

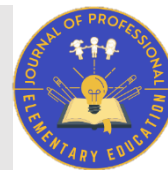


Journal of Professional Elementary Education

JPEE

Vol. 5, No. 1, Maret 2026 hal. 1-120

Journal Page is available to <http://jpee.lppmbinabangsa.id/index.php/home>



ANALISIS STRATEGI PENGGUNAAN WORDWALL DALAM KEAKTIFAN PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS 4 DI SDN BAHAGIA 05

Evi Dalilah¹, Awiria²

^{1,2}Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

Email: 202210615060@gmail.com¹, awiria@dsn.ubharajaya.ac.id²

Abstract

Student activeness is an important factor in successful learning. Students who only listen passively without interacting with others risk experiencing a monotonous learning process. Therefore, teachers must provide various technology-based learning methods that are interesting for Generation Alpha. Wordwall is Among the educational materials that can be used in this study is Wordwall, which provides an interactive and enjoyable learning environment. This study aims to analyze the effectiveness of using Wordwall in improving Indonesian language learning activities among fourth-grade students at Negeri Bahagia 05 Elementary School. The research method This is a qualitative study that uses a case study approach. Teachers and students in the Participants in this study consisted of fourth-grade students in elementary school. Information was collected through direct observation, interviews, and document collection, which were then processed through data organization, presentation of results, and final conclusions. The findings of this study indicate that showed that the use of word walls has the following effects Wordwall increased student enthusiasm and participation. Teacher strategies included using Wordwall during the cognitive stage, practical exercises, and interactive assessments. In addition, this tool also enhanced the learning environment by combining a spirit of competition and fun. Thus, Wordwall can be considered an effective tool for increasing student participation in Indonesian language lessons.

Keywords: Wordwall, Learning Engagement, Indonesian Language

ABSTRAK

Partisipasi siswa merupakan unsur penting dalam pembelajaran yang efektif. Siswa yang hanya mendengarkan secara pasif tanpa berinteraksi dengan orang lain berisiko mengalami proses pembelajaran yang monoton. Dengan demikian, pendidik wajib menawarkan beragam teknik pengajaran yang menarik serta didukung teknologi untuk anak-anak generasi Alpha. Salah satu alat edukasi yang bisa diterapkan dalam studi ini adalah Wordwall, sebab ia mampu membentuk suasana belajar yang penuh interaksi dan kesenangan. Tujuan utama penelitian ini ialah mengevaluasi seberapa ampuh pemanfaatan Wordwall dalam memperbaiki aktivitas pembelajaran bahasa Indonesia bagi murid kelas IV di SD Negeri Bahagia 05. Studi ini menerapkan metode penelitian kualitatif melalui pendekatan studi kasus. Peserta penelitian meliputi para guru serta siswa kelas IV. Informasi diperoleh lewat pengamatan, dialog, dan bahan tertulis, lalu diproses dengan cara penyederhanaan data, presentasi, serta penyusunan simpulan. Hasilnya penggunaan Wordwall meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa. Strategi guru meliputi penggunaan Wordwall selama tahap kognitif, latihan praktis, dan penilaian interaktif. Selain itu, alat ini juga meningkatkan lingkungan belajar yang menggabungkan semangat

kompetisi dan kesenangan. Dengan demikian, *Wordwall* dapat dianggap sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia.

Kata Kunci: *Wordwall*, Keaktifan Belajar, Bahasa Indonesia

PENDAHULUAN

Di era informasi dan digitalisasi yang berkembang pesat, penggunaan materi pendidikan sangat penting untuk mendukung kegiatan pembelajaran di kelas. Dalam konteks ini, materi pendidikan yang menarik dan interaktif memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami konsep-konsep kompleks dengan lebih efektif. Penggunaan bahan ajar yang tepat, seperti video edukatif, simulasi interaktif, dan aplikasi pembelajaran elektronik lainnya, memungkinkan murid dalam ikut serta dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi terkini, sebagai pendidik dapat membuat lingkungan belajar yang inovatif dan menarik. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, guru memainkan peran penting dalam mengembangkan insting, keterampilan berpikir, dan pemahaman diri siswa. Guru harus menerapkan pendekatan yang efektif untuk merancang strategi pembelajaran guna memfasilitasi perkembangan ini. Pemahaman yang komprehensif tentang konsep pembelajaran itu sendiri sangat penting. Penggunaan sarana pembelajaran dapat mempercepat pemahaman siswa, sehingga mempercepat Pelaksanaan kegiatan pendidikan dan proses belajar mengajar yang berlangsung dengan cara yang optimal dalam lingkungan yang sesuai (Aini and Asror, 2022)

Sekolah dasar merupakan tahap pendidikan dalam proses belajar, yang menyediakan lingkungan di mana siswa dapat mengembangkan kemampuan mereka. Dalam pembelajaran di abad ke-21, siswa sendiri menjadi pusat proses pendidikan. Karena itu, agar bisa mencapai target belajar, para siswa perlu berperan sebagai peserta didik yang proaktif. Pendapat ini selaras dengan pandangan Restari yang menyatakan bahwa pembelajaran di sekolah harus berpusat pada siswa (Lestari, 2023). Kunci dari proses pembelajaran di kelas adalah kegiatan belajar yang dilakukan siswa (Yanti, Murtono and Fardani, 2020). Keaktifan belajar dapat berupa fisik maupun psikologis. Pembelajaran aktif adalah proses mendukung peserta didik dalam ikut serta aktif pada proses pembelajaran sebagai bagian dari kegiatan pendidikan. Segala aktivitas yang melibatkan siswa termasuk dalam kategori partisipasi aktif. (Mulyadi, 2021). Aktivitas belajar siswa adalah proses pendidikan yang memungkinkan siswa dan guru bekerja sama untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Aktivitas belajar siswa memainkan peran penting dalam keberhasilan pembelajaran. Ini adalah situasi pendidikan yang menunjukkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. (Yanti and Nuvitalia, 2023).

Pendidikan memiliki fungsi krusial dalam membangun kepribadian individu, menumbuhkan kemampuannya, serta memperbaiki standar tenaga kerja manusia. Di tanah air Indonesia, sistem pendidikan bukan sekadar menyampaikan pengetahuan akademis, melainkan juga fondasi utama untuk menumbuhkan sifat-sifat mulia, etika kehidupan, dan kemahiran yang relevan dengan era modern. Namun, pada kenyataannya (Evi Dalilah, 2025). Proses pembelajaran membutuhkan beragam metode dan media untuk meningkatkan keterlibatan siswa di kelas. Pembelajaran yang monoton sering kali membuat siswa pasif dan kurang bersemangat untuk berpartisipasi aktif. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan teknologi yang sesuai

dengan karakteristik siswa masa kini, terutama Generasi Alfa, yang akrab dengan dunia digital. Salah satu inovasi pendidikan yang memanfaatkan teknologi adalah *Wordwall*.

Wordwall adalah platform web yang menawarkan aktivitas pembelajaran interaktif dalam berbagai bentuk, seperti permainan edukatif dan latihan menarik. Melalui *Wordwall*, guru dapat membuat, menyesuaikan, dan mengelola berbagai jenis aktivitas pembelajaran seperti *Anagram* (menyusun huruf menjadi kata atau frasa yang benar), *Spin the Wheel* (memutar roda untuk memilih item secara acak), *Open the Box* (membuka kotak berisi pertanyaan atau tantangan), *Matching Pairs* (mencocokkan), *Quiz*, *Flash Cards*, dan berbagai aktivitas lainnya. Ragam fitur tersebut memungkinkan guru untuk menyesuaikan kembali jenis mata Pelajaran apa yang akan digunakan

Penelitian ini berfokus pada penggunaan *wordwall* dalam kegiatan *quiz* untuk pembelajaran bahasa Indonesia di antara siswa kelas empat di Sekolah Dasar Negeri Bahagia 05. Jenis kegiatan *quiz* ini dipilih tidak hanya untuk melatih kemampuan kognitif siswa, tetapi juga untuk mendorong mereka berpartisipasi secara aktif melalui lingkungan belajar yang kompetitif dan menyenangkan. Oleh karena itu, penggunaan *wordwall* diharapkan menjadi strategi pembelajaran yang efektif dan inovatif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berfokus pada strategi *wordwall* agar dapat mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia di kalangan murid tingkat empat di Sekolah Dasar Negeri Bahagia 05, dengan menggunakan analisis kualitatif dengan pendekatan metode studi kasus. Studi ini melibatkan guru dan siswa kelas empat yang berpartisipasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan *wordwall*. Peserta dipilih secara sengaja berdasarkan asumsi bahwa mereka terlibat langsung dalam penerapan media ini. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi (Sugiono, 2023). Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung proses pembelajaran menggunakan *Wordwall* dan bentuk keaktifan siswa. Wawancara dilakukan kepada guru dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai pelengkap berupa foto kegiatan, hasil latihan, dan dokumen pendukung lainnya. Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman. Model ini terdiri dari tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Keabsahan data dijamin melalui triangulasi antara sumber dan metode, serta perbandingan hasil yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan tinjauan dokumen, akurasi dan reliabilitas data yang terkumpul dapat dipercaya

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran merupakan hal mendasar bagi perkembangan dan adaptasi terhadap lingkungan. Pembelajaran di sekolah melibatkan hubungan yang erat dan dinamis antara guru, siswa, dan materi pembelajaran. Peran guru tidak hanya pada penyampaian materi pembelajaran, tetapi juga mencakup pemberian memotivasi siswa dan mendorong partisipasi aktif mereka dalam kegiatan pembelajaran (Budiana, 2019). Interaksi yang efektif antara siswa menjamin kegiatan pendidikan

dan pembelajaran yang ideal di sekolah. Materi pendidikan adalah alat yang digunakan guru untuk mendukung kegiatan pembelajaran di kelas. Materi pendidikan mencakup konten akademik. Tentu saja, konten dipilih berdasarkan keterampilan yang ingin Anda kembangkan. Selain itu, materi pendidikan harus dirancang sesuai dengan tahap perkembangan dan kebutuhan siswa. Materi pendidikan yang disusun dengan cermat mendorong murid untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran (Wahid and Purnomo, 2020).

Pembelajaran aktif terjadi ketika faktor-faktor yang mendorongnya tersedia. Faktor-faktor ini meliputi siswa itu sendiri, guru, bahan ajar, tempat, waktu, dan fasilitas. Guru dapat mendorong pembelajaran aktif dengan meningkatkan rasa keterlibatan siswa. Pemilihan metode pembelajaran juga harus tepat sehingga dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Lebih lanjut, proses pembelajaran harus jelas, tepat, dan selaras dengan tujuan yang ingin dicapai, serta konten pembelajaran harus relevan dengan minat siswa. Pembelajaran aktif mendorong pertumbuhan siswa di sepanjang aktivitas edukasi melibatkan dimensi intelektual, perasaan, serta gerak fisik. Elemen-elemen yang membentuk dorongan siswa untuk belajar bisa diklasifikasikan ke dalam tiga kategori utama: unsur intrinsik (yang berasal dari dalam diri peserta didik), unsur ekstrinsik (yang datang dari lingkungan luar individu), serta unsur yang terkait dengan strategi pengajaran. Partisipasi murid dalam dinamika proses mengajar-mempelajari menandai tingkat semangat dan dedikasi mereka pada materi pelajaran. Seorang siswa dianggap aktif terlibat apabila ia memperlihatkan tanda-tanda tingkah laku seperti sering mengajukan pertanyaan, antusias menyelesaikan pekerjaan, berinisiatif maju tanpa disuruh, menciptakan metode pribadi untuk menguasai topik, serta melakukan percobaan sendiri, dan mengomunikasikan ide-ide mereka (Payon, Andrian and Mardikarini, 2021)

Anak-anak generasi Alpha saat ini tumbuh dan berkembang di tengah kemajuan pesat teknologi digital. Sebagian besar dari mereka telah terbiasa menggunakan berbagai perangkat teknologi sejak usia dini, seperti perangkat pintar, tablet, dan peralatan digital lainnya. Situasi ini menghadirkan tantangan unik bagi para pendidik: kebutuhan untuk menyesuaikan dan meningkatkan sistem pembelajaran agar sejalan dengan kemajuan teknologi. Maka dari itu pendidik perlu menggunakan teknologi sebagai sarana untuk mendukung proses mengajar dan belajar, sehingga dapat menciptakan dan mengaktifkan metode pembelajaran baru. Penggabungan teknologi dalam pelajaran terbukti meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pendidikan. Sistem pembelajaran berbasis teknologi juga dapat diterapkan secara variatif pada berbagai mata pelajaran, baik melalui media interaktif, aplikasi edukatif, maupun platform pembelajaran daring. Dalam konteks penelitian ini, peneliti memfokuskan analisis pada salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang banyak digunakan oleh guru, yaitu *Wordwall*. *Wordwall* merupakan platform interaktif berbasis web yang dirancang untuk membantu pendidik dalam menciptakan berbagai bentuk kegiatan pembelajaran, seperti latihan soal, permainan edukatif, dan tugas interaktif. Melalui platform ini, guru dapat dengan mudah menghadirkan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi yang di lakukan di SDN Bahagia 05 pada Penggunaan *Wordwall* dalam pelajaran bahasa Indonesia terbukti meningkatkan

partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, *Wordwall* juga meningkatkan semangat persaingan yang sehat di antara siswa melalui fitur-fitur yang memungkinkan mereka menyelesaikan tugas-tugas kompetitif dan permainan pembelajaran. Tanggapan guru tentang penggunaan aplikasi *Wordwall* dalam pelajaran bahasa Indonesia sejalan dengan hasil wawancara.

“Pada pembelajaran Bahasa Indonesia saya menggunakan website *wordwall* untuk memberikan peningkatan keaktifan belajar siswa di sekolah, dan ternyata cara itu efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa terutama pada pelajaran Bahasa Indonesia” (W/G/1/291025)

Oleh karena itu, penggunaan *Wordwall* dalam kegiatan pembelajaran di SDN Bahagia 05 tidak hanya memperkaya keragaman metode pengajaran, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan partisipasi siswa di dalam kelas. *Wordwall* digunakan dalam pelajaran bahasa Indonesia untuk mendukung kegiatan pembelajaran siswa.

Hasil ini sejalan dengan berbagai penelitian yang dilakukan oleh Nurbaia Harahab, yang menghasilkan bahwa pengamatan aktivitas belajar siswa dalam pelajaran sains tentang topik “Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup” menggunakan alat belajar *Wordwall* menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan semester sebelumnya dan semester pertama. Pada tahap pra-kursus, angka Persentase keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mencapai 58,33%, dan dikategorikan sebagai “tidak memadai”. Pada tahap siklus pertama, tingkat aktivitas belajar siswa meningkat menjadi 74,16%, yang termasuk dalam kategori “cukup”. Selanjutnya, pada siklus kedua, persentase aktivitas belajar siswa bertambah hingga 93,54%, dan tergolong “sangat baik” (Harahap dan Fithri, 2024). Temuan ini juga diperkuat oleh hasil penelitian Navela Putriani yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, berdasarkan hasil tersebut, penggunaan media permainan interaktif “Wordwall” memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan pembelajaran mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SD Negeri Baru 02 Pagi Cijantung, karena kelompok eksperimen memperoleh hasil yang lebih baik dibandingkan kelompok kontrol yang tidak menerima perlakuan apa pun yang sama. Dari evaluasi sekolah dasar, penggunaan platform *Wordwall* memberikan manfaat khusus bagi guru. Hal ini karena *Wordwall* bukanlah alat pembelajaran yang monoton; *Wordwall* memungkinkan pembuatan berbagai macam permainan, sehingga guru dapat menerapkan metode pembelajaran yang kontemporer (Putriani and Gunawan, 2023).

Penggunaan *Wordwall* dalam Keaktifan Pembelajaran Siswa

Saat ini, *Wordwall* semakin banyak digunakan sebagai alat pembelajaran interaktif di banyak sekolah, termasuk SDN Bahagia 05. Salah satu aplikasi inovatifnya adalah pembelajaran bahasa Indonesia, dengan fokus khusus pada keterampilan bahasa. Dalam kegiatan pembelajaran ini, guru pertama-tama menjelaskan materi yang berkaitan dengan keterampilan bahasa menggunakan metode pengajaran interaktif, untuk memastikan siswa memahami konsep-konsep dasar. Setelah penjelasan selesai, guru melanjutkan kegiatan pembelajaran dengan melakukan latihan permainan kuis. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok sesuai dengan urutan tempat duduk mereka. Permainan kuis ini terutama menggunakan situs *wordwall*. Setiap kali pertanyaan muncul di layar, siswa di barisan depan

menjawab terlebih dahulu. Setiap pertanyaan memiliki batas waktu 15 detik. Setelah waktu habis, pertanyaan akan berubah secara otomatis, dan siswa akan bergiliran secara berurutan (menggunakan sistem rotasi). Artinya, siswa yang duduk di depan akan pindah ke belakang, dan siswa yang duduk di belakang akan pindah ke depan. Sistem ini memastikan semua siswa mendapat kesempatan yang sama untuk berpartisipasi secara aktif.

Dalam praktiknya, setiap kelompok menyiapkan satu lembar jawaban saja, yang diisi oleh anggota kelompok secara kolaboratif berdasarkan diskusi kelompok mereka. Kegiatan ini tidak hanya mengasah keterampilan bahasa siswa, tetapi juga meningkatkan semangat kerja sama tim, pemikiran cepat, dan semangat kompetitif. Secara umum, penggunaan *Wordwall* untuk pembelajaran melalui kegiatan ujian ini terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, interaktif, dan menyenangkan. Selain itu, kegiatan ini meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan mendorong mereka untuk berpikir cepat dan akurat saat menjawab setiap pertanyaan.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa partisipasi aktif siswa dalam proses belajar merupakan elemen krusial untuk mencapai kesuksesan pendidikan di lingkungan sekolah. Partisipasi tersebut tidak hanya tergantung pada kemampuan dan semangat intrinsik siswa, melainkan juga dipengaruhi oleh kontribusi pendidik, materi pembelajaran, serta pendekatan dan alat bantu yang diterapkan. Guru memiliki tanggung jawab utama dalam membangun atmosfer edukasi yang seru dan saling berinteraksi, sehingga dapat membangkitkan ketertarikan dan keterlibatan aktif dari para murid. Di tengah tantangan dunia pendidikan saat ini, khususnya untuk generasi Alpha yang sudah terampil dengan perangkat digital, penerapan inovasi teknologi dalam proses mengajar menjadi prioritas yang sangat diperlukan. Salah satu strategi inovatif yang terbukti ampuh adalah memanfaatkan platform interaktif seperti *Wordwall*. Alat ini telah terbukti mampu menumbuhkan motivasi dan kegiatan belajar siswa melalui aktivitas yang memikat, bersifat kompetitif, dan penuh kegembiraan.

Temuan dari studi ini mengungkapkan bahwa penerapan *Wordwall* tidak sekadar memperkuat keterlibatan siswa dalam belajar, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap pencapaian akademik mereka. Dengan demikian, *Wordwall* bisa menjadi opsi yang tepat bagi para pengajar yang berusaha menciptakan pengalaman edukasi yang aktif, inovatif, dan selaras dengan kemajuan teknologi, khususnya dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar, guna meningkatkan dorongan belajar siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N. and Asror, M. (2022) 'Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter Di Masa Pembelajaran Jarak Jauh (Pjj) Pada Jenjang Sd/Mi', 8(1), pp. 16-4.
- Budiana, N. (2019) 'Pengembangan Materi Ajar Berbicara Berbasis Web untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas XI di SMA', pp. 644-655.
- Evi Dalilah, Y. (2025) 'Analisis Implementasi Kegiatan Literasi Berbasis Sekolah Ramah Anak dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca', 12(2), pp. 195-

204.

- Harahap, N. and Fithri, R. (2024) 'Penerapan Media Pembelajaran *Wordwall* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar pada Mata Pelajaran IPA Kelas III di SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah , Universitas Muhammadiyah Riau , dalam menetapkan dan menerapkan strategi , metode dan media yang sesuai dengan materi dan', 2(4), pp. 158–168.
- Lestari, E. P. (2023) 'Identifikasi Gaya Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SDN Karanganyar Gunung 02 Semarang', *Innovative: Journal*, 3, pp. 10735–10744. Available at: <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/867>.
- Mulyadi, E. (2021) 'Penerapan Kelasiber Berbasis Video Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Fisika', *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 6(3), pp. 359–367. doi: 10.51169/ideguru.v6i3.295.
- Payon, F. F., Andrian, D. and Mardikarini, S. (2021) 'Peserta Didik Kelas Iii Sd Factors Influencing Study Activeness Of Students Studying In Grade Iii', 2(02), pp. 53–60.
- Putriani, N. and Gunawan, R. (2023) 'Media Games Interaktif *Wordwall* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar pada Muatan IPAS', 7(3), pp. 409–415.
- Sugiono (2023) *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kollegial supervision*. doi: 10.2307/jj.608190.4.
- Wahid, F. S. and Purnomo (2020) 'Analisis Peran Guru Dalam Pemanfaatan Lingkungan Sekolah Terhadap Kreativitas Belajar Siswa', 2(01), pp. 38–42.
- Yanti, N. H., Murtono and Fardani, M. A. (2020) 'Penerapan Numbered Head Together Berbantuan Media Puzzle Meningkatkan Hasil Belajar Tema Cita-Citaku', *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), pp. 248–261. Available at: <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.394>.
- Yanti, N. H. and Nuvitalia (2023) 'Analisis Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar menggunakan Aplikasi *Wordwall*', *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), pp. 634–638. doi: 10.51169/ideguru.v8i3.667.