

## **PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL WORDWALL DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR**

Najma Soraya<sup>1</sup>, Hutri Hidayah<sup>2</sup>, Noor Hafizah<sup>3</sup>, Nova Soraya<sup>4</sup>, Wahdah Refia Rafianti<sup>5</sup>, Ahmad Suriansyah<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>PGSD FKIP Universitas Lambung Mangkurat

[12310125320053@mhs.ulm.ac.id](mailto:12310125320053@mhs.ulm.ac.id), [2310125320052@mhs.ulm.ac.id](mailto:2310125320052@mhs.ulm.ac.id),

[323105220098@mhs.ulm.ac.id](mailto:323105220098@mhs.ulm.ac.id), [5wahdah.rafiandi@ulm.ac.id](mailto:5wahdah.rafiandi@ulm.ac.id),

[6Ahmad.suriansyah@ulm.ac.id](mailto:6Ahmad.suriansyah@ulm.ac.id)

### **ABSTRACT**

*Indonesian language learning in elementary schools requires the use of interactive media that can increase student engagement, motivation, and understanding of the material. However, learning at SDN Banua Anyar 10 is still dominated by conventional methods, resulting in students being less active, losing focus easily, and not fully understanding the material. This study aims to describe the use of Wordwall digital media in Indonesian language learning, specifically hyperbole material in third grade, and its impact on student motivation, focus, and understanding. This study uses a qualitative approach with a descriptive method. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed using the Miles and Huberman interactive model. The results showed that the use of Wordwall significantly increased student engagement, making the learning atmosphere more interactive and enjoyable. Students' understanding of the material also improved, as indicated by their ability to identify examples of hyperbole more accurately. In addition, Wordwall helped students maintain their focus on learning longer than conventional learning. Teachers also experienced an increase in their skills in using digital media, despite initial technical obstacles. Thus, Wordwall is effective as a medium for teaching Indonesian language in elementary schools and has the potential to be applied to other subjects and levels.*

**Keywords:** *indonesian language, interactive, elementary school, wordwall*

### **ABSTRAK**

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar menuntut penggunaan media interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi. Namun, pembelajaran di SDN Banua Anyar 10 masih didominasi metode konvensional sehingga siswa kurang aktif, fokus mudah menurun, dan pemahaman materi belum optimal. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penggunaan media digital Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi majas hiperbola di kelas III serta dampaknya terhadap motivasi, fokus, dan pemahaman siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan

kualitatif dengan metode deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan, menjadikan suasana pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Pemahaman siswa terhadap materi juga meningkat ditandai dengan kemampuan mengidentifikasi contoh majas hiperbola secara lebih tepat. Selain itu, Wordwall membantu mempertahankan fokus belajar siswa lebih lama dibanding pembelajaran konvensional. Guru juga mengalami peningkatan keterampilan menggunakan media digital meskipun pada awalnya terdapat kendala teknis. Dengan demikian, Wordwall efektif digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar dan berpotensi diterapkan pada materi dan jenjang lain.

**Kata Kunci:** bahasa indonesia, interaktif, sekolah dasar, wordwall

#### **A. Pendahuluan**

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar idealnya berlangsung secara aktif, interaktif, dan menyenangkan, sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan literasi, berpikir kritis, serta memahami materi bahasa melalui pengalaman belajar yang bermakna. Kurikulum saat ini menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang mampu menumbuhkan fokus, minat, dan partisipasi aktif siswa melalui tampilan visual, aktivitas interaktif, dan umpan balik langsung selama proses pembelajaran. Media digital berbasis permainan edukatif dipandang relevan untuk memenuhi kebutuhan belajar generasi muda yang terbiasa dengan teknologi dan rangsangan visual. Dengan dukungan

media yang tepat, konsep bahasa yang bersifat abstrak seperti majas, gaya bahasa, atau pemakaian bacaan dapat tersampaikan dengan lebih konkret dan mudah dipahami.

Namun kondisi pembelajaran di lapangan sering kali belum mencerminkan tuntutan ideal tersebut. Di SDN Banua Anyar 10 misalnya, pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi metode konvensional berbasis ceramah dan buku teks. Keterbatasan sarana digital menyebabkan media pembelajaran alternatif kurang dimanfaatkan, sehingga materi disampaikan secara satu arah. Situasi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa selama pembelajaran. Sebagian siswa menunjukkan kemampuan membaca yang belum merata, sementara siswa

lain kesulitan memahami makna bacaan. Minimnya rangsangan visual membuat siswa cepat kehilangan fokus, dan guru harus mengulang penjelasan materi berulang kali.

Ketidaktertarikan siswa pada penyampaian materi menyebabkan aktivitas belajar cenderung pasif, sehingga pemahaman konsep tidak berkembang secara optimal. Apabila kondisi tersebut dibiarkan terus berlangsung, kemungkinan besar terjadi dampak yang lebih serius terhadap perkembangan literasi siswa. Siswa dengan kemampuan membaca rendah akan semakin tertinggal dalam memahami teks, sehingga pencapaian kompetensi dasar tidak terpenuhi. Keterlibatan belajar yang rendah dapat membentuk persepsi negatif terhadap pelajaran Bahasa Indonesia, mengurangi motivasi belajar jangka panjang, dan menghambat kesiapan akademik untuk jenjang berikutnya. Di sisi guru, kurangnya dukungan media mengakibatkan beban mengajar semakin berat karena guru harus menjelaskan materi berulang-ulang tanpa bantuan visual yang mampu memperkuat pemahaman. Solusi yang dihadirkan dalam penelitian ini adalah penggunaan media digital

*Wordwall* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Wordwall* menyediakan tampilan visual interaktif berbasis permainan edukatif yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain, sekaligus memperoleh umpan balik langsung dari setiap aktivitas.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan kemanjuran media ini. Penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar karena penyajian materi melalui dinding kata digital memudahkan pemahaman kata dan konsep bahasa secara konkret (Elhefni et al., 2023). *Wordwall.net* juga dinilai efektif sebagai media evaluasi karena mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa melalui permainan edukatif yang menarik (Larasati et al., 2023). Ketika *Wordwall* dipadukan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, aktivitas belajar siswa meningkat signifikan karena tampilan visual dan interaktivitasnya mendorong partisipasi aktif (Pramesti et al., 2023). Media ini juga efektif dalam pembelajaran kosakata karena mengorganisasi dan menyajikan kata secara sistematis sehingga

memudahkan siswa memahami makna membangun pengalaman belajar yang menyenangkan (Agustina et al., 2022). Penelitian yang menggabungkan pendekatan TaRL dengan *Wordwall* juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa secara drastis dalam pembelajaran tingkat sekolah dasar (Aliya et al., 2024). Temuan-temuan tersebut memperkuat penjelasan bahwa *Wordwall* memiliki potensi kuat dalam mengatasi masalah ketertarikan belajar, kesulitan memahami materi, dan rendahnya partisipasi siswa yang selama ini terjadi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian ini mendukung hasil penelitian sebelumnya dengan menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* bukan hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mampu mengatasi hambatan keterlibatan, fokus, dan pemahaman siswa melalui aktivitas bermain edukatif. Nilai kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan media *Wordwall* pada materi majas hiperbola di SDN Banua Anyar 10, dengan fokus pada pengalaman belajar siswa berdasarkan kondisi nyata pembelajaran yang cenderung pasif

sebelum penggunaan media digital. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SDN Banua Anyar 10 serta menjelaskan perubahan motivasi, pemahaman materi, dan keterlibatan siswa setelah penerapan media tersebut.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Rancangan penelitian ini berfokus pada proses penggunaan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, sehingga mampu menggambarkan pemanfaatan media digital secara nyata di kelas serta respon peserta didik terhadap implementasinya.

Faktor yang diteliti meliputi: (1) jenis media digital yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia; (2) proses penerapan media digital pada kegiatan belajar mengajar; dan (3) dampak penggunaan media digital terhadap motivasi dan keaktifan belajar peserta didik. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi

digunakan untuk mengetahui secara langsung pelaksanaan pembelajaran menggunakan media digital di kelas. Wawancara dilakukan kepada guru dan beberapa peserta didik untuk memperkuat informasi mengenai pengalaman dan tanggapan mereka terhadap penggunaan media digital. Dokumentasi berupa foto, perangkat pembelajaran, serta hasil tugas siswa digunakan sebagai pelengkap data penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi proses pembelajaran dan pedoman wawancara. Teknik analisis data dilakukan secara interaktif berdasarkan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pemeriksaan keabsahan data dilakukan melalui triangulasi teknik dan sumber untuk memastikan kebenaran dan konsistensi hasil penelitian.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **1. Perubahan Keterlibatan Siswa**

Keterlibatan siswa mengalami peningkatan yang terlihat jelas sejak *Wordwall* mulai digunakan. Sebelum media digital diterapkan, sebagian besar siswa bersikap pasif, cenderung menunggu instruksi guru, dan hanya

beberapa yang merespons ketika diberikan pertanyaan. Selama pembelajaran konvensional, aktivitas siswa lebih banyak berupa mendengarkan tanpa banyak kesempatan berinteraksi.

Setelah *Wordwall* digunakan, kecenderungan tersebut berubah. Siswa tampak antusias mengikuti setiap aktivitas pada layar, terutama saat kuis interaktif ditampilkan. Hampir seluruh siswa berpartisipasi aktif dengan mengangkat tangan, menjawab pertanyaan, atau mencoba menjelaskan kembali contoh majas hiperbola. Peningkatan keaktifan ini menandai pergeseran dari pembelajaran satu arah menuju pembelajaran yang lebih partisipatif.

#### **2. Peningkatan Pemahaman Materi**

Pemahaman materi sebelum penggunaan *Wordwall* berada pada level yang tidak merata. Beberapa siswa tidak dapat membedakan contoh majas hiperbola dari kalimat biasa, dan beberapa yang lain masih bergantung pada arahan guru untuk menentukan jawaban yang benar.

Setelah penerapan *Wordwall*, sebagian besar siswa mampu mengenali contoh majas hiperbola dengan lebih tepat. Hal ini terlihat dari hasil pengajaran soal berbasis

*Wordwall* yang menunjukkan peningkatan jumlah jawaban benar dibanding pertemuan awal. Visual interaktif, penggunaan warna, serta umpan balik langsung dari aplikasi membantu siswa lebih cepat mengidentifikasi karakteristik majas yang dipelajari.

### **3. Perubahan Fokus dan Perhatian Siswa**

Durasi fokus siswa saat pembelajaran konvensional relatif pendek. Siswa mudah teralihkan oleh kegiatan lain di kelas, mengobrol dengan teman, atau kehilangan ketertarikan terhadap materi ketika guru menjelaskan terlalu lama. Melalui *Wordwall*, kecenderungan tersebut berubah secara signifikan. Tampilan interaktif, suara, serta elemen permainan membuat perhatian siswa tertahan lebih lama pada materi. Mereka terlihat mengikuti langkah demi langkah dengan lebih konsisten, terutama ketika aplikasi menampilkan skor atau peringkat yang meningkatkan rasa penasaran mereka.

### **4. Kondisi Teknis Pembelajaran**

Pada awalnya guru mengalami hambatan teknis karena belum terbiasa mengoperasikan media digital. Namun selama proses

pembelajaran, aplikasi *Wordwall* dapat dijalankan dengan lancar. Guru menyebutkan bahwa fitur-fitur aplikasi mudah dipahami dan tidak memerlukan langkah teknis yang rumit. Meskipun demikian, guru masih membutuhkan pelatihan tambahan untuk pemanfaatan lebih mendalam.

Kendala teknis yang sebelumnya menjadi hambatan pembelajaran pun berkurang secara bertahap. Perubahan ini membantu proses belajar menjadi lebih stabil dan terarah.

#### **1. Keterlibatan Siswa yang Meningkat**

Peningkatan keterlibatan siswa selama pembelajaran di SDN Banua Anyar 10 terlihat semakin kuat ketika *Wordwall* digunakan dalam satu kali pertemuan. Siswa yang sebelumnya hanya menunggu instruksi mulai tampil lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan dan berebut untuk terlibat lebih dulu dalam sesi permainan. Pergeseran suasana kelas dari pasif ke aktif membuktikan bahwa media digital mampu menghadirkan lingkungan belajar yang lebih energik dan responsif terhadap kebutuhan siswa.

Fenomena ini juga senada dengan temuan (Suarmini & Nurjaya, 2023) yang menegaskan bahwa unsur

permainan dapat memicu kekuatan motivasional yang muncul dari dalam diri siswa. Fitur skor, penghargaan, dan sistem peringkat di *Wordwall* menciptakan ruang kompetisi yang sehat sekaligus menggembirakan. Ketika suasana belajar terasa seperti permainan yang akrab dengan dunia anak, tingkat keterlibatan mereka meningkat secara alami tanpa perlu banyak dorongan dari guru.

Pada penelitian ini, variasi bentuk soal seperti menjodohkan, memilih jawaban cepat, atau memutar roda interaktif menjadi elemen yang membuat pembelajaran terasa segar. Perubahan bentuk aktivitas yang terus berganti membuat siswa tidak mudah bosan dan selalu menunggu kejutan baru pada setiap putaran. Antusiasme ini terlihat dari ekspresi wajah siswa lebih gembira saat menyelesaikan tantangan yang diberikan.

Temuan tersebut selaras dengan (Fahrizal & Sari, 2025) yang menyatakan bahwa media *Wordwall* berperan tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai pemicu peningkatan aktivitas belajar. Dalam penelitian mereka, *Wordwall* terbukti mampu menggerakkan keterlibatan siswa secara berkelanjutan karena unsur visual dan kompetitifnya

membentuk suasana belajar kolaboratif. Gambaran yang sama muncul jelas di SDN Banua Anyar 10.

Tambahan dukungan empiris juga datang dari penelitian (Nissa & Renoningtyas, 2021) yang menunjukkan bahwa *Wordwall* secara konsisten meningkatkan minat dan respons aktif siswa SD karena mekanismenya menghadirkan pembelajaran sebagai aktivitas bermain, bukan beban akademik. Hal ini sepenuhnya sejalan dengan observasi kelas yang menunjukkan bagaimana siswa langsung bereaksi antusias tanpa diminta, serta adanya dorongan untuk tampil lebih dulu. Temuan (Gandasari & Pramudiani, 2021) turut menguatkan bahwa aspek kompetisi dan reward digital membantu meningkatkan motivasi intrinsik, menciptakan dorongan alami siswa untuk terlibat aktif. Kondisi ini menunjukkan bahwa *Wordwall* bukan hanya memunculkan keterlibatan sesaat, tetapi juga mendorong terbentuknya budaya kelas yang lebih komunikatif dan partisipatif.

## 2. Pemahaman Materi Meningkat Berkat Visual Interaktif

Pembelajaran majas hiperbola di SDN Banua Anyar 10 memperlihatkan perubahan yang signifikan ketika

visual interaktif mulai diterapkan melalui *Wordwall*. Siswa yang pada awalnya bingung membedakan kalimat hiperbola dari kalimat literal mulai menunjukkan kemampuan mengidentifikasi ciri-ciri majas secara lebih terstruktur. Ini terlihat dari peningkatan jumlah jawaban benar dalam permainan kuis interaktif yang dilakukan setelah penjelasan materi.

Aplikasi *Wordwall* menampilkan kalimat dan ilustrasi pendukung secara bersamaan, sehingga konsep yang sebelumnya abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Pendekatan ini searah dengan pandangan (Hartati et al., 2024) bahwa visualisasi membantu anak menghubungkan simbol atau bahasa figuratif dengan gambaran konkret yang ada di ingatan visual mereka. Siswa tidak hanya membaca kalimat, tetapi juga melihat interpretasi visual yang memperkuat pemahaman konsep.

Pendekatan visual dinilai tepat diterapkan pada siswa sekolah dasar yang berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret. Mereka memerlukan rangsangan yang dapat disentuh secara visual dan emosional agar mampu membangun jembatan pengertian antara teks dan makna.

*Wordwall* memenuhi kebutuhan ini karena setiap soal dapat dilengkapi dengan gambar, warna, atau efek animasi yang membantu otak siswa menangkap informasi secara bertahap.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan (Hendrawan & Fadjar, 2025), yang menyebutkan bahwa *Wordwall* tidak hanya membantu proses latihan, tetapi juga efektif digunakan untuk melihat pemahaman langsung siswa. Pada konteks SDN Banua Anyar 10, hal ini terbukti melalui meningkatnya konsistensi jawaban benar dan keberanian siswa menjelaskan alasan di balik pilihan mereka. Visual interaktif berperan sebagai jembatan yang memperkuat pemahaman materi ajar secara menyeluruh.

Keterhubungan antara visual dan peningkatan pemahaman menggunakan *Wordwall* sangat efektif dalam pembelajaran majas karena ilustrasi visual mampu menuntun siswa memahami makna figuratif yang sulit ditangkap bila hanya dipaparkan secara verbal. Media ini tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga berdampak langsung pada hasil akademik melalui umpan balik instan dan validasi jawaban dalam bentuk

skor. Situasi tersebut sesuai dengan hasil observasi di SDN Banua Anyar 10, di mana siswa mampu menjelaskan alasan pilihan jawabannya dengan lebih percaya diri setelah mendapatkan penguatan visual. Hal ini memperlihatkan bahwa peningkatan pemahaman siswa bukan terjadi kebetulan, tetapi merupakan efek langsung dari cara kerja *Wordwall* yang menghubungkan konsep abstrak dengan representasi visual konkret.

### **3. Fokus Siswa Terjaga Lebih Lama**

*Wordwall* membantu menjaga perhatian siswa tetap tertuju pada proses pembelajaran. Dalam kelas yang biasanya dipenuhi gangguan kecil, seperti siswa berbicara sendiri atau kehilangan fokus ketika guru menjelaskan terlalu lama, kini suasana menjadi lebih tenang dan terkendali. Ketika permainan dimulai, hampir semua siswa menatap layar dan mengikuti arahan dengan penuh antusias.

Media interaktif seperti *Wordwall* menampilkan stimulus visual dan audio yang bekerja sebagai pemantik perhatian. Gambar yang bergerak, suara ketika memilih jawaban, dan animasi ketika hasil muncul membuat ritme pembelajaran terasa lebih

dinamis. Kondisi ini sejalan dengan pengamatan (Suarmini & Nurjaya, 2023), yang menunjukkan bahwa tampilan berbasis permainan mampu mempertahankan fokus anak lebih lama dibanding metode ceramah biasa.

Guru juga melaporkan bahwa selama pembelajaran dengan *Wordwall*, siswa lebih responsif terhadap instruksi. Mereka hanya berhenti sejenak untuk memastikan jawaban, lalu segera kembali memperhatikan materi. Situasi seperti ini jarang muncul pada pembelajaran tradisional yang cenderung menuntut konsentrasi pasif dari siswa. *Wordwall* memaksa siswa terlibat secara aktif sehingga perhatian mereka tidak mudah teralihkan.

Konsistensi fokus ini menjadi salah satu indikator bahwa metode interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih melekat. Ketika perhatian siswa stabil, materi yang disampaikan lebih mudah diterima dan dipahami. Dengan demikian, *Wordwall* tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai instrumen pedagogis yang memperkuat fokus belajar siswa secara menyeluruh.

Fenomena menemukan bahwa *Wordwall* meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena setiap tahap permainan menuntut respons cepat dan tepat. Temuan (Permana & Kasriman, 2022) juga menunjukkan bahwa *Wordwall* mampu menekan potensi distraksi karena aktivitas visual-auditif yang berkelanjutan membuat siswa mempertahankan perhatian hingga sesi berakhir. Hasil observasi di SDN Banua Anyar 10 memperlihatkan fakta identik: siswa yang biasanya menunjukkan perilaku tidak fokus mampu mengikuti kegiatan hingga akhir tanpa kehilangan perhatian. Oleh karena itu, kemampuan *Wordwall* menjaga fokus bukan hanya fenomena sesaat, tetapi merupakan efek pedagogis yang konsisten dan terukur.

#### **4. Berkurangnya Kendala Teknis dan Peningkatan Kompetensi Guru**

Selama penggunaan *Wordwall* di SDN Banua Anyar 10, hambatan teknis yang sering muncul pada implementasi media digital mulai berkurang. Guru yang awalnya ragu menggunakan aplikasi secara mandiri akhirnya merasa lebih percaya diri

setelah memahami fungsi-fungsi dasar yang ada pada *Wordwall*. Kesederhanaan tampilan aplikasi memudahkan guru menyiapkan soal tanpa perlu menguasai kemampuan teknologi tingkat lanjut.

Kondisi ini mendukung laporan (Aslamiah et al., 2023), yang menunjukkan bahwa keterampilan guru dalam penerapan teknologi pendidikan dapat meningkat melalui pembiasaan dan interaksi langsung dengan media. Guru SDN Banua Anyar 10 merasakan manfaat serupa ketika mereka menyadari bahwa *Wordwall* tidak memerlukan pengaturan rumit, sehingga waktu persiapan materi menjadi lebih efisien. Selain itu, *Wordwall* dapat dijalankan di perangkat dengan spesifikasi sederhana, sehingga cocok diterapkan di sekolah dengan keterbatasan fasilitas. Guru hanya perlu menyiapkan perangkat layar dan koneksi internet yang stabil. Kemudahan membuat pelaksanaan pembelajaran digital tidak terasa membebani, bahkan memberikan pengalaman baru yang menyenangkan bagi guru dan siswa. Meski demikian, kebutuhan pendampingan teknis tetap penting. Penguatan kompetensi digital guru

akan membantu mereka mengeksplorasi fitur *Wordwall* lebih jauh, seperti membuat variasi permainan, menyesuaikan tingkat kesulitan soal, atau memanfaatkan fitur laporan untuk menilai hasil belajar siswa. Dengan dukungan pelatihan sederhana, guru dapat menjadikan *Wordwall* sebagai bagian dari strategi pembelajaran rutin yang efektif dan berkelanjutan.

Pengalaman guru yang mulai percaya diri dan ingin mempelajari *Wordwall* lebih dalam sejalan dengan temuan (Wafiqni et al., 2021), yang menyatakan bahwa antarmuka *Wordwall* didesain sederhana sehingga guru mudah beradaptasi bahkan tanpa pelatihan khusus. Sementara itu, penelitian (Aidah & Nurafni, 2022) menegaskan bahwa kesulitan teknis cenderung menurun ketika guru memperoleh pengalaman langsung dalam penggunaannya, dan rasa percaya diri berperan besar dalam keberhasilan implementasi media digital. Penjelasan (Agusti & Aslam, 2022) memperkuat bahwa kompetensi guru dalam memanfaatkan platform digital berdampak kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Kondisi di SDN Banua Anyar 10 mengarah pada pola

yang sama *Wordwall* bukan hanya media ajar bagi siswa, tetapi juga pendorong tumbuhnya kompetensi pedagogis berbasis teknologi bagi guru di sekolah dasar.

#### **D. Kesimpulan**

Penelitian yang dilakukan di SDN Banua Anyar 10 menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* membawa perubahan nyata dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi majas hiperbola. Siswa terlihat jauh lebih terlibat karena suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif. Mereka lebih berani menjawab, lebih antusias mengikuti kegiatan, dan menunjukkan minat yang tidak tampak ketika pembelajaran masih dilakukan dengan cara biasa. Selain meningkatnya keterlibatan, pemahaman siswa terhadap materi juga mengalami perkembangan yang cukup kuat. Visual dan tampilan interaktif pada *Wordwall* membantu mereka menangkap makna majas hiperbola dengan lebih mudah. Kalimat yang sebelumnya terasa abstrak menjadi lebih jelas karena dipadukan dengan gambar dan tampilan yang menarik bagi anak usia sekolah dasar.

Fokus belajar siswa meningkat. Selama kegiatan berlangsung, sebagian besar siswa tetap memperhatikan, mengikuti instruksi, dan menyelesaikan tantangan tanpa banyak gangguan. Media interaktif ini membuat mereka tertarik untuk tetap berada dalam alur pembelajaran hingga selesai, sehingga durasi fokus mereka lebih panjang dibandingkan pembelajaran konvensional. Proses penggunaan *Wordwall* berdampak pada guru. Walaupun fasilitas sekolah terbatas, guru tetap mampu menjalankan kegiatan dengan lancar karena tampilan *Wordwall* cukup sederhana. Guru menjadi lebih percaya diri menggunakan media digital, dan hambatan teknis yang muncul relatif sedikit. Semua temuan ini menunjukkan bahwa *Wordwall* layak dipertimbangkan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Agustina, T., Nur, F., Fitriany, & Napitupulu, R. (2022). Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Wordwall. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2).
- Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI WORDWALL PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS IV DI SDN CIRACAS 05 PAGI. *PIONIR: JURNAL PENDIDIKAN*, 11(2).  
<https://doi.org/10.22373/pjp.v11i2.14133>
- Aliya, N., Amin, S. M., Muawanah, M., Indrati, J., & Nafi'ah, U. (2024). Penerapan Pendekatan TaRL Berbantuan Media Wordwall Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas II-C SDN Margorejo VI. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1094–1103.  
<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2203>
- Aslamiah, A., Cinantya, C., & Rafianti, W. R. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif bagi Guru-guru Sekolah Dasar di Banjarmasin. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 143.  
<https://doi.org/10.20527/btjpm.v5i1.6520>
- Elhefni, E., Ihwanah, A., Adib, H. S., Ariani, R., & Safitri, R. (2023). Use of Word Wall Learning Media to Improve Learning Outcomes Indonesian Learning in Elementary Schools. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(2), 1556–1562.  
<https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i2.1447>

- Fahrizal, M. R., & Sari, D. D. (2025). CANGKAL DAN MEDIA WORDWALL MUATAN BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS V SDN SUNGAI MIAI 8 BANJARMASIN. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 289–304.
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(6), 3689–3696. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1079>
- Hartati, U. R., Nuvitalia, D., & Sugianti, K. R. (2024). Penerapan Media Wordwall pada Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Literasi Siswa Kelas 2 SD. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 7(3), 393–402. <http://journal.stkip-andi-matappa.ac.id/index.php/dikdas>
- Hendrawan, G. M., & Fadjar, D. N. M. (2025). Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan Dan Biologi*, 2(2), 67–80. <https://doi.org/10.61132/jucaben.bi.v2i2.292>
- Larasati, P., Putrayasa, I. B., & Martha, I. N. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall.net Sebagai Media Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(3), 395–412. <https://doi.org/10.14421/njpi.2023.v3i3-3>
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(5), 2854–2860. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>
- Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831–7839. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616>
- Pramesti, A. A., Ekowati, D. W., & Febrianti, F. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Menggunakan Media Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SD pada Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2), 489–499. <https://doi.org/https://jiped.org/index.php/JSP>
- Suarmini, N. K., & Nurjaya, I. G. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall dalam Pembelajaran Interaktif Bahasa Indonesia. *JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN PROFESI GURU*, 6(2), 328–339. <https://doi.org/10.23887/jippg.v6i2.61412>
- Wafiqni, N., Putri, F. M., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Ir, J. J., Juanda, H., 95, N., Selatan, K. T., & Dasar, J.

P. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1. *Elementar (Elementary of Tarbiyah): Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 68–83. <http://uinjkt.ac.id/index.php/elementar>