

**PEMANFAATAN PLATFORM WORDWALL SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI KELAS II SD CAHAYA  
CENDEKIA PAKUNIRAN PROBOLINGGO**

**Sufiyatul Qumariyah**

Pascasarjana Universitas Islam Zainul Hasan Genggong Probolinggo

[sufiyatulqumariyah@gmail.com](mailto:sufiyatulqumariyah@gmail.com)

**Ainur Rofiq Sofa**

Universitas Islam Zainul Hasan Genggong Probolinggo

[bungaaklirik@gmail.com](mailto:bungaaklirik@gmail.com)

**Imam Bukhori**

Universitas Islam Zainul Hasan Genggong Probolinggo

[masimam.bukhori@gmail.com](mailto:masimam.bukhori@gmail.com)

**Abd. Aziz**

Universitas Islam Zainul Hasan Genggong Probolinggo

[abdazizwahab@gmail.com](mailto:abdazizwahab@gmail.com)

**Muhammad Hifdil Islam**

Universitas Islam Zainul Hasan Genggong Probolinggo

[muhammad.hifdil@gmail.com](mailto:muhammad.hifdil@gmail.com)

**Abstrak**

*Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan platform Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif di kelas II SD Cahaya Cendekia Pakuniran Probolinggo serta menganalisis dampaknya terhadap hasil belajar dan motivasi siswa. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri atas kepala sekolah, wakil kepala kurikulum, dan guru PAI kelas II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa terlihat lebih antusias, partisipatif, dan mudah memahami materi karena disajikan dalam bentuk permainan edukatif yang menarik seperti kuis dan teka-teki. Selain itu, guru merasa terbantu karena media ini mempermudah penyampaian materi dan evaluasi hasil belajar. Namun, masih terdapat kendala seperti keterbatasan perangkat digital dan jaringan internet yang tidak stabil. Secara keseluruhan, Wordwall terbukti efektif sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan inovatif di sekolah dasar.*

*Kata Kunci: Wordwall, Media Pembelajaran Interaktif, Motivasi Belajar, Hasil Belajar*

**Abstract**

*This study aims to describe the utilization of the Wordwall platform as an interactive learning medium in the second grade of SD Cahaya Cendekia Pakuniran Probolinggo and to analyze its impact on students' learning outcomes and motivation. This research employed a qualitative descriptive approach, with data collected through observation, interviews, and documentation. The subjects consisted of the principal, the vice principal for curriculum affairs, and the Islamic education teacher of the second grade. The findings revealed that the use of Wordwall had a positive effect on increasing students' interest and participation in the learning*

*process. Students became more enthusiastic, active, and better able to understand the material as it was presented through engaging educational games such as quizzes and puzzles. Teachers also benefited from this platform, as it simplified lesson delivery and assessment. However, several challenges were identified, including limited access to digital devices and unstable internet connectivity. Overall, Wordwall proved to be an effective interactive learning medium that fosters an engaging, enjoyable, and innovative classroom environment in elementary education.*

*Keywords: Wordwall, Interactive Learning Media, Learning Motivation, Learning Outcomes*



© Author(s) 2026

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

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan telah membawa perubahan besar terhadap cara guru dan siswa berinteraksi di kelas.<sup>1</sup> Pembelajaran tidak lagi terbatas pada metode konvensional seperti ceramah atau hafalan, melainkan mulai beralih ke penggunaan media digital yang lebih menarik dan interaktif.<sup>2</sup> Salah satu platform digital yang semakin populer digunakan dalam dunia pendidikan adalah Wordwall.<sup>3</sup> Platform ini memberikan kemudahan bagi guru untuk membuat berbagai jenis permainan edukatif seperti kuis, teka-teki, dan permainan kata yang mampu menarik perhatian siswa serta meningkatkan semangat belajar mereka.<sup>4</sup>

Di SD Cahaya Cendekia Pakuniran Probolinggo, Wordwall mulai dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif khususnya di kelas II. Penggunaan media ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui pendekatan yang menyenangkan dan partisipatif.<sup>5</sup> Guru dapat menyesuaikan materi pelajaran dengan berbagai model permainan sehingga siswa tidak hanya memahami konsep pelajaran, tetapi juga belajar dengan rasa antusias. Meskipun demikian, dalam pelaksanaannya masih ditemukan sejumlah tantangan seperti

---

<sup>1</sup> Yayuk Hariyasasti, "Literasi Teknologi Dan Pemanfaatan Alat Digital Di Sekolah Dasar," *International Journal Of Social, Policy And Law* 6, no. 3 (2025).

<sup>2</sup> Sayid Qutub, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi InVideo Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PAI," *Journal of Islamic Education Studies* 4, no. 1 (2025).

<sup>3</sup> Siti Mumtazah, Salmaini Safitri Syam, and Nur Azmi Alwi, "Penggunaan WordWall Sebagai Game Edukasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 Di Sekolah Dasar," *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa* 2, no. 3 (2025).

<sup>4</sup> Kevin Ronald Sragarta, Riris Sugianto, and Lalu Jaswadi Putera, "Peningkatan Kemampuan Numerasi Siswa Dengan Game Edukatif Pada Program Kampus Mengajar 8 Di SMKS Dharma Bhakti Ady," *Darma Diksani: Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora* 5, no. 1 (2025).

<sup>5</sup> Nadila Maulidina, Thasya Angraini Imamah, and Ike Yuli Mestika Dewi, "Strategi Guru Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Kelas 4 SDN Bangselok 1," *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik* 2, no. 2 (2025).

keterbatasan perangkat digital, koneksi internet yang tidak stabil, serta perbedaan kemampuan teknologi antara guru dan siswa.<sup>6</sup>

Masalah-masalah tersebut menjadi dasar bagi pentingnya dilakukan penelitian mengenai bagaimana Wordwall dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran di SD Cahaya Cendekia Pakuniran Probolinggo, bagaimana dampaknya terhadap hasil belajar dan motivasi siswa, serta apa saja keunggulan dan kendala yang dihadapi oleh guru maupun siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Tinjauan pustaka menunjukkan bahwa berbagai penelitian terdahulu mendukung penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran yang efektif. Najwa Fasya Simamora menyatakan bahwa Wordwall mampu meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa karena bersifat visual dan interaktif.<sup>7</sup> Sementara Rahmawati menjelaskan bahwa media digital ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mengurangi kejenuhan siswa. Namun, sebagian besar penelitian tersebut dilakukan di sekolah-sekolah perkotaan dengan akses teknologi yang memadai.<sup>8</sup> Kajian mengenai penerapan Wordwall di sekolah dasar pedesaan seperti SD Cahaya Cendekia Pakuniran menjadi penting untuk mengetahui sejauh mana media ini dapat diadaptasi dalam konteks yang berbeda.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menggambarkan secara mendalam bagaimana proses pemanfaatan Wordwall dalam pembelajaran di kelas II, menganalisis dampaknya terhadap hasil belajar dan motivasi siswa, serta mengidentifikasi keunggulan dan kendala yang muncul selama penerapannya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dalam memperkaya kajian tentang penggunaan media pembelajaran digital, serta manfaat praktis bagi para guru sebagai referensi dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran komprehensif tentang efektivitas penggunaan platform Wordwall di SD Cahaya Cendekia Pakuniran Probolinggo serta menjadi salah satu langkah nyata dalam mendukung transformasi pendidikan menuju era digital yang lebih adaptif dan berkelanjutan.

---

<sup>6</sup> Muslimin Muslimin, Agus Salam, and others, "Penerapan Metode Pembelajaran Aktif Dalam Pengembangan Minat Belajar Siswa Di SDN 61 Karara Kota Bima," *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI* 12, no. 2 (2025).

<sup>7</sup> Najwa Fasya Simamora et al., "Peningkatan Pemahaman Siswa SD Mengenai Materi Preposition Of Place Melalui Media Konvensional Dan Wordwall," *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah* 5, no. 2 (2025).

<sup>8</sup> Misbahul Husna et al., "Hubungan Antara Fasilitas Dan Lingkungan Fisik Sekolah Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)* 6, no. 2 (2025).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif, yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam pemanfaatan platform Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif di kelas II SD Cahaya Cendekia Pakuniran Probolinggo. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pemahaman fenomena secara holistik dan kontekstual, yaitu bagaimana guru dan siswa memanfaatkan Wordwall dalam kegiatan belajar mengajar, serta bagaimana pengaruhnya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.<sup>9</sup>

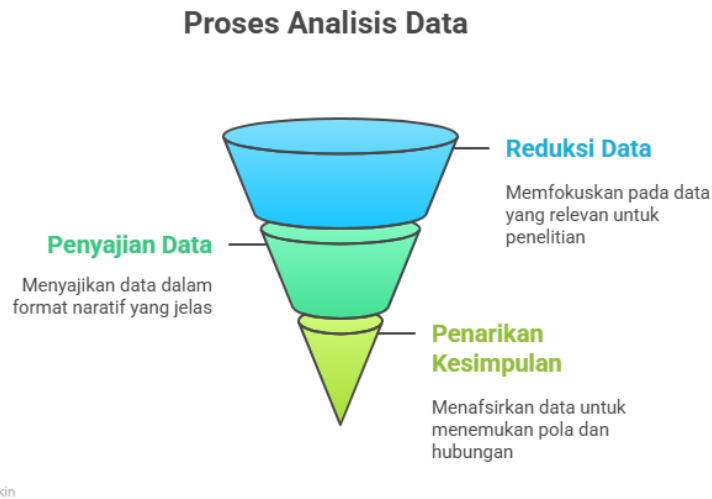
Penelitian ini dilaksanakan di SD Cahaya Cendekia Pakuniran, yang beralamat di 6GJ3+662, Nyato, Glagah, Kecamatan Pakuniran, Kabupaten Probolinggo, Jawa Timur. Sekolah ini merupakan salah satu lembaga pendidikan dasar yang telah menerapkan teknologi pembelajaran digital secara aktif, termasuk penggunaan media interaktif berbasis platform daring seperti Wordwall.

Data penelitian dikumpulkan melalui beberapa prosedur utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi.<sup>10</sup> Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran langsung tentang proses pembelajaran yang menggunakan Wordwall, termasuk bagaimana guru mempersiapkan materi, mengatur aktivitas kelas, dan mengelola interaksi dengan siswa selama kegiatan berlangsung. Wawancara dilakukan dengan guru kelas dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan Wordwall. Sementara itu, studi dokumentasi dilakukan dengan menelaah rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), hasil pekerjaan siswa, serta data hasil evaluasi belajar yang relevan. Sebagaimana diagram dibawah ini:

---

<sup>9</sup> Marinu Waruwu et al., "Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 10, no. 1 (2025).

<sup>10</sup> Aisyah Sekar Sari, Nadia Aprisilia, and Yessi Fitriani, "Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: Observasi, Wawancara, Dan Triangulasi," *Indonesian Research Journal on Education* 5, no. 4 (2025).



**Diagram 1.** Teknik analisis data

Diagram ini merupakan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti model analisis interaktif yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman, yang meliputi tiga tahapan utama, yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

1. Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi, menyederhanakan, dan memfokuskan data yang relevan dengan tujuan penelitian.
2. Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian naratif yang menggambarkan secara jelas pemanfaatan platform Wordwall di kelas.
3. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan menafsirkan data yang telah dianalisis untuk menemukan pola, makna, dan hubungan antar variabel yang terkait dengan penggunaan Wordwall dalam pembelajaran.

Dengan metode ini, peneliti diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif tentang bagaimana Wordwall berperan sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa di SD Cahaya Cendekia Pakuniran Probolinggo.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pemanfaatan Platform Wordwall dalam Kegiatan Pembelajaran di SD Cahaya Cendekia Pakuniran Probolinggo**

Pemanfaatan platform Wordwall di SD Cahaya Cendekia Pakuniran Probolinggo merupakan salah satu inovasi pembelajaran berbasis digital yang dikembangkan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan kepala sekolah, waka kurikulum, dan guru kelas II, diketahui bahwa Wordwall digunakan

sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar pada berbagai mata pelajaran, seperti Bahasa Indonesia, Matematika, dan Pendidikan Agama Islam.

Guru memanfaatkan Wordwall untuk membuat berbagai jenis permainan edukatif seperti *quiz game*, *matching pairs*, *wheel randomizer*, dan *word search*. Media ini digunakan untuk memperkenalkan materi, memperkuat pemahaman konsep, serta melakukan evaluasi pembelajaran secara interaktif. Misalnya, dalam pelajaran Bahasa Indonesia, guru menggunakan Wordwall untuk melatih siswa mengenali kosa kata baru; sedangkan pada pelajaran PAI, guru menggunakan permainan *matching words* untuk mencocokkan nama-nama rukun iman dan penjelasannya.

Menurut Bapak Moh. Samsul Bahri, M.Pd, selaku kepala sekolah:

*“Media seperti Wordwall sangat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak. Anak-anak di usia SD itu suka hal yang visual dan interaktif, jadi kalau belajar lewat permainan, mereka lebih semangat.”*

Pernyataan di atas dikuatkan oleh Bapak Yudi Mas’udi selaku guru Pendidikan Agama Islam kelas II SD Cahaya Cendekia Pakuniran Probolinggo, diperoleh informasi bahwa pemanfaatan platform Wordwall memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran, terutama dalam meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa. Beliau menjelaskan bahwa media ini sangat membantu guru dalam menyampaikan materi yang membutuhkan hafalan dan pemahaman konsep, seperti rukun iman, rukun Islam, dan doa-doa harian.

Menurut penuturan beliau:

*“Wordwall digunakan sebagai variasi dalam kegiatan pembelajaran agar siswa tidak mudah bosan. Guru membuat permainan edukatif seperti quiz matching dan find the word yang disesuaikan dengan materi pelajaran PAI. Tampilan visual yang menarik serta efek suara yang menyenangkan membuat siswa lebih fokus dan antusias menyelesaikan setiap tantangan dalam permainan tersebut.”*

Salah satu siswa, Anggun, menyampaikan pendapatnya saat diwawancarai. Ia mengatakan:

*“Saya senang kalau belajar pakai Wordwall, karena seperti main game tapi sambil belajar. Jadi saya lebih cepat hafal doa dan pelajaran agama.”*

Pernyataan Anggun mencerminkan bahwa siswa merasa pembelajaran dengan Wordwall lebih menyenangkan, interaktif, dan tidak membosankan.

Guru Yudi juga menambahkan bahwa penggunaan Wordwall mampu mengubah suasana kelas menjadi lebih hidup. “Kalau pakai Wordwall, anak-anak lebih bersemangat. Mereka merasa sedang bermain, padahal sebenarnya sedang belajar,” ujarnya. Ia menilai bahwa Wordwall tidak hanya membantu meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga memperkuat pemahaman siswa terhadap materi.

Selain itu, media ini mempermudah guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran karena skor dari setiap permainan dapat dilihat secara langsung. Dengan demikian, guru dapat mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Meski demikian, kendala seperti keterbatasan jaringan internet dan perangkat digital masih menjadi tantangan dalam pelaksanaannya.

Secara keseluruhan, hasil wawancara menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall di kelas II SD Cahaya Cendekia Pakuniran Probolinggo berdampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Media ini terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna, sekaligus mendukung transformasi pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah dasar.

Penggunaan Wordwall juga diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran rutin. Setiap minggu, guru mengatur sesi khusus untuk menggunakan media ini baik sebagai ice breaking di awal pelajaran maupun sebagai latihan evaluasi di akhir pembelajaran. Melalui Wordwall, guru dapat menilai keterlibatan siswa secara langsung karena setiap jawaban dan skor terekam otomatis di sistem. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih efektif dan berpusat pada siswa (*student-centered learning*).

Pernyataan tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan Jerome Bruner, serta didukung oleh pandangan David Ausubel tentang *meaningful learning*.

Menurut teori konstruktivisme Piaget dan Bruner, proses belajar yang efektif terjadi ketika siswa aktif membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman langsung, interaksi, dan keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan Wordwall dalam konteks ini mencerminkan prinsip konstruktivisme, karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berperan aktif dalam memahami materi melalui permainan interaktif dan pemecahan masalah yang menyenangkan.

Sementara itu, Ausubel dalam teori *meaningful learning* menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna jika materi baru dihubungkan dengan pengetahuan yang sudah dimiliki siswa sebelumnya.<sup>11</sup> Melalui Wordwall, guru dapat mengaitkan konsep-konsep baru dengan aktivitas bermain dan kuis yang relevan dengan pengalaman siswa, sehingga pemahaman mereka menjadi lebih kuat dan tahan lama.

---

<sup>11</sup> Aryo Pinandito, Agi Putra Kharisma, and Muhammad Aminul Akbar, "Penerapan Teori Meaningful Learning Pada Pengembangan Media Pembelajaran Kit-Build Concept Map Berbasis Knowledge Reconstruction Dengan Sistem Evaluasi Dan Feedback Otomatis," *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer* 12, no. 2 (2025).

Selain itu, penerapan Wordwall juga mendukung prinsip student-centered learning, di mana siswa menjadi subjek utama dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pandangan John Dewey yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dan keterlibatan aktif siswa untuk membangun pemahaman yang mendalam.<sup>12</sup>

Dengan demikian, pemanfaatan Wordwall di kelas II SD Cahaya Cendekia Pakuniran Probolinggo selaras dengan teori konstruktivisme Piaget dan Bruner, teori *meaningful learning* Ausubel, serta konsep *student-centered learning* Dewey, karena media ini mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna, sekaligus meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa melalui pengalaman belajar yang interaktif dan berorientasi pada peserta didik.

### **Dampak Penggunaan Platform Wordwall terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Siswa di SD Cahaya Cendekia Pakuniran Probolinggo**

Penggunaan Wordwall memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Yudi Mas'udi, S.Pd, selaku guru PAI kelas II, siswa menjadi lebih antusias dan aktif selama pembelajaran.

*“Kalau dulu anak-anak cepat bosan kalau saya hanya menjelaskan materi. Tapi sejak pakai Wordwall, mereka berebut ingin menjawab pertanyaan. Bahkan mereka minta lanjut main meskipun jam pelajaran hampir selesai,”* ungkapnya.

Hasil wawancara menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penerapan Wordwall. Sebelum menggunakan media ini, rata-rata nilai siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berada pada angka 72, sedangkan setelah penerapan Wordwall meningkat menjadi 85. Begitu pula pada mata pelajaran Matematika, nilai rata-rata meningkat dari 70 menjadi 83. Hal ini menunjukkan bahwa Wordwall tidak hanya meningkatkan semangat belajar, tetapi juga memperkuat pemahaman konsep siswa terhadap materi pelajaran.

Dari sisi motivasi, siswa menunjukkan perubahan perilaku positif. Mereka menjadi lebih percaya diri, berani menjawab pertanyaan, dan mampu bekerja sama dalam permainan kelompok. Model pembelajaran berbasis Wordwall juga memunculkan suasana kompetitif yang sehat, di mana siswa saling mendukung dan berlomba memperoleh skor tertinggi.

Data di atas diperkuat oleh hasil wawancara dengan Bapak Moh. Samsul Bahri, M.Pd, selaku Kepala Sekolah SD Cahaya Cendekia Pakuniran Probolinggo, penggunaan platform Wordwall dinilai memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa. Beliau menjelaskan bahwa penerapan Wordwall di sekolah merupakan salah satu bentuk inovasi pembelajaran berbasis digital yang sejalan dengan visi sekolah dalam mewujudkan pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan.

---

<sup>12</sup> Aan Soka Pardini et al., “Perspektif Progresivisme John Dewey Dalam Merdeka Belajar,” *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, Dan Inovasi* 5, no. 2 (2025).

Menurut penuturan beliau, Wordwall mampu menarik perhatian siswa sehingga mereka lebih antusias dalam mengikuti pelajaran.

*“Anak-anak sekarang lebih semangat ketika guru menggunakan Wordwall. Mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan, tapi juga ikut terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Bahkan beberapa siswa yang sebelumnya pasif kini mulai berani tampil dan menjawab pertanyaan,” ujarnya.*

Hal ini menunjukkan bahwa Wordwall tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa, tetapi juga membantu guru dalam menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif dan dinamis.

Bapak Samsul Bahri juga menambahkan bahwa media digital seperti Wordwall turut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan pengamatan sekolah, nilai rata-rata siswa meningkat pada mata pelajaran yang menggunakan pendekatan interaktif ini. Selain itu, siswa terlihat lebih mudah memahami materi karena proses belajar dilakukan melalui permainan edukatif yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Dari sisi motivasi, Wordwall dinilai efektif dalam menumbuhkan semangat belajar siswa.

*“Mereka belajar sambil bermain, dan itu membuat mereka tidak cepat lelah. Bahkan di luar jam pelajaran, beberapa siswa meminta kepada gurunya untuk bermain Wordwall lagi,” tambahnya.*

Pengalaman belajar yang positif ini turut membantu membentuk sikap aktif dan rasa ingin tahu yang tinggi pada diri siswa. Secara keseluruhan, Kepala Sekolah menilai bahwa penggunaan Wordwall merupakan langkah strategis dalam mendukung transformasi pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah dasar. Penerapan media ini sesuai dengan teori konstruktivisme Piaget dan Bruner, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman aktif siswa, serta teori meaningful learning Ausubel, yang menegaskan pentingnya mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman yang sudah dimiliki. Dengan demikian, Wordwall terbukti menjadi media yang efektif dalam meningkatkan motivasi, hasil belajar, dan kualitas interaksi guru-siswa di SD Cahaya Cendekia Pakuniran Probolinggo.

Hasil wawancara dengan Kepala Sekolah SD Cahaya Cendekia Pakuniran Probolinggo menunjukkan bahwa penggunaan platform Wordwall memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Kepala Sekolah menjelaskan bahwa penerapan media berbasis digital ini membantu guru menciptakan suasana belajar yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. Siswa terlihat lebih fokus dan antusias ketika berpartisipasi dalam permainan edukatif yang disajikan melalui Wordwall. Hal ini menunjukkan adanya perubahan positif dalam perilaku belajar siswa, terutama dalam hal keterlibatan aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Kepala Sekolah juga menegaskan bahwa platform Wordwall tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan edukatif, tetapi juga sebagai alat evaluasi formatif yang efektif. Melalui fitur skor otomatis dan umpan balik instan, guru dapat memantau perkembangan kemampuan siswa secara real-time. Dengan demikian, guru dapat segera menindaklanjuti hasil belajar siswa dan memberikan penguatan terhadap materi yang belum dipahami.

Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar aktif. Dalam konteks ini, Wordwall berperan sebagai media yang mendorong siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Selain itu, teori Belajar Bermakna Ausubel juga mendukung hasil ini, karena media Wordwall membantu mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa melalui visualisasi dan permainan interaktif.

Lebih lanjut, teori Motivasi ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) yang dikembangkan oleh John Keller juga relevan dengan penerapan Wordwall. Media ini mampu menarik perhatian siswa (*Attention*), menyesuaikan dengan konteks kehidupan dan pembelajaran mereka (*Relevance*), meningkatkan rasa percaya diri melalui tantangan permainan (*Confidence*), serta memberikan kepuasan ketika berhasil menyelesaikan soal (*Satisfaction*).<sup>13</sup>

Selain itu, teori Belajar Sosial Bandura menegaskan bahwa siswa belajar secara efektif melalui observasi dan interaksi sosial. Dalam permainan Wordwall, siswa dapat saling mengamati, meniru, dan belajar dari teman-temannya dalam suasana kompetitif yang sehat. Terakhir, teori Pembelajaran Humanistik Carl Rogers juga tampak relevan, karena Wordwall mendukung terciptanya suasana belajar yang menghargai kebutuhan emosional dan individualitas siswa, sehingga mereka merasa senang dan termotivasi untuk terus belajar.<sup>14</sup>

Dengan demikian, hasil wawancara dengan Kepala Sekolah menguatkan bahwa penggunaan Wordwall bukan hanya sekadar inovasi teknologi, melainkan bagian integral dari pendekatan pembelajaran modern yang berlandaskan teori-teori pendidikan kontemporer dan berorientasi pada pengembangan potensi siswa secara menyeluruh.

---

<sup>13</sup> Erlina Erlina et al., "ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) Model as Extrinsic Motivation in Arabic Language Learning: Teachers' Perspectives and Experiences," *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab* 9, no. 1 (2025).

<sup>14</sup> Deti Rizki Nabawiyati and Nanda Audia Vrisaba, "Studi Kasus: Dinamika Psikologis Skizoafektif Tipe Manik Dengan Pendekatan Humanistik Carl Rogers," *Character Jurnal Penelitian Psikologi* 12, no. 01 (2025).

## **Keunggulan dan Kendala yang Dihadapi Guru dan Siswa dalam Menggunakan Wordwall sebagai Media Pembelajaran Interaktif**

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Feby Angelina P., S.Kom, selaku wakil kepala sekolah bidang kurikulum, penggunaan Wordwall memberikan banyak keunggulan bagi guru maupun siswa.

*“Setelah kami lihat hasilnya, ternyata luar biasa. Anak-anak lebih fokus dan antusias, sementara guru jadi lebih kreatif karena bisa menyesuaikan isi permainan dengan kompetensi dasar,” jelasnya.*

Keunggulan utama Wordwall adalah kemampuannya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Guru tidak perlu lagi terpaku pada metode ceramah yang monoton, melainkan dapat mengubah pembelajaran menjadi pengalaman bermain yang edukatif. Wordwall juga fleksibel digunakan secara daring maupun luring, sehingga sangat membantu dalam menyesuaikan kondisi pembelajaran di era digital. Selain itu, Wordwall memiliki berbagai format permainan yang dapat digunakan untuk menilai kemampuan siswa secara langsung.

Namun, terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam pelaksanaannya. Pertama, keterbatasan perangkat digital, karena tidak semua siswa memiliki gawai pribadi. Kedua, koneksi internet yang kurang stabil, terutama saat digunakan secara bersamaan di kelas. Ketiga, keterampilan teknologi guru yang masih bervariasi, sehingga tidak semua guru mampu mengoptimalkan fitur Wordwall dengan maksimal.

Untuk mengatasi kendala tersebut, pihak sekolah melakukan pelatihan internal bagi guru agar lebih mahir menggunakan media digital, serta menyediakan fasilitas internet dan perangkat secara bergiliran bagi kelas yang membutuhkan.

Menurut Bapak Moh. Samsul Bahri, M.Pd,

*“Kami tidak ingin kendala teknis jadi alasan berhenti berinovasi. Yang penting guru mau belajar dan siswa merasa senang selama prosesnya.”*



**Gambar 1.** Wordwall sebagai Media Pembelajaran Interaktif

Gambar 1 diatas menunjukkan suasana pembelajaran dengan menggunakan Wordwall tampak sangat berbeda dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Kelas yang sebelumnya cenderung pasif berubah menjadi lebih hidup, interaktif, dan penuh antusiasme. Ketika guru mulai membuka permainan Wordwall di layar proyektor, seluruh perhatian siswa langsung tertuju ke depan kelas. Mereka tampak bersemangat menantikan instruksi dari guru. Beberapa siswa terlihat saling berbisik kecil, membicarakan strategi atau menebak pertanyaan yang akan muncul. Begitu permainan dimulai, suasana kelas menjadi ramai namun terkendali. Siswa saling berlomba menjawab dengan cepat dan tepat.

Dengan dukungan penuh dari kepala sekolah dan tim kurikulum, kendala yang ada secara perlahan dapat teratasi. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan pemanfaatan Wordwall tidak hanya bergantung pada media itu sendiri, tetapi juga pada kolaborasi antara guru, siswa, dan manajemen sekolah dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif dan bermakna. Keunggulan utama Wordwall terletak pada kemampuannya menciptakan pembelajaran yang aktif dan berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Guru tidak lagi terbatas pada metode ceramah yang cenderung monoton, tetapi dapat menghadirkan pengalaman belajar yang menyerupai permainan edukatif (*game-based learning*). Hal ini selaras dengan teori konstruktivisme Piaget, yang menekankan bahwa siswa membangun pengetahuannya melalui keterlibatan aktif dengan lingkungan belajar. Melalui Wordwall, siswa dapat bereksperimen, menjawab soal, dan memperoleh umpan balik langsung, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.<sup>15</sup>

Selain itu, keunggulan Wordwall juga sesuai dengan teori behavioristik Skinner, terutama dalam aspek reinforcement (penguatan). Setiap kali siswa menjawab dengan benar, sistem memberikan skor atau penghargaan, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi belajar melalui penguatan positif. Dengan demikian, perilaku belajar aktif siswa dapat terbentuk melalui stimulus dan respon yang menyenangkan.

Dari sisi guru, Wordwall juga memberikan keuntungan yang besar. Guru dapat mengatur isi permainan sesuai dengan kompetensi dasar (KD), membuat variasi aktivitas, dan mengevaluasi hasil belajar siswa secara real-time. Ini sejalan dengan teori pembelajaran kognitif Bruner, yang menyatakan bahwa guru perlu menyediakan pengalaman belajar yang memungkinkan siswa menemukan konsep secara mandiri melalui kegiatan eksploratif dan interaktif.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Faristianti Fathiani, "Penggunaan Model Game Based Learning Berbasis Web Gimkit Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih: Penelitian Quasi Experiment Pada Siswa Kelas XI MAN 1 Majalengka" (UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2025).

<sup>16</sup> Yasri Mandar and others, "Implementasi Teori Konstruktivisme Dalam Pai: Kajian Teori Jean Piaget Dan Jerome Bruner," *Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah* 10, no. 1 (2025).

Namun, dalam implementasinya, beberapa kendala masih dihadapi. Pertama, keterbatasan perangkat digital karena tidak semua siswa memiliki gawai pribadi. Kedua, koneksi internet yang tidak selalu stabil, terutama saat digunakan secara bersamaan di kelas. Ketiga, kemampuan teknologi guru yang masih bervariasi, sehingga tidak semua pendidik mampu mengoptimalkan seluruh fitur Wordwall dengan maksimal.

## **KESIMPULAN**

Pemanfaatan platform Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif di kelas II SD Cahaya Cendekia Pakuniran Probolinggo menunjukkan bahwa teknologi digital dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah dasar. Melalui penggunaan Wordwall, guru mampu menyajikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa. Aktivitas belajar yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif membuat siswa lebih aktif, antusias, serta termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa. Siswa menjadi lebih mudah memahami materi karena pembelajaran disampaikan melalui media visual dan audio yang menarik. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih hidup dan kondusif karena siswa berpartisipasi secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Namun, di sisi lain, terdapat beberapa kendala yang dihadapi baik oleh guru maupun siswa. Kendala tersebut antara lain keterbatasan perangkat digital seperti laptop atau ponsel, jaringan internet yang tidak selalu stabil, serta kemampuan teknologi yang berbeda-beda di antara siswa. Meskipun demikian, guru berupaya mengatasinya dengan strategi seperti penggunaan perangkat secara bergantian, pemanfaatan Wordwall secara offline, dan memberikan pendampingan langsung kepada siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Secara keseluruhan, pemanfaatan Wordwall terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan di SD Cahaya Cendekia Pakuniran Probolinggo. Media ini dapat dijadikan alternatif inovatif dalam mendukung pembelajaran berbasis digital di sekolah dasar, khususnya dalam mengembangkan kreativitas, motivasi, dan hasil belajar siswa. Penelitian ini juga memberikan rekomendasi agar guru terus meningkatkan kemampuan literasi digital dan sekolah dapat memperluas fasilitas teknologi agar implementasi media interaktif seperti Wordwall dapat berjalan lebih optimal di masa mendatang.

Sufiyatul Qumariyah, Ainur Rofiq Sofa, Imam Bukhori, Abd. Aziz, Muhammad Hifdil Islam: Pemanfaatan Platform Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Kelas II SD Cahaya Cendekia Pakuniran Probolinggo

## DAFTAR PUSTAKA

- Erlina, Erlina, M Abdul Hamid, Slamet Daroini, Mamluatul Hasanah, and Muassomah Muassomah. "ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) Model as Extrinsic Motivation in Arabic Language Learning: Teachers' Perspectives and Experiences." *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab* 9, no. 1 (2025).
- Fathiani, Faristianti. "Penggunaan Model Game Based Learning Berbasis Web Gimkit Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih: Penelitian Quasi Experiment Pada Siswa Kelas XI MAN 1 Majalengka." UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2025.
- Hariyasasti, Yayuk. "Literasi Teknologi Dan Pemanfaatan Alat Digital Di Sekolah Dasar." *International Journal Of Social, Policy And Law* 6, no. 3 (2025).
- Husna, Misbahul, Yonsi Lyra Utami, Flora Elrfhentri, Neni Septiani, and Khosi'in Khosi'in. "Hubungan Antara Fasilitas Dan Lingkungan Fisik Sekolah Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)* 6, no. 2 (2025).
- Mandar, Yasri, and others. "Implementasi Teori Konstruktivisme Dalam Pai: Kajian Teori Jean Piaget Dan Jerome Bruner." *Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah* 10, no. 1 (2025).
- Maulidina, Nadila, Thasya Angraini Imamah, and Ike Yuli Mestika Dewi. "Strategi Guru Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Kelas 4 SDN Bangselok 1." *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik* 2, no. 2 (2025).
- Mumtazah, Siti, Salmaini Safitri Syam, and Nur Azmi Alwi. "Penggunaan Wordwall Sebagai Game Edukasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 Di Sekolah Dasar." *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa* 2, no. 3 (2025).
- Muslimin, Muslimin, Agus Salam, and others. "Penerapan Metode Pembelajaran Aktif Dalam Pengembangan Minat Belajar Siswa Di SDN 61 Karara Kota Bima." *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI* 12, no. 2 (2025).
- Nabawiyati, Deti Rizki, and Nanda Audia Vrisaba. "Studi Kasus: Dinamika Psikologis Skizoafektif Tipe Manik Dengan Pendekatan Humanistik Carl Rogers." *Character Jurnal Penelitian Psikologi* 12, no. 01 (2025).
- Pardini, Aan Soka, Deddi Kristian, Janes Kurnia Hadi, Hendri Firmansyah, Fauzan Fauzan, Merri Sri Hartati, and Susiyanto Susiyanto. "Perspektif Progresivisme John Dewey Dalam Merdeka Belajar." *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, Dan Inovasi* 5, no. 2 (2025).
- Pinandito, Aryo, Agi Putra Kharisma, and Muhammad Aminul Akbar. "Penerapan Teori Meaningful Learning Pada Pengembangan Media Pembelajaran Kit-Build Concept Map Berbasis Knowledge Reconstruction Dengan Sistem Evaluasi Dan Feedback Otomatis." *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer* 12, no. 2 (2025).
- Qutub, Sayid. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi InVideo Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PAI." *Journal of Islamic Education Studies* 4, no. 1 (2025).
- Sari, Aisyah Sekar, Nadia Aprisilia, and Yessi Fitriani. "Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: Observasi, Wawancara, Dan Triangulasi." *Indonesian Research Journal on Education* 5, no. 4 (2025).
- Simamora, Najwa Fasya, Nafadilla Nafadilla, Sinthya Wardhani Ginting, Sarah Artamevia Tamba, and Nanda Ramadani. "Peningkatan Pemahaman Siswa SD Mengenai Materi Preposition

Sufiyatul Qumariyah, Ainur Rofiq Sofa, Imam Bukhori, Abd. Aziz, Muhammad Hifdil Islam: Pemanfaatan Platform Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Kelas II SD Cahaya Cendekia Pakuniran Probolinggo

Of Place Melalui Media Konvensional Dan Wordwall.” *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah* 5, no. 2 (2025).

Sragarta, Kevin Ronald, Riris Sugianto, and Lalu Jaswadi Putera. “Peningkatan Kemampuan Numerasi Siswa Dengan Game Edukatif Pada Program Kampus Mengajar 8 Di SMKS Dharma Bhakti Ady.” *Darma Diksani: Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora* 5, no. 1 (2025).

Waruwu, Marinu, Siti Natijatul Puat, Patrisia Rahayu Utami, Elli Yanti, and Marwah Rusydiana. “Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 10, no. 1 (2025).