

**PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF WORDWALL PADA PEMBELAJARAN
MENGENAL KEBERAGAMAN SOSIAL DAN BUDAYA DI INDONESIA UPAYA
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN KEAKTIFAN PESERTA DIDIK
KELAS IV SDN NGIJO 01**

Hasna Mutia Insani¹, Putri Syahida Nur Sabrina², Hendriek Farhan Saputra³,
Aryan Wirawan⁴, Adzkia Maulida⁵, Bagas Kurnianto⁶

^{1,2,3,4,5,6}PGSD FIPP Universitas Negeri Semarang

¹hasnamutia789@students.unnes.ac.id, ²putrisyahidaa03@students.unnes.ac.id,

³hendriekfs927114@students.unnes.ac.id,

⁴aryanwirawan01@students.unnes.ac.id, ⁵adzkiataa908@students.unnes.ac.id,

⁶bagask_pgds@mail.unnes.ac.id

ABSTRACT

The problem of low motivation and activeness of students in learning Pancasila Education, especially on the material of social and cultural diversity in Indonesia, is still a challenge at SDN Ngijo 01. The lack of use of innovative learning media causes the learning process to tend to be monotonous and teacher-centered, so students are less actively involved. This study aims to analyze the application of Wordwall interactive media in increasing learning motivation and activeness of grade IV students. The research method used is descriptive qualitative with data collection techniques in the form of observation, interviews, documentation, and questionnaires. The research subjects were the fourth grade homeroom teacher and 26 fourth grade students of SDN Ngijo 01. The data were analyzed using the Miles and Huberman model through the stages of data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that the application of Wordwall interactive media in learning social and cultural diversity was able to increase student motivation and activeness. Students became more enthusiastic, actively asked questions, and were involved in discussions and problem solving. Teachers also find it easy to deliver material and manage the class. Thus, the use of Wordwall interactive media is effective as an innovative solution to improve the quality of the Pancasila Education learning process in elementary schools.

Keywords: Wordwall Interactive Media, Learning Motivation, Student Activity

ABSTRAK

Masalah rendahnya motivasi dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi keberagaman sosial dan budaya di Indonesia, masih menjadi tantangan di SDN Ngijo 01. Kurangnya penggunaan media pembelajaran inovatif menyebabkan proses belajar cenderung monoton dan berpusat pada guru, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan media interaktif *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar dan keaktifan siswa kelas IV. Metode penelitian yang

digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Subjek penelitian adalah guru wali kelas IV dan 26 siswa kelas IV SDN Ngijo 01. Data dianalisis menggunakan model Miles and Huberman melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media interaktif *Wordwall* pada pembelajaran keberagaman sosial dan budaya mampu meningkatkan motivasi belajar dan keaktifan siswa. Siswa menjadi lebih antusias, aktif bertanya, serta terlibat dalam diskusi dan pemecahan masalah. Guru juga merasakan kemudahan dalam menyampaikan materi dan mengelola kelas. Dengan demikian, penggunaan media interaktif *Wordwall* efektif sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Interaktif *Wordwall*, Motivasi Belajar, Keaktifan Siswa

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha untuk memperbaiki dan meningkatkan karakter individu manusia, baik dari sisi fisik maupun spiritual. Pendidikan memiliki peran yang vital dalam meningkatkan kualitas dan integritas individu. Pendidikan merupakan upaya yang direncanakan dan dilaksanakan dengan sadar untuk mencapai aktivitas belajar dan mengajar serta lingkungan belajar yang mendukung peserta didik dalam aktif mengembangkan potensinya.

Keaktifan belajar peserta didik merupakan kegiatan di mana peserta didik berpartisipasi secara langsung selama proses pembelajaran (Naziah dkk., 2020). Adapun indikator keaktifan belajar menurut Sudjana dalam dapat (Prasetyo & Abduh, 2021) dilihat sebagai berikut; Pertama, dalam proses pembelajaran dan pendidikan, peserta didik berpartisipasi dalam pelaksanaan tugas belajarnya. Kedua peserta didik ingin terlibat dalam pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran. Tiga peserta didik lebih suka bertanya kepada teman atau guru jika mereka kurang

memahami materi atau mengalami kesulitan. Empat peserta didik siap mencoba mencari informasi yang mereka perlukan untuk menyelesaikan permasalahannya. Kelima, peserta didik mengadakan diskusi kelompok sesuai arahan guru. Keenam, peserta didik dapat mengevaluasi keterampilannya dan hasil yang dicapai. Ketujuh, peserta didik berlatih memecahkan soal atau masalah. Kedelapan, peserta didik mempunyai kesempatan untuk menggunakan atau menerapkan untuk menyelesaikan tugas atau masalah yang diberikan kepadanya. Dengan melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembentukan pengetahuan dan pemahaman mendalam tentang tantangan teknis, pendidikan yang dihadapi, serta identifikasi peluang untuk meningkatkan interaktivitas pembelajaran, maka menjadi esensial untuk membentuk arah pendidikan modern yang efektif dan relevan. Karena itulah keaktifan belajar menjadi elemen kunci dalam menilai efektivitas pembelajaran.

Dorongan Belajar memiliki peran penting di dalam memberi semangat atau kegembiraan di dalam

belajar, sehingga peserta didik dengan motivasi kuat memiliki energi besar untuk menjalani aktivitas pembelajaran (Nurrohim dkk., 2022). Motivasi Belajar adalah keseluruhan kekuatan dorongan psikologis di dalam diri sendiri peserta didik yang memicu aktivitas belajar, menjamin kelangsungan kegiatan tersebut, dan memberi arahan untuk mencapai suatu tujuan.

Permasalahan rendahnya motivasi peserta didik dalam belajar saat proses pembelajaran Pendidikan Pancasila terlihat dari beberapa hal, pertama yakni kurangnya keaktifan peserta didik ketika diberikan pertanyaan, dan saat guru menjelaskan, peserta didik lebih asyik berbicara dengan teman-temannya. Kedua, saat peserta didik diberi diskusi, mereka tampak kurang merespons penjelasan dari guru, sehingga peserta didik terus meminta guru untuk menjelaskan kembali secara berulang. Ketiga, peserta didik yang diberikan suatu persoalan atau isu yang perlu disikapi, mereka mengalami kesulitan dalam menyampaikan pendapatnya untuk menyelesaikan masalah tersebut. Oleh karena itu, ada peserta didik yang tidak berhasil menyelesaikan ulangan harian maupun ulangan tengah semester. Oleh karena itu, motivasi memiliki peran yang sangat krusial dalam proses belajar. Dengan motivasi, semangat belajar peserta didik termotivasi dan terdorong untuk berkembang menjadi lebih baik, sehingga tujuan yang diinginkan oleh peserta didik dapat tercapai sesuai dengan tujuan pendidikan.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah salah satu dari banyak materi yang disampaikan oleh guru selama kegiatan pembelajaran. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

adalah aktivitas pembelajaran yang diajarkan dari aturan, nilai-nilai, serta moral. Tujuan dari pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah untuk menciptakan warga negara yang baik dan sadar akan hak serta kewajibannya sebagai warga negara, sekaligus memiliki rasa cinta dan nasionalisme terhadap Indonesia. Untuk mencapai tujuan ini, guru memerlukan media pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami materi. Salah satu media yang dapat digunakan untuk menunjang proses belajar yang inovatif dan kreatif untuk mata pelajaran pendidikan pancasila adalah *Wordwall*. Media ini merupakan media yang berbentuk platform yang memiliki banyak variasi permainan diantaranya, kuis, kartu acak, *crossword* dan lain sebagainya. Media *Wordwall* bisa berupa tulisan konsep inti pembelajaran dengan tambahan gambar, diagram, atau objek nyata dengan ukuran yang bisa dibaca peserta didik dengan jelas dari seluruh jarak dan posisi peserta didik di dalam kelas (Nurindah dkk., 2022). *Wordwall* merupakan aplikasi pendidikan interaktif yang dapat diakses secara online dengan berbagai tampilan menarik, yang memungkinkan peserta didik berkompetisi dan memperbesar minat mereka dalam belajar. Lewat permainan daring *Wordwall* dengan tipe kuis ini, dapat dimanfaatkan sebagai cara untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dan memberikan pengalaman.

Berdasarkan wawancara bersama guru kelas IV SD Negeri Ngijo 01 ditemukan adanya permasalahan kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, sehingga saat proses pembelajaran menjadikan peserta didik tidak aktif dan interaktif karena

penggunaan media hanya berbasis buku pembelajaran Pendidikan Pancasila. Saat observasi secara langsung terhadap peserta didik kelas IV SDN Ngijo 01 saat pembelajaran keragaman sosial dan budaya di Indonesia, peserta didik banyak yang tidak memperhatikan guru saat menjelaskan, banyak peserta didik yang kurang aktif saat pembelajaran, dan penggunaan metode ceramah membuat proses pembelajaran masih bergantung pada guru / *teacher centered*. Dalam penelitian ini, peneliti akan menerapkan media pembelajaran interaktif *Wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan tujuan dapat memotivasi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila karena dalam media pembelajaran tersebut memiliki daya tarik berupa pertanyaan dan animasi.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pemilihan pendekatan ini didasarkan pada tujuan penelitian untuk memperoleh hasil analisis penerapan media interaktif *Wordwall* pada pembelajaran mengenal keberagaman sosial dan budaya di Indonesia untuk meningkatkan motivasi belajar dan keaktifan peserta didik kelas IV Sd Negeri Ngijo 01. Metode deskriptif digunakan untuk menyajikan fakta-fakta yang telah ditemukan selama proses penerapan berlangsung.

Subjek penelitian ini adalah wali kelas IV dan peserta didik kelas IV dengan jumlah 26 peserta didik SDN Ngijo 01. Pemilihan subjek penelitian wali kelas IV sebagai narasumber identifikasi masalah pada

media interaktif pembelajaran pendidikan pancasila. peserta didik sebagai peserta didik menjadi fokus utama dalam penelitian ini untuk menganalisis motivasi belajar dan keaktifan peserta didik dalam penerapan media interaktif *Wordwall* pada pembelajaran mengenal keberagaman sosial dan budaya di Indonesia.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan menggunakan teknik wawancara, observasi, dokumentasi dan angket (Apriliyani & Mujazi, 2025). Menurut Robert Kahn dan Channel, wawancara didefinisikan sebagai suatu bentuk interaksi khusus yang dilakukan secara lisan dengan tujuan tertentu. Interaksi ini terfokus pada topik tertentu dan berlangsung melalui proses penyaringan berkelanjutan untuk menghilangkan materi yang tidak relevan (Ridwan dkk., 2024). Pada teknik wawancara yang dilakukan yaitu wawancara dengan guru kelas IV mengenai motivasi belajar dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan media interaktif. Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung, disertai pencatatan terhadap kondisi atau perilaku objek yang menjadi sasaran. Satrio dkk (2025) mengatakan bahwa observasi dilakukan dengan mengamati saat kegiatan pembelajaran mengenal keberagaman sosial dan budaya di Indonesia oleh guru, lalu menerapkan media interaktif *Wordwall* serta mengamati respon peserta didik. Pengambilan dokumentasi dilakukan saat wawancara dengan guru kelas IV, saat kegiatan pembelajaran, penerapan media interaktif

Wordwall dan penyebaran angket. Berdasarkan Romdona dkk., (2025) menyatakan bahwa angket merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan sejumlah pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab secara tertulis. Penyebaran angket berisikan respon peserta didik pada penerapan media interaktif *Wordwall* terhadap pembelajaran mengenal keberagaman sosial dan budaya di Indonesia upaya meningkatkan motivasi belajar dan keaktifan peserta didik.

Teknik analisis data kualitatif menggunakan model *Miles and Huberman* meliputi tahapan pengumpulan data, pereduksian data, penyajian data serta penarikan kesimpulan (Sari dkk., 2023). Tahapan pengumpulan data dilakukan dengan memilih informasi yang relevan serta mengeliminasi data yang tidak sesuai dengan fokus penelitian. Penyajian data disusun dengan mengorganisasi temuan dalam bentuk deskripsi naratif, tabel, dan diagram agar lebih mudah dipahami. Pada tahap penarikan kesimpulan, hasil analisis data ditinjau kembali untuk memastikan keakuratan dan keterpercayaannya. Kesimpulan yang dihasilkan didasarkan pada pola dan hubungan yang teridentifikasi dari data yang telah dikumpulkan (Ruski dkk., 2025).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Pelaksanaan Mini Riset

Pelaksanaan mini riset dilakukan di SD Negeri Ngijo 01, Kecamatan Gunungpati, Kota Semarang. Waktu pelaksanaan tersebut berlangsung pada bulan

Maret sampai dengan bulan April tahun 2025. Berkenaan dengan mini riset yang di adakan pada waktu dan tempat yang telah disebutkan di atas, pada mini riset ini subjek penelitian yang dipilih adalah peserta didik Kelas IV SD Negeri Ngijo 01 Kota Semarang. Penelitian difokuskan pada pembelajaran pendidikan pancasila di kelas IV SD Negeri Ngijo 01. Pemilihan bab disesuaikan dengan topik yang sedang dipelajari peserta didik di sekolah yaitu tentang "Keberagaman Sosial dan Budaya di Indonesia".

Pelaksanaan mini riset dilakukan bukan semata-mata untuk mengadakan penelitian tanpa adanya *research* dan koordinasi kepada pihak sekolah terlebih dahulu. Mini riset dilakukan melalui observasi dan wawancara langsung dengan narasumber terkait dengan pemilihan topik permasalahan yang diangkat. Untuk itu diadakannya mini riset yaitu dapat membantu mencari solusi aatas permasalahan yang muncul dan juga mengetahui secara langsung efektivitas suatu solusi tersebut terhadap permasalahan yang diangkat.

Dalam mini riset ini, fokus dari penelitian yang dilakukan adalah untuk mengetahui permasalahan yang sering terjadi pada pelaksanaan untuk memecahkan permasalahan dan mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif berupa *Wordwall Quiz* Interaktif yang diterapkan pada saat proses belajar mengajar di kelas berlangsung. Pemilihan media interaktif *quiz Wordwall* sebagai fokus mini riset dikarenakan karena melihat perkembangan zaman yang telah maju Kemajuan Ilmu Pengetahuan serta Teknologi (IPTEK) yang mana

sekarang menekan keterampilan pengajar guna mengiringinya (Sijabat dkk., 2024).

Persiapan penelitian sebelum pelaksanaan pembelajaran, peneliti melakukan langkah-langkah persiapan sebagai berikut:

1. Koordinasi dengan Kepala Sekolah dan Guru Kelas IV: Peneliti menyampaikan rencana kegiatan riset dan memperoleh izin pelaksanaan di kelas IV.
2. Identifikasi Kondisi Awal: Dilakukan observasi terhadap metode pembelajaran konvensional yang biasa digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi keberagaman sosial dan budaya. Terlihat sebagian besar peserta didik kurang aktif dan hanya beberapa yang terlibat dalam diskusi kelas.
3. Pembuatan Media *Wordwall*: Peneliti merancang berbagai jenis kuis *Wordwall* seperti *matching pairs*, *group sort*, *quiz*, dan *open the box* dengan konten yang relevan dengan materi ajar. Media ini didesain dengan memuat unsur budaya lokal, gambar rumah adat, pakaian tradisional, hingga lagu daerah.
4. Penyusunan Instrumen Penelitian: Angket motivasi belajar, lembar observasi keaktifan peserta didik, dan panduan wawancara disiapkan untuk memperoleh data secara komprehensif.

2. Permasalahan yang Muncul

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Wali Kelas IV SD Negeri Ngijo 01 didapatkan bahwasanya mata pelajaran yang paling sering membuat peserta didik di kelas

merasa bosan dan rendahnya motivasi peserta didik untuk belajar adalah berlangsungnya mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila merupakan disiplin ilmu yang wajib dipelajari sejak anak usia dini sebab banyak sekali materi penting berisi pengetahuan kewarganegaraan yang terdapat di dalamnya (Rizki 2023). Dengan adanya fakta mengenai pentingnya pendidikan pancasila sebagai landasan adanya tata cara yang baik sebagai warga negara. Oleh karena itu, guru perlu menyusun strategi untuk menangani permasalahan yang terjadi pada saat proses pembelajaran pendidikan pancasila dilaksanakan di dalam kelas.

Minat belajar atau motivasi dalam belajar merupakan sebuah ketertarikan yang membuat peserta didik memiliki keinginan untuk mengikuti serangkaian proses pembelajaran di dalam kelas (Salamah dkk., 2024). Berkaitan dengan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada materi keberagaman sosial budaya, memegang peranan penting dalam membentuk sikap dan pemahaman peserta didik terhadap realitas masyarakat Indonesia yang majemuk. Ketertarikan peserta didik terhadap materi ini tidak hanya mendorong mereka untuk aktif mengikuti proses pembelajaran di kelas, tetapi juga membantu mereka memahami nilai-nilai persatuan dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika.

Melalui motivasi belajar yang tinggi, peserta didik akan lebih mudah untuk memiliki rasa ingin tahu. Dari rasa ingin tahu tersebut menimbulkan adanya sikap aktif dan partisipatif dalam proses pembelajaran di kelas.

Harapannya dengan adanya motivasi belajar yang tinggi sehingga peserta didik memiliki rasa penasaran dan berlomba-lomba mengajukan pertanyaan. Hal tersebut akan menciptakan suasana yang interaktif di kelas serta terjalin komunikasi dua arah antara peserta didik dengan guru.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Kelas IV SD Negeri Ngijo 01 permasalahan utama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang ditemukan adalah kurangnya perhatian peserta didik terhadap guru ketika menjelaskan materi. Hal ini disebabkan oleh dominasi metode ceramah yang diterapkan guru, sehingga pembelajaran menjadi sangat berpusat pada guru (*teacher-centered*). Metode ceramah yang monoton dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif membuat peserta didik cenderung pasif dan kurang fokus, sehingga mereka mudah kehilangan konsentrasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, rendahnya keaktifan peserta didik dalam pembelajaran juga menjadi masalah yang signifikan. Banyak peserta didik yang kurang berpartisipasi aktif karena metode ceramah tidak memberikan ruang untuk interaksi dan diskusi yang dapat merangsang keterlibatan mereka. Pembelajaran yang hanya berorientasi pada penyampaian materi oleh guru tanpa melibatkan peserta didik secara langsung menyebabkan proses belajar menjadi kurang dinamis dan tidak mampu memotivasi peserta didik untuk berpikir kritis maupun mengembangkan sikap dan nilai yang diharapkan dalam Pendidikan Pancasila.

Lebih jauh, ketergantungan pada metode ceramah sebagai metode utama pembelajaran juga menimbulkan berbagai kelemahan, seperti sulitnya guru untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi, serta kecenderungan pembelajaran menjadi membosankan dan kurang efektif dalam mencapai tujuan pendidikan. Metode ini juga membatasi kreativitas dan aktivitas peserta didik, sehingga potensi peserta didik tidak dapat berkembang secara optimal. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi dalam metode pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif agar proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat berjalan dengan lebih efektif dan peserta didik menjadi lebih aktif dan terlibat.

3. Solusi

Berdasarkan permasalahan yang telah di ketahui melalui wawancara dengan Guru Wali Kelas IV SD Negeri Ngijo 01 pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas tersebut yaitu rendahnya motivasi belajar serta minat peserta didik di mata pelajaran tersebut. Untuk dapat mewujudkan pembelajaran yang menarik, maka pendidik harus bisa menerapkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (Manurung, 2021). Mewujudkan pembelajaran yang menarik pada materi keberagaman di kelas 4 SD mata pelajaran Pendidikan Pancasila, pendidik perlu menerapkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Artinya, guru tidak hanya menjadi sumber informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mendorong peserta didik aktif terlibat dalam proses belajar. Pada materi keberagaman, guru dapat mengkolaborasi antara games

dengan materi yang sedang diajarkan. Hal tersebut berkaitan langsung dengan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik sebagai penunjang atau alat bantu pada proses belajar mengajar di kelas.

Pemanfaatan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi yang sesuai dengan kebutuhan dapat mengoptimalkan perolehan hasil belajar peserta didik (Minat dkk., 2024). Media pembelajaran, seperti gambar, video, alat peraga, atau bahkan aplikasi digital, dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan. Dengan menggunakan media yang relevan, guru mampu menjelaskan konsep-konsep yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, variasi media juga dapat mengatasi kebosanan dan meningkatkan motivasi belajar, karena peserta didik terlibat secara aktif melalui pengalaman belajar yang berbeda-beda. Media yang dipilih dengan mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan peserta didik akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif, interaktif, dan bermakna, sehingga hasil belajar yang diperoleh pun menjadi lebih optimal.

Wordwall adalah web yang dapat digunakan untuk memuat game berdasarkan kuis seru atau untuk merancang dan meninjau penilaian pembelajaran (Ihsan, 2024). Penggunaan *Wordwall* di dalam proses pembelajaran akan menarik peserta didik untuk belajar terlebih jika pendidik mengaplikasikan *Wordwall* dengan menerapkan model games pada pembelajarannya. Melalui media ini, peserta didik dapat lebih mudah memahami konsep keberagaman

budaya di Indonesia, seperti perbedaan suku, adat istiadat, dan tradisi, karena pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan yang menarik dan melibatkan partisipasi aktif peserta didik. Penggunaan *Wordwall* juga mendukung pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, sehingga mereka dapat belajar secara kolaboratif dan kritis sambil mengasah kemampuan berpikir dan mengingat materi keberagaman sosial budaya dengan lebih efektif.

4. Temuan Mini Riset

a. Peningkatan Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil angket dan observasi, terdapat peningkatan signifikan dalam antusiasme peserta didik saat mengikuti pembelajaran dengan media *Wordwall*. Pembelajaran berbasis permainan digital mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menumbuhkan motivasi peserta didik. Dari perspektif teori, *Wordwall* selaras dengan Teori Motivasi ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) yang dikemukakan oleh Keller. *Wordwall* mampu menarik perhatian (*Attention*) melalui visual yang menarik dan permainan interaktif. Relevansi (*Relevance*) tercapai karena materi yang disampaikan kontekstual dan mudah dipahami. Kepercayaan diri (*Confidence*) peserta didik meningkat seiring dengan hasil yang ditampilkan secara real-time, dan kepuasan (*Satisfaction*) diperoleh ketika

berhasil menyelesaikan permainan dengan baik.

b. Keaktifan peserta didik dalam Pembelajaran

Dari hasil pengamatan selama kegiatan, peserta didik terlihat lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan berpartisipasi dalam menjawab kuis interaktif. Media interaktif seperti *Wordwall* mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar dan mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif. Media interaktif ini juga memfasilitasi kolaborasi antara peserta didik dalam menjawab pertanyaan dan memecahkan masalah secara bersama-sama, sehingga meningkatkan keterampilan komunikasi dan kerja sama. Selain itu, format kuis yang kompetitif pada *Wordwall* turut menambah semangat belajar dan meningkatkan interaksi positif antar peserta didik.

c. Pemahaman terhadap Keberagaman Sosial Budaya

Penerapan *Wordwall* akan menambah keaktifan dan rasa ingin tahu peserta didik terlebih lagi mengenai materi keberagaman sosial budaya. Sehingga peserta didik dapat menjelajahi berbagai macam keberagaman melalui *quiz* interaktif yang disajikan. Model tersebut bisa diterapkan melalui beberapa cara salah satunya yaitu dengan games tournament. Ini mengindikasikan bahwa integrasi media interaktif tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga berdampak pada pemahaman materi. Pembelajaran berbasis TIK meningkatkan daya ingat

peserta didik melalui sejalan visualisasi dan keterlibatan aktif. Melalui *Wordwall*, peserta didik tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga memahami konteks sosial dan budaya yang berbeda melalui simulasi permainan.

d. Respons Guru dan peserta didik

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru merasa terbantu dengan adanya media ini karena dapat menghemat waktu dan meningkatkan keterlibatan peserta didik. peserta didik juga mengaku lebih mudah memahami konsep abstrak seperti “keragaman sosial budaya” karena media yang ditampilkan bersifat visual dan dinamis. Penggunaan media berbasis *Wordwall* dapat meningkatkan persepsi positif peserta didik terhadap pembelajaran IPS. Guru juga menyampaikan bahwa penggunaan *Wordwall* mempermudah evaluasi hasil belajar secara langsung, sehingga proses refleksi dan perbaikan pembelajaran dapat dilakukan dengan cepat dan tepat sasaran.

e. Dampak Temuan dan Keterbatasan

Berdasarkan temuan yang diperoleh, penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Implikasi praktis dari hasil ini

menunjukkan bahwa media interaktif berbasis game dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Namun, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan, antara lain kesiapan infrastruktur teknologi di sekolah, akses internet yang stabil, serta kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi secara efektif. Oleh karena itu, dukungan dari pihak sekolah dan pelatihan bagi guru menjadi aspek penting dalam mengoptimalkan penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran.

5. Pembahasan

Penelitian ini memiliki keterkaitan dengan beberapa penelitian terdahulu yang mengangkat topik serupa, khususnya dalam hal penerapan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital. Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas terkait pemanfaatan media interaktif seperti *Wordwall* dalam proses pembelajaran, baik dari segi efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi belajar maupun dampaknya terhadap keaktifan peserta didik di kelas. Oleh karena itu, pada bagian ini peneliti akan menguraikan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian ini.

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Hartutik dan Aprilia pada tahun 2024 dengan judul "*Pengembangan Wordwall: Inovasi Media Pembelajaran Digital Terintegrasi*" membuktikan bahwa media interaktif *Wordwall* efektif dalam meningkatkan efektivitas

pembelajaran melalui fitur-fitur yang interaktif dan menarik bagi peserta didik. *Wordwall* menyediakan berbagai aktivitas seperti kuis, teka-teki silang, dan permainan edukatif lainnya yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Penelitian tersebut juga menekankan bahwa integrasi *Wordwall* dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi peserta didik karena penyajiannya yang menyenangkan dan mudah diakses, baik secara daring maupun luring. Selain itu, *Wordwall* dinilai sangat cocok digunakan dalam pembelajaran tematik, termasuk dalam memperkuat pemahaman terhadap nilai-nilai sosial dan budaya. Melalui pendekatan yang partisipatif dan kontekstual, peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti terdorong untuk menerapkan media interaktif *Wordwall* pada pembelajaran IPS tema mengenal keberagaman sosial dan budaya di Indonesia bagi peserta didik kelas IV SDN Ngijo 01, dengan harapan dapat meningkatkan motivasi belajar dan keaktifan peserta didik secara signifikan.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Khofifah Indra Sukma dan Trisni Handayani pada tahun 2022 dengan judul "*Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar*" menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* memiliki dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Dalam penelitian ini, terdapat dua kelas yang dibandingkan, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Wordwall* dan kelas kontrol yang tidak menggunakannya.

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen mencapai 82,74, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya memperoleh rata-rata 68,59. Selain itu, nilai median pada kelas eksperimen adalah 83,33, sedangkan kelas kontrol sebesar 67,64. Modus yang diperoleh kelas eksperimen sebesar 84,00, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang memperoleh 63,83. Dari segi sebaran data, standar deviasi kelas eksperimen sebesar 6,91 dan kelas kontrol sebesar 7,51. Nilai terendah yang diperoleh peserta didik di kelas eksperimen adalah 68, sementara di kelas kontrol adalah 56. Sedangkan nilai tertinggi di kelas eksperimen mencapai 96 dan kelas kontrol hanya 84. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPA di sekolah dasar.

Berdasarkan kedua penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa keduanya sama-sama mengkaji penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* yang diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Media *Wordwall* terbukti memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan partisipasi aktif peserta didik melalui penyajian materi yang lebih menarik dan menyenangkan. Keunggulan dari media ini terletak pada kemampuannya menyajikan permainan edukatif yang mendorong siswa untuk belajar secara aktif, kompetitif, dan kolaboratif. Perbedaan yang ada pada penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti terletak pada fokus dan konteks penerapannya; jika pada penelitian terdahulu *Wordwall*

digunakan dalam pembelajaran IPA dan pengembangan umum media digital, maka penelitian yang akan dilakukan peneliti ini akan menerapkan *Wordwall* secara khusus pada pembelajaran IPS tema keberagaman sosial dan budaya untuk meningkatkan motivasi belajar dan keaktifan siswa kelas IV SDN Ngijo 01.

Dengan mengacu pada hasil penelitian tersebut, peneliti terdorong untuk menerapkan media interaktif *Wordwall* dalam pembelajaran mata pelajaran IPS khususnya pada tema mengenal keberagaman sosial dan budaya di Indonesia untuk peserta didik kelas IV SDN Ngijo 01. Diharapkan dengan penerapan *Wordwall*, motivasi belajar dan keaktifan peserta didik dapat meningkat, mengingat media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, komunikatif, dan interaktif.





Gambar 1. Penerapan media *Wordwall* di kelas 4 sampai penyebaran angket

Penggunaan media *Wordwall* terbukti dapat memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna, khususnya dalam menyampaikan materi mengenai keberagaman sosial dan budaya di Indonesia. Dalam pembelajaran konvensional, peserta didik cenderung menjadi penerima informasi yang pasif. Namun, dengan menggunakan *Wordwall*, peserta didik diajak untuk berpartisipasi aktif melalui berbagai bentuk permainan edukatif yang menjadikan pembelajaran yang interaktif antara peserta didik dan guru, dapat menstimulasi keingintahuan dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang diberikan. Proses ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih hidup, tetapi juga

membantu peserta didik memahami dan mengingat materi dengan lebih baik.

Media *Wordwall* memungkinkan peserta didik untuk membangun pemahaman melalui kegiatan yang menyenangkan. Misalnya, saat peserta didik mencocokkan gambar rumah adat dengan nama daerahnya atau mengelompokkan pakaian tradisional berdasarkan wilayah budaya, mereka tidak hanya belajar mengenali simbol-simbol budaya, tetapi juga membentuk koneksi makna yang lebih dalam antara materi pelajaran dan pengalaman belajar. Ini menjadikan pembelajaran lebih kontekstual dan mudah diterima, terutama oleh peserta didik sekolah dasar yang masih berada dalam tahap perkembangan kognitif konkret.

Selain memberikan kesempatan belajar yang lebih aktif, *Wordwall* juga menyajikan pembelajaran dalam format yang menggabungkan unsur permainan. Fitur seperti skor, waktu, dan peringkat memberikan stimulus tambahan yang mendorong semangat bersaing secara sehat antar peserta didik. Suasana kelas yang sebelumnya cenderung tenang berubah menjadi lebih dinamis dan antusias, karena peserta didik merasa tertantang untuk mendapatkan skor tertinggi. Hal ini secara tidak langsung meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena mereka merasa dihargai atas partisipasi dan keberhasilannya dalam menjawab soal.

Yang menarik dari penggunaan *Wordwall* adalah kemampuannya untuk menampilkan visual-visual yang menarik dan relevan, seperti gambar

pakaian adat, rumah tradisional, tarian daerah, serta lagu-lagu daerah yang akrab dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Melalui visualisasi ini, konsep abstrak tentang keberagaman budaya menjadi lebih nyata dan mudah dipahami. peserta didik tidak hanya menghafal nama-nama budaya, tetapi juga dapat membayangkan wujud dan ciri khasnya. Ini sangat penting dalam membangun sikap menghargai perbedaan serta menanamkan nilai-nilai toleransi dan kebersamaan sejak dini.

Selain itu, fleksibilitas yang ditawarkan oleh *Wordwall* menjadi kelebihan tersendiri. Guru dapat dengan mudah menyesuaikan bentuk kuis atau permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Misalnya, jika ingin melatih kerja sama dan diskusi, guru dapat memilih permainan berformat kelompok seperti *group sort*. Jika ingin melatih ketepatan dan kecepatan berpikir, guru dapat memilih format *quiz* dengan waktu terbatas. Kustomisasi ini membuat *Wordwall* sangat adaptif dan relevan digunakan dalam berbagai strategi pembelajaran.

Penelitian ini memiliki keterkaitan dengan beberapa penelitian terdahulu yang mengangkat topik serupa, khususnya dalam hal penerapan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital. Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas terkait pemanfaatan media interaktif seperti *Wordwall* dalam proses pembelajaran, baik dari segi efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi belajar maupun dampaknya terhadap keaktifan peserta didik di kelas. Oleh karena itu, pada bagian ini peneliti

akan menguraikan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian ini.

Melalui riset yang telah dilakukan, terbukti bahwa *Wordwall* bukan hanya menjadi alat bantu mengajar yang memudahkan guru, tetapi juga menjadi media belajar yang disukai peserta didik. Media ini berhasil menjembatani kesenjangan antara materi yang kompleks dengan cara penyampaian yang sederhana dan menyenangkan. Pengalaman belajar yang ditawarkan tidak monoton, melainkan memberi ruang bagi peserta didik untuk bereksplorasi, mencoba, dan belajar dari kesalahan dalam suasana yang mendukung dan menyenangkan. Dengan demikian, *Wordwall* berperan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh dan berpusat pada peserta didik.

E. Kesimpulan

Penelitian yang dilakukan di kelas IV SD Negeri Ngijo 01, ditemukan permasalahan bahwa sebagian besar peserta didik kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi "Keberagaman Sosial dan Budaya di Indonesia", yang berdampak pada rendahnya motivasi dan pemahaman materi. Untuk mengatasi permasalahan ini, peneliti menerapkan media interaktif *Wordwall* dalam proses pembelajaran. Hasil riset menunjukkan bahwa penggunaan media ini efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, keaktifan peserta didik, dan pemahaman materi. Melalui berbagai format kuis yang menarik dan ilustrasi

yang relevan, peserta didik menjadi lebih antusias, aktif berdiskusi, dan lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak terkait keberagaman budaya. Selain itu, guru juga merespons positif penggunaan media ini karena dapat membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar guru lebih sering memanfaatkan media interaktif seperti *Wordwall*, terutama pada materi yang membutuhkan visualisasi dan partisipasi aktif peserta didik. Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media digital dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai serta memberikan pelatihan bagi guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliyani, E. (2025). DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TIKTOK TERHADAP PERKEMBANGAN KARAKTER SISWA DI ERA DIGITAL PADA PESERTA DIDIK DI SDN BUGEL 4. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 210-224.
- Hartutik, H., & Aprilia, R. (2024). Pengembangan Wordwall: Inovasi Media Pembelajaran Digital Terintegrasi. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1525-1540.
- Ihsan M. PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAME EDUKASI WORDWALL TERHADAP KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 5 TINAMBUNG. 2024;7(1):39–49.
- Manurung P. Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru J Ilm*. 2021;14(1):1–12.
- Minat DAN, Siswa B, Sd K V, Hartaco I. ex-post facto . 2024;09:707–14.
- Naziah, S. T., Maula, L. H., & Sutisnawati, A. (2020). Analisis keaktifan belajar siswa selama pembelajaran daring pada masa covid-19 di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Ahmad Dahlan*, 7(2), 109-120.
- Nurindah, N., Wibawa, S., & Magfiroh, Z. A. (2024). IMPLEMENTASI MEDIA WORDWALL GAMES DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN PADA SISWA KELASV SDN 2 PAGEREJO. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 2635-2644.
- Nurrohim, N., Suyoto, S., & Anjarini, T. (2022). Peningkatan keaktifan siswa melalui model problem based learning pada mata pelajaran pkn kelas IV Sekolah Dasar Negeri. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 3(1), 60-75.
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan keaktifan belajar siswa melalui model discovery learning di sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 5(4), 1717-1724.
- RIDWAN, M., JAYA, P. M., PERCETAKAN, L. B. A. D., AQSA, A. F., & PANDHU, M. A. LAPORAN PELAKSANAAN TUGAS WAWANCARA.
- Rizki DRNWTWINRA. 2135-Article Text-9400-1-10-20231219. *Jurnal Ilmu PGSD FKIP Univ Mandiri* . 2023;09(05):1812–25.

- Romdona, S., Junista, S. S., & Gunawan, A. (2025). TEKNIK PENGUMPULAN DATA: OBSERVASI, WAWANCARA DAN KUESIONER. *JISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi dan Politik*, 3(1), 39-47.
- Ruski, M. S., Shiddiq, A. S., & Ridwan, M. R. (2025). ANALISIS IMPLEMENTASI NILAI-NILAI PANCASILA DALAM PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI KELAS 5 SEKOLAH DASAR KARDULUK IV. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 221-236.
- Salamah SN, Wijayanti D, Setiyawan AA. Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Wordwall pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN Sidoarum. 2024;3(1).
- Sari, W. N., Rondli, W. S., Nisa, U. K., & Nihayati, I. (2023). Analisis Penerapan Media Video dalam Pembelajaran PPKn di SD Negeri Pulorejo 02. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 2(2), 130-134.
- Satrio, K. Y., Sukma, R. F., Putra, T. T., Miskori, Y., & Martaliza, Y. (2025). Pengembangan pembelajaran individual di SLB 01 Sungai Pagu, Kecamatan Sungai Pagu, Kabupaten Solok selatan. *JIWA: Jurnal Inovasi Wawasan Akademik*, 1(1), 57-64.
- Sijabat MP, Hutabarat K, Sitorus L, Daulay MAJ. Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia di Kelas V SD. *Edukatif J Ilmu Pendidik*. 2024;6(3):2562–72.
- Sukma, K. I., & Handayani, T. (2022). Pengaruh penggunaan media interaktif berbasis wordwall quiz terhadap hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020-1028.