikan nilai rata-rata siswa dari 50,68 pada pra-siklus menjadi 82,5 pada siklus II.

Selain itu, penelitian oleh (Aini, et al 2024) menemukan bahwa *Wordwall* dinilai sangat valid dengan tingkat kelayakan materi sebesar

87,4% dan kelayakan media 87%. Respon siswa terhadap penggunaan *Wordwall* juga mencapai 95% dengan kategori sangat praktis. Hal ini mendukung temuan penelitian di SDI Al-Chusnaini yang menunjukkan bahwa siswa merasa lebih termotivasi dan memahami materi dengan lebih baik.

Penelitian lain oleh (Tiyas, et al, 2024) menegaskan bahwa media digital interaktif seperti *Wordwall* dapat menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan adaptif. Temuan ini konsisten dengan hasil wawancara guru yang menyatakan bahwa *Wordwall* mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik.

Kurikulum Merdeka menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa, diferensiasi pembelajaran (Dwi & Erik 2024). Implementasi *Wordwall* di SDI Al-Chusnaini mendukung prinsip-prinsip tersebut. Guru dapat menyesuaikan konten sesuai kebutuhan siswa, sementara siswa berkesempatan untuk belajar secara aktif dan kolaboratif. Selain itu, penggunaan *Wordwall* sejalan dengan pendekatan

asesmen formatif yang diutamakan dalam Kurikulum Merdeka. Melalui kuis interaktif, guru dapat langsung mengetahui tingkat pemahaman siswa, memberikan umpan balik, dan melakukan perbaikan pembelajaran secara real time.

Secara akademis, penelitian ini memberikan kontribusi dalam memperkuat bukti bahwa media interaktif berbasis teknologi digital efektif untuk meningkatkan hasil belajar, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi guru lain dalam mengadopsi *Wordwall* atau media serupa untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian terhadap guru dan 26 siswa di SD Islam Al-Chusnaini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia. Seluruh siswa kelas 3D mencapai nilai di atas standar kompetensi, dengan rata-rata nilai

sebesar 94,3, menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. *Wordwall* terbukti membantu menyederhanakan materi yang kompleks, meningkatkan antusiasme siswa, dan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan kolaboratif. Guru memanfaatkan *Wordwall* tidak hanya sebagai alat penyampaian materi tetapi juga untuk memberikan penilaian formatif berbasis HOTS, sehingga mendorong siswa untuk berpikir kritis dan memahami materi secara lebih mendalam.

Pendekatan ini juga mendukung Kurikulum Merdeka, yang menekankan pada pembelajaran berbasis proyek dan asesmen formatif. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dan sekolah dalam memanfaatkan teknologi sebagai bagian integral dari proses pembelajaran. Selain itu, penelitian lebih lanjut disarankan untuk mengeksplorasi penggunaan *Wordwall* pada mata pelajaran lainnya dan pada jenjang pendidikan yang berbeda.

Daftar Pustaka

- Aini, Maulida Nurul, Linaria Arofatul Ilmi Uswatun Khasanah, and Arfian Mudayan. 2024. "Pengembangan Media Game Edukasi Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran* 7(2): 780–89.
- Anggraini, Soca. 2025. "Pentingnya Peran Bahasa Indonesia Di Tingkat Sekolah Dasar." *JUPERAN: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 04(01): 226–32.
- Ashila, Laila, Teguh Prasetyo, and Wiworo Retnadi Rias Hayu. 2024. "Pemanfaatan Teknologi Digital Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar* 3(2): 231–39.
- Darmawati, Darmawati. 2024. "Implementation of Lesson Plan With Zone Proxima Development At Mi Alam Ali Thaibah Cibitung Bekasi." *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan* 5(1): 380–93.
- Dwi, Riska Prasetyowati, and Rudyanto; Hendra Erik. 2024. "Penerapan Aplikasi 'Wordwall' Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Dalam Pembelajaran Matematika Kelas 1 Sekolah Dasar." *Jma* 2(12): 3031–5220.
- Al Ghozali, Muhammad Iqbal, and Sri Fatmawati. 2021. "Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar Pada Era Pandemi Covid 19." *EduBase: Journal of Basic Education* 2(2): 60.
- Iqbal, Akhmad, and Eka Zulfianita. 2023. "Peran Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar." *International Conference on Humanity Education and Sosial* 2(1): 11.
- Layyina, Hilwa, Farida Nursyahadiyah, and Ikha Listyarini. 2023. "Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Project Based Learning Berbantuan Media Wordwall Pada Siswa Kelas V Sdn Peterongan." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8(1): 3370–78.
- Lubis, Anggianna Putri, and Ishaq Nuriadin. 2022. "Efektivitas Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6(4): 6884–92.
- Maesaroh, Siti, and Ahmad Mulyadiprana. 2020. "Rancangan Multimedia Interaktif Tentang Pantun Untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar." *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7(3): 133–42.
- Mala, Rosmala, and Rahma Ashari Hamzah. 2024. "Tantangan Pengajaran Bahasa Indonesia Di SD." *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan)* 6(1): 29–35.

- Nurhida, Pina, Hanin Wulan Fatia Putri, Teguh Prasetyo, and Daningsih Kurniasari. (2024). "Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Menghadapi Tantangan Globalisasi Pada Siswa Sekolah Dasar PENDAHULUAN Negara Republik Indonesia. Selain Sebagai Kewajiban, Bahasa Indonesia Berperan Dengan Terjadinya Sumpah Pemuda Di Jakarta . Pemuda Dari Ber." *JIPSD: Jurnal Inovasi Pendidikan Sekolah Dasar* 1(3): 87–99.
- Octaviana, Ardista, Diyan Marlina, and Naniek Kusumawati. 2023. "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Grudo 3 Ngawi." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8(1): 6752–60.
- Putri Luftia, Intan, Amril, and Antik Estika Hader. 2023. Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 10 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya." *Innovative: Journal Of Social Science research* 3(3): 10090–97.
- Rinawati, and Dwi Agustien Dayanty. 2021. "Psychological Studies Of The Reality Of The Student Development: Reviewed From The Theory Of." *Workshop* 4(5): 1444–52.
- Sayfullooh, Istiqomah As, Desyandri, Irdamurni, and Nafsi Latifah. 2023. "Relevansi Teori Konstruktivistik Vygotsky Dengan Kurikulum Merdeka: Studi Kepustakaan." *Jurnal Tinta* 5(2): 73–82.
- Simanullang., F., Y., W Sri, and H. Rahmat. 2024. "Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Word Wall Kelas II SD NEGERI 067240 Medan Tembung." *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 10(03): 313–22.
- Tanjung, Rahmi et al. 2024. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Wordwall Pada Materi Pecahan Campuran." 2(1): 63–69.
- Tiyas, Melati Ayuning, Somakim Somakim, and Putri Mindarti. 2024. "Peningkatan Hasil Belajar Materi Keberagaman Menggunakan Media Wordwall Pada Peserta Didik Kelas Vc SD Negeri 55 Palembang." *Indonesian Research Journal on Education* 4(1): 112–17.
- Wardani, Nirmala Wahyu, Widya Kusumaningsih, and Siti Kusniati. 2024. "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4(1): 134–40.