



Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD: Literatur Review

Farida Retno Hartati*, Sri Sumartiningsih, Agus Yuwono

Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

***Corresponding Author:**

faridaaretno@gmail.com

Article History:

Received 2024-06-26

Revised 2024-11-09

Accepted 2024-11-25

Keywords:

Wordwall, Learning Outcomes, Learning Media

Kata Kunci:

Wordwall, Hasil Belajar, Meda Pembelajaran

Abstract

This study is a literature review that aims to examine the use of Wordwall learning media in improving student learning outcomes in elementary schools. Wordwall is a digital platform that provides various types of educational games that can be used in interactive learning, including for subjects such as Science, Social Studies, and Mathematics. Through a review of various relevant studies, it was found that the use of Wordwall can have a positive impact on increasing student learning motivation, active participation, and understanding of concepts. This platform allows students to learn in a fun way through features such as quizzes, puzzles, and other games that can be accessed easily and interestingly. Several studies have shown that Wordwall can improve student learning outcomes by creating a more dynamic and student-centered learning experience. In addition, the use of Wordwall has also proven effective in supporting the implementation of project-based and problem-based learning models, as well as increasing students' creativity and critical thinking skills. Based on the existing findings, this article suggests that Wordwall media be applied more widely in elementary schools as an innovative and effective learning tool.

Abstrak

Penelitian ini merupakan tinjauan pustaka yang bertujuan untuk mengkaji penggunaan media pembelajaran Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Wordwall adalah platform digital yang menyediakan berbagai jenis permainan edukatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran interaktif, termasuk untuk mata pelajaran seperti IPA, IPS, dan Matematika. Melalui review dari berbagai penelitian yang relevan, ditemukan bahwa penggunaan Wordwall dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan pemahaman konsep siswa. Platform ini memungkinkan siswa untuk belajar secara menyenangkan melalui fitur seperti kuis, teka-teki, dan permainan lainnya yang dapat diakses secara mudah dan menarik. Beberapa studi menunjukkan bahwa Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis dan berpusat pada siswa. Selain itu, penggunaan Wordwall juga terbukti efektif dalam mendukung penerapan model-model pembelajaran berbasis proyek dan masalah, serta meningkatkan kreativitas dan keterampilan berpikir kritis siswa. Berdasarkan temuan-temuan yang ada, artikel ini menyarankan agar media Wordwall diterapkan lebih luas di sekolah dasar sebagai alat bantu pembelajaran yang inovatif dan efektif.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan tidak dapat lepas dari kehidupan manusia. Tanpa Pendidikan, maka perkembangan bangsa tidak akan terwujud. Maju tidaknya suatu bangsa diukur melalui pendidikan (Nugraha, 2022). Dengan pendidikan, akan tercipta sumber daya manusia yang berkualitas, yaitu generasi muda yang siap secara fisik, mental, dan sosial sebagai penggerak dan pelaksana pembangunan.

Perkembangan teknologi di Indonesia yang sudah maju sehingga dengan adanya media online dapat memudahkan guru untuk mengajar dan mempermudah siswa juga dalam menerima pembelajaran. Internet merupakan alat bantu atau media yang didalamnya terdapat berbagai informasi, internet pun dapat diakses oleh masyarakat luas. (Ainur Risalah et al., 2020). Dengan memanfaatkan teknologi yang semakin canggih maka pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik. Mayoritas masyarakat di Indonesia sudah banyak yang menggunakan internet. Sudah banyak teknologi informasi yang dimanfaatkan untuk media pembelajaran salah satunya yaitu e-learning yang merupakan inovasi untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran jarak jauh. E-learning merupakan sistem pembelajaran yang dapat menyampaikan bahan ajar ke peserta didik dengan menggunakan internet dan dapat diakses kapanpun dan dimanapun (Astini, 2020)



Peningkatan kualitas suatu bangsa sangat bergantung pada kualitas sistem pendidikannya (Kurniawati, 2022). Cara sistem pendidikan beroperasi mempengaruhi kualitas pendidikan. Oleh karena itu, perlu disadari secara mendalam bahwa kualitas pembelajaran akan sangat dipengaruhi oleh kualitas guru dan pelaksanaan praktik pembelajaran (Isrokatun et al., 2021). Proses pembelajaran merupakan proses transformasi informasi baik ilmu pengetahuan maupun materi pembelajaran yang disampaikan guru ataupun sumber lain kepada siswa atau pun penerima informasi lain melalui alat atau media tertentu (Sawitri et al., 2019).

Media pembelajaran adalah alat yang membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien (Nurfadhillah et al., 2021; Nurrita, 2018). Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran, hal ini disebabkan terkadang terdapat ketidakjelasan bahan ajar yang digunakan oleh guru (Winara & Haniyyah, 2019). Maka seorang guru harus selalu berkreasi dan berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran sehingga penyampaian pembelajaran akan mudah dilakukan dan menunjang minat siswa dalam mengikuti pembelajaran (Rahma, 2019). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Tobamba et al., 2019)

Media pembelajaran mempengaruhi minat belajar siswa sehingga berdampak kepada hasil belajar siswa tersebut. Selanjutnya hasil penelitian (Tiwow et al., 2022) mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Bersamaan dengan itu hasil penelitian yang dilakukan oleh (Abdullah & Maryati, 2019) menyatakan penggunaan media pembelajaran sangat membantu keefektifan pembelajaran sehingga meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam meningkatkan minat siswa dalam belajar adalah media pembelajaran wordwall. Penggunaan media pembelajaran wordwall bagus dan mudah dipakai dalam proses pembelajaran pada tingkat sekolah dasar melalui smartphone bahkan juga bisa digunakan di laptop secara online (Permana & Kasriman, 2022). Wordwall merupakan sebuah situs pembelajaran dimana guru dapat membuat berbagai template pembelajaran yang didesain dalam bentuk permainan.

Dari pemaparan atas, penggunaan media pembelajaran wordwall dinilai efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh media pembelajaran wordwall terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan pengaruh penggunaan media pembelajaran wordwall terhadap hasil belajar siswa SD.

METODE PENELITIAN

Kegiatan penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian kualitatif dengan teknik literature review. Literature review ialah konsep dan mengklasifikasikan fakta dari penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya. Metode literature review bertujuan untuk memperoleh landasan teori untuk mendukung pemecahan masalah yang sedang diteliti. Penelitian studi literature ini dilakukan guna mengkaji teori yang berkaitan dengan sumber dan media pembelajaran sesuai dengan kondisi siswa di Sekolah Dasar yang menggunakan Game Word Wall dalam pelaksanaan pembelajaran. Penelitian dengan menggunakan kajian literature dilakukan untuk mengkaji teori yang berkaitan dengan implementasi game edukasi Word Wall dalam pembelajaran Sekolah Dasar. Tahapan-tahapan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Menyiapkan perencanaan topik-topik yang akan dikaji; 2) Mencari sumber pustaka yang sesuai dan relevan dengan topik; 3) Data kajian yang didapatkan dari sumber pustaka selanjutnya digunakan sebagai acuan dalam pembuatan pembahasan dan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian: Tinjauan Literatur

1. Efektivitas Penggunaan Media Game Edukasi Word Wall Terhadap Hasil Belajar Ips Di Sdn

Karangtengah 4 Ngawi

Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Putri Aprilia, Dewi Tryanasari, Apri Kartikasari HS (2024) dalam jurnal *Konferensi Ilmiah Dasar* menunjukkan bahwa Penggunaan alat bantu menjadi salah satu usaha guru dalam memberikan pengajaran pada mata pelajaran IPAS. Word Wall menjadi salah satu media berbasis game

yang dapat digunakan guru untuk memaparkan materi IPAS. Pelaksanaan pembelajaran yang dikemas dengan menggunakan game akan membangkitkan motivasi belajar untuk kemudian berpengaruh terhadap hasil belajar. Hasil belajar yang diperoleh siswa dijadikan acuan guru dalam melaksanakan pembelajaran selanjutnya, selain itu dibutuhkan proses yang tidak mudah untuk melaksanakan pembelajaran yang terintegrasi, oleh karenanya, guru perlu terus mengolah dan memberikan pengajaran yang baik bagi siswa.

2. Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Project Based Learning Berbantuan Media Wordwall Pada Siswa Kelas V SDN Peterongan

Penelitian yang dilakukan oleh Hilwa Layyina, Farida Nursyahadiyah, Ikha Listyarini (2023) dalam jurnal *Ilmiah Pendidikan Dasar: PENDAS* menunjukkan bahwa hasil Penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif meningkat dari tahap prasiklus yaitu 38,5% (Perlu Bimbingan), kemudian setelah dilakukan siklus I meningkat menjadi 84,6% (baik) dan meningkat pada siklus II dengan persentase ketuntasan klasikal 96,2% (baik). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran model Project Based Learning (PBL) berbantuan media wordwall efektif dan layak digunakan di kegiatan pembelajaran

3. Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar

Penelitian yang dilakukan oleh Khofifah Indra Sukma, Trisni Handayani (2022) dalam jurnal *Carkrawala Pendas menunjukkan bahwa* kelas yang diberi perlakuan menggunakan media interaktif berbasis wordwall quiz lebih unggul dari kelas yang tidak diberi perlakuan menggunakan media interaktif berbasis wordwall quiz. Hal tersebut terlihat dari hasil belajar peserta didik. Ketika media interaktif berbasis wordwall quiz diterapkan di kelas eksperimen, peserta didik lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Peserta didik lebih berani dalam mengungkapkan pendapatnya baik di depan kelas maupun saat berdiskusi dengan teman kelompok, serta meningkatnya interaksi antar sesama sehingga terjadinya kefahaman terhadap materi yang diajarkan yang berdampak pada peningkatan hasil belajar. Sebaliknya, di kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan menggunakan media interaktif berbasis wordwall quiz, peserta didik cenderung pasif dan kurang berani dalam mengungkapkan pendapatnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis wordwall quiz berpengaruh terhadap hasil belajar IPA kelas IV SDN pasir putih 03

4. Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Media Game Interaktif Wordwall

Penelitian yang dilakukan oleh Ihfanti Fidy, Romdanih, Eva Oktaviana (2021) dalam jurnal *SEMNARA menunjukkan bahwa* dengan menggunakan media game interaktif wordwall, dapat meningkatkan hasil belajar IPS serta mampu memunculkan rasa minat dan motivasi belajar siswa dengan ketertarikan terhadap media game interaktif wordwall. temuan dalam penelitian ini dapat membuktikan bahwa media game interaktif wordwall dapat memberikan dampak yang positif terhadap guru dalam kegiatan belajar, sehingga pembelajaran dapat lebih menyenangkan. Temuan penelitian ini dapat menjadi inovasi bagi guru, dalam menciptakan media pembelajaran interaktif yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Temuan ini juga dapat membantu meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan teknologi, dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Diperlukan penelitian lebih lanjut dalam temuan penelitian ini, agar calon peneliti selanjutnya dapat mengkaji secara lebih mendalam untuk penerapan media game interaktif wordwall dalam kegiatan pembelajaran IPS.

5. Pengaruh Media Aplikasi Wordwall Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar

Penelitian yang dilakukan oleh Ihfanti Annisa Savira, Rudy Gunawan (2022) dalam jurnal *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan menunjukkan bahwa* adanya pengaruh media aplikasi wordwall terhadap hasil belajar IPA kelas IV di SDN Rambutan 02. Aplikasi wordwall dapat dijadikan sebagai media pembelajaran di masa pandemi karena dengan aplikasi wordwall membuat siswa-siswi lebih bersemangat dan bergairah dalam melaksanakan pembelajaran daring. Juga dengan para guru-guru aplikasi ini dapat dijadikan sebagai inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran daring.

6. Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Penelitian yang dilakukan oleh Deni Okta Nadia, Desyandri (2022) dalam jurnal *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri menunjukkan bahwa* penggunaan media pembelajaran wordwall berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, hal ini terbukti dari hasil post-test menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran wordwall lebih unggul dibandingkan dengan kelas kontrol yang tanpa menggunakan media pembelajaran. Siswa lebih berani dalam menyampaikan pendapatnya baik di depan kelas maupun saat berdiskusi dengan teman satu kelompok, serta mengembangkan kerjasama antar individu sehingga muncul pemahaman terhadap materi yang berdampak pada perkembangan hasil belajar selanjutnya. Sebaliknya, siswa kelas kontrol cenderung pasif dan kurang berani menyuarakan pendapatnya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran menggunakan wordwall berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 14 Simpangampek

7. Implementasi Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sdn Mojoroto 4 Kota Kediri

Penelitian yang dilakukan oleh Nila Kurnia, Erwin Putera Permana, Cecilia Permatasari (2023) dalam jurnal *Jurnal Simki Pedagogia menunjukkan bahwa* tindakan kelas yang telah dilaksanakan selama 2 siklus dengan subjek siswa kelas IVA SDN Mojoroto 4 Kota Kediri maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media game edukasi wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus 1 ini hasil analisis dari nilai siswa menunjukkan peningkatan yang kurang signifikan dari kondisi awal sehingga masih ada 9 dari 24 siswa belum tuntas. Hal ini dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang monoton dan tidak memberikan penjelasan secara nyata sehingga siswa jenuh hanya membaca dan media evaluasi yang kurang menarik perhatian siswa dalam mengerjakan tugas. Pada siklus 2 ini hasil analisis dari nilai siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dari siklus 1. Penggunaan media pembelajaran berbasis video dan media evaluasi berupa game edukasi wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis video dan media evaluasi game wordwall dapat memudahkan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran dengan baik. Siswa tidak hanya sekedar mengerjakan soal evaluasi namun juga dapat bermain. Hal ini dilihat dari hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran berbasis video dan media evaluasi berupa game edukasi wordwall yang meningkat dari siklus 1 ke siklus 2.

8. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri 4 Palembang Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Wordwall

Penelitian yang dilakukan oleh Khoirul Rodzikin, Dyah Mareta Cahya (2023) dalam jurnal *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar menunjukkan bahwa* penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Wordwall pada tema 1 "Selamatkan Makhluk Hidup" Subtema 2 "Hewan Sahabatku" di kelas VI SD Negeri 4 Kota Palembang dapat meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan data hasil tes evaluasi dari siklus I yaitu 53,85% kategori cukup dengan nilai rata-rata 64,42. meningkat menjadi 84,62% kategori sangat baik dengan nilai rata-rata yaitu 85,58 pada siklus 2. Selanjutnya penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Wordwall juga meningkatkan keaktifan aktivitas guru sebesar 68,00 % kategori aktif pada siklus 1 dan meningkat pada siklus 2 sebesar 88,67% kategori sangat aktif. Sementara hasil observasi aktifitas siswa pada siklus 1 yaitu 66,43% termasuk kategori aktif dan meningkat pada siklus 2 yaitu sebesar 86,43% dengan kategori sangat aktif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa, aktivitas guru, dan siswa kelas VI SD Negeri 4 Palembang Tahun Ajaran 2022/2023.

9. Efektivitas Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar

Penelitian yang dilakukan oleh Anggianna Putri Lubis, Ishaq Nuriadin (2022) dalam jurnal *JURNAL BASICEDU menunjukkan bahwa* penggunaan aplikasi Wordwall efektif digunakan dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika khususnya materi bangun ruang dalam pembelajaran daring di masa pandemi seperti sekarang ini. Aplikasi Wordwall membantu siswa mengingat materi yang diajarkan, mampu meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam belajar. Dalam penggunaan

aplikasi berbasis e-learning di dalam pembelajaran penelitian ini memberikan kontribusi untuk kegiatan pembelajaran kedepannya agar menggunakan aplikasi terbaharukan dan penelitian ini bisa bermanfaat sebagai sumber referensi bagi yang lainnya.

10. Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar

Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Maulia Agusti, Aslam (2022) dalam jurnal JURNALBASICEDU *menunjukkan bahwa* Penelitian ini memberikan kontribusi berupa penerapan pembelajaran menggunakan media e-learning aplikasi wordwall yang sebelumnya belum pernah diterapkan. Dilihat pada hasil dan pembahasan di atas bahwa dalam penggunaan media pembelajaran aplikasi wordwall ini efektif diterapkan pada pembelajaran khususnya mata pelajaran IPA di sekolah dasar. Selain itu, Aplikasi wordwall ini memberikan dorongan akan minat siswa dalam menyelesaikan kuis, yang akan membantu meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan bagi siswa yang menggunakannya

11. Efektivitas Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Penelitian yang dilakukan oleh Imam Tanthowi, dkk (2022) dalam jurnal JUSTEK : JURNAL SAINS DAN TEKNOLOGI *menunjukkan bahwa* Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dibahas pada bab sebelumnya, diperoleh persentase nilai tuntas sebesar 83% dan persentase nilai tidak tuntas sebesar 16,6%, sehingga dapat diambil simpulan bahwa ada efektivitas pembelajaran simulasi berbantuan media Wordwall terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Undang-undang NRI 1945 di SMAN 4 Mataram. Saran dari penelitian ini agar guru hendaknya berusaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan, agar pembelajaran dapat optimal dan bagi sekolah hendaknya menyediakan sarana dan prasarana yang dapat mendukung kelancaran proses pembelajaran

12. The Effect Of Using Word Wall Picture Media And Linguistic Intelligence To Enhance Learning Outcomes Of English Vocabularies

Penelitian yang dilakukan oleh Marhamah Marhamah dan Mulyadi Mulyadi (2020) dalam jurnal Journal of Educational and Social Research *menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan word wall picture dan kecerdasan linguistik terhadap hasil belajar kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV Al Azhar Syifa Budi, Kota Bandung, Jawa Barat. Hasil belajar tersebut juga dipengaruhi oleh faktor eksternal dan internal. Faktor eksternal dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik materi. Begitu pula dengan faktor internal berupa karakteristik siswa, yaitu kecerdasan linguistik merupakan faktor yang sangat penting untuk diperhatikan dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat untuk mencapai hasil belajar yang optimal.*

13. Connecting Tradition With Innovation: The Impact Of Wordwall On Learning Outcomes In Fiqh Studies

Penelitian yang dilakukan oleh Siti Maisuroh, Nur Aisyah, M. Aqil Fahmi Sanjani (2024) dalam jurnal FONDATIA Jurnal Pendidikan Dasar *menunjukkan bahwa Pengenalan media Word Wall telah memberikan energi pada lingkungan belajar, terbukti dari meningkatnya partisipasi siswa, meningkatnya minat dan antusiasme, serta interaksi yang lebih positif antara siswa dan guru. Siswa yang menggunakan media Word Wall menunjukkan keterlibatan dan aktivitas yang lebih besar, yang secara langsung berkontribusi pada peningkatan hasil belajar. Penelitian ini menguatkan literatur yang ada yang menyoroti efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan prestasi akademik siswa. Penelitian ini menyarankan agar pendidik di MIN 1 Probolinggo dan lembaga sejenisnya lebih sering memasukkan media Word Wall ke dalam strategi pengajaran mereka. Penelitian di masa mendatang dengan ukuran sampel yang lebih besar dan di berbagai mata pelajaran direkomendasikan untuk lebih memvalidasi hasil ini dan menilai keserbagunaan media Word Wall dalam konteks pendidikan yang berbeda.*

14. The Influence Of Word Wall On Students' Interest And Learning Outcomes

Penelitian yang dilakukan oleh Tuti Aliyah, Aan Yuliyanto, Iing Farikhin, Isna Amanaturrahmah, Tasrini, and Mustofa Yasin (2024) dalam jurnal *Improving Quality of Education in Elementary School* menunjukkan bahwa Penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam

meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Wordwall memberikan fleksibilitas dalam membuat konten pembelajaran yang kreatif dan dapat merangsang siswa untuk berpikir kreatif. Fitur permainan Wordwall dapat mendorong keaktifan siswa dalam berpikir kreatif. Media pembelajaran juga dapat mencakup video gambar dan elemen multimedia untuk mendukung indikator elaborasi dalam berpikir kreatif siswa. Wordwall memungkinkan pendidik untuk merancang kegiatan kelompok untuk mendorong kolaborasi antar siswa untuk berpikir bersama, sehingga menciptakan berbagai perspektif. Dalam teori pembelajaran kreatif, penggunaan Wordwall dapat dianggap sebagai implementasi teori ini dan membuktikan bahwa teknologi dalam pendidikan dapat mendukung pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa. Dengan kata lain, Wordwall hanya sebagai media penyampaian bagi siswa untuk menyajikan materi pembelajaran sesuai dengan karakteristik masing-masing. Selain itu, media pembelajaran dapat dikombinasikan dengan beberapa model dan metode untuk memaksimalkan hasil belajar. Dengan demikian akan banyak kesempatan bagi peserta didik untuk mengemukakan ide-idenya dan berbagai stimulus yang dapat diciptakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran.

15. Application Of Wordwall Learning Media To Improve The Creative Thinking Ability Of third Grade primary School Students In Learning Science

Penelitian yang dilakukan oleh Alfina Hidayaty, Mahwar Qurbaniah, Anandita Eka Setiadi (2022) dalam jurnal Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan *menunjukkan bahwa Penggunaan media pembelajaran word wall memberikan dampak positif terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa. Hal ini didukung oleh rata-rata hasil minat belajar dan nilai hasil belajar yang diperoleh, serta hasil uji Effect Size yang menunjukkan pengaruh perlakuan yang tinggi. Uji U-Mann Whitney juga menunjukkan pengaruh media word wall terhadap hasil belajar siswa yang signifikan, dengan Effect Size yang tinggi yaitu 1,9. Demikian pula dengan uji t yang menunjukkan pengaruh media word wall terhadap minat belajar siswa yang signifikan, dengan Effect Size yang tinggi yaitu 1,1. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media word wall dapat menjadi alternatif yang bermanfaat untuk menyampaikan materi di kelas biologi, karena dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, guru dianjurkan untuk mempertimbangkan penggunaan media word wall dalam praktik mengajarnya.*

16. Effectiveness Of Using The Wordwall Application On Student Learning Outcomes

Penelitian yang dilakukan oleh Edy Susanto, Meilida Eka Sari (2023) dalam jurnal Media Informasi Pendidikan Islam *menunjukkan bahwa Berdasarkan nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat diartikan bahwa H_0 diterima yang berarti terdapat efektivitas penggunaan Wordwall terhadap hasil belajar matematika mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Madrasah Ibtidaiyah.*

17. Improvement Of Student Learning Motivation Through Word-Wall-Based Digital Game Media

Penelitian yang dilakukan oleh Desy Safitri, dkk (2023) *menunjukkan bahwa Permainan digital ini juga relatif mudah digunakan oleh semua kalangan, termasuk siswa sekolah dasar. Lebih jauh, yang terpenting, permainan digital memberikan pengalaman baru dalam proses belajar siswa. Dalam penerapannya, permainan digital ini hanya berperan sebagai media yang dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini tidak dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan jika tidak diterapkan dengan skenario pembelajaran yang dicontohkan. Selain itu, pemilihan jenis permainan dengan materi juga perlu diperhatikan agar tujuan pembelajaran tetap dapat tercapai. Dengan demikian, motivasi belajar siswa dapat terwujud secara maksimal. Peneliti juga telah mengembangkan permainan digital secara maksimal mengikuti fitur-fitur yang disediakan oleh situs word-wall. Pengembangan media ini juga terbatas hanya untuk dibagikan pada platform pembelajaran di kelas untuk mengakses permainan tersebut. Bagi penelitian selanjutnya, diharapkan media ini dapat dikembangkan lebih lanjut dan diimplementasikan tidak hanya pada mata pelajaran IPA tetapi juga untuk semua mata pelajaran. Selain itu, diharapkan juga untuk memperluas jangkauan media permainan ini dengan memanfaatkan atau membuat suatu platform tertentu sehingga media yang dikembangkan dapat dijangkau dan diakses oleh seluruh siswa tanpa terkecuali.*

18. The Improvement Of Students' Learning Outcomes And Report Writing Skills At The Sixth Grade Elementary School Use The Learning Model Think-Talk-Write And Wordwall Media

Penelitian yang dilakukan oleh Yanti Yanti, Tri Joko Raharjo, Woro Sumarni (2022) dalam jurnal *Journal of Primary Education* menunjukkan bahwa Penggunaan media think talk write dengan wordwall pada saat proses pembelajaran efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis laporan siswa, terdapat perbedaan keterampilan menulis siswa yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, dimana nilai rata-rata kemampuan menulis laporan pada pelajaran bahasa Indonesia yang mengikuti pembelajaran think talk write dengan media wordwall lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata siswa bahasa Indonesia pada pelajaran menulis laporan siswa, selain itu juga memberikan dampak positif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

19. The Effectiveness Of Using Wordwall Website In Improving Science Learning Motivation In Elementary School: A Literature Review

Penelitian yang dilakukan oleh Fathia Azzahra, Jessica Rahmadita, Maharani Zaniyati Hazmi (2024) dalam jurnal *International Journal of Education and Learning Assessment* menunjukkan bahwa Berdasarkan uraian hasil penelitian terdahulu di atas, penggunaan website Wordwall terbukti efektif dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Media interaktif ini tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memotivasi siswa, tetapi juga membantu adaptasi pembelajaran daring di tengah pandemi. Oleh karena itu, Wordwall dapat menjadi pilihan yang baik bagi guru dalam merancang pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

20. Analysis Of The Effectiveness Of Wordwall Media Use On Science Learning Outcomes In Elementary Schools

Penelitian yang dilakukan oleh Rizkye Lestari, Rohmani (2024) dalam jurnal *IJORER : International Journal of Recent Educational Research* menunjukkan bahwa Temuan ini menyiratkan bahwa guru sekolah dasar dapat mengadopsi media interaktif seperti Wordwall dalam pengajaran sains untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, interaktif, dan praktis. Wordwall dapat membantu guru dalam menyampaikan materi sains dengan lebih menarik dan meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Meskipun hasil penelitian menunjukkan keefektifan Wordwall, perlu dicatat bahwa penggunaan media ini sangat bergantung pada desain dan pengelolaan yang tepat oleh guru. Jika tidak dirancang dengan baik atau tidak terintegrasi secara efektif ke dalam proses pembelajaran, penggunaan Wordwall mungkin tidak memberikan manfaat maksimal. Penelitian Masa Depan: Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengeksplorasi dampak penggunaan Wordwall terhadap prestasi akademik siswa dalam jangka panjang. Selain itu, penelitian dapat dilakukan untuk mengidentifikasi praktik terbaik dalam merancang dan mengintegrasikan Wordwall ke dalam kurikulum sekolah dasar untuk memaksimalkan manfaatnya.

Pembahasan

Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah menjadi elemen penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu media yang kini populer digunakan di sekolah dasar adalah Wordwall, platform edukasi interaktif berbasis permainan yang dapat membantu siswa belajar dengan lebih menyenangkan dan efektif. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa Wordwall mampu meningkatkan motivasi, pemahaman materi, dan hasil belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran seperti Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), serta Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Media ini memberikan manfaat yang signifikan dalam pembelajaran baik secara daring maupun luring, yang tidak hanya memfasilitasi pemahaman materi tetapi juga meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa selama proses belajar.

Dalam penelitian yang dilakukan di SDN Karangtengah 4 Ngawi, penggunaan Wordwall terbukti meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS. Melalui permainan edukatif yang interaktif, siswa lebih termotivasi dan tertarik dalam mempelajari materi, sehingga pembelajaran yang awalnya cenderung monoton menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Wordwall membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang memancing interaksi aktif, sehingga siswa lebih berani mengemukakan pendapat, berdiskusi, dan memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa Wordwall tidak

hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai alat yang mendukung pengembangan keterampilan sosial dan kognitif siswa.

Selain itu, penelitian di SDN Peterongan menunjukkan bahwa Wordwall efektif ketika dikombinasikan dengan model Project-Based Learning (PBL). Dalam pembelajaran berbasis proyek, siswa dilatih untuk bekerja mandiri dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas-tugas proyek, dan Wordwall membantu memfasilitasi pembelajaran ini dengan memberikan evaluasi interaktif dan menarik. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah Wordwall digunakan dalam pembelajaran PBL. Melalui kombinasi metode ini, siswa dapat mengalami pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada hasil akademis, tetapi juga pengembangan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi.

Media Wordwall juga bermanfaat dalam konteks pembelajaran daring. Selama masa pandemi, sekolah dasar seperti SDN Rambutan 02 menerapkan Wordwall dalam pembelajaran IPA, dan hasilnya menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dan termotivasi untuk belajar secara daring. Wordwall menawarkan pengalaman belajar yang berbeda dan interaktif, membantu siswa merasa lebih dekat dengan proses pembelajaran meskipun secara fisik terpisah dari guru dan teman sekelas. Dengan adanya fitur-fitur permainan dan kuis dalam Wordwall, siswa lebih terdorong untuk menyelesaikan tugas dan mengasah pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan, sehingga hasil belajarnya meningkat.

Namun, efektivitas Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar siswa juga bergantung pada keterampilan dan kreativitas guru dalam merancang materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Guru perlu memastikan bahwa konten dalam Wordwall sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran, serta menyediakan variasi aktivitas yang menantang dan menyenangkan bagi siswa. Wordwall akan memberikan hasil yang optimal jika guru mampu mengintegrasikannya dengan strategi pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan kontekstual.

Secara keseluruhan, berbagai penelitian menunjukkan bahwa Wordwall adalah media yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Wordwall tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang positif bagi siswa, baik secara individu maupun dalam kelompok. Media ini dapat menjadi inovasi pembelajaran yang membantu siswa tidak hanya memahami materi akademik, tetapi juga mengembangkan keterampilan-keterampilan penting lainnya. Dengan begitu, penggunaan Wordwall dapat dipertimbangkan sebagai bagian dari metode pengajaran yang inovatif dan relevan dalam meningkatkan kualitas pendidikan dasar di Indonesia.

KESIMPULAN

Penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran di sekolah dasar terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui platform interaktif ini, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menarik, yang secara langsung meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Wordwall juga mendukung pengembangan keterampilan sosial dan kognitif siswa, seperti kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi, terutama saat dikombinasikan dengan metode seperti *Project-Based Learning*. Dalam konteks pembelajaran daring, Wordwall membantu siswa merasa lebih terhubung dengan proses pembelajaran, yang terbukti bermanfaat selama masa pandemi. Meskipun demikian, efektivitas Wordwall bergantung pada peran guru dalam merancang materi yang sesuai dan menarik untuk siswa. Dengan demikian, Wordwall dapat menjadi inovasi pembelajaran yang relevan dan efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Aprilia, D. P., Tryanasari, D., & Kartikasari, A. H. S. (2024). Efektivitas penggunaan media game edukasi Wordwall terhadap hasil belajar IPAS di SDN Karangtengah 4 Ngawi. *Konferensi Ilmiah Dasar*, 2(1), 45-55.

- Layyina, H., Nursyahadiyah, F., & Listyarini, I. (2023). Peningkatan hasil belajar melalui model project based learning berbantuan media Wordwall pada siswa kelas V SDN Peterongan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar: PENDAS*, 12(3), 112-125.
- Sukma, K. I., & Handayani, T. (2022). Pengaruh penggunaan media interaktif berbasis Wordwall quiz terhadap hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Cakrawala Pendas*, 4(2), 78-89.
- Fidya, I., Romdanih, R., & Oktaviana, E. (2021). Peningkatan hasil belajar IPS melalui media game interaktif Wordwall. *SEMNARA*, 3(2), 123-134.
- Savira, I. A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh media aplikasi Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA di sekolah dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 100-110.
- Nadia, D. O., & Desyandri, D. (2022). Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(1), 65-75.
- Kurnia, N., Permana, E. P., & Permatasari, C. (2023). Implementasi media game edukasi Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(1), 34-46.
- Rodzikin, K., & Cahya, D. M. (2023). Peningkatan hasil belajar siswa SD Negeri 4 Palembang melalui model problem based learning berbantuan media Wordwall. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 8(2), 90-102.
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas aplikasi Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. *JURNALBASICEDU*, 5(3), 67-79.
- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas media pembelajaran aplikasi Wordwall terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *JURNALBASICEDU*, 5(4), 85-97.
- Tanthowi, I., dkk. (2022). Efektivitas penggunaan media Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *JUSTEK: Jurnal Sains dan Teknologi*, 3(2), 56-67.
- Marhamah, M., & Mulyadi, M. (2020). The effect of using Word Wall picture media and linguistic intelligence to enhance learning outcomes of English vocabularies. *Journal of Educational and Social Research*, 10(3), 100-115.
- Maisuroh, S., Aisyah, N., & Sanjani, M. A. F. (2024). Connecting tradition with innovation: The impact of Wordwall on learning outcomes in Fiqh studies. *F O N D A T I A Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 120-134.
- Hidayaty, A., Qurbaniah, M., & Setiadi, A. E. (2022). Application of Wordwall learning media to improve the creative thinking ability of third grade primary school students in learning science. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 8(1), 140-155.
- Aliyah, T., Yuliyanto, A., Farikhin, I., Amanaturrakhmah, I., Tasrini, T., & Yasin, M. (2024). The influence of Word Wall on students' interest and learning outcomes. *Improving Quality of Education in Elementary School*, 6(2), 210-225.
- Susanto, E., & Sari, M. E. (2023). Effectiveness of using the Wordwall application on student learning outcomes. *Media Informasi Pendidikan Islam*, 9(3), 50-65.
- Safitri, D., dkk. (2023). Improvement of student learning motivation through Word-Wall-based digital game media. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 115-128.
- Yanti, Y., Raharjo, T. J., & Sumarni, W. (2022). The improvement of students' learning outcomes and report writing skills at the sixth grade elementary school use the learning model Think-Talk-Write and Wordwall media. *Journal of Primary Education*, 5(4), 89-102.
- Azzahra, F., Rahmadita, J., & Hazmi, M. Z. (2024). The effectiveness of using Wordwall website in improving science learning motivation in elementary school: A literature review. *International Journal of Education and Learning Assessment*, 11(3), 45-59.
- Lestari, R., & Rohmani, R. (2024). Analysis of the effectiveness of Wordwall media use on science learning outcomes in elementary schools. *IJORE: International Journal of Recent Educational Research*, 8(1), 125-137.