



Peran Media Pembelajaran Interaktif Wordwall dalam Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran di SD

Nur Annisa Salsabila¹, Adinda Zahra Sukmahati², Hermawan Wahyu Setiadi³

^{1,2,3}Universitas PGRI Yogyakarta

E-mail: annisasalsabila2208@gmail.com¹, adindazahrasukmahati26@gmail.com², hermaone@upy.ac.id³

Article Info

Article history:

Received December 06, 2025

Revised December 11, 2025

Accepted December 17, 2025

Keywords:

Interactive Media, Wordwall, Student Comprehension

ABSTRACT

The world of education involves activities carried out to acquire knowledge through learning. Global progress also has a positive impact on education in keeping pace with technological advances in this digital age. Technology has become ingrained in various aspects of human life and is developing rapidly in the digital age. Advances in information technology have provided various types of digital learning media that are increasingly interactive and attractive for use in educational environments, especially at the primary school level. This study aims to describe the implementation of interactive learning media in the modern technological world. This study uses a qualitative approach with a descriptive study type. This approach was chosen to describe in depth how the use of Wordwall interactive learning media plays a role in improving student understanding in primary schools. The results of Wordwall designed by teachers based on the material can be developed into games containing questions to attract students. Through games in Wordwall, learning media can improve students' mastery of the material. Although it has many advantages, there are still some shortcomings that must be improved in the use of Wordwall media. Thus, Wordwall can be one of the effective and relevant learning media to support the improvement of learning quality in primary schools by utilising technological developments.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Article Info

Article history:

Received December 06, 2025

Revised December 11, 2025

Accepted December 17, 2025

Kata Kunci:

Media Interaktif, Wordwall, pemahaman siswa

ABSTRACT

Dunia pendidikan terdapat kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan pengetahuan melalui kegiatan belajar. Kemajuan global juga memiliki dampak positif dalam pendidikan untuk mengikuti kemajuan teknologi yang berkembang di era digital ini. Teknologi telah melekat pada berbagai aspek kehidupan manusia dan berkembang dengan sangat cepat di era digital. Perkembangan teknologi informasi menyediakan berbagai jenis media pembelajaran digital yang semakin interaktif dan menarik untuk digunakan di lingkungan pendidikan, terutama pada jenjang sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media pembelajaran interaktif pada dunia teknologi modern. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi deskriptif. Pendekatan ini dipilih untuk menggambarkan secara mendalam bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall berperan dalam meningkatkan pemahaman siswa di Sekolah Dasar. Hasil dari wordwall yang dirancang guru berdasarkan materi dapat



dikembangkan dengan game yang berisi pertanyaan sehingga menarik peserta didik. Melalui game dalam wordwall menjadikan media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan materi. Walaupun memiliki banyak kelebihan tidak menutup kemungkinan terdapat beberapa kekurangan yang harus diperbaiki dalam penggunaan media Wordwall. Dengan demikian, Wordwall dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif dan relevan untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar dengan memanfaatkan perkembangan teknologi.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Nur Annisa Salsabila

Universitas PGRI Yogyakarta

Email: annisasalsabila2208@gmail.com

PENDAHULUAN

Terdapat peran yang sangat penting bagi dunia pendidikan dalam membentuk masa depan individu dan masyarakat. Dalam dunia pendidikan terdapat kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan pengetahuan melalui kegiatan belajar. Belajar merupakan proses perubahan terbentuknya perilaku seseorang dan proses memahami *knowledge, skills, dan values*, baik di dalam masyarakat maupun Pendidikan sekolah (Rochmania & Restian, 2022). Dalam dunia pendidikan saat ini, kegiatan pembelajaran tidak terlepas dengan adanya kemajuan global. Kemajuan global juga memiliki dampak positif dalam pendidikan untuk mengikuti kemajuan teknologi yang berkembang di era digital ini. Menurut (Waluyo, 2024) Teknologi telah melekat pada berbagai aspek kehidupan manusia dan berkembang dengan sangat cepat di era digital.

Perkembangan teknologi informasi menyediakan berbagai jenis media pembelajaran digital yang semakin interaktif dan menarik untuk digunakan di lingkungan pendidikan, terutama pada jenjang sekolah dasar. Menurut (Waluyo dkk, 2024) Dalam proses pembelajaran, teknologi telah menghasilkan beragam jenis media pembelajaran, utamanya dalam pembuatan media pembelajaran digital interaktif. Salah satu media pembelajaran yang kini mulai banyak dimanfaatkan adalah *Wordwall*. Suatu aplikasi yang berbasis web yang dapat memungkinkan guru untuk membuat aktivitas pembelajaran berkesan lebih interaktif yang didalamnya terdapat seperti teka-teki kata, kuis, kartu kata, dan permainan edukatif lainnya merupakan pengertian dari *Wordwall*. Menurut (Siti Dkk, 2024) *Wordwall* yaitu berupa platform digital yang memungkinkan guru untuk menciptakan berbagai aktivitas pembelajaran berbasis permainan atau disebut game-based learning. Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Wordwall* sangat relevan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa, sehingga berdampak positif terhadap pemahaman materi pembelajaran.

Pembelajaran yang awalnya bersifat konvensional menjadi pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan menyenangkan mendorong guru untuk mengintegrasikan media pembelajaran yang inovatif dan dapat menarik perhatian siswa secara efektif. Dalam konteks ini, *Wordwall* memberikan kesempatan bagi guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang



tidak hanya menyampaikan materi secara pasif, tetapi juga mengajak siswa berpartisipasi aktif. Oleh karena itu, media *Wordwall* dapat meningkatkan konsentrasi dan motivasi siswa mengikuti pembelajaran secara optimal. Menurut Taylor dan Francis (2015:5) (dalam Sibarani et al., 2024) game-based learning adalah sebuah metode pembelajaran yang memadukan unsur permainan dengan memanfaatkan teknologi. Studi menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* secara signifikan meningkatkan hasil belajar serta pemahaman siswa. Nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan besar setelah menggunakan *Wordwall*, yang menunjukkan efektivitas nyata dalam membantu siswa memahami materi pelajaran selain itu, media ini juga mendukung terciptanya suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif, yang berkontribusi pada peningkatan semangat belajar siswa.

Penggunaan *Wordwall* memberikan manfaat juga bagi guru, karena mempermudah mereka dalam merancang pembelajaran yang variatif dan interaktif dengan cara yang mudah dan cepat. Game atau kuis interaktif yang disajikan melalui *Wordwall* dapat menjadi sarana evaluasi pembelajaran secara real-time yang menyenangkan, sehingga guru dapat melihat secara langsung tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan dukungan bukti empiris dari berbagai penelitian yang mendalam dan sistematis, sangat jelas bahwa media pembelajaran interaktif *Wordwall* memiliki peran penting dalam meningkatkan pemahaman pembelajaran di sekolah dasar. Media ini mampu mengatasi tantangan pembelajaran tradisional yang kurang menarik dan monoton sehingga siswa dapat belajar dengan lebih aktif, menyenangkan, dan efektif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media pembelajaran interaktif *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi deskriptif. Pendekatan ini dipilih untuk menggambarkan secara mendalam bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall* berperan dalam meningkatkan pemahaman siswa di Sekolah Dasar. Penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme dan behaviorisme yang menekankan pentingnya pembelajaran aktif dan penguatan dalam membentuk perilaku belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Seiring berkembangnya zaman metode pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran semakin berkembang mengikuti zaman yang serba digital. Metode yang dipilih diharapkan dapat meningkatkan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Maka dari itu sebagai seorang pengajar guru seharusnya mengembangkan inovasinya dalam mengajar, hal ini bertujuan agar pembelajaran tidak membosankan. Di zaman yang serba digital ini guru dapat memanfaatkan banyak platform sebagai penunjang pembelajaran. Contohnya media pembelajaran interaktif yang menarik peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Ada banyak media yang dapat diciptakan oleh guru, seperti media interaktif wordwall. Menurut (Putra dkk 2024:86) *Wordwall* merupakan media interaktif yang memanfaatkan web yang dapat digunakan untuk kuis interaktif. Di dalam aplikasi wordwall dapat dimanfaatkan sebagai media



pembelajaran atau alat penilaian. Melalui wordwall tersebut guru dapat secara kreatif membuat pertanyaan di Wordwall berdasarkan materi kelas.

Hasil dari wordwall yang dirancang guru berdasarkan materi dapat dikembangkan dengan game yang berisi pertanyaan sehingga menarik peserta didik. Melalui game dalam wordwall menjadikan media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan materi Sejalan dengan pendapat (Arimbawa 2021 :325)Word wall merupakan media yang berisi kumpulan kosa kata yang runtut secara sistematis yang ditampilkan dengan tampilan yang dikreasikan kemudian ditampilkan pada dinding kelas. Wordwall adalah sebuah media pembelajaran yang harus digunakan bukan hanya ditampilkan atau dilihat. Media ini dapat didesain untuk meningkatkan kegiatan kelompok belajar dan juga dapat melibatkan siswa dalam pembuatannya serta aktivitas penggunaannya.

Memanfaatkan media interaktif Wordwall memiliki tujuan seperti meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui aktivitas yang lebih interaktif dan menarik peserta didik. Pengembangan wordwall dapat dikembangkan melalui berbagai bentuk permainan edukatif seperti kuis, yang dapat dikembangkan oleh guru. Wordwall mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga mereka lebih aktif terlibat dalam pembelajaran di kelas. Menurut (Amril,2023) Tujuan wordwall ini menjadikan peserta didik lebih termotivasi dalam pembelajaran dan mudah memahami pembelajaran yang disukai oleh peserta didik sehingga dengan game ini peserta didik bisa belajar sambil bermain peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran yang menyenangkan. Sejalan dengan pendapat (Setiadi 2015 :88) Bertujuan untuk mengembangkan potensi dalam diri peserta didik agar menjadi memiliki sifat yang kreatif, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi seperti yang diharapkan. Sehingga media pembelajaran wordwall membantu peserta didik dalam mengembangkan kualitas diri peserta didik dengan metode yang menyenangkan.

Menurut (Amalia et al) penggunaan media interaktif secara signifikan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Pengaruh penerapan penggunaan Wordwall dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar sangat signifikan dalam meningkatkan hasil belajar dan pemahaman siswa. Wordwall adalah media pembelajaran interaktif berbasis digital yang menyediakan berbagai jenis permainan edukatif, seperti kuis, teka-teki, dan kartu kata, yang membuat proses belajar lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa (Hartati, 2024). Menurut Hartati (2024), melalui review literatur ditemukan bahwa penggunaan Wordwall secara signifikan meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta pemahaman konsep siswa pada berbagai mata pelajaran di sekolah dasar. Media ini mendukung model pembelajaran berbasis proyek dan masalah yang menumbuhkan kreativitas dan keterampilan berpikir kritis siswa, sehingga memberikan dampak positif terhadap hasil belajar (Hartati, 2024). Sebuah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Wordwall memberikan pemahaman belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional. Data uji post-test siswa kelas V mengindikasikan peningkatan yang signifikan dengan nilai N-gain kategori tinggi, menandakan bahwa Wordwall efektif untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Nadia, 2022).

Selain itu, penelitian oleh Napisah (2025) pada pembelajaran IPA di sekolah dasar mengungkapkan bahwa media Wordwall membantu siswa memahami konsep energi secara lebih efektif dengan peningkatan nilai rata-rata posttest dibanding kelas kontrol. Hal ini



ditunjukkan dengan perbedaan nilai yang signifikan secara statistik pada pengujian hipotesis (Napisah, 2025). Penelitian lain mengenai meningkatkan pemahaman belajar dengan media wordwall, Wordwall juga memberi dampak positif pada minat belajar dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Penggunaan Wordwall membantu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menemukan bahwa media Wordwall meningkatkan keaktifan siswa dan membantu guru dalam memberikan evaluasi pembelajaran secara real-time melalui aktivitas interaktif (jurnal TSB, 2024). Penerapan media pembelajaran interaktif Wordwall di Sekolah Dasar (SD) memberikan pengaruh yang signifikan dan multidimensi terhadap proses dan hasil belajar siswa. Wordwall, sebagai platform berbasis *game-edukasi*, secara efektif memodifikasi lingkungan belajar dari yang berpusat pada guru menjadi lingkungan yang lebih dinamis, berpusat pada siswa, dan menyenangkan (*joyful learning*).

Media pembelajaran Wordwall memiliki sejumlah kelebihan yang mendukung proses belajar mengajar di sekolah dasar. Meskipun demikian, Wordwall memiliki beberapa kekurangan. Berikut adalah kelebihan dan kekurangan media pembelajaran Wordwall secara berpoin beserta penjelasannya:

Kelebihan Media Pembelajaran Wordwall

1. Fleksibel dan mudah digunakan: Wordwall dapat dipakai di berbagai tingkat pendidikan dan mata pelajaran, serta mudah diakses di berbagai perangkat seperti komputer, tablet, dan smartphone (Kompasiana, 2022).
2. Menarik dan tidak monoton: Dengan berbagai tipe permainan seperti teka-teki silang, kuis, dan kartu acak, Wordwall membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menambah motivasi siswa (Tadbirmuwahhid, 2023).
3. Interaktif dan kreatif: Media ini memungkinkan siswa berpartisipasi aktif sehingga peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dapat terjadi (UNPAS, 2025).
4. Evaluasi yang mudah dan cepat: Guru dapat membuat kuis dengan mudah dan mencetak soal atau hasil kuis dalam format PDF untuk didistribusikan kepada siswa (Kompasiana, 2022).
5. Dapat diakses kapan saja: Siswa dapat belajar mandiri dengan fleksibilitas waktu karena Wordwall berbasis web yang dapat diakses dari mana saja (Jurnal Kalimasada Group, 2024).

Kekurangan Media Pembelajaran Wordwall

1. Ketergantungan pada koneksi internet: Wordwall adalah media pembelajaran online yang membutuhkan jaringan internet stabil agar bisa berfungsi dengan baik, kendala ini sering terjadi di daerah dengan akses internet terbatas (Tadbirmuwahhid, 2023).
2. Waktu pembuatan memerlukan lebih lama: Untuk membuat aktivitas pembelajaran yang kreatif dan interaktif, guru membutuhkan waktu signifikan dalam menyiapkan materi di Wordwall (Kompasiana, 2022).
3. Batasan fitur pada versi gratis: Versi gratis Wordwall membatasi fitur dan jumlah aktivitas yang dapat dibuat, sehingga fitur lengkap hanya bisa digunakan setelah berlangganan (Tadbirmuwahhid, 2023).



4. Media visual yang terbatas: Wordwall hanya berbentuk media visual sehingga kurang cocok untuk materi yang memerlukan penjelasan panjang atau uraian mendalam.
5. Tingkat kemampuan digital yang bervariasi: Penggunaan Wordwall bisa menyulitkan siswa yang kurang mahir menggunakan perangkat digital, sehingga perlunya adaptasi khusus (Khairunnisa, 2023).

KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall yang merupakan media pembelajaran interaktif yang dapat dikembangkan oleh guru ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat melalui pembelajaran yang diterapkan dalam meningkatkan pemahaman peserta didik di tingkat Sekolah Dasar. Melalui media pembelajaran yang disajikan menarik yang memuat materi dalam bentuk permainan edukatif dan interaktif, Wordwall mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Guru dapat mengembangkan media interaktif yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami konsep dengan cara yang lebih visual, konkret, dan mudah diingat. Selain itu, Wordwall bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran yang menarik dengan harapan agar peserta didik memahami pembelajaran namun dengan metode yang menyenangkan. Walaupun memiliki banyak kelebihan tidak menutup kemungkinan terdapat beberapa kekurangan yang harus diperbaiki dalam penggunaan media Wordwall. Dengan demikian, Wordwall dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif dan relevan untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar dengan memanfaatkan perkembangan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Hartati, F.R. (2024). Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal e-Journal UNMA*.
- Jurnal Kalimasada Group. (2024). Manfaat dan Fleksibilitas Media Wordwall dalam Pembelajaran.
- Jurnal TSB. (2024). Analisis Penggunaan Media Interaktif Wordwall terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar.
- Kartiningrum. (2015). Panduan Penyusunan Studi Literatur.
- Khairunnisa. (2023). Tantangan Pemanfaatan Wordwall dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. JBasic.org.
- Kompasiana. (2022). Pembelajaran Menarik dengan Wordwall.
- Nadia, D.O. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal STKIP Subang*.
- Napisah, E. N. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Pemahaman Konsep IPA. *Jurnal Pendidikan IPA*.
- Rochmania, D. D., & Restian, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Belajar Video Animasi terhadap Proses Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Basicedu*, 6(3), 3435–3444.
- Sibarani, I. S., Tarigan, J. R., Tumangger, A., Simangungsong, R., Hutapea, R., Manasar, J., Saragih, S., Sihombing, H., Haloho, T. A., & Sihaloho, E. (2024). Penerapan Metode



- Game Based Learning (Crosswords) Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Kelas V Sdn 124398 Pematangsiantar. *Jcrs (Journal Of Community Research And Service)*, 8(2).
- Siti, V. S. U., Hamsi M., Qomario. (2024) Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwalluntuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD. *Journal of Education Research*. 5(4), 6081-6089
- Tadbirmuwahhid. (2023). Penggunaan Media Wordwall Dalam Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal JTM*, 8(1), 123–139.
- Ulhaq, Z. S., & Rahmayanti. (2020). Panduan Penulisan Skripsi Literatur Review.
- Waluyo, H., Yofita, S., Nadra, M. P. (2024). Analisis Penggunaan Media Interaktif Wordwallterhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan MIPA*. 14(2), 466-473.
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan word wall game quis berpadukan classroom untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar biologi. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 2(2), 324-332.
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiqah, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 81-95.
- Setiadi, H. W. (2015). Strategi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Baca-Tulis Siswa Disleksia.