



IMPLEMENTASI WORDWALL BERBASIS SASTRA ANAK: INOVASI MENYENANGKAN UNTUK EVALUASI PEMBELAJARAN TEMA ATURAN KESELAMATAN DI RUMAH

Decenni Amelia¹, Najma Zahiroh²

Universitas Bhayangkara Jakarta Raya^{1,2}

Email: decenni.amelia@dsn.ubharajaya.ac.id, najmazahiroh065@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received Desember 26, 2025

Revised Desember 28, 2025

Accepted December 31, 2025

Kata Kunci:

Wordwall, sastra anak, evaluasi pembelajaran, sekolah dasar, minat belajar

Keywords:

Wordwall, children's literature, learning evaluation, elementary school, learning interestschool

ABSTRAK

Pembelajaran di sekolah dasar memerlukan media evaluasi yang inovatif agar mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, khususnya pada materi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi Wordwall berbasis sastra anak sebagai inovasi evaluasi pembelajaran pada Tema *Aturan Keselamatan di Rumah* di kelas II SDN Bojong Rawalumbu 1. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Subjek penelitian berjumlah 30 peserta didik kelas II. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selama proses pembelajaran dan evaluasi berlangsung.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall berbasis sastra anak mampu menciptakan suasana evaluasi yang lebih interaktif, menyenangkan, dan kontekstual. Integrasi unsur sastra anak berupa cerita pendek dan permainan kata meningkatkan antusiasme, partisipasi aktif, serta fokus siswa dalam mengikuti evaluasi pembelajaran. Selain itu, guru merasa terbantu dalam proses evaluasi dan pemberian umpan balik kepada siswa. Dengan demikian, Wordwall berbasis sastra anak dapat dijadikan alternatif media evaluasi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar, literasi, dan penguatan karakter siswa sekolah dasar.

terbantu dalam proses evaluasi dan pemberian umpan balik kepada siswa. Dengan demikian, Wordwall berbasis sastra anak dapat dijadikan alternatif media evaluasi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar, literasi, dan penguatan karakter siswa sekolah dasar.

ABSTRACT

Learning in elementary schools requires innovative evaluation media to enhance students' interest and learning motivation, particularly for materials related to daily life experiences. This study aims to analyze the implementation of Wordwall based on children's literature as an innovative evaluation tool in the learning theme Home Safety Rules for second-grade students at SDN Bojong Rawalumbu 1. This research employed a descriptive qualitative method with a case study approach. The research subjects consisted of 30 second-grade students. Data were collected through observation, interviews, and documentation during the learning and evaluation processes. The results indicate that the use of Wordwall integrated with children's literature creates a more interactive, enjoyable, and contextual evaluation atmosphere. The integration of children's literature elements, such as short stories and word-based games, increases students' enthusiasm, active participation, and focus during learning evaluation. In addition, teachers find Wordwall helpful in conducting evaluations and providing immediate feedback. Therefore, Wordwall based on children's literature can serve as an effective alternative evaluation medium to enhance learning interest, literacy development, and character building in elementary school students.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui

*Corresponding author.

E-mail addresses: decenni.amelia@dsn.ubharajaya.ac.id

pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga dibekali keterampilan, nilai moral, dan kemampuan sosial yang penting untuk perkembangan pribadi dan kontribusi terhadap masyarakat (Alpian et al., 2019). Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menegaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar di mana peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri secara menyeluruh, termasuk aspek spiritual, kepribadian, kecerdasan, sikap sosial, dan keterampilan.

Di tingkat sekolah dasar, pendidikan menekankan penguatan karakter sebagai fondasi dalam menghadapi tantangan kehidupan modern. Proses belajar mengajar merupakan komunikasi yang melibatkan tujuan, materi, metode, media, evaluasi, guru, dan peserta didik secara aktif (Rohani, 2019). Salah satu faktor penting dalam mencapai efektivitas pembelajaran adalah media yang digunakan. Media yang monoton dapat menurunkan motivasi dan minat belajar, sehingga diperlukan media inovatif dan interaktif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik (Malewa & Al Amin, 2023; Putri & Hamimah, 2023).

Salah satu inovasi yang relevan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis sastra anak. Sastra anak tidak hanya memperkaya literasi dan imajinasi peserta didik, tetapi juga menanamkan nilai moral, empati, dan kepedulian sosial sejak dini (Ayu Anggraeni & Suryanti, 2012; Sartimah, 2025). Dalam bukunya, Amelia (2025) menegaskan bahwa sastra anak pada jenjang sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membangun karakter, menanamkan nilai moral, serta meningkatkan minat membaca apabila disajikan secara kontekstual dan menarik. Integrasi sastra anak dalam pembelajaran dapat dilakukan melalui cerita, puisi, atau permainan kata yang kreatif, sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup dan menyenangkan.

Dengan demikian, media yang menggabungkan pembelajaran tematik dan sastra anak dapat mendorong keterlibatan aktif peserta didik serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kemandirian. Sastra anak di lingkungan sekolah dasar merupakan salah satu indikator penting dalam pengembangan budaya literasi sejak dini. Minat baca yang rendah terhadap sastra anak dapat memengaruhi kemampuan siswa dalam memahami teks, memicu kurangnya apresiasi terhadap nilai estetika dan moral dalam karya sastra, serta berimplikasi pada capaian literasi secara umum (Amelia, Aryanto, Farhana, et al., 2025).

Selain itu, perkembangan teknologi telah mendorong kebutuhan akan media pembelajaran digital yang interaktif dan menarik bagi peserta didik. Platform seperti *Wordwall* merupakan salah satu media pembelajaran digital berbasis permainan yang dapat digunakan sebagai sarana ajar, sumber belajar, dan alat evaluasi. *Wordwall* menyediakan visualisasi, suara, animasi, dan fitur interaktif yang menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik (Hidayaty et al., 2022). Media seperti ini sangat relevan untuk mendukung pembelajaran tematik di sekolah dasar karena dapat membantu memperkuat daya tarik materi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Amelia, Aryanto, Nuryanti, et al., 2025).

Materi Aturan Keselamatan di Rumah termasuk dalam tema penting yang harus dikuasai siswa sekolah dasar, karena terkait langsung dengan pengalaman sehari-hari serta pembentukan sikap bertanggung jawab dan keterampilan berpikir kritis siswa. Namun, hasil observasi di kelas II SDN Bojong Rawalumbu 1 menunjukkan rendahnya minat belajar peserta didik terhadap materi ini. Penyebab utama yang teridentifikasi adalah keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru, yang selama ini hanya mengandalkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan presentasi PowerPoint yang monoton sehingga membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang antusias mengikuti kegiatan pembelajaran.

Permasalahan tersebut menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat menangkap minat peserta didik serta memberi pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, kreatif, dan kontekstual. Integrasi sastra anak dalam media pembelajaran digital seperti *Wordwall* dapat menjadi salah satu strategi yang efektif dalam mengatasi rendahnya minat belajar karena memungkinkan penyajian materi melalui cerita, puisi, permainan kata, dan elemen naratif lain yang mampu menggabungkan aspek estetika dan edukasi.

Dengan demikian, penelitian ini dirancang untuk menganalisis implementasi *Wordwall* berbasis sastra anak sebagai inovasi pembelajaran tematik dalam upaya meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa melalui evaluasi pembelajaran materi Tema "Aturan Keselamatan di Rumah". Integrasi elemen sastra anak ke dalam *Wordwall* diharapkan dapat mendorong siswa untuk belajar sambil bermain, memperkaya pengalaman estetika mereka terhadap bahasa dan cerita, serta memperkuat budaya literasi sejak dini di sekolah dasar.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus untuk mendeskripsikan penerapan media *Wordwall* sebagai alat evaluasi interaktif pada pembelajaran tema Aturan Keselamatan di Rumah di kelas 2 SDN Bojong Rawalumbu 1. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas 2 yang berjumlah 30 orang, terdiri atas 17 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan yang aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Pendekatan ini dipilih karena mampu menggambarkan fenomena pembelajaran secara alami melalui observasi langsung tanpa manipulasi variabel (Rony, 2017; Sugiyono, 2021).

Pengumpulan data dilakukan pada bulan Juni 2025 melalui observasi langsung selama proses pembelajaran, wawancara dengan guru dan beberapa siswa, serta dokumentasi pelaksanaan kuis *Wordwall*.

*Corresponding author.

E-mail addresses: decenni.amelia@dsn.ubharajaya.ac.id

Observasi difokuskan pada keaktifan siswa, partisipasi dalam menjawab kuis, dan tingkat antusiasme selama pembelajaran berlangsung, dengan tujuan melihat sejauh mana keterlibatan siswa saat menggunakan media *Wordwall*. Wawancara dilakukan untuk menggali pendapat guru serta pengalaman belajar siswa setelah menggunakan *Wordwall*. Dokumentasi berupa pelaksanaan kuis *Wordwall* yang dikerjakan siswa secara bergiliran ke depan kelas untuk mengukur pemahaman dasar siswa mengenai materi Aturan Keselamatan di Rumah. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara kualitatif dengan mendeskripsikan temuan dari observasi, hasil wawancara, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran, sehingga diharapkan dapat memberikan gambaran menyeluruh mengenai efektivitas *Wordwall* dalam meningkatkan minat dan partisipasi siswa selama evaluasi pembelajaran tema Aturan Keselamatan di Rumah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Rasa bosan terhadap aktivitas pembelajaran yang monoton dapat terjadi kapan saja, termasuk pada tahap evaluasi pembelajaran di sekolah dasar. Kondisi ini sering muncul pada akhir pembelajaran ketika konsentrasi dan antusiasme siswa mulai menurun. Oleh karena itu, guru dituntut untuk terus berkreasi dan berinovasi dalam merancang evaluasi pembelajaran yang tidak hanya mengukur pemahaman kognitif, tetapi juga mampu mempertahankan minat dan motivasi belajar siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah memanfaatkan media evaluasi interaktif berbasis permainan dan sastra anak, seperti *Wordwall*.

Wordwall merupakan aplikasi pembelajaran digital yang dapat digunakan sebagai media belajar, sumber referensi, sekaligus alat evaluasi bagi guru dan siswa (Sari et al., 2023). *Wordwall* menyediakan berbagai template permainan edukatif yang dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan pembelajaran, seperti kuis pilihan ganda, mencocokkan kata, roda putar, dan teka-teki. Media ini memungkinkan integrasi unsur sastra anak berupa cerita pendek, dialog sederhana, kalimat naratif, dan permainan kata yang sesuai dengan dunia anak. Menurut Zulfah (2023), *Wordwall* merupakan aplikasi web yang memungkinkan guru membuat permainan berbasis kuis yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Dalam penelitian ini, *Wordwall* dirancang berbasis sastra anak, yaitu dengan menyajikan soal evaluasi yang dikemas dalam bentuk cerita pendek dan situasi naratif sederhana mengenai Aturan Keselamatan di Rumah. Misalnya, siswa diminta membaca potongan cerita tentang tokoh anak yang sedang berada di rumah, kemudian menentukan tindakan yang aman dan tidak aman berdasarkan alur cerita tersebut. Pendekatan ini sejalan dengan karakteristik sastra anak yang mengutamakan bahasa sederhana, konteks dekat dengan kehidupan siswa, serta memuat nilai moral dan pembentukan karakter.

Langkah-langkah penggunaan *Wordwall* dalam evaluasi pembelajaran meliputi: (1) guru membuat akun pada laman <https://wordwall.net>; (2) memilih menu *create activity* dan menentukan template permainan; (3) memberikan judul dan deskripsi permainan yang berkaitan dengan cerita atau tokoh dalam sastra anak; (4) menyusun konten soal berbasis narasi dan permainan kata; serta (5) menyelesaikan pembuatan media dengan memilih done. Hasil angket menunjukkan bahwa 92% peserta didik menyatakan *Wordwall* menarik karena bentuk permainannya beragam dan disajikan melalui cerita yang mudah dipahami, sehingga siswa tidak cepat merasa bosan.



Gambar 1. Tampilan Wordwall

Pada pelaksanaan pembelajaran, guru terlebih dahulu menjelaskan materi Tema 8 Aturan Keselamatan di Rumah melalui presentasi dan diskusi. Setelah itu, guru melaksanakan evaluasi menggunakan *Wordwall* berbasis

sastra anak yang ditampilkan melalui layar proyektor. Siswa mengerjakan kuis secara bergiliran ke depan kelas. Setiap soal dikaitkan dengan cerita singkat atau situasi sehari-hari yang dekat dengan pengalaman siswa, sehingga evaluasi tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur hasil belajar, tetapi juga sebagai sarana penguatan nilai dan pemahaman konteks.

Berdasarkan hasil observasi, penggunaan *Wordwall* berbasis sastra anak menunjukkan dampak positif terhadap dinamika kelas. Siswa tampak lebih antusias, aktif menjawab pertanyaan, dan fokus memperhatikan alur cerita dalam kuis. Dibandingkan evaluasi menggunakan LKPD konvensional, siswa menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi dan suasana kelas menjadi lebih hidup. Hal ini menunjukkan bahwa unsur sastra anak mampu meningkatkan daya tarik evaluasi pembelajaran karena siswa merasa seperti sedang membaca cerita atau bermain peran, bukan sekadar menjawab soal.

Hasil wawancara dengan guru juga menunjukkan bahwa *Wordwall* berbasis sastra anak memudahkan proses evaluasi dan diskusi hasil belajar. Guru dapat langsung membahas jawaban siswa berdasarkan alur cerita yang disajikan, sehingga siswa lebih mudah memahami kesalahan dan memperbaiki pemahamannya. Siswa menyatakan bahwa bentuk evaluasi ini menyenangkan karena terasa seperti bermain sambil membaca cerita. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta retensi materi siswa (Hidayaty et al., 2022).

Secara keseluruhan, implementasi *Wordwall* berbasis sastra anak pada evaluasi pembelajaran Tema 8 Aturan Keselamatan di Rumah terbukti mampu menciptakan evaluasi yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Integrasi unsur sastra anak tidak hanya meningkatkan minat dan motivasi belajar, tetapi juga membantu siswa memahami nilai keselamatan melalui konteks cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, *Wordwall* berbasis sastra anak dapat menjadi alternatif inovatif dalam evaluasi pembelajaran yang mendukung penguatan literasi, karakter, dan pengalaman belajar yang menyenangkan.



Decker



novasi

Kesel
umah

Gambar 2. Kegiatan Penyampaian Materi menggunakan Media *Wordwall*

4. SIMPULAN

Implementasi *Wordwall* berbasis sastra anak pada evaluasi pembelajaran Tema Aturan Keselamatan di Rumah di kelas II SDN Bojong Rawalumbu 1 memberikan dampak positif terhadap minat, motivasi, dan partisipasi belajar peserta didik. Penggunaan *Wordwall* yang dikemas melalui cerita pendek, permainan kata, dan situasi naratif sederhana mampu menciptakan suasana evaluasi yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Integrasi unsur sastra anak dalam media *Wordwall* tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi kognitif, tetapi juga berperan dalam penguatan nilai moral, literasi, dan pemahaman konteks kehidupan sehari-hari siswa. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, keterlibatan aktif dalam menjawab soal, serta fokus yang lebih baik dibandingkan dengan evaluasi menggunakan media konvensional. Selain itu, guru merasakan kemudahan dalam melakukan evaluasi dan memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa.

Dengan demikian, *Wordwall* berbasis sastra anak dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif inovasi media evaluasi pembelajaran di sekolah dasar yang efektif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Media ini tidak hanya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga memperkuat budaya literasi, pengembangan karakter, dan pengalaman belajar yang bermakna melalui pendekatan belajar sambil bermain. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru untuk mengembangkan media evaluasi pembelajaran yang kreatif, kontekstual, dan berbasis teknologi di sekolah dasar.

5. UCAPAN TERIMAKASIH

Jika ada, ucapan terimakasih ditujukan kepada institusi resmi atau perorangan sebagai penyandang dana atau telah memberikan kontribusi lain dalam penelitian. Ucapan terimakasih dilengkapi dengan nomor surat kontrak penelitian

6. DAFTAR RUJUKAN

- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. *Jurnal Buana Pengabdian*, 8(5), 55.
- Amelia, D. (2025). *Inovasi Sastra Anak Usia SD: Membangun Karakter dan Minat Membaca* (1st ed., Vol. 32, Issue 3). Dee Publisher. https://www.researchgate.net/profile/Decenni-Amelia/publication/393503217_Inovasi_Sastra_Anak_Usia_SD_Membangun_Karakter_dan_Minat_Baca/links/686d4706b991270ef302362c/Inovasi-Sastra-Anak-Usia-SD-Membangun-Karakter-dan-Minat-Baca.pdf?origin=publication_det
- Amelia, D., Aryanto, S., Farhana, H., Nuriyanti, R., & Fitriana, S. (2025). Minat Baca Sastra Anak Siswa Kelas IV Sekolah Dasar di Kota Bekasi. *JPKN: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Nusantara*, 3(4), 167–173. <https://doi.org/https://doi.org/10.38035/jpkn.v3i4>
- Amelia, D., Aryanto, S., Nuriyanti, R., & Safitri, A. (2025). Implementasi Sastra Anak Digital Dengan Ilustrasi Berbasis Ai Pada Materi “Berhati-Hati Di Mana Saja” Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JPEE: Journal of Professional Elementary Education*, 4(2), 192–203. <https://doi.org/10.46306/jpee.v4i2>
- Ayu Anggraeni, N., & Suryanti. (2012). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Wordwall pada Mata Pelajaran IPA Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *JPGSD*, 01(1), 931–940. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/60921/46761>
- Hidayaty, A., Qurbaniah, M., & Setiadi, A. E. (2022). The Influence of Word Wall on Students’ Interest and Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 15(2), 211–223. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpiph> <https://doi.org/10.21831/jjpip.vxxxx.x00000>
- Malewa, E. S., & Al Amin, M. (2023). Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Zakat di UPTD SD Negeri 65 Barru. *Educandum*, 9(1), 22–30.

- Putri, N. M., & Hamimah, H. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran IPA. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 3(1), 95–99. <https://doi.org/10.58737/jpled.v3i1.99>
- Rohani, A. (2019). *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rony, Z. T. (2017). *Siap Fokus, Siap Menulis Skripsi, Tesis, Disertasi (Jurus Mudah Gunakan Metode Kualitatif Tipe Studi Kasus)* (1st ed.). Jakarta: Pusat Studi Sumber Daya Manusia (PSSDM). https://www.researchgate.net/publication/335062454_Siap_Fokus_Siap_Menulis_Skripsi_Thesis_Desertas_i_Jurus_Mudah_Gunakan_Metode_Kualitatif_Tipe_Studi_Kasus/link/5d4d46b4a6fdcc370a878bba/download?tp=eyJjb250ZXh0Ijp7ImZpcnN0UGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIiwicGFnZ
- Sari, W. F., Sari, Y. P., Hazari, A., & Syarifuddin. (2023). Pemanfaatan Wordwall sebagai Media Pembelajaran Interaktif di SD Negeri 27 Palembang. *Scholastica Journal: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Dan Pendidikan Dasar*, 6(2), 49–58. <https://doi.org/10.31851/scholastica.v7i2.16649>
- Sartimah, S. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 19108–19116. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/29206/19434>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan* (3rd ed.). Bandung: Alfabeta. <https://www.scribd.com/document/709919745/metode-penelitian-pendidikan-sugiyono-2021>
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>