

**OPTIMALISASI WORDWALL SEBAGAI APLIKASI PEMBELAJARAN  
BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA  
Studi Kasus di SMPN 1 Ibun Kabupaten Bandung**

Waska Warta<sup>1</sup>, Susi Susanti<sup>2</sup>, Asep Fauzi Amanu<sup>3</sup>, Neneng Purwati<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Administrasi Pendidikan Universitas Islam Nusantara

<sup>2</sup>Administrasi Pendidikan Universitas Islam Nusantara

<sup>3</sup>Administrasi Pendidikan Universitas Islam Nusantara

<sup>4</sup>Administrasi Pendidikan Universitas Islam Nusantara

Alamat e-mail: [1waskawarta@gmail.com](mailto:1waskawarta@gmail.com)

Alamat e-mail: [2susi.susan71@gmail.com](mailto:2susi.susan71@gmail.com)

Alamat e-mail: [3fauziamanu@gmail.com](mailto:3fauziamanu@gmail.com)

Alamat e-mail: [4nenengpurwanti286@gmail.com](mailto:4nenengpurwanti286@gmail.com)

**ABSTRACT**

*The use of digital learning media is one strategy to increase student learning motivation. At SMPN 1 Ibun, students still experience low learning motivation due to a lack of varied learning methods and minimal use of interactive media. This study aims to provide an overview of Wordwall management as a digital learning application to support student learning motivation at SMPN 1 Ibun. The study used a descriptive qualitative approach, with data collection techniques through interviews, observation, and documentation. The conceptual framework refers to learning motivation theory and the principles of technology-based learning. Wordwall management was analyzed using the PDCA approach: the Plan stage, which involves planning the use of Wordwalls according to learning objectives; the Do stage, which involves implementing media in learning activities; the Check stage, which involves observing student engagement and responses, as well as descriptive questionnaire results; and the Act stage, which involves reflection and subsequent learning improvements. The results showed an increase in learning motivation indicators, such as increased student enthusiasm and activeness during learning. Thus, Wordwall management has the potential to create a more engaging learning environment and support student learning motivation on an ongoing basis.*

**Keywords:** digital learning, Wordwall, learning motivation, SMPN 1 Ibun

**ABSTRAK**

Pemanfaatan media pembelajaran digital menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Di SMPN 1 Ibun masih ditemukan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah akibat metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan minim penggunaan media interaktif. Penelitian ini bertujuan memberikan gambaran tentang pengelolaan Wordwall sebagai aplikasi pembelajaran digital dalam mendukung motivasi belajar siswa di SMPN 1 Ibun. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik

pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Kerangka pemikiran mengacu pada teori motivasi belajar dan prinsip pembelajaran berbasis teknologi. Pengelolaan Wordwall dianalisis menggunakan pendekatan PDCA, yaitu tahap Plan berupa perencanaan penggunaan Wordwall sesuai tujuan pembelajaran, tahap Do melalui penerapan media dalam kegiatan belajar, tahap Check dengan mengamati keterlibatan dan respons siswa serta hasil angket secara deskriptif, dan tahap Act berupa refleksi serta perbaikan pembelajaran selanjutnya. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan indikator motivasi belajar, seperti meningkatnya antusiasme dan keaktifan siswa selama pembelajaran. Dengan demikian, pengelolaan Wordwall berpotensi menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendukung motivasi belajar siswa secara berkelanjutan.

Kata kunci: pembelajaran digital, Wordwall, motivasi belajar, SMPN 1 Ibun

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan fondasi penting dalam membangun kualitas sumber daya manusia yang mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman (Umar, 2023). Pada era digital, proses pembelajaran menuntut integrasi teknologi agar mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik generasi modern (Papilaya, 2022). Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran menjadi salah satu upaya strategis untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui penyediaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik (Arifudin dkk., 2021). Tanpa inovasi pembelajaran berbasis digital, motivasi belajar siswa berpotensi menurun, sehingga berdampak pada

rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar (Wahyudin, 2021).

Pembelajaran berbasis digital tidak hanya menyediakan akses informasi yang lebih luas, tetapi juga memungkinkan guru untuk mengembangkan metode pembelajaran yang variatif, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan abad ke-21 (Habibi, 2023). Media pembelajaran digital yang dirancang secara interaktif terbukti dapat meningkatkan partisipasi serta motivasi belajar siswa, karena siswa cenderung lebih antusias saat menggunakan teknologi yang dekat dengan kehidupan mereka (Suryaman & Trisnawati, 2025). Namun, masih terdapat tantangan dalam implementasi pembelajaran digital, seperti keterbatasan kompetensi guru dalam memanfaatkan aplikasi pembelajaran, kurangnya

ketersediaan perangkat, serta minimnya variasi media pembelajaran yang digunakan (Ginanjar & Purwanto, 2022). Kondisi tersebut berdampak pada kurang optimalnya proses pembelajaran, terutama dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi (Hamidah, 2022).

Wordwall merupakan salah satu aplikasi pembelajaran digital yang menyediakan berbagai bentuk permainan edukatif, kuis interaktif, dan aktivitas berbasis game yang dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih menarik (Kemdikbudristek, 2023). Aplikasi ini memungkinkan guru mengembangkan materi sesuai kebutuhan, serta membantu siswa belajar melalui permainan yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, setiap peserta didik berhak memperoleh pembelajaran yang bermutu dan relevan dengan perkembangan teknologi (UU Sisdiknas, 2003). Kebijakan tersebut sejalan dengan arahan pemerintah

untuk mendorong transformasi digital dalam pembelajaran sebagai upaya mewujudkan pendidikan yang adaptif dan berkelanjutan.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Wordwall, sebagai media berbasis game, dinilai mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih partisipatif, kompetitif secara sehat, dan menyenangkan (Waliyah dkk., 2021). Selain itu, pembelajaran digital juga mendorong guru untuk mengembangkan kreativitas dalam merancang materi pembelajaran sehingga kualitas pembelajaran meningkat secara signifikan (Priyanta dkk., 2024). Penelitian sebelumnya menegaskan bahwa penggunaan media digital interaktif berpengaruh terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa, terutama ketika media tersebut digunakan secara optimal dan sesuai dengan karakteristik peserta didik (Fitri dkk., 2021).

Berdasarkan fenomena tersebut, optimalisasi pemanfaatan Wordwall menjadi penting untuk diteliti, khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa

pada jenjang sekolah menengah pertama. SMPN 1 Ibun Kabupaten Bandung sebagai salah satu lembaga pendidikan yang mulai menerapkan pembelajaran berbasis digital menjadi lokasi yang relevan untuk dikaji. Oleh karena itu, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian lebih lanjut guna menganalisis bagaimana Wordwall dioptimalkan dalam pembelajaran serta bagaimana pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus untuk menggali pengalaman guru, persepsi siswa, serta proses implementasi Wordwall dalam kegiatan pembelajaran.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Bogdan dan Taylor (Moleong, 2022) mendefinisikan metode kualitatif sebagai “prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati”. Creswell (Agustini et al, 2023), pendekatan kualitatif adalah suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metodologi yang menyelidiki suatu

fenomena sosial dan masalah manusia.

Metode kualitatif sebagai “prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati”. Meneliti proses yang terjadi di lapangan lebih dipentingkan dari pada hasil upaya tersebut”. Sehingga, dibutuhkan keterlibatan peneliti secara langsung dengan kenyataan sehari-harinya, agar dapat dirasakan suasana riil di instansi tersebut. (Moleong, 2011).

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Studi Kasus. Penelitian studi kasus bertujuan secara khusus menjelaskan dan memahami objek yang diteliti secara khusus sebagai suatu ‘kasus’. Berkaitan dengan hal tersebut, Yin (2014) menyatakan bahwa tujuan penggunaan penelitian studi kasus adalah tidak sekedar untuk menjelaskan seperti apa obyek yang diteliti, tetapi untuk menjelaskan bagaimana keberadaan dan mengapa kasus tersebut dapat terjadi. Dengan kata lain, penelitian studi kasus bukan sekedar menjawab pertanyaan penelitian tentang ‘apa’ (*what*) obyek yang diteliti, tetapi lebih menyeluruh

dan komprehensif lagi adalah tentang ‘bagaimana’ (*how*) dan ‘mengapa’ (*why*) obyek tersebut terjadi dan terbentuk sebagai dan dapat dipandang sebagai suatu kasus.

Penelitian ini dilakukan di SMPN 1 Ibun, Kabupaten Bandung. Maka dari itu sumber data dalam penelitian ini adalah Wakil kepala sekolah bidang kurikulum, guru mata pelajaran, dan siswa SMPN 1 Ibun. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Data yang diperoleh terlebih dahulu dilakukan pemeriksaan keabsahan (*validitas*) dengan teknik triangulasi, *member check* dan konformabilitas. Data dianalisis melalui langkah-langkah: mengatur, mengurutkan, mengkategorikan, dan kemudian menginterpretasikan serta menganalisis data tersebut yang didasarkan pada teori-teori yang berkenaan dengan permasalahan yang diusung pada penelitian ini, sehingga dapat ditarik suatu simpulan.

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

#### **1. Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, wakil

kurikulum, guru mata pelajaran, siswa, observasi pembelajaran, serta studi dokumentasi, diperoleh beberapa temuan penelitian terkait optimalisasi penggunaan Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMPN 1 Ibun Kabupaten Bandung, sebagai berikut:

#### **Tahap Perencanaan (Plan)**

- 1) Guru merencanakan penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan partisipasi dan semangat belajar siswa, khususnya pada materi kubus dan balok.
- 2) Penggunaan Wordwall dimasukkan ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai bagian dari aktivitas digital berbasis game learning untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Sekolah memberikan dukungan berupa penyediaan jaringan internet, perangkat laptop, serta panduan teknis sederhana agar guru dapat merancang aktivitas Wordwall secara efektif.
- 4) Guru menentukan bentuk permainan Wordwall yang sesuai, yaitu *match up*.

### **Tahap Pelaksanaan (Do)**

- 1) Pelaksanaan pembelajaran dengan Wordwall berjalan cukup optimal, ditandai dengan meningkatnya antusias siswa saat mengikuti kegiatan kuis maupun permainan edukatif digital.
- 2) Guru menggunakan Wordwall pada tahap apersepsi, latihan pemahaman, maupun evaluasi formatif sehingga siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi.
- 1) Siswa menunjukkan respon positif, terutama karena Wordwall memberikan pengalaman belajar yang kompetitif, menantang, dan menyenangkan, serta memungkinkan mereka melihat hasil secara langsung.
- 2) Kendala yang muncul antara lain akses internet yang kadang tidak stabil, kurangnya perangkat pada beberapa kelas, dan keterampilan digital guru yang masih bervariasi sehingga beberapa fitur Wordwall belum dimanfaatkan secara maksimal.

### **Tahap Evaluasi (Check)**

- 1) Evaluasi dilakukan melalui refleksi pembelajaran, analisis hasil permainan Wordwall, serta umpan balik siswa yang menunjukkan adanya peningkatan minat, fokus,

dan partisipasi dalam pembelajaran.

- 2) Guru mengamati adanya peningkatan skor latihan dan tingkat keaktifan siswa dibandingkan pembelajaran tanpa media digital, terutama pada aktivitas berbasis kompetisi.
- 3) Namun, beberapa guru menyatakan bahwa meskipun motivasi siswa meningkat, belum semua siswa dapat mencapai pemahaman mendalam karena lebih fokus pada aspek permainan daripada konten pelajaran.
- 4) Dokumentasi hasil pembelajaran menunjukkan bahwa kelas yang konsisten menggunakan Wordwall cenderung memiliki kehadiran dan keterlibatan siswa yang lebih baik.

### **Tahap Tindak Lanjut (Act)**

- 1) Guru merencanakan peningkatan kualitas desain permainan Wordwall dengan memadukan konten yang lebih variatif dan relevan agar tidak hanya menarik tetapi juga memperkuat pemahaman konsep.
- 2) Sekolah mendorong pelatihan lanjutan bagi guru dalam penggunaan platform digital pembelajaran termasuk Wordwall

- agar optimalisasi dapat dilakukan secara berkelanjutan.
- 3) Ditetapkan rencana untuk memperbaiki infrastruktur internet sekolah serta menambah perangkat belajar untuk mengatasi kendala teknis.
- 4) Guru berkolaborasi dalam komunitas belajar untuk berbagi praktik baik penggunaan Wordwall sehingga siklus PDCA dapat berjalan konsisten dan berdampak pada peningkatan motivasi belajar siswa secara menyeluruh.

## **2. Pembahasan**

Berdasarkan hasil observasi awal, sebagai pengetahuan dan data informasi, menjadikan modal awal peneliti untuk lebih mempertajam penelitian selanjutnya dan menjadikan temuan yang akan dibahas dan digali lebih lanjut berkaitan dengan optimalisasi wordwall sebagai aplikasi pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (studi kasus di SMPN 1 Ibun).

Berdasarkan temuan hasil penelitian dan hasil wawancara dengan pihak sekolah (kepala sekolah, wakil kepala sekolah bidang kurikulum, guru mata pelajaran, dan siswa SMPN 1 Ibun), serta diperkuat

studi dokumentasi maka ada beberapa hal yang peneliti temukan. Pada tahap perencanaan, optimalisasi wordwall sebagai aplikasi pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMPN 1 Ibun, guru melakukan identifikasi masalah awal, yaitu guru menganalisis hasil tes sumatif pada bab sebelumnya menunjukkan ketuntasan 58% siswa tuntas. Dan masih banyak siswa yang melakukan remedial pada saat tes sumatif tersebut. Analisis ini menjadi dasar penentuan proses belajar yang akan diberikan. Selanjutnya, guru merumuskan tujuan pembelajaran, yaitu guru menyusun tujuan pembelajaran yaitu menentukan unsur-unsur kubus dan balok dengan aplikasi wordwall sebagai pembelajaran berbasis digital.

Wordwall dipilih sebagai media yang dapat menghadirkan permainan edukatif melalui tampilan visual menarik dan mekanisme permainan yang mudah digunakan. Guru menyiapkan perangkat seperti laptop, proyektor, jaringan internet sekolah, serta menyusun RPP, LKPD, dan menyiapkan link Wordwall yang akan digunakan dalam pembelajaran. Rencana pembelajaran dirancang

dengan memasukkan aktivitas Wordwall pada kegiatan inti agar siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar. Perencanaan tersebut memastikan bahwa pembelajaran digital yang diterapkan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga mendukung pencapaian tujuan belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Putra (2022) yang menyatakan bahwa "penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan melibatkan partisipasi aktif peserta didik secara menyeluruh". Temuan serupa juga disampaikan oleh Rahman (2021) yang menyimpulkan bahwa "pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan digital memberikan dampak positif terhadap perhatian, minat, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran di kelas". Perencanaan pembelajaran dilakukan dengan jelas dan terstruktur. Hal ini sejalan dengan teori (Wiggins & McTighe, 2005) tentang backward design, bahwa "perencanaan harus dimulai dari tujuan pembelajaran, bukti

keberhasilan, dan kegiatan pembelajaran yang mendukung tujuan tersebut."

Pada tahap pelaksanaan, guru mengawali pembelajaran dengan memberikan apersepsi singkat dan menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa. Sebelum menggunakan Wordwall, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk membuat kerangka bangun ruang kubus dan balok menggunakan lidi dan slime. Kegiatan ini bertujuan untuk membantu siswa memahami konsep bentuk, rusuk, titik sudut, dan sisi melalui pengalaman langsung. Selanjutnya, setiap kelompok mengerjakan LKPD yang telah disiapkan guru berdasarkan hasil pengamatan terhadap model kubus dan balok yang mereka buat. Setelah itu, masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja dan temuan mereka di depan kelas, sementara kelompok lain memberikan tanggapan. Kegiatan ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan berani mengemukakan pendapat. Setelah proses diskusi dan presentasi selesai, guru mulai mengoptimalkan penggunaan Wordwall dengan menampilkan link yang telah disiapkan melalui

proyektor. Siswa dilibatkan dalam menjawab soal-soal interaktif yang berkaitan dengan materi kubus dan balok, seperti menentukan jumlah rusuk, sisi, dan titik sudut. Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup karena siswa terlihat antusias, aktif, dan bersemangat dalam mengikuti permainan edukatif tersebut. Hal ini sejalan dengan (Arsyad, 2017) yang menyatakan bahwa "media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan perhatian, minat, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar", serta (Hosnan, 2014) yang menegaskan bahwa "pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung dan interaksi antarsiswa mampu meningkatkan pemahaman konsep serta motivasi belajar".

Tahap evaluasi dilakukan dengan mengamati tingkat keterlibatan dan respons siswa selama proses pembelajaran berlangsung, baik pada saat kegiatan pembuatan kerangka kubus dan balok, diskusi LKPD, presentasi, maupun saat penggunaan Wordwall. Menurut (Deming, 1986), "evaluasi merupakan proses untuk menganalisis data hasil pelaksanaan secara sistematis guna menentukan efektivitas strategi, kebijakan, dan

proses yang telah dilakukan." Guru juga menelaah hasil pekerjaan siswa pada LKPD serta respons siswa saat menjawab soal-soal interaktif di Wordwall. Dari hasil pengamatan tersebut terlihat adanya peningkatan partisipasi aktif, keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat, serta antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Siswa tampak lebih fokus, bersemangat, dan menikmati proses belajar. Hal ini sejalan dengan (Arsyad, 2017) yang menyatakan bahwa "media interaktif dapat membantu guru memantau keterlibatan siswa dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran", serta (Uno, 2016) yang menegaskan bahwa "tingginya motivasi belajar ditandai dengan meningkatnya perhatian, keaktifan, dan ketekunan siswa dalam mengikuti pembelajaran."

Tahap tindak lanjut dilakukan dengan merefleksikan hasil evaluasi untuk memperbaiki dan mengoptimalkan Wordwall pada pertemuan berikutnya. Guru berupaya menyempurnakan desain soal, menyesuaikan tingkat kesulitan permainan, serta mengintegrasikan aktivitas Wordwall dengan materi selanjutnya agar tetap relevan dan

menantang bagi siswa. Selain itu, guru juga berupaya mengembangkan variasi media digital lain yang masih sejalan dengan karakteristik peserta didik dan kebijakan sekolah. Langkah ini dilakukan agar optimalisasi Wordwall tidak bersifat sementara, melainkan menjadi bagian dari inovasi pembelajaran berkelanjutan. Hal ini sejalan dengan (Hosnan, 2014) yang menyatakan bahwa “refleksi dan perbaikan berkelanjutan merupakan kunci terciptanya pembelajaran yang efektif dan bermakna bagi peserta didik.”

Dalam proses optimalisasi Wordwall, beberapa kendala seperti keterbatasan gawai siswa dan kebijakan pelarangan membawa gawai ke sekolah juga ditemukan. Namun, kendala tersebut dapat diatasi melalui kesepakatan antara guru dan siswa, yaitu siswa yang membawa gawai mengumpulkannya terlebih dahulu kepada guru piket saat tiba di sekolah. Gawai tersebut kemudian diambil kembali hanya pada saat pembelajaran menggunakan Wordwall berlangsung di bawah pengawasan guru, dan dikumpulkan kembali setelah kegiatan pembelajaran selesai. Strategi ini memungkinkan pemanfaatan media

digital tetap berjalan tanpa mengabaikan aturan sekolah, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Secara keseluruhan, optimalisasi Wordwall sebagai aplikasi pembelajaran berbasis digital mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan partisipatif bagi siswa di SMPN 1 Ibun. Melalui tahapan perencanaan yang terarah, pelaksanaan yang melibatkan aktivitas konkret dan kolaboratif, evaluasi yang berfokus pada keterlibatan siswa, serta tindak lanjut yang berorientasi pada perbaikan berkelanjutan, penggunaan Wordwall terbukti mendukung tumbuhnya motivasi belajar siswa. Proses ini menunjukkan bahwa media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana strategis dalam menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, menyenangkan, dan sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

#### **D. Simpulan**

Penelitian ini menunjukkan bahwa optimalisasi Wordwall sebagai aplikasi pembelajaran berbasis digital mampu mendukung peningkatan motivasi belajar siswa melalui

pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Optimalisasi Wordwall di SMPN 1 Ibun diwujudkan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan tindak lanjut.

Perencanaan dilakukan secara terarah melalui analisis kondisi motivasi belajar siswa, pemilihan Wordwall sebagai media pendukung, serta penyusunan perangkat pembelajaran berupa RPP, LKPD, dan tautan Wordwall yang selaras dengan tujuan pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran berlangsung secara kolaboratif dan berpusat pada siswa. Siswa diajak membangun kerangka kubus dan balok menggunakan lidi dan slime dalam kelompok, mengerjakan LKPD, melakukan presentasi, dan dilanjutkan dengan aktivitas kuis interaktif menggunakan Wordwall yang ditayangkan melalui proyektor. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan, membimbing, dan menciptakan suasana belajar yang aktif serta kondusif. Kegiatan ini memberi ruang bagi siswa untuk terlibat langsung, berpikir kritis, serta menumbuhkan rasa antusias dan percaya diri dalam pembelajaran.

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan keaktifan, perhatian, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Siswa terlihat lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan, lebih responsif terhadap pertanyaan, dan lebih fokus saat mengerjakan tugas maupun permainan edukatif. Program tindak lanjut dilakukan melalui refleksi hasil pembelajaran, penyempurnaan desain aktivitas Wordwall, penyesuaian tingkat kesulitan soal, serta pengembangan variasi media digital lainnya agar pembelajaran tetap relevan dan menarik pada pertemuan berikutnya.

Dalam proses optimalisasi Wordwall, beberapa kendala seperti keterbatasan gawai siswa dan kebijakan pelarangan membawa gawai ke sekolah juga ditemukan. Namun, kendala tersebut dapat diatasi melalui kesepakatan antara guru dan siswa, yaitu siswa yang membawa gawai mengumpulkannya terlebih dahulu kepada guru piket saat tiba di sekolah. Gawai tersebut kemudian diambil kembali hanya pada saat pembelajaran menggunakan Wordwall berlangsung di bawah pengawasan guru, dan dikumpulkan kembali setelah kegiatan

pembelajaran selesai. Strategi ini memungkinkan pemanfaatan media digital tetap berjalan tanpa mengabaikan aturan sekolah, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

#### **E. Saran**

Berdasarkan pembahasan di atas, beberapa rekomendasi yang dapat diberikan diantaranya bagi guru, diharapkan dapat mengoptimalkan penggunaan Wordwall secara berkelanjutan dengan mengembangkan variasi aktivitas interaktif yang selaras dengan materi pelajaran, mengombinasikannya dengan kegiatan pembelajaran konkret dan kolaboratif seperti diskusi, presentasi, dan pembuatan model sederhana, serta menyusun soal-soal yang berjenjang untuk menstimulasi motivasi dan keterlibatan aktif siswa. Guru juga disarankan untuk terus melakukan refleksi dan penyesuaian desain Wordwall agar tetap sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Bagi sekolah, diharapkan dapat memberikan dukungan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran digital, seperti penyediaan akses internet yang stabil

dan fasilitas proyektor di kelas, serta meninjau kembali kebijakan penggunaan gawai dengan tetap mempertimbangkan aspek pengawasan dan kedisiplinan siswa. Sekolah juga disarankan untuk mengadakan pelatihan berkala bagi guru terkait pemanfaatan media pembelajaran digital, termasuk Wordwall, serta mendorong budaya kolaborasi antarguru dalam merancang, melaksanakan, dan merefleksikan pembelajaran berbasis teknologi.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian ini pada mata pelajaran atau jenjang pendidikan yang berbeda guna melihat konsistensi efektivitas Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, penelitian dapat diarahkan untuk mengkaji pengaruh Wordwall terhadap aspek lain, hasil belajar, partisipasi aktif, keterampilan berpikir kritis, atau kolaborasi siswa. Penggunaan desain penelitian campuran (mixed methods) juga dianjurkan agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai dampak optimalisasi Wordwall dalam proses pembelajaran. Program tindak lanjut dapat dilakukan melalui

bimbingan tambahan, pengayaan materi, refleksi berkelanjutan oleh guru, serta pengembangan variasi media pembelajaran digital pada pertemuan selanjutnya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

### **Buku**

Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Deming, W. E. (1986). *Out of the crisis*. MIT Press.

Hosnan, M. (2014). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Kemdikbudristek. (2023). *Panduan pemanfaatan aplikasi Wordwall dalam pembelajaran digital*. Jakarta: Kemdikbudristek.

Moleong, L. J. (2011). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Moleong, L. J. (2022). *Metode penelitian kualitatif edisi revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Uno, H. (2016). *Teori motivasi dan pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.

UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Wiggins, G. P., & McTighe, J. (2005). *Understanding by design* (2nd ed.). ASCD.

Yin, R. K. (2014). *Case study research: Design and methods* (5th ed.). Sage Publications.

### **Jurnal**

Agustini, I., Putri, R., & Wahyuni, S. (2023). Pendekatan kualitatif dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Pustaka Edu*, 9(1), 11–20.

Arifudin, I., Nurjanah, D., & Rachmawati, L. (2021). Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran berbasis digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 112–120.

Fitri, L., Rahmawati, N., & Hidayat, A. (2021). Pengaruh media digital interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(1), 45–55.

Ginanjar, R., & Purwanto, E. (2022). Tantangan guru dalam implementasi pembelajaran digital di sekolah. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 4(3), 87–96.

Habibi, M. (2023). Integrasi pembelajaran digital dalam pendidikan abad ke-21. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 7(1), 12–21.

Hamidah, N. (2022). Dampak kurangnya variasi media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 6(2), 101–109.

Papilaya, H. (2022). Transformasi digital dalam pendidikan di era modern. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 14(1), 33–42.

Priyanta, B., Widayati, S., & Lestari, N. (2024). Pengembangan kreativitas guru melalui penggunaan media

digital interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan Kreatif*, 3(2), 55–69.

Rahman, A. (2021). Media pembelajaran berbasis permainan digital dan dampaknya terhadap minat belajar. *Jurnal Edutech*, 19(3), 211–220.

Sari, M., & Putra, R. (2022). Efektivitas Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Inovasi Media Pembelajaran*, 4(1), 15–24.

Suryaman, & Trisnawati, H. (2025). Motivasi belajar siswa melalui media pembelajaran digital interaktif. *Jurnal Pendidikan Digital*, 2(1), 1–10.

Umar, M. (2023). Pendidikan sebagai fondasi pembangunan sumber daya manusia. *Jurnal Perspektif Pendidikan*, 11(1), 22–31.

Wahyudin, D. (2021). Dampak rendahnya motivasi belajar terhadap keterlibatan siswa di kelas. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 8(2), 77–85.

Waliyah, S., Rofiah, N., & Fadhilah, T. (2021). Penggunaan media berbasis game dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 50–59.