



## INOVASI PEMBELAJARAN DENGAN TEKNOLOGI INTERAKTIF WORDWALL DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA

Syahril Shobirin<sup>1</sup>, Fanny Septiany Rahayu<sup>2</sup>, Mohamad Ajibi<sup>3</sup>

Universitas Muhammadiyah Cirebon<sup>1,2</sup>

SDN 1 Arjawinangun<sup>3</sup>

Email: [syahrilshobirin10@gmail.com](mailto:syahrilshobirin10@gmail.com)<sup>1</sup>, [fanny.septiany@umc.ac.id](mailto:fanny.septiany@umc.ac.id)<sup>2</sup>, dan [ahmedajibi.aa@gmail.com](mailto:ahmedajibi.aa@gmail.com)<sup>3</sup>,

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received June 26, 2025

Revised July 28, 2025

Accepted July 31, 2025

**Kata Kunci:** pembelajaran interaktif; teknologi pendidikan; Wordwall; minat belajar.

**Keywords:** *interactive learning; educational technology; Wordwall; learning interest.*

### ABSTRAK

Rendahnya minat belajar siswa di sekolah dasar sering menjadi kendala dalam menciptakan pembelajaran yang efektif. Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Wordwall menyediakan aktivitas menarik, seperti kuis, permainan, dan latihan soal, yang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek siswa kelas tinggi di SDN 1 Arjawinangun. Data diperoleh melalui observasi untuk mencatat keterlibatan siswa, wawancara untuk memahami pengalaman siswa dan guru, serta dokumentasi berupa foto dan hasil pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Wordwall berhasil meningkatkan minat belajar siswa. Aktivitas interaktif membuat pembelajaran lebih menyenangkan, meningkatkan partisipasi siswa, serta membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Respon siswa sangat positif, mereka merasa belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Guru juga mencatat Wordwall mempermudah evaluasi dan memberikan umpan balik secara cepat.

### ABSTRAK

Low student interest in learning at the elementary school level often becomes a challenge in creating effective learning environments. This study aims to explore the use of Wordwall as an interactive learning medium to enhance students' interest in learning. Wordwall offers engaging activities, such as quizzes, games, and practice exercises, that actively involve students in the learning process.

The research employs a descriptive qualitative approach, targeting upper-grade students at SDN 1 Arjawinangun. Data were collected through observation to record student engagement, interviews to understand the experiences of students and teachers, and documentation in the form of photos and learning outcomes.

The findings indicate that Wordwall successfully increases students' interest in learning. Interactive activities make learning more enjoyable, boost student participation, and help them understand the material better. Students responded positively, expressing that learning became more engaging and less monotonous. Teachers also noted that Wordwall facilitates evaluation and provides quick feedback.

## 1. PENDAHULUAN

Tantangan dalam pembelajaran di sekolah dasar sering kali terkait dengan rendahnya minat belajar siswa. Isu ini menjadi perhatian penting bagi pendidik dan peneliti, karena kurangnya minat belajar dapat menghambat terciptanya pembelajaran yang efektif. Penelitian menunjukkan bahwa siswa dengan minat belajar rendah cenderung mengalami kesulitan memahami materi pelajaran dan kurang berpartisipasi dalam proses belajar mengajar (Ningsih et al., 2022). Oleh karena itu, perlu diidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar siswa serta ditemukan solusi inovatif untuk mengatasinya.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah melalui inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Di era digital ini, teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi bagian penting dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa (Sujatmiko, 2023). Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa media interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah pemahaman materi pembelajaran (Nazlia & Situmorang,

\*Corresponding author.

E-mail addresses: [syahrilshobirin10@gmail.com](mailto:syahrilshobirin10@gmail.com)

2019).

Wordwall merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang menawarkan berbagai fitur untuk mendukung pembelajaran di sekolah dasar. Media ini memungkinkan guru untuk membuat aktivitas pembelajaran seperti kuis, permainan, dan latihan soal secara online. Dengan Wordwall, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa (Rachmadtullah et al., 2022). Penelitian juga menunjukkan bahwa media interaktif seperti ini mampu memotivasi siswa dan membantu mereka lebih fokus dalam belajar (Sujatmiko, 2023).

Efektivitas Wordwall dalam meningkatkan minat belajar siswa terlihat dari berbagai aspek. Media ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran, sehingga mereka dapat belajar secara aktif. Interaksi ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu mereka memahami konsep dengan lebih baik (Nazlia & Situmorang, 2019). Selain itu, Wordwall mendorong pembelajaran kolaboratif, di mana siswa dapat bekerja sama menyelesaikan tugas, menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan interaktif (Rachmadtullah et al., 2022).

Perubahan perilaku siswa setelah menggunakan Wordwall menunjukkan peningkatan motivasi dan minat belajar. Siswa yang sebelumnya kurang aktif menjadi lebih antusias mengikuti pelajaran. Hal ini dapat diukur melalui peningkatan partisipasi dalam kegiatan belajar mengajar serta hasil belajar mereka (Ningsih et al., 2022). Media ini juga membantu siswa menjadi lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan dan terlibat dalam diskusi kelas (Sujatmiko, 2023).

Selain manfaat bagi siswa, Wordwall juga membantu guru mengidentifikasi kebutuhan belajar siswa secara lebih efektif. Dengan fitur analisis yang dimiliki, guru dapat memantau sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi dan merencanakan langkah-langkah pembelajaran selanjutnya (Nazlia & Situmorang, 2019). Hal ini memungkinkan guru memberikan umpan balik yang lebih tepat untuk membantu siswa mengatasi kesulitan belajar.

Dalam konteks pendidikan Indonesia, penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Wordwall menjadi sangat relevan, terutama dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital. Teknologi yang terus berkembang harus dimanfaatkan secara optimal untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif (Rachmadtullah et al., 2022). Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi efektivitas Wordwall dan media interaktif lainnya dalam meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar.

Secara keseluruhan, tantangan pembelajaran di sekolah dasar yang berkaitan dengan rendahnya minat belajar siswa dapat diatasi melalui inovasi pembelajaran dan penggunaan media interaktif seperti Wordwall. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif, siswa diharapkan menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan mencapai hasil yang lebih baik. Penelitian lanjutan di bidang ini akan memberikan kontribusi besar terhadap pengembangan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mengeksplorasi implementasi dan dampak penggunaan Wordwall dalam meningkatkan minat belajar siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mencatat keterlibatan siswa selama pembelajaran, wawancara menggali pengalaman mereka menggunakan Wordwall, dan dokumentasi mencatat kegiatan melalui foto, video, serta hasil belajar siswa.

Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Arjawinangun dengan melibatkan siswa kelas 4 melibatkan 40 peserta didik. Tahapan kegiatan meliputi pembelajaran berbasis Wordwall, di mana guru menyajikan materi melalui kuis dan permainan interaktif. Aktivitas ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif siswa. Selain itu, guru juga memanfaatkan fitur Wordwall untuk mengevaluasi pemahaman siswa secara langsung, memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan berorientasi pada kebutuhan siswa.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan Wordwall dalam pembelajaran di SDN 1 Arjawinangun melibatkan berbagai jenis aktivitas interaktif seperti kuis, permainan edukatif, dan latihan soal. Aktivitas ini dirancang untuk menyajikan materi pelajaran secara menarik dan variatif. \*Kuis\* digunakan sebagai sarana untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan, dengan format yang menyenangkan seperti pilihan ganda, menjodohkan jawaban, atau teka-teki interaktif. \*Permainan edukatif\*, seperti roda keberuntungan atau teka-teki silang, menciptakan suasana belajar yang kompetitif tetapi tetap menyenangkan, di mana siswa dapat belajar sambil bermain. \*\*Latihan soal\* berbasis Wordwall diterapkan sebagai bentuk evaluasi akhir untuk menilai seberapa baik siswa memahami materi, sekaligus memberikan umpan balik langsung kepada guru.



*Gambar 1 Guru memandu siswa dalam aktivitas pembelajaran berbasis Wordwall*

Pendekatan ini memungkinkan guru untuk menyajikan materi dengan cara yang tidak monoton, menjaga antusiasme siswa, dan mendorong mereka untuk lebih aktif selama proses pembelajaran. Selain itu, fitur-fitur Wordwall yang mudah disesuaikan membuat guru dapat merancang aktivitas yang relevan dengan kebutuhan siswa, seperti menyesuaikan tingkat kesulitan atau menambahkan elemen visual yang menarik.

Hasil observasi menunjukkan bahwa tingkat partisipasi siswa selama pembelajaran menggunakan Wordwall sangat tinggi. Siswa yang biasanya pasif dalam metode pembelajaran konvensional menjadi lebih aktif dan antusias ketika menggunakan Wordwall. Aktivitas seperti permainan edukatif mendorong siswa untuk saling bekerja sama dalam kelompok, sehingga menciptakan suasana belajar yang kolaboratif.

Siswa terlihat lebih fokus dalam mengikuti kegiatan karena media Wordwall yang interaktif memudahkan mereka untuk memahami materi secara langsung. Misalnya, dalam permainan roda keberuntungan, siswa merasa tertantang untuk menjawab pertanyaan dengan cepat, sehingga meningkatkan konsentrasi mereka. Guru juga mencatat bahwa siswa lebih berani bertanya dan menjawab selama pembelajaran berlangsung, menunjukkan peningkatan rasa percaya diri mereka.



*Gambar 2 Siswa sedang mengikuti kuis interaktif menggunakan Wordwall*

Wawancara dengan siswa mengungkapkan bahwa mereka sangat menikmati pembelajaran menggunakan Wordwall. Siswa merasa bahwa metode ini membuat pelajaran lebih menarik dan tidak membosankan. Beberapa siswa menyatakan bahwa Wordwall membantu mereka memahami konsep yang sulit dengan cara yang lebih sederhana dan menyenangkan.

Guru juga melaporkan bahwa Wordwall meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Siswa lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan melalui media ini karena mereka merasa seperti sedang bermain, bukan hanya belajar. Selain itu, siswa yang biasanya enggan berpartisipasi dalam diskusi kelas mulai menunjukkan perubahan positif dalam perilaku mereka, seperti lebih aktif menjawab pertanyaan dan lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat.

#### **a. Dampak Wordwall terhadap Minat Belajar Siswa**

Penggunaan Wordwall terbukti memiliki dampak yang signifikan terhadap minat belajar siswa. Sebelum menggunakan Wordwall, siswa cenderung kurang antusias dan cepat kehilangan fokus selama pembelajaran. Namun, dengan Wordwall, siswa menjadi lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Media ini memberikan pengalaman belajar yang interaktif, di mana siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi juga berpartisipasi secara langsung melalui aktivitas yang menarik.

Wordwall juga membantu siswa untuk belajar secara mandiri dan memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan. Misalnya, aktivitas kuis dan permainan membuat siswa termotivasi untuk bersaing secara sehat dengan teman sekelas mereka, meningkatkan motivasi intrinsik dalam belajar. Hal ini sesuai dengan temuan

Sujatmiko (2023), yang menunjukkan bahwa media interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan.

Wordwall memiliki beberapa keunggulan utama dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Pertama, media ini menawarkan variasi dalam penyajian materi, yang membuat siswa tidak cepat merasa bosan. Guru dapat menyajikan materi dengan berbagai format, seperti kuis, teka-teki, atau roda keberuntungan, yang semuanya dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Selain itu, Wordwall mendorong pembelajaran aktif, di mana siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif tetapi juga ikut serta dalam kegiatan belajar yang interaktif. Hal ini berbeda dengan metode konvensional yang cenderung bersifat satu arah. Ketiga, Wordwall memungkinkan guru untuk langsung mengevaluasi pemahaman siswa melalui fitur analisis yang disediakan, sehingga guru dapat memberikan umpan balik secara cepat dan tepat.

#### **b. Kendala yang Dihadapi Selama Pelaksanaan dan Strategi Mengatasinya**

Meskipun memberikan banyak manfaat, implementasi Wordwall juga menghadapi beberapa kendala. Kendala utama adalah keterbatasan perangkat teknologi di sekolah, seperti jumlah komputer atau perangkat yang tidak memadai untuk semua siswa. Selain itu, beberapa siswa memerlukan waktu untuk beradaptasi dengan penggunaan teknologi baru ini.

Untuk mengatasi keterbatasan perangkat, guru membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil sehingga mereka dapat menggunakan perangkat secara bergantian. Guru juga memberikan penjelasan awal yang detail tentang cara menggunakan Wordwall untuk memastikan semua siswa memahami fungsinya sebelum memulai aktivitas. Strategi ini membantu memastikan bahwa setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.

#### **c. Hubungan Hasil Penelitian dengan Teori atau Studi Sebelumnya**

Hasil penelitian ini mendukung teori dan studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa media interaktif berbasis teknologi dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan studi Nazlia dan Situmorang (2019), yang menyatakan bahwa media interaktif tidak hanya membantu siswa memahami materi tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Selain itu, penelitian ini memperluas pemahaman tentang bagaimana Wordwall dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran kolaboratif di tingkat sekolah dasar. Interaksi yang terjadi selama aktivitas Wordwall tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama dan komunikasi.

### **4. SIMPULAN**

Wordwall telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dengan menghadirkan aktivitas pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, di mana siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif tetapi juga terlibat aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran. Melalui Wordwall, siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik, yang tidak hanya membantu mereka memahami materi tetapi juga meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

Fleksibilitas Wordwall dalam menyesuaikan aktivitas pembelajaran menjadikannya dapat diadaptasi untuk berbagai mata pelajaran dan tingkat pendidikan. Dengan fitur-fitur yang mudah digunakan, Wordwall memberikan peluang bagi pendidik untuk merancang pembelajaran yang kreatif dan relevan dengan kebutuhan siswa, baik di tingkat dasar maupun pendidikan yang lebih tinggi.

### **5. UCAPAN TERIMAKASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak sekolah, guru, dan siswa atas kerja sama serta dukungan yang diberikan selama pelaksanaan penelitian ini. Partisipasi aktif dan antusiasme mereka menjadi kontribusi yang sangat berharga dalam keberhasilan penelitian ini.

### **6. DAFTAR RUJUKAN**

- Ningsih, T., Bahtiar, H., & Putra, Y. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis flash pada materi klasifikasi hewan vertebrata mata pelajaran biologi kelas vii smp. *Infotek Jurnal Informatika Dan Teknologi*, 5(1), 30-41. <https://doi.org/10.29408/jit.v5i1.4388>
- Rachmadtullah, R., Setiawan, B., & Wicaksono, J. (2022). Elementary school teachers' perceptions of the potential of metaverse technology as a transformation of interactive learning media in indonesia. *International*

Journal of Innovative Research and Scientific Studies, 6(1), 128-136.  
<https://doi.org/10.53894/ijirss.v6i1.1119>

Situmorang, J. (2019). The development of local cultural based interactive instructional media in learning english..  
<https://doi.org/10.2991/aisteel-19.2019.7>

Sujatmiko, S. (2023). The influence of classpoint-based interactive media on research learning outcomes in elementary schools..  
<https://doi.org/10.4108/eai.22-7-2023.2335418>