

**ANALISIS PEMANFAATAN MEDIA WORDWALL SEBAGAI SARANA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN
BELAJAR SISWA KELAS V SDN 1 BANDENGAN JEPARA**

**Naufa Ilia Khotijah Muthmainah¹, Nur laila Eka Rahmawati ²,
Syailin Nichla Choirin Attalina³**

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Nahdhlatul Ulama Jepara

E-mail: 231330001426@unisnu.ac.id¹ 231330001213@unisnu.ac.id²

Abstract

Student engagement is one of the key factors in supporting the success of IPAS learning in elementary schools. However, the learning process— which is still dominated by conventional methods-results in some students participating less actively. The study aims to analyze the use of Wordwall as an interactive learning tool to increase student engagement among fifth-grade students at SDN 1 Bandengan Jepara on the topic of “The Relationship Between Geographical Conditions and the Diversity of Traditional Houses in Indonesia.” This study used the Kemmis and McTaggart model of Classroom Action Research (CAR) and was carried out in two cycles involving 26 students. The ways to collect data were observing, asking questions through forms, and keeping records, and to analyze the data, we used methods that describe and explain the numbers. The results showed that using Wordwall as a learning tool helped raise student engagement. This is shown by the increase in engagement rate, which went up from 86.63% in the first cycle to 91.97% in the second cycle. So, Wordwall turned out to be a great interactive tool that helped make students more involved in IPAS lessons.

Keywords: Wordwall, IPAS, interactive learning media, student engagement, elementary school

Abstrak

Aktivitas belajar siswa adalah faktor penting yang membantu anak-anak berhasil dalam belajar mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Namun, cara belajar yang masih menggunakan metode lama membuat beberapa siswa tidak begitu antusias dalam berpartisipasi. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana media Wordwall digunakan sebagai alat pembelajaran yang interaktif dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa kelas V di SDN 1 Bandengan Jepara, khususnya pada materi mengenai hubungan antara kondisi geografis dengan keberagaman rumah adat di Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berdasarkan model Kemmis dan McTaggart, yang dilakukan dalam dua siklus dan melibatkan 26 siswa sebagai subjeknya. Teknik mengumpulkan data mencakup pengamatan, kuesioner, dan perekaman dokumen, sedangkan pemrosesan data dilakukan dengan metode kuantitatif deskriptif. Penelitian ini menunjukkan bahwa

penggunaan media Wordwall berhasil meningkatkan partisipasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan persentase partisipasi belajar dari 86,63% pada siklus pertama menjadi 91,97% pada siklus kedua. Dengan demikian, media Wordwall terbukti efektif sebagai sarana pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar mata pelajaran IPAS.

Kata Kunci: Wordwall, IPAS, media pembelajaran interaktif, keaktifan belajar, sekolah dasar

PENDAHULUAN

Keterlibatan dalam belajar adalah salah satu tanda penting yang menunjukkan apakah proses belajar di sekolah dasar berhasil atau tidak. Keaktifan belajar menunjukkan sejauh mana siswa terlibat secara fisik, mental, dan emosional dalam belajar. Mereka tidak hanya menerima materi, tetapi juga ikut mengamati, bertanya, berdiskusi, menyampaikan pikiran, serta menyelesaikan berbagai pekerjaan belajar. Pembelajaran yang mampu memicu partisipasi aktif siswa akan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan memberikan dampak positif terhadap pencapaian hasil belajar (Pradani, 2022). Sebaliknya, pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah terus-menerus membuat siswa lebih pasif, kurang termotivasi, dan mengalami kesulitan memahami konsep-konsep yang diajarkan (Nissa, 2021).

Perkembangan teknologi informasi di masa kini membuka kesempatan bagi guru untuk membuat proses belajar lebih kreatif dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Penggunaan media pembelajaran digital bukan hanya sebagai cara mengajar, tetapi juga bisa membuat siswa lebih fokus, tertarik, berinteraksi, dan aktif selama proses belajar (Rahmawati & Koeswanti, 2023). Salah satu media digital yang sering digunakan untuk belajar adalah Wordwall. Platform ini berbasis permainan dan menyediakan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, pasangan kata, kelompokkan, dan roda acak. Fitur-fitur tersebut membantu guru menyajikan pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan berfokus pada siswa, sehingga dapat meningkatkan partisipasi aktif mereka (Sari & Putri, 2024).

Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kolaborasi, serta kepedulian terhadap lingkungan dan kehidupan sosial peserta didik. Salah satu materi yang dipelajari pada kelas V adalah Hubungan Kondisi Geografis dengan Keberagaman Rumah Adat di Indonesia. Materi tersebut menuntut siswa memahami keterkaitan antara kondisi geografis suatu wilayah dengan bentuk rumah adat yang

berkembang di daerah tersebut. Oleh karena itu, pembelajaran tidak cukup hanya melalui penjelasan secara verbal, tetapi memerlukan media yang mampu menyajikan visualisasi serta aktivitas belajar yang menarik agar siswa lebih mudah memahami hubungan antar konsep (Kemendikbudristek, 2022). Penggunaan media interaktif menjadi salah satu alternatif yang dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual sekaligus meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas V SDN 1 Bandengan Jepara, diperoleh informasi bahwa keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPAS masih belum optimal. Sebagian siswa masih kurang percaya diri untuk bertanya maupun mengemukakan pendapat, sedangkan dalam kegiatan diskusi kelompok hanya beberapa siswa yang berperan aktif. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih perlu didukung oleh media yang mampu meningkatkan partisipasi seluruh siswa. Salah satu media yang berpotensi digunakan adalah Wordwall karena mampu menghadirkan unsur permainan edukatif (*gamification*) yang dapat meningkatkan antusiasme dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung (Pradani, 2022).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan Wordwall memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Penelitian Pradani (2022) membuktikan bahwa penggunaan Wordwall mampu meningkatkan minat dan keaktifan belajar siswa sekolah dasar. Penelitian Nissa (2021) juga menunjukkan bahwa Wordwall efektif dalam meningkatkan motivasi belajar melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif. Selain itu, penelitian Rahmawati dan Koeswanti (2023) menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menantang. Namun demikian, penelitian mengenai pemanfaatan Wordwall pada pembelajaran IPAS materi Hubungan Kondisi Geografis dengan Keberagaman Rumah Adat di Indonesia di kelas V sekolah dasar masih relatif terbatas sehingga diperlukan penelitian lebih lanjut.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media Wordwall sebagai sarana pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V SDN 1 Bandengan Jepara pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi hubungan kondisi geografis dengan keberagaman rumah adat di Indonesia. Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan bagi para guru dalam

menciptakan pembelajaran IPAS yang lebih kreatif, menarik, dan berfokus pada peserta didik, serta membantu memajukan penggunaan media digital di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang memiliki empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Bandengan Jepara pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026, dengan jumlah siswa kelas V yang menjadi subjek penelitian sebanyak 26 orang. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis cara media Wordwall digunakan sebagai alat pembelajaran yang interaktif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya dalam materi tentang hubungan kondisi geografis dengan keberagaman rumah adat di Indonesia.

Penelitian dilakukan dalam dua tahap, dengan setiap tahap terdiri dari satu kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tahap perencanaan dilakukan dengan membuat modul ajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), media pembelajaran menggunakan Wordwall, instrumen untuk mengamati, serta kuesioner respons siswa. Pada saat menerapkan tindakan, guru menjalankan pembelajaran IPAS sesuai dengan rencana yang sudah dibuat sebelumnya. Selanjutnya, tahap observasi dilakukan untuk mengamati seberapa aktif siswa dalam proses belajar, sedangkan tahap refleksi digunakan untuk mengevaluasi hasil tindakan yang dilakukan, sehingga bisa menjadi dasar untuk memperbaiki kegiatan pada siklus berikutnya.

Pada Siklus I, pembelajaran dimulai dengan kegiatan memperkenalkan kembali materi dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Guru kemudian menjelaskan materi tentang hubungan kondisi geografis dengan keberagaman rumah adat di Indonesia, dengan menggunakan gambar dan video pembelajaran sebagai penunjang. Setelah itu, siswa melakukan kuis interaktif dengan menggunakan media Wordwall yang ditayangkan lewat proyektor, dan ada berbagai jenis aktivitas seperti Match Up, Quiz, dan Game Show. Selanjutnya, siswa berdiskusi dalam kelompok untuk mengerjakan LKPD dengan bantuan timer visual selama tujuh menit, lalu mengerjakan evaluasi individu berupa soal pilihan ganda. Di akhir proses belajar, siswa mengisi kuesioner untuk mengetahui seberapa aktif mereka belajar selama pembelajaran.

Berdasarkan hasil pemikiran kembali pada Siklus I, tindakan yang dilakukan pada Siklus II diperbaiki dengan beberapa penyesuaian. Kuis Wordwall menggunakan sistem Estafet Jawaban, sehingga setiap anggota kelompok bisa ikut menjawab soal secara sama rata. Selain itu, durasi diskusi kelompok diperpanjang menjadi sepuluh menit, dan setiap anggota diberi tugas yang jelas, seperti ketua, orang yang mencatat, pembicara, dan orang yang mengatur waktu. Perbaikan tersebut dilakukan agar semua siswa bisa lebih aktif dan tidak ada satu kelompok saja yang terlalu dominan saat belajar. Di akhir siklus, siswa kembali menjawab kuesioner dengan menggunakan alat yang sama agar mendapatkan data yang bisa dibandingkan dengan hasil pada Siklus I.

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperhatikan apa yang dilakukan dan seberapa aktif siswa selama proses belajar berlangsung. Angket digunakan untuk memahami tanggapan siswa tentang penggunaan media Wordwall sebagai alat pembelajaran yang interaktif. Angket yang digunakan terdiri dari 20 pernyataan yang dijawab dengan skala Likert empat tingkat, yaitu Sangat Setuju, Setuju, Kurang Setuju, dan Tidak Setuju. Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan foto tentang kegiatan belajar, alat pembelajaran, serta dokumen-dokumen lain yang membantu dalam menjalankan penelitian.

Instrumen penelitian meliputi lembar observasi untuk mengukur keaktifan belajar siswa, kuesioner untuk mengetahui respons siswa, serta lembar dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan teknik analisis kuantitatif deskriptif. Skor dari kuesioner dihitung menggunakan skala Likert yang diberi bobot, lalu diubah menjadi persentase agar dapat mengetahui tingkat keaktifan belajar siswa dalam setiap siklus. Selanjutnya dilakukan perbandingan antara hasil dari Siklus I dan Siklus II untuk mengetahui peningkatan partisipasi belajar siswa setelah media Wordwall diterapkan dalam pembelajaran IPAS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus untuk menganalisis penggunaan media Wordwall sebagai sarana pembelajaran yang interaktif dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa kelas V SDN 1 Bandengan Jepara pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya pada materi tentang

hubungan kondisi geografis dengan keberagaman rumah adat di Indonesia. Setiap siklus mencakup empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, berdasarkan model Kemmis dan McTaggart.

A. Hasil Observasi Siklus I

Pada siklus pertama, tindakan dimulai dengan memberikan tujuan pembelajaran dan memperkenalkan kembali hubungan antara kondisi geografis dengan keberagaman rumah adat di Indonesia. Guru lalu menjelaskan materi dengan menggunakan gambar dan video pembelajaran agar siswa lebih memahami dengan jelas. Setelah materi diajarkan, guru memberikan kuis interaktif dengan menggunakan media Wordwall yang memiliki beberapa jenis permainan seperti Match Up, Quiz, dan Game Show. Selanjutnya, siswa berdiskusi dalam kelompok untuk mengerjakan LKPD, lalu mengisi evaluasi individu berupa soal pilihan ganda.

Berdasarkan hasil pengamatan, penggunaan media Wordwall berhasil membuat siswa tertarik sejak awal proses belajar. Sebagian besar siswa tampak sangat senang dan bersemangat saat mengikuti kuis interaktif tersebut. Mereka terlihat lebih rajin dalam menjawab soal, berbicara dengan teman satu kelompok, serta memberi jawaban atas pertanyaan yang diajukan guru. Suasana belajar kini lebih menarik dibandingkan sebelumnya yang lebih sering menggunakan cara mengajar dengan ceramah saja.

Meskipun begitu, hasil pengamatan juga menunjukkan beberapa hambatan yang terjadi selama penerapan tindakan pada Siklus I. Selama berlangsungnya diskusi kelompok, masih ada beberapa siswa yang belum terlalu aktif dalam berpartisipasi. Aktivitas dalam kelompok biasanya di主导 oleh siswa yang lebih pandai, sedangkan beberapa anggota lain hanya menyusul keputusan teman tanpa menyampaikan pendapat mereka sendiri. Selain itu, durasi diskusi selama tujuh menit membuat beberapa kelompok belum bisa menyelesaikan LKPD dengan optimal, sehingga guru harus memberikan penjelasan tambahan. Temuan tersebut digunakan sebagai dasar untuk melakukan refleksi, sehingga dapat merancang tindakan perbaikan pada Siklus II.

B. Hasil Observasi Siklus II

Tindakan di Siklus II dilakukan sesuai dengan hasil pemikiran kembali dari Siklus sebelumnya. Perbaikan yang dilakukan berfokus pada meningkatkan partisipasi semua anggota kelompok dengan menerapkan sistem Estafet Jawaban dalam aktivitas Wordwall. Dalam kegiatan ini, setiap anggota kelompok diberi kesempatan bergiliran untuk maju dan memberikan jawaban kelompok secara berurutan, sehingga semua siswa bisa berpartisipasi dengan sama rata. Selain itu, durasi diskusi kelompok diperpanjang menjadi sepuluh menit, dan setiap anggota diberi tugas yang jelas, yaitu sebagai ketua, pencatat, juru bicara, dan penata waktu.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dalam belajar dibandingkan pada siklus pertama. Semua siswa terlihat lebih percaya diri saat mengikuti kuis Wordwall dan lebih berani menyampaikan hasil diskusi kelompok mereka. Sistem Estafet Jawaban berhasil mengurangi dominasi beberapa siswa karena semua anggota kelompok memiliki tugas yang sama dan saling bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok tersebut. Penambahan waktu untuk berdiskusi memungkinkan siswa berbagi pandangan lebih baik, sehingga suasana belajar terasa lebih rapi, nyaman, dan bersifat bekerja sama.

Selain partisipasi siswa yang meningkat, guru juga melihat adanya kerja sama antar siswa yang lebih baik selama proses belajar mengajar berlangsung. Setiap orang dalam kelompok melakukan pekerjaan mereka dengan baik, sehingga diskusi berjalan lebih lancar dan efektif. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan media Wordwall bersamaan dengan strategi pembelajaran kooperatif, pengalaman belajar dalam mata pelajaran IPAS menjadi lebih interaktif.

C. Analisis Komparatif Respons Siswa

Untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa secara kuantitatif, peneliti menggunakan angket respons siswa yang terdiri atas 20 butir pernyataan dengan skala Likert. Angket diberikan pada akhir setiap siklus kepada seluruh siswa kelas V yang berjumlah 26 orang.

Tabel 1. Perbandingan Respons Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Kategori Respons	Siklus I	Persentase	Siklus II	Persentase
Sangat Setuju (SS)	285	55,02%	365	70,19%
Setuju (S)	193	37,26%	143	27,50%
Kurang Setuju (KS)	36	6,95%	12	2,31%
Tidak Setuju (TS)	4	0,77%	0	0,00%

Catatan: Jumlah respons pada Siklus I perlu disesuaikan dengan data asli karena total frekuensi yang tercatat adalah 518, sedangkan secara ideal seharusnya 520 ($26 \text{ siswa} \times 20 \text{ pernyataan}$). Apabila terdapat dua butir yang tidak terisi, hal tersebut perlu dijelaskan dalam artikel.

Dari Tabel 1 terlihat bahwa respons positif siswa terhadap penggunaan media Wordwall meningkat. Persentase orang yang sangat setuju meningkat dari 55,02% pada siklus pertama menjadi 70,19% pada siklus kedua. Sebaliknya, jumlah orang yang kurang setuju mengalami penurunan dari 6,95% menjadi 2,31%, sementara jumlah orang yang tidak setuju turun menjadi 0%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kebanyakan siswa merespons positif terhadap penggunaan media Wordwall sebagai salah satu cara belajar yang interaktif.

Selanjutnya dihitung skor berdasarkan penimbangan skala Likert untuk mengetahui sejauh mana sikap aktif belajar siswa secara keseluruhan. Hasilnya menunjukkan bahwa pada Siklus I, tingkat keaktifan mencapai 86,63% yang termasuk kategori Sangat Aktif, sedangkan pada Siklus II meningkat menjadi 91,97% dengan kategori yang sama, yaitu Sangat Aktif. Sehingga, terjadi peningkatan keaktifan belajar sebesar 5,34% setelah tindakan perbaikan dilakukan pada Siklus II.

D. Interpretasi Data

Hasil analisis skor dari angket yang menggunakan skala Likert menunjukkan bahwa tingkat keaktifan belajar siswa meningkat dalam setiap siklus. Pada Siklus I, diperoleh skor total sebesar 1.795 dari skor ideal 2.072, sehingga persentase keaktifan belajar mencapai 86,63% dengan kategori Sangat Aktif. Setelah dilakukan perbaikan tindakan pada siklus II, skor total meningkat menjadi 1.913

dari skor ideal 2.080, sehingga persentase keaktifan belajar mencapai 91,97% dengan kategori Sangat Aktif.

Sehingga, ada peningkatan aktivitas belajar sebesar 5,34% dari siklus pertama ke siklus kedua. Peningkatan ini menunjukkan bahwa upaya perbaikan seperti menerapkan sistem Estafet Jawaban, menambah durasi diskusi, serta membagi tugas dalam kelompok berhasil meningkatkan partisipasi siswa selama proses belajar. Selain terlihat dari hasil angket, peningkatan keaktifan juga didukung oleh hasil observasi yang menunjukkan bahwa semakin banyak siswa bersedia bertanya, menyampaikan pendapat, berdiskusi, serta bekerja sama dalam menyelesaikan tugas belajar.

B. Pembahasan

1. Analisis Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan media Wordwall sebagai sarana pembelajaran yang interaktif mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V SDN 1 Bandengan Jepara dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) khususnya pada materi hubungan kondisi geografis dengan keberagaman rumah adat di Indonesia. Peningkatan tersebut terdapat pada hasil pengamatan selama kegiatan belajar mengajar serta jawaban dari kuesioner yang diisi oleh siswa. Berdasarkan hasil analisis data, persentase siswa yang aktif belajar naik dari 86,63% di Siklus I menjadi 91,97% di Siklus II, sehingga ada kenaikan sebesar 5,34%. Selain itu, jumlah orang yang memberikan respons Sangat Setuju (SS) naik dari 55,02% menjadi 70,19%, sementara jumlah orang yang memberikan respons Kurang Setuju (KS) dan Tidak Setuju (TS) turun secara nyata. Temuan tersebut menunjukkan bahwa menggunakan media Wordwall berdampak positif pada keterlibatan siswa selama proses belajar.

Peningkatan partisipasi belajar bukan terjadi secara kebetulan, melainkan dipengaruhi oleh perbaikan tindakan yang dilakukan pada Siklus II. Sistem Estafet Jawaban memberi kesempatan yang sama bagi semua anggota kelompok untuk menjawab soal kuis, sehingga tidak ada siswa yang hanya mempercayakan teman yang lebih rajin untuk menjawab. Penambahan durasi diskusi dari tujuh menit menjadi sepuluh menit memberi kesempatan lebih besar bagi siswa untuk berdiskusi, menyampaikan pendapat, dan bekerja sama menyelesaikan LKPD.

Dengan demikian, proses belajar menjadi lebih aktif dan semua siswa memiliki kesempatan untuk turut serta secara langsung dalam setiap langkah pembelajaran.

2. Pengaruh Media Wordwall terhadap Pembelajaran IPAS

Media Wordwall memberikan kontribusi besar dalam membuat pembelajaran IPAS lebih menarik, lebih interaktif, dan lebih fokus pada kebutuhan siswa. Dalam materi tentang hubungan kondisi geografis dengan keberagaman rumah adat di Indonesia, siswa diharapkan dapat memahami bagaimana kondisi geografis suatu daerah memengaruhi bentuk dan ciri khas rumah adat yang ada di wilayah tersebut. Materi tersebut membutuhkan kemampuan berpikir yang logis, sehingga pembelajaran tidak cukup hanya dilakukan dengan mengajar secara langsung, tetapi harus didukung oleh alat bantu yang dapat membuat siswa lebih aktif dalam belajar.

Menggunakan Wordwall melalui kegiatan Quiz, Match Up, dan Game Show bisa membuat proses belajar lebih menyenangkan. Siswa tidak hanya mendengar penjelasan dari guru, tetapi juga ikut langsung dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan menyelesaikan masalah secara kelompok. Aktivitas tersebut membantu siswa berpikir dengan lebih jelas, berkerja sama, serta memahami hubungan antara kondisi geografis dengan bentuk rumah adat di berbagai daerah di Indonesia. Sebab itu, Wordwall tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk mengevaluasi, tetapi juga sebagai alat pembelajaran yang membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

Selain meningkatkan pemahaman konsep, penggunaan Wordwall juga menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif. Adanya unsur permainan, skor, dan umpan balik langsung membuat siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran hingga selesai. Kondisi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan kualitas interaksi antara guru dan siswa sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

3. Pembahasan Berdasarkan Teori Keaktifan Belajar

Keaktifan dalam belajar adalah salah satu tanda penting yang menunjukkan apakah proses belajar tersebut berhasil atau tidak. Menurut Sardiman (2018), keaktifan belajar bisa terlihat dari seberapa besar siswa terlibat secara fisik dan

mental dalam proses belajar, seperti mengamati, menanyakan pertanyaan, menjawab pertanyaan, berdiskusi, memberikan pendapat, serta bekerja sama dengan teman-teman. Semakin aktif siswa belajar, semakin besar kemungkinan terjadinya pembelajaran yang bermakna.

Penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan media Wordwall dapat membantu berbagai macam keaktifan dalam belajar. Selama proses belajar berjalan, para siswa terlihat lebih semangat dalam menjawab kuis, berdiskusi, menyampaikan pendapat, serta bekerja sama menyelesaikan tugas LKPD. Sistem Estafet Jawaban memberi kesempatan yang sama bagi semua siswa untuk ikut serta dalam belajar, sehingga keaktifan tidak hanya datang dari sebagian siswa saja. Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa teori yang menyatakan bahwa pembelajaran yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara langsung dapat meningkatkan keaktifan mereka dalam belajar semakin kuat.

4. Pembahasan Berdasarkan Teori Media Pembelajaran dan Gamifikasi

Media pembelajaran berperan penting dalam memperbaiki kualitas proses belajar mengajar. Menurut Arsyad (2019), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran agar dapat membangkitkan perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik. Salah satu bentuk media pembelajaran terkini adalah media berbasis gamifikasi, yaitu cara mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses belajar untuk memperkuat semangat belajar dan membuat siswa lebih aktif terlibat.

Wordwall adalah salah satu alat pembelajaran yang menggunakan konsep permainan, yang menawarkan berbagai kegiatan interaktif. Dalam penelitian ini, elemen permainan seperti tantangan, skor, batas waktu, dan umpan balik langsung berhasil meningkatkan semangat siswa untuk terlibat aktif selama proses belajar. Selain itu, menggunakan Wordwall bersama dengan strategi Estafet Jawaban membuat setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab yang sama dalam mencapai kesuksesan kelompok tersebut. Kondisi itu menunjukkan bahwa menggunakan gamifikasi tidak hanya membuat siswa lebih termotivasi belajar, tetapi juga membantu mereka belajar bekerja sama, berkomunikasi, dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas belajar.

5. Keterkaitan dengan Penelitian Terdahulu

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Pradani (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media Wordwall mampu meningkatkan minat dan keaktifan belajar siswa sekolah dasar melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Nissa (2021) yang menyimpulkan bahwa Wordwall efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penyajian kuis interaktif yang menarik. Selain itu, penelitian-penelitian mengenai pembelajaran berbasis gamifikasi menunjukkan bahwa penggunaan media digital mampu meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, memperkuat kerja sama antarpeserta didik, serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada penerapan strategi Estafet Jawaban, penambahan waktu diskusi, dan pembagian peran setiap anggota kelompok. Kombinasi strategi tersebut terbukti mampu mengatasi permasalahan dominasi siswa tertentu dalam diskusi kelompok sehingga seluruh siswa memperoleh kesempatan yang sama untuk berpartisipasi aktif. Oleh karena itu, peningkatan keaktifan belajar pada penelitian ini tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan media Wordwall, tetapi juga oleh pengelolaan pembelajaran yang dirancang secara sistematis.

6. Implikasi Hasil Penelitian bagi Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar

Hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa media Wordwall dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran digital yang efektif untuk mendukung pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Penggunaan Wordwall tidak hanya meningkatkan keaktifan belajar siswa, tetapi juga membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Melalui berbagai aktivitas yang tersedia pada Wordwall, siswa memperoleh kesempatan untuk belajar secara aktif, berkolaborasi, serta

mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam memahami hubungan antara kondisi geografis dan keberagaman rumah adat di Indonesia.

Selain itu, hasil penelitian ini mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, kolaboratif, kontekstual, dan memanfaatkan teknologi digital. Guru dapat memanfaatkan Wordwall tidak hanya sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran untuk memperkuat pemahaman konsep, meningkatkan motivasi belajar, dan mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas. Dengan demikian, penggunaan Wordwall dapat menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media Wordwall sebagai sarana pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V SDN 1 Bandengan Jepara pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi Hubungan Kondisi Geografis dengan Keberagaman Rumah Adat di Indonesia. Peningkatan keaktifan belajar terlihat baik dari hasil observasi selama proses pembelajaran maupun dari hasil angket respons siswa yang menunjukkan adanya perubahan positif pada setiap siklus.

Pada Siklus I, penggunaan media Wordwall telah mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan meningkatkan antusiasme siswa. Namun, masih ditemukan beberapa kendala, seperti dominasi siswa tertentu dalam diskusi kelompok, keterlibatan anggota kelompok yang belum merata, serta keterbatasan waktu diskusi yang menyebabkan sebagian siswa belum dapat berpartisipasi secara optimal. Hasil refleksi terhadap kondisi tersebut menjadi dasar penyusunan tindakan perbaikan pada Siklus II.

Perbaikan tindakan melalui penerapan sistem Estafet Jawaban, penambahan durasi diskusi kelompok, penggunaan *visual timer*, serta pembagian peran yang jelas kepada setiap anggota kelompok terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif seluruh siswa. Strategi tersebut mendorong setiap siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, baik saat menjawab kuis Wordwall, berdiskusi, mengemukakan pendapat, maupun menyelesaikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Kondisi ini menunjukkan bahwa

penggunaan media Wordwall akan memberikan hasil yang lebih optimal apabila dipadukan dengan pengelolaan pembelajaran kooperatif yang terstruktur.

Secara kuantitatif, peningkatan keaktifan belajar ditunjukkan oleh hasil angket respons siswa. Persentase keaktifan belajar meningkat dari 86,63% pada Siklus I menjadi 91,97% pada Siklus II atau mengalami peningkatan sebesar 5,34%. Selain itu, persentase respons Sangat Setuju (SS) terhadap penggunaan media Wordwall meningkat dari 55,02% menjadi 70,19%, sedangkan respons Kurang Setuju (KS) dan Tidak Setuju (TS) mengalami penurunan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respons yang sangat positif terhadap penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Wordwall merupakan salah satu media pembelajaran digital yang efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Penggunaan Wordwall tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga mampu mendorong siswa untuk berpikir aktif, berdiskusi, bekerja sama, serta berpartisipasi secara optimal dalam setiap tahapan pembelajaran. Oleh karena itu, media Wordwall dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang mendukung implementasi pembelajaran IPAS yang inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R., & Fadhli, M. (2021). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap keaktifan belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5605–5613.
- Arsyad, Azhar. (2019). *Media Pembelajaran* (Edisi Revisi). Depok: Rajawali Pers.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2022). *Capaian Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Dewi, N. P., & Sari, D. A. (2022). Implementasi media Wordwall dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1450–1460.
- Hidayat, A., & Kurniawan, R. (2023). Pemanfaatan Wordwall sebagai media evaluasi pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Educatio*, 9(2), 903–912.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.

- Lestari, N., & Prasetyo, A. (2024). Efektivitas media Wordwall terhadap aktivitas belajar siswa pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 112–124.
- Mulyani, S., & Rahmawati, D. (2023). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis game dalam meningkatkan partisipasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2780–2790.
- Nisa, K., & Wulandari, R. (2022). Pengaruh media Wordwall terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 118–129.
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan minat dan keaktifan belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 45–54.
- Putri, M. A., & Suryani, L. (2024). Media pembelajaran digital dalam meningkatkan keaktifan belajar IPAS pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 10(1), 65–77.
- Rahman, M., & Fauziah, N. (2023). Gamifikasi dalam pembelajaran sekolah dasar melalui media Wordwall. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 9(3), 510–521.
- Safitri, D., & Yuliana, E. (2021). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap aktivitas belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 131–141.
- Sardiman. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, R., & Hidayah, N. (2024). Implementasi pembelajaran berbasis teknologi pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 9(1), 22–35.
- Wahyuni, F., & Saputra, A. (2023). Penerapan media digital berbasis permainan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pedagogi*, 12(3), 201–214.
- Yusuf, M., & Hasanah, I. (2022). Pembelajaran interaktif berbasis Wordwall pada implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 11(4), 598–610.
- Zulfikar, A., & Fitriani, L. (2024). Efektivitas media Wordwall dalam pembelajaran IPAS sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 4(2), 155–168.