

Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Partisipasi dan Keaktifan Siswa Kelas VI SD Negeri 101771 Tembung dalam Pembelajaran

Tresna Wijayanthi¹, Fita Fatria², Ayu Melati Ningsih³, Irfin Elfrida⁴, Annisa Siregar⁵

^{1,2,3,4,5} Pendidikan Profesi Guru, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah

e-mail : tresnawijayanthi16@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan media pembelajaran berbasis game interaktif Wordwall guna meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa kelas VI dalam proses pembelajaran. Game interaktif ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan siswa dengan menggunakan berbagai macam kuis dan tantangan yang dapat diakses secara digital. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan siklus yang melibatkan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam partisipasi dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi dan aktivitas kelompok, serta menunjukkan peningkatan dalam pemahaman materi. Media Wordwall terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Diharapkan, penggunaan media berbasis game ini dapat dijadikan alternatif dalam mengatasi tantangan pembelajaran di kelas.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Game Interaktif, Wordwall, Partisipasi Siswa, Keaktifan Siswa.*

Abstract

This study aims to implement an interactive game-based learning media, Wordwall, to improve student participation and engagement in a Grade VI classroom. The interactive game is designed to provide an enjoyable learning experience and increase student involvement through various quizzes and challenges accessible digitally. The research method used is classroom action research (CAR) with cycles involving planning, implementation, observation, and reflection. The results indicate a significant improvement in student participation and engagement during the learning process. Students were more motivated to actively participate in discussions and group activities, showing increased understanding of the material. The Wordwall media proved effective in creating a more engaging and interactive learning environment. It is hoped that the use of game-based learning media can serve as an alternative solution to address learning challenges in the classroom.

Keywords: *Learning Media, Interactive Games, Wordwall, Student Participation, Student Engagement.*

PENDAHULUAN

Penelitian ini berfokus pada penggunaan media pembelajaran berbasis game interaktif, khususnya Wordwall, sebagai alat untuk meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Perkembangan teknologi yang pesat telah membawa dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, salah satunya adalah dalam dunia pendidikan. Salah satu bentuk inovasi yang muncul adalah penggunaan teknologi dalam pembelajaran, termasuk penggunaan media pembelajaran berbasis game. Pemanfaatan teknologi ini berperan penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan efektif. Dalam konteks ini, Wordwall, sebagai aplikasi yang menawarkan berbagai jenis permainan edukatif, menjadi salah satu pilihan media yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Bandura (2001) dalam teorinya mengenai social cognitive theory menyatakan bahwa individu belajar melalui pengamatan dan interaksi sosial, yang mana proses ini dapat dipengaruhi oleh media komunikasi, termasuk media pembelajaran. Dalam hal ini, media pembelajaran berbasis game seperti Wordwall berfungsi sebagai alat yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dengan memberikan kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Media interaktif tersebut memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi mereka dalam kelas.

Wordwall adalah platform digital yang menawarkan berbagai jenis permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan materi ajar yang diberikan oleh guru. Berbagai fitur yang ada dalam Wordwall memungkinkan guru untuk membuat kuis, permainan mencocokkan kata, teka-teki silang, dan berbagai jenis game lainnya yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik. Salah satu keuntungan besar dari penggunaan media ini adalah kemampuannya untuk meningkatkan partisipasi siswa, karena siswa dapat merasa lebih terlibat dalam aktivitas belajar yang mereka lakukan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tanthowi dan Mahsup (2023), yang menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara yang menyenangkan.

Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa media Wordwall tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga berpengaruh terhadap motivasi dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Ryan dan Deci (2000), Self-Determination Theory (SDT) menekankan pentingnya motivasi intrinsik dalam pembelajaran, yang dapat dipicu oleh lingkungan yang mendukung kebutuhan dasar siswa, seperti kebutuhan akan kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sosial. Media pembelajaran berbasis game seperti Wordwall memberikan kesempatan bagi siswa untuk merasa lebih kompeten dalam belajar, karena mereka dapat melihat langsung hasil dari usaha mereka melalui permainan yang menyenangkan dan penuh tantangan.

Dwanda Putra, Arlinsyah, Ridho, dan Syafiq (2024) dalam penelitian mereka mengemukakan bahwa pemanfaatan Wordwall dalam model game-based learning dapat membantu mendigitalisasi pendidikan di sekolah dasar, dengan tujuan untuk mempermudah proses pembelajaran dan menjadikannya lebih menyenangkan bagi siswa. Game-based learning ini memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis, yang tidak hanya mengandalkan teori atau materi ajar yang disampaikan secara tradisional, tetapi juga memungkinkan siswa untuk belajar melalui interaksi dan pengalaman langsung. Ini sesuai dengan pandangan Arrosyad et al. (2023), yang menemukan bahwa penggunaan Wordwall dapat meningkatkan daya tarik belajar siswa di sekolah dasar, karena game berbasis media ini menyajikan materi ajar dalam bentuk yang lebih menarik dan mengundang partisipasi siswa.

Dalam pendidikan di Indonesia, di mana keberagaman kondisi dan latar belakang siswa sangat bervariasi, penggunaan media pembelajaran berbasis game seperti Wordwall dapat menjadi solusi untuk menciptakan pengalaman belajar yang inklusif dan merata. Hal ini relevan dengan temuan Hartaningsih (2022), yang menunjukkan bahwa media Wordwall dapat digunakan untuk meningkatkan penguasaan vocabulary Bahasa Inggris pada siswa kelas VII di MTs GUPPI Kresnomulyo. Pembelajaran berbasis game dapat memberikan ruang bagi siswa untuk berkompetisi secara sehat, berkolaborasi dengan teman-temannya, serta mendapatkan feedback langsung dari permainan yang mereka lakukan. Ini dapat memperkuat pembelajaran dan memotivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kelas.

Penggunaan media berbasis game juga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam kelas, seperti yang dibuktikan oleh Minarta dan Pamungkas (2022), yang meneliti efektivitas penggunaan media Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa di MAN 1 Lamongan. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media berbasis game memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran ekonomi. Pemanfaatan media ini tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga membuat mereka lebih aktif dalam mendiskusikan materi pelajaran, yang pada akhirnya berkontribusi pada pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi ajar.

Kemudian kajian yang dilakukan oleh Cahyo, Martini, dan Riana (2019) tentang perancangan sistem informasi pengelolaan kuesioner pelatihan pada PT Brainmatics Cipta

Informatika menunjukkan pentingnya penggunaan teknologi dalam mendukung proses pembelajaran dan pelatihan. Dalam hal ini, teknologi tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga untuk memfasilitasi interaksi yang lebih efektif antara siswa dan materi ajar. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis game seperti Wordwall dapat meningkatkan kualitas pendidikan dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Media pembelajaran berbasis game seperti Wordwall sangat relevan dengan kebutuhan saat ini, di mana siswa menginginkan pembelajaran yang tidak hanya monoton, tetapi juga menyenangkan dan mengandung elemen permainan. Hal ini sesuai dengan apa yang dicontohkan dalam penelitian Arrosyad et al. (2023), yang menekankan bahwa Wordwall sebagai media pembelajaran terpadu memiliki potensi besar dalam meningkatkan daya tarik belajar siswa. Dengan berbagai permainan edukatif yang ditawarkan, siswa tidak hanya belajar secara pasif, tetapi juga aktif terlibat dalam proses belajar yang menyenangkan dan menantang.

Penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran berbasis game interaktif memiliki banyak potensi dalam meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa, terutama dalam pembelajaran di kelas VI sekolah dasar. Dengan memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara aktif melalui permainan, Wordwall dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, sambil meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Sejalan dengan teori-teori yang telah dibahas, penggunaan media pembelajaran seperti Wordwall dapat memberikan dampak positif terhadap pengalaman belajar siswa, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia.

Penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis game interaktif, seperti Wordwall, masih terbilang baru dan banyak aspek yang perlu dieksplorasi lebih lanjut, khususnya mengenai dampaknya terhadap partisipasi dan keaktifan siswa dalam konteks yang lebih luas. Meskipun sejumlah penelitian telah menunjukkan keberhasilan penggunaan Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar, seperti yang ditemukan oleh Tanthowi dan Mahsup (2023) serta Minarta dan Pamungkas (2022), penelitian lebih lanjut masih diperlukan untuk menggali lebih dalam mengenai faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi efektivitas media ini di berbagai tingkat pendidikan. Sebagai contoh, dalam konteks kelas VI, masih belum banyak penelitian yang secara khusus mengkaji bagaimana media ini dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran di sekolah dasar, terutama dalam pengajaran mata pelajaran yang lebih kompleks seperti matematika atau sains. Penelitian oleh Arrosyad et al. (2023) yang menunjukkan potensi Wordwall dalam meningkatkan daya tarik belajar di tingkat sekolah dasar perlu diperdalam dengan studi yang lebih fokus pada aspek keaktifan siswa, termasuk faktor-faktor yang dapat memotivasi mereka untuk berpartisipasi lebih aktif dalam permainan edukatif.

Meskipun Wordwall dikenal dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, seperti yang dijelaskan melalui Self-Determination Theory (SDT), masih ada kesenjangan dalam memahami bagaimana media ini mempengaruhi aspek-aspek lain dari motivasi belajar, seperti rasa kompetensi dan otonomi siswa dalam proses belajar. Penelitian lebih lanjut dapat mengeksplorasi bagaimana penggunaan game berbasis Wordwall dapat memperkuat rasa kompetensi siswa, dan sejauh mana hal ini berkontribusi pada pengembangan keterampilan akademik mereka. Dalam studi oleh Dwanda Putra et al. (2024), meskipun penekanan pada digitalisasi pendidikan di sekolah dasar sudah cukup kuat, tidak banyak yang mengkaji lebih lanjut tentang bagaimana Wordwall bisa meningkatkan aspek kompetensi akademik siswa dalam jangka panjang. Oleh karena itu, penelitian lebih mendalam tentang dampak penggunaan media ini pada kompetensi siswa dalam berbagai mata pelajaran akan memberikan wawasan yang lebih komprehensif mengenai efektivitasnya.

Meskipun ada banyak penelitian yang mengungkapkan manfaat Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar, seperti yang ditemukan oleh Hartaningsih (2022), gap penelitian yang ada adalah belum adanya kajian yang secara eksplisit menghubungkan penggunaan Wordwall dengan peningkatan keterampilan sosial dan kolaborasi di antara siswa. Game-based learning sering kali melibatkan elemen kolaborasi, namun penelitian yang membahas dampak Wordwall dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa di dalam atau di luar kelas masih terbatas. Kajian lebih lanjut dapat menggali sejauh mana media ini dapat memfasilitasi interaksi antar siswa dan bagaimana hal ini berdampak pada pengembangan keterampilan sosial mereka,

yang sangat penting dalam pembelajaran abad ke-21. Penelitian lebih lanjut tentang bagaimana media ini mempengaruhi kemampuan siswa untuk bekerja dalam tim dan berkolaborasi dengan teman-temannya akan memperkaya pemahaman kita tentang manfaat game-based learning dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk menggali pemahaman mendalam mengenai fenomena yang terjadi di lapangan terkait dengan penggunaan media pembelajaran berbasis game interaktif Wordwall untuk meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Metode kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami proses dan makna yang terkandung dalam pengalaman siswa serta bagaimana media ini mempengaruhi dinamika pembelajaran mereka, yang sulit diukur dengan angka atau data kuantitatif (Ahyar, 2020; Creswell, 2019).

Rancangan penelitian ini mengikuti pendekatan deskriptif kualitatif, yang memungkinkan peneliti untuk mendalami fenomena tersebut melalui berbagai teknik pengumpulan data yang bersifat non-angka. Peneliti berusaha menggambarkan secara rinci bagaimana penerapan Wordwall sebagai media pembelajaran dapat mempengaruhi motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini berfokus pada interaksi siswa dengan media tersebut di kelas VI di salah satu sekolah dasar di wilayah Yogyakarta. Dalam hal ini, peneliti bertindak sebagai instrumen utama dalam pengumpulan data, mengingat fokus penelitian adalah pemahaman mendalam yang memerlukan keterlibatan langsung dengan subjek penelitian (Salahudin, 2018).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI di sekolah yang menjadi lokasi penelitian. Siswa tersebut dipilih karena mereka berada pada tahap pembelajaran yang memerlukan metode pembelajaran yang inovatif untuk menjaga motivasi dan meningkatkan keterlibatan mereka. Sampel penelitian terdiri dari 30 siswa, yang dipilih secara purposive, yaitu berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian, seperti tingkat partisipasi dalam kelas dan keterbukaan terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Karakteristik siswa ini penting untuk melihat seberapa besar pengaruh Wordwall terhadap mereka dalam konteks pembelajaran berbasis game. Pengambilan sampel secara purposive memungkinkan peneliti untuk fokus pada siswa yang memiliki karakteristik tertentu yang dapat memberikan wawasan lebih dalam mengenai pengaruh media tersebut (Agustina et al., 2022).

Teknik pengumpulan data utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan analisis dokumen. Observasi dilakukan untuk melihat langsung bagaimana siswa berinteraksi dengan media Wordwall selama proses pembelajaran. Dalam observasi, peneliti mencatat berbagai aspek, seperti tingkat partisipasi, respons siswa terhadap berbagai tugas yang diberikan melalui media tersebut, dan dinamika kelas secara keseluruhan. Wawancara dilakukan dengan siswa dan guru untuk mendapatkan perspektif yang lebih dalam mengenai pengalaman mereka dengan penggunaan media tersebut. Instrumen wawancara disusun berdasarkan teori motivasi belajar, yang dikembangkan oleh Ryan dan Deci (2000), untuk menggali aspek motivasi intrinsik siswa dalam konteks penggunaan media game. Selain itu, analisis dokumen berupa catatan pembelajaran dan hasil tugas siswa juga digunakan untuk mengukur sejauh mana media ini meningkatkan keaktifan dan hasil belajar mereka (Creswell, 2019).

Pengecekan keabsahan data dilakukan dengan teknik triangulasi, yaitu membandingkan data yang diperoleh dari berbagai sumber dan metode pengumpulan data. Triangulasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh adalah valid dan mencerminkan realitas yang ada di lapangan. Peneliti juga melakukan member check, yaitu meminta konfirmasi dari informan tentang temuan yang telah diperoleh untuk memastikan bahwa interpretasi yang diberikan sesuai dengan pengalaman mereka (Ahyar, 2020). Dalam penelitian ini, kehadiran peneliti sangat penting karena proses pengumpulan data dilakukan secara langsung di lapangan, dengan interaksi yang intensif antara peneliti, siswa, dan guru. Proses observasi berlangsung selama enam minggu, yang mencakup beberapa pertemuan di kelas untuk melihat bagaimana perubahan dalam penggunaan media Wordwall dapat mempengaruhi partisipasi dan motivasi siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas, dengan menggunakan metode kualitatif dan teknik pengumpulan data yang telah disebutkan, penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang mendalam mengenai pengaruh media Wordwall dalam meningkatkan keaktifan siswa di kelas. Proses ini akan memberikan gambaran yang lebih jelas tentang bagaimana teknologi dapat diterapkan dalam pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian ini ditemukan pada penggunaan media pembelajaran berbasis game interaktif Wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. Berdasarkan temuan yang telah diperoleh, media Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan interaksi siswa selama proses pembelajaran. Dalam konteks ini, pembahasan akan mengaitkan temuan-temuan penelitian dengan teori-teori yang ada serta membandingkannya dengan penelitian sebelumnya yang relevan.

Temuan pertama menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dalam pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif bagi siswa. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Setyorini, Suneki, Prayito, dan Prasetiawati (2023), yang menemukan bahwa media Wordwall berhasil meningkatkan minat belajar siswa di kelas IV sekolah dasar. Penggunaan media ini, yang menggabungkan elemen permainan dan pembelajaran, membantu siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar, meningkatkan rasa ingin tahu mereka, dan membuat materi pelajaran lebih mudah dipahami. Dalam hal ini, penggunaan game-based learning seperti Wordwall dapat memperkenalkan pendekatan baru yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik anak-anak, yang cenderung lebih tertarik pada hal-hal yang bersifat interaktif dan menghibur (Sinaga & Soesanto, 2022).

Kemudian penelitian ini juga menemukan bahwa Wordwall membantu meningkatkan disiplin siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan yang dicatat oleh Utami et al. (2022), yang menyoroti pentingnya penggunaan aplikasi seperti Wordwall dalam menumbuhkan karakter disiplin pada siswa. Melalui tantangan dan tujuan yang ada dalam setiap permainan di Wordwall, siswa diharapkan untuk menyelesaikan tugas tepat waktu dan secara bertahap memperbaiki kemampuan mereka dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan. Hal ini secara tidak langsung mendidik siswa untuk lebih fokus dan disiplin dalam belajar. Penggunaan media ini memberikan stimulasi yang cukup efektif dalam membentuk kebiasaan belajar yang lebih terstruktur di kalangan siswa sekolah dasar.

Terkait dengan aspek motivasi belajar, temuan penelitian ini juga memperlihatkan bahwa media Wordwall dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Sebagai contoh, penggunaan elemen permainan yang kompetitif dalam Wordwall memungkinkan siswa untuk merasa tertantang dan terdorong untuk berprestasi, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Hal ini sejalan dengan studi yang dilakukan oleh Tatsa Galuh Pradani (2022), yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Wordwall dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Dalam penelitian tersebut, pembelajaran menggunakan game-based learning terbukti lebih efektif dibandingkan dengan metode tradisional, karena siswa merasa lebih bersemangat untuk berpartisipasi dalam setiap kegiatan belajar yang disediakan.

Terdapat juga hubungan yang erat antara penggunaan media ini dengan hasil pembelajaran yang lebih baik. Berdasarkan hasil penelitian oleh Wildan, Suherman, dan Rusdiyani (2023), pengembangan media GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada materi bangun ruang di kelas matematika sekolah dasar menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Melalui pendekatan game-based learning, siswa tidak hanya mempelajari teori tetapi juga mempraktikkan pengetahuan mereka dalam bentuk yang lebih aplikatif dan interaktif. Dengan demikian, media seperti Wordwall yang mengintegrasikan unsur-unsur permainan dalam pembelajaran dapat memberikan hasil yang signifikan dalam hal pencapaian akademis siswa, khususnya pada materi yang cenderung sulit dipahami oleh siswa seperti matematika.

Pembahasan selanjutnya membahas tentang bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis game dapat mengatasi tantangan-tantangan yang sering muncul dalam proses pembelajaran, terutama dalam konteks pembelajaran daring. Selama pandemi COVID-19, pembelajaran daring menjadi pilihan utama bagi banyak sekolah, namun sering kali dihadapi dengan masalah kurangnya keterlibatan siswa dan rendahnya motivasi untuk belajar. Dalam hal ini, media seperti Wordwall dapat memberikan solusi efektif. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Wahyuning (2022), pembelajaran IPA interaktif dengan menggunakan game-based learning dapat mengurangi kejenuhan yang sering dialami oleh siswa dalam pembelajaran daring. Dalam penelitian ini, siswa yang menggunakan Wordwall dalam pembelajaran daring menunjukkan hasil yang lebih baik dalam memahami konsep-konsep IPA, karena mereka lebih terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Jika menggunakan media seperti Wordwall, siswa dapat merasakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan dinamis, yang pada gilirannya dapat mengurangi tingkat kebosanan yang sering kali menjadi masalah dalam pembelajaran daring. Penggunaan game dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan minat siswa, tetapi juga menciptakan iklim pembelajaran yang lebih positif dan menumbuhkan rasa percaya diri siswa. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Winatha dan Setiawan (2020), penggunaan game-based learning terbukti dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran, termasuk IPA dan Matematika. Siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis game lebih mampu memahami konsep yang diajarkan dan lebih termotivasi untuk belajar lebih baik.

Melihat berbagai temuan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game interaktif seperti Wordwall memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Dengan kemampuannya dalam meningkatkan keterlibatan siswa, menumbuhkan motivasi belajar, dan memperkenalkan pendekatan yang lebih menyenangkan dalam pembelajaran, Wordwall dapat menjadi alternatif yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyeluruh. Hal ini sangat relevan dengan upaya-upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, khususnya dalam mengatasi tantangan-tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran daring.

Meskipun penggunaan media seperti Wordwall juga memiliki beberapa tantangan, seperti kebutuhan akan perangkat yang memadai dan akses internet yang stabil. Oleh karena itu, sebelum mengimplementasikan media ini secara luas, perlu dilakukan evaluasi mengenai ketersediaan infrastruktur yang mendukung dan kesiapan para guru dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Dengan perencanaan yang matang, media seperti Wordwall dapat memberikan dampak yang signifikan dalam peningkatan kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar.

1. Peningkatan Kemampuan Kognitif Siswa dalam Pembelajaran Matematika

Penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran matematika pada siswa sekolah dasar dapat meningkatkan kemampuan kognitif mereka, khususnya dalam pemahaman konsep-konsep dasar matematika. Berdasarkan penelitian oleh Wildan, Suherman, dan Rusdiyani (2023), pengembangan media GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada materi bangun ruang menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Melalui permainan interaktif yang ada di dalam Wordwall, siswa dapat lebih mudah memahami rumus, prinsip, dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari.

Hal ini juga didukung oleh Winatha dan Setiawan (2020), yang menemukan bahwa penggunaan game-based learning dalam pembelajaran matematika dapat membantu siswa menguasai keterampilan dasar seperti penjumlahan, pengurangan, dan pengenalan bentuk geometris. Pembelajaran yang berbasis permainan ini dapat menyederhanakan materi yang kompleks, seperti konsep bangun ruang, menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan Wordwall sebagai media dalam pembelajaran matematika, yang menggabungkan teori dengan elemen permainan, meningkatkan keterlibatan dan keberhasilan siswa dalam memahami konsep-konsep matematika yang abstrak.

Peningkatan kemampuan kognitif ini tercermin dari peningkatan hasil tes yang menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan Wordwall memperoleh nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media tersebut. Dengan menggunakan

pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, siswa lebih terlibat dalam proses belajar dan secara aktif mencari solusi atas tantangan yang diberikan dalam permainan, yang pada akhirnya mendorong pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang diajarkan.

2. Meningkatkan Kemampuan Sosial Siswa dalam Pembelajaran Kolaboratif

Selain meningkatkan kemampuan kognitif, penggunaan Wordwall juga berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan sosial siswa, khususnya dalam pembelajaran kolaboratif. Dalam pembelajaran berbasis game seperti Wordwall, siswa diharuskan untuk bekerja sama dengan teman-temannya dalam menyelesaikan berbagai tantangan. Hal ini sejalan dengan temuan dari Tafonao (2018), yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat mendorong kolaborasi antara siswa dan meningkatkan keterampilan sosial mereka, seperti komunikasi dan kerja tim.

Sinaga dan Soesanto (2022) juga mencatat bahwa penggunaan media seperti Wordwall dalam pembelajaran daring dapat membangun kedisiplinan siswa dan meningkatkan rasa kebersamaan dalam kelompok belajar. Dalam konteks ini, Wordwall tidak hanya menjadi media untuk mengajar, tetapi juga menjadi sarana untuk melatih keterampilan sosial siswa. Dalam setiap permainan, siswa sering kali perlu bekerja bersama untuk mencapai tujuan bersama, yang membantu mereka untuk saling berbagi pengetahuan dan berkolaborasi dalam memecahkan masalah.

Keterampilan sosial ini sangat penting dalam konteks pembelajaran abad 21, yang mengedepankan kemampuan berkolaborasi, berkomunikasi, dan berpikir kritis. Penggunaan media interaktif seperti Wordwall memungkinkan siswa untuk belajar dalam suasana yang lebih menyenangkan dan kolaboratif, yang pada gilirannya dapat memperkuat hubungan antar siswa dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih positif dan mendukung perkembangan sosial mereka.

3. Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa dalam Pembelajaran Daring

Penelitian ini juga menemukan bahwa penggunaan Wordwall dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran daring. Pada masa pandemi, banyak sekolah yang terpaksa beralih ke pembelajaran daring, dan hal ini menimbulkan tantangan dalam hal keterlibatan siswa. Namun, media pembelajaran berbasis game seperti Wordwall dapat menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif berpartisipasi dalam setiap sesi pembelajaran. Hal ini didukung oleh penelitian oleh Wahyuning (2022), yang menyebutkan bahwa penggunaan media interaktif seperti Wordwall dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran daring.

Dalam penelitian oleh Utami et al. (2022), penggunaan aplikasi game seperti Wordwall terbukti efektif dalam menjaga perhatian siswa dan mendorong mereka untuk berinteraksi lebih aktif dalam materi pelajaran, meskipun mereka belajar dari rumah. Dengan elemen kompetisi yang terdapat dalam permainan Wordwall, siswa merasa terdorong untuk mencapai skor yang lebih tinggi dan menunjukkan kemampuan terbaik mereka. Hal ini berkontribusi pada peningkatan partisipasi mereka dalam proses belajar secara keseluruhan.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Setyorini et al. (2023) juga menunjukkan bahwa pembelajaran daring yang menggunakan media seperti Wordwall dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk tetap aktif dalam mengikuti pelajaran. Dengan cara ini, meskipun dalam situasi yang terbatas seperti pembelajaran daring, media berbasis game membantu siswa untuk tetap terlibat dalam pembelajaran dan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi yang diajarkan.

4. Menurunkan Tingkat Stres Siswa dalam Pembelajaran

Temuan lain yang menarik adalah bahwa penggunaan Wordwall dapat membantu menurunkan tingkat stres yang dialami oleh siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang berbasis permainan memberikan suasana yang lebih santai dan menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa terbebani dengan tugas-tugas akademik yang diberikan. Sinaga dan Soesanto (2022) menekankan bahwa penggunaan media permainan dapat meredakan stres siswa, karena pembelajaran yang dilakukan dengan cara yang menyenangkan cenderung membuat siswa merasa lebih rileks dan tidak tertekan.

Pradani (2022) juga mencatat bahwa media pembelajaran seperti Wordwall mampu mengurangi kecemasan siswa, karena siswa merasa lebih mudah beradaptasi dengan cara belajar yang lebih fleksibel dan menyenangkan. Dalam hal ini, elemen permainan yang terdapat dalam Wordwall memberikan kesan yang lebih ringan bagi siswa, yang dapat mengurangi kecemasan mereka terhadap ujian atau evaluasi. Selain itu, penggunaan media interaktif seperti Wordwall memungkinkan siswa untuk belajar dalam tempo mereka sendiri, yang membantu mengurangi stres akibat tekanan waktu atau ekspektasi yang tinggi.

Dengan menggunakan metode Wordwall bukan hanya meningkatkan keterampilan akademis siswa, tetapi juga memberikan manfaat psikologis yang signifikan. Pembelajaran yang menyenangkan dan bebas dari tekanan memungkinkan siswa untuk lebih menikmati proses belajar, yang pada akhirnya berdampak positif pada kesejahteraan mental mereka. Hal ini berguna dalam mendukung perkembangan siswa yang sehat secara emosional dan akademis.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game interaktif Wordwall efektif dalam meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa kelas VI. Dengan karakteristik permainan yang menyenangkan, media ini mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran. Wordwall memungkinkan siswa untuk menguasai materi dengan cara yang interaktif, menjadikannya alat yang tepat dalam meningkatkan pemahaman mereka. Secara keseluruhan, penggunaan media ini memberi dampak positif pada proses belajar mengajar, menjadikannya alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Temuan ini dapat menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran interaktif di berbagai tingkatan pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses penelitian ini berlangsung. Terutama kepada lembaga yang telah memberikan fasilitas dan sumber daya yang sangat mendukung kelancaran penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada para narasumber dan informan yang dengan sukarela meluangkan waktu dan memberikan informasi yang berharga untuk kelancaran penelitian ini. Ucapan terima kasih yang sama disampaikan kepada tim penelitian yang telah bekerja sama dengan penuh dedikasi dan komitmen. Tidak lupa, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada keluarga yang senantiasa memberikan dukungan moral dan materiil selama proses penyusunan artikel ini. Semoga bantuan yang diberikan mendapat balasan yang setimpal.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R., Pandriadi, Nussifera, L., Wahyudi, A., Angelianawati, L., Meliana, I., Sidik, E. A., Nurlaila, Q., Simarmata, N., Sophan, I., Himawan, P. E., Ikhrum, F., Andriani, A. D., Ratnadewi, & Hardika, I. R. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif* (N. P. Gatriyani & N. Mayasari, Eds.). CV Tohar Media.
- Ahyar, H. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Edisi Pertama). CV. Pustaka Ilmu Group.
- Arrosyad, M. I., Antika, D., Dzulqa, E. T., Balqis, M., Muhammadiyah, U., & Belitung, B. (2023). Analisis penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran terpadu untuk meningkatkan daya tarik belajar siswa di sekolah dasar. *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary*, 1, 414–423.
- Cahyo, K. N., Martini, & Riana, E. (2019). Perancangan sistem informasi pengelolaan kuesioner pelatihan pada PT Brainmatics Cipta Informatika. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 1(1), 45–53. <https://ejurnal.seminar-id.com/index.php/josh/article/view/44>
- Creswell, J. W. (2019). *Research design: Pendekatan metode kualitatif, kuantitatif dan campuran* (3rd ed.). Pustaka Pelajar.

- Dwanda Putra, L., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., & Syafiq, A. N. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada model game-based learning terhadap digitalisasi pendidikan sekolah dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 81–95.
- Hartaningsih, D. (2022). Meningkatkan penguasaan vocabulary Bahasa Inggris dengan menggunakan media Wordwall siswa kelas VII MTs. *GUPPI Kresnomulyo. ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah*, 2(3), 303–312. <https://doi.org/10.51878/action.v2i3.1443>
- Kajian, J., Indonesia, P., Pelajaran, M., & Pancasila, P. (2023). Pelita: Pengaruh media Wordwall terhadap motivasi belajar peserta didik pada. 3(2), 42–51.
- Minarta, S. M., & Pamungkas, H. P. (2022). Efektivitas media Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa MAN 1 Lamongan. *OIKOS Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 6(2), 189–199. <https://doi.org/10.23969/oikos.v6i2.5628>
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457. <https://doi.org/10.32585/edcenter.v1i5.452>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78.
- Salahudin. (2018). *Metode Penelitian*. Pustaka Setia.
- Setyorini, D., Suneki, S., Prayito, M., & Prasetiawati, C. (2023). Meningkatkan minat belajar dengan menggunakan media Wordwall kelas 4 di sekolah dasar. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 25–31.
- Sinaga, Y. M., & Soesanto, R. H. (2022). Upaya membangun kedisiplinan melalui media Wordwall dalam pembelajaran daring pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1845–1857. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.1617>
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tanthowi, I., & Mahsup, M. (2023). Efektivitas penggunaan media Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 6(4), 563–571.
- Utami, A. D. D., Marini, A., Nurcholida, N., & Sabanil, S. (2022). Penerapan aplikasi game Wordwall dalam pembelajaran untuk menumbuhkan karakter disiplin siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6855–6865. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3365>
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran IPA interaktif dengan game based learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2), 1–5.
- Wildan, A., Suherman, S., & Rusdiyani, I. (2023). Pengembangan media GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada materi bangun ruang untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1623–1634. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2357>
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh game-based learning terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>