



Meningkatkan Keaktifan Siswa dan Prestasi Belajar Melalui Penggunaan Media Interaktif Wordwall Siswa kelas 4B SDN 05 Cakranegara

Wiwik Rosiana^{1*}, I Made Sujana², Irwan Taufiqurrahman³

¹²PPG PGSD, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia, ³SDN 05 Cakranegara, Mataram, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/Goescienceed.v6i2.809>

Article Info

Received: 03 February 2025

Revised: 05 May 2025

Accepted: 09 May 2025

Correspondence:

Email: +6287761466309

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPAS melalui media interaktif *Wordwall*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN 5 Cakranegara. Metode penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus dengan 4 tahapan, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data yang dilakukan pada siklus I dengan hasil skor 50,66% sedangkan siklus II dengan hasil skor 78,57%. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa keaktifan siswa dalam pembelajaran IPAS setelah diterapkan media *Wordwall* mengalami peningkatan.

Kata Kunci: Keaktifan belajar, Prestasi belajar, *Wordall*, IPAS.

Citation: Rosiana, W., Sujana, M., I., & Taufiqurrahman, I. (2025). Meningkatkan Keaktifan Siswa dan Prestasi Belajar Melalui Penggunaan Media Interaktif Wordwall Siswa kelas 4B SDN 05 Cakranegara. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(2), 1049-1056. doi: <https://doi.org/10.29303/Goescienceed.v6i2.809>

Pendahuluan

Pembelajaran pada era saat ini tak lepas dari penggunaan media yang beragam, media yang digunakan mengikuti dari hasil perkembangan zaman. Media pembelajaran yang digunakan pada era ini dapat diakses melalui *website* yang juga sering kali digunakan untuk mencari sumber informasi, *website* dengan berjalannya waktu dapat juga digunakan sebagai sarana media pembelajaran yang tersedia. (Zahrani & Adi, 2024). Banyak beredar di sosial media penggunaan media pembelajaran melalui *website* yang digunakan oleh tenaga pendidik khususnya guru untuk menarik minat belajar peserta didik dalam kelas. Dengan media pembelajaran ini, diharapkan dapat membantu proses penyampaian materi kepada siswa dalam kelas. Pembelajaran IPAS sangat penting untuk dipelajari dan dipahami. di tingkat sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan kepada siswa kelas IV B SD Negeri 5 Cakranegara terdapat siswa yang masih menggunakan teknik menghafal, ada pula yang lebih memilih

mendengarkan materi yang dijelaskan oleh guru saat pembelajaran berlangsung, dan ada pula beberapa siswa yang gemar membuat catatan dibuku. Sekarang ini hasil pembelajaran IPAS sering mengalami penurunan minat sehingga menjadikan hasil belajar siswa menurun. Salah satu faktor penurunan tersebut adalah model pembelajaran yang digunakan oleh guru terkadang tidak sesuai dengan kebutuhan cara belajar peserta didik, yang mana seorang guru terkadang masih menggunakan metode klasik yaitu hafalan dan tulisan, tanpa diselingi dengan metode atau cara pembelajaran yang inovatif, dan jarang menggunakan media pembelajaran. (Theresia et al., 2025).

Keaktifan belajar merupakan kegiatan fisik ataupun mental dan berbuat dalam satu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan (Sardiman, 2018). Keaktifan siswa dapat dilihat dalam berbagai aspek, seperti aktif bertanya, mengemukakan pendapat, dan berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Keaktifan belajar adalah kegiatan yang melibatkan aspek fisik

Email: wiwikrosiana5@gmail.com

dan mental, yang saling terkait dalam satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan (Wijaya et al., 2024). Keaktifan belajar suatu kegiatan yang dapat membawa perubahan pada setiap seseorang ke arah yang lebih baik sehingga pendidik harus mampu menciptakan pembelajaran IPAS dengan situasi dan kondisi peserta didik aktif dalam belajar (Priyanto & Kock, 2021). Tercapainya keberhasilan dalam keaktifan pembelajaran matematika dapat diciptakan dengan adanya model pembelajaran yang tepat (Diah & Pustandari, 2014).

Penting bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk meningkatkan minat dan semangat siswa, sehingga mereka lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran (Azizah, 2020). Media pembelajaran mencakup segala hal, baik berupa objek maupun lingkungan, yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran (Ardiansyah et al., 2023). Definisi ini sejalan dengan pandangan yang menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran serta dapat merangsang minat dan keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses belajar (Maghfirah et al., 2022). Tujuan penggunaan media adalah untuk menarik perhatian, minat, dan emosi peserta didik sehingga dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu media yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Wordwall*, sebuah aplikasi atau platform *web* yang menyediakan berbagai fitur permainan dan kuis yang menarik. Media ini dapat digunakan oleh guru untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Febrita et al., 2019).

Media memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran karena dapat mempengaruhi tingkat keberhasilan pembelajaran itu sendiri. Pemilihan media yang tepat dan menarik terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa, karena aplikasi ini menawarkan konsep belajar sambil bermain. Aplikasi ini sangat cocok digunakan baik secara offline maupun daring (Misliyanti et al., 2023). Media *Wordwall* sangat ideal digunakan oleh guru dalam merancang pembelajaran yang kreatif dan dapat diakses dengan mudah melalui laptop atau perangkat seluler yang terhubung ke internet (Salma et al., 2024).

Salah satu keunggulan *Wordwall* adalah tersedia secara gratis untuk versi dasar dan menawarkan berbagai template permainan edukasi. Selain itu, siswa tidak perlu mengunduh aplikasi untuk mengaksesnya, melainkan cukup mengklik tautan yang dibagikan oleh guru. Penggunaan *Wordwall* memungkinkan siswa untuk berkompetisi

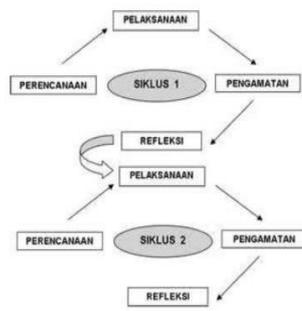
dalam mengerjakan evaluasi, sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan partisipasi mereka dalam pembelajaran (Sari et al., 2021). *Wordwall* mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran, baik secara daring maupun tatap muka, serta memungkinkan guru untuk mengetahui perkembangan prestasi belajar siswa secara lebih efisien. *Wordwall* merupakan aplikasi yang dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran dan alat penilaian yang menarik bagi siswa (Yulianti et al., 2024). Beberapa kelebihan *Wordwall* termasuk opsi gratis untuk versi dasar dengan berbagai template, serta kemampuan untuk membagikan permainan melalui WhatsApp, Google Classroom, dan platform lainnya. Software ini menawarkan berbagai jenis permainan seperti teka-teki silang, kuis, dan kartu acak. Kelebihan lainnya adalah permainan yang telah dibuat dapat dicetak dalam format PDF, yang memudahkan siswa yang menghadapi kendala jaringan (Nissa et al., 2021). Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media *Wordwall* memberikan dampak positif baik bagi guru maupun siswa. Penelitian yang menunjukkan bahwa media *Wordwall* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan meningkatkan keaktifan siswa (Pinta et al., 2024). Penelitian lain juga mengungkapkan bahwa penggunaan *Wordwall* dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan membaca dan menulis secara kritis dan aktif (Aidah et al., 2022). Media *Wordwall* dapat menciptakan interaksi belajar yang bermanfaat dan menguntungkan bagi siswa

Berdasarkan permasalahan dan hasil penelitian di atas maka penulis tertarik untuk mengambil judul tentang "Meningkatkan Keaktifan Siswa Dan Prestasi Belajar Melalui Penggunaan Media Interaktif *Wordwall* Kelas IV B di SDN 5 Cakranegara"

Metode

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas yang mengacu pada model Kemmis dan Mc. Taggart (Walidin, et al., 2015). Pelaksanaan penelitian berlangsung dalam dua siklus. Setiap siklus penelitian ini terdiri atas empat kegiatan pokok yaitu, perencanaan, tindakan, evaluasi, dan refleksi. Desain penelitian ini dapat diamati pada Gambar 1 di bawah ini.

Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas



1. Tahap perencanaan, pada tahap ini peneliti terlebih dahulu melakukan observasi terkait pelaksanaan pembelajaran sebelumnya dan melakukan wawancara singkat dengan siswa terkait pembelajaran seperti apa yang disukai (Maghfirah et al., 2022). Kemudian menyusun rencana pembelajaran yang disesuaikan dengan minat siswa, yaitu menggunakan media *wordwall*
2. Tahap pelaksanaan, tahap ini dilaksanakan pada bulan September sampai Oktober 2024 dengan menerapkan rencana pembelajaran yang telah disusun, yaitu menggunakan *Wordwall* sebagai media pembelajaran untuk mendorong siswa agar berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
3. Tahap pengamatan, pada tahap ini peneliti mengamati dan mencatat respon siswa selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengukur sejauh mana rancangan pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan dan antusias belajar siswa
4. Tahap refleksi, pada tahap ini peneliti mengevaluasi hasil pengamatan dan menganalisis hal-hal yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan
5. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 5 Cakranegara pada bulan Agustus sampai September 2024. Objek dalam penelitian adalah keaktifan belajar siswa dengan subjek siswa kelas V di SDN 5 Cakranegara yang berjumlah 28 orang.

Indikator tercapainya keberhasilan dari penelitian ini adalah tercapainya persentase keaktifan belajar siswa minimal sebesar 70%. Angka indikator keberhasilan minimal ini didasarkan pada pedoman konversi keaktifan belajar bahwa angka 70% tersebut mencerminkan kualitas dari keaktifan belajar peserta didik berada pada kriteria “baik” yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Pedoman konversi keaktifan belajar siswa

Tingkat Presentase	Kriteria
80%-100%	Sangat Baik
70%-79%	Baik
60%-69%	Cukup
50%-59%	Kurang

0%-49%

Sangat Kurang

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur keberhasilan penelitian ini adalah teknik observasi dengan instrumen lembar observasi yang diisi oleh observer. Adapun kriteria penilaian keaktifan belajar siswa yang digunakan dalam penelitian ini meliputi 3 aspek utama, yaitu (1) keaktifan mengajukan pertanyaan, (2) keaktifan dalam menjawab pertanyaan atau menyampaikan pendapat, dan (3) mengerjakan tugas yang diberikan secara mandiri. Penilaian keaktifan belajar siswa dilakukan secara kuantitatif dengan menggunakan skala likert 5 poin, artinya masing-masing dari 3 aspek yang telah ditetapkan diberikan skor mulai dari 1 hingga 5. Adapun Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang mengumpulkan dan menganalisis data berdasarkan angka-angka dan pengukuran numerik (Ardiansyah et al., 2023). Skor yang diperoleh setiap indikator dijumlahkan kemudian dibagi dengan skor maksimal dan menghitung persentasenya dengan menggunakan rumus keaktifan belajar siswa = skor perolehan skor maksimal \times 100%. Hasil analisis data yang diperoleh dibandingkan dengan angka indikator keberhasilan minimal untuk mengetahui keberhasilan dari penelitian yang dilakukan. Hasil analisis data tersebut juga dapat dibandingkan dengan persentase keaktifan belajar siswa pada siklus sebelumnya untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang mengalami peningkatan

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan pada presentase keaktifan siswa dalam proses pembelajaran materi ide pokok dan ide pendukung sebelum melakukan tindakan ialah 35% yang menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa kelas V SDN 5 Cakranegara masih rendah atau kurang dalam mata Pelajaran IPAS. Hasil refleksi yang dilakukan mendorong peneliti untuk menerapkan media interaktif *Wordwall* dalam proses pembelajaran siklus I agar dapat membuat peserta didik termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Media *Wordwall* digunakan dengan memanfaatkan beberapa fitur untuk memberikan kuis kepada siswa agar lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus dengan materi yang berbeda. Siklus I Materi yang diajarkan pada siklus 1 adalah “Bagian Tubuh Tumbuhan”. Siklus ini memanfaatkan 2 fitur *Wordwall*, yaitu fitur “permainan pencocokan” yang digunakan dengan menyajikan dan fitur “roda acak” untuk mengundi nama siswa yang akan menjawab soal yang

diberikan. Hasil dari penelitian yang dilakukan. Hasil analisis data tersebut juga dapat dibandingkan dengan persentase keaktifan belajar siswa pada siklus sebelumnya untuk mengidentifikasi aspek- aspek yang mengalami peningkatan. Pelaksanaan pembelajaran siklus I dapat dilihat pada Tabel 2

Tabel 2. Data keaktifan belajar siswa siklus 1

No	Aspek yang diamati	Skor Perolehan
1.	Keaktifan mengajukan pertanyaan	60
2.	Keaktifan dalam menjawab pertanyaan atau menyampaikan pendapat	75
3.	Mengerjakan tugas yang diberikan secara mandiri	82
Jumlah Skor		217

Berdasarkan tabel 2 menampilkan 28 siswa mengikuti pembelajaran pada siklus I, yang berarti seluruh siswa kelas IV SDN 5 Cakranegara terlibat dalam proses pembelajaran. Jumlah maksimal indikator adalah 3 indikator x 5 (skor maksimal) x 28 siswa = 420. Data mengenai keaktifan belajar siswa yang tercantum pada Tabel 2 menunjukkan bahwa pada aspek pertama, yaitu keaktifan bertanya, skor yang diperoleh adalah 60 dari 140, dengan rincian 10 siswa meraih skor 4, 5 siswa memperoleh skor 3, 10 siswa mendapat skor 2, dan 8 siswa mendapat skor 1. Hal ini mengindikasikan bahwa masih banyak siswa yang belum berani mengajukan pertanyaan, sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus pembelajaran berikutnya. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti *Wordwall*, dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Rengganis et al., 2024). Aspek kedua, yang mengukur keaktifan siswa dalam menjawab atau menyampaikan pendapat, diperoleh skor 75 dari 140, dengan rincian 5 siswa meraih skor 5, 5 siswa memperoleh skor 4, 3 siswa mendapatkan skor 3, dan 15 siswa memperoleh skor 2.

Hal ini mencerminkan keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan melalui kuis dengan media interaktif *Wordwall*, serta dalam menyampaikan pendapat selama diskusi dan sesi tanya jawab. Penelitian lain juga mengungkapkan bahwa media interaktif berbasis permainan dapat membuat siswa merasa lebih nyaman dan antusias dalam belajar, sehingga meningkatkan keaktifan mereka, terutama dalam diskusi kelas (Wijaya et al.,

2024). Skor yang diperoleh pada penilaian aspek kedua menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Sementara itu, pada aspek ketiga, yang mengukur kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas, diperoleh skor tertinggi yaitu 82 dari 140, dengan rincian 8 siswa meraih skor 5, 8 siswa memperoleh skor 4, 4 siswa mendapatkan skor 3, dan 8 siswa meraih skor 2.

Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berhasil menyelesaikan tugas dengan baik. Total skor dari ketiga aspek yang dinilai tercatat pada Tabel 2, yaitu sebesar 217, sehingga persentase keaktifan belajar siswa yaitu 50,66%. Berdasarkan hasil pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, dapat dilihat bahwa keaktifan belajar siswa mulai mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan kondisi sebelum tindakan dilakukan. Hal ini terlihat dari persentase keaktifan siswa yang mencapai 50,66%. Berdasarkan aspek pertama, yaitu keaktifan bertanya, skor yang diperoleh adalah 60 dari 140, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih kurang percaya diri untuk mengajukan pertanyaan selama proses pembelajaran. Aspek kedua, yang mengukur keaktifan dalam menjawab atau menyampaikan pendapat, skor yang diperoleh lebih baik, yakni 75 dari 140. Hal ini tercermin dari partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan melalui media interaktif seperti *Wordwall*, serta keberanian mereka dalam menyampaikan pendapat saat diskusi dan tanya jawab. Aspek ketiga, skor tertinggi tercatat sebesar 82 dari 140, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mampu menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik.

Hasil yang diperoleh pada siklus I menunjukkan bahwa meskipun keaktifan belajar siswa berada dalam kategori cukup, angka ini belum mencapai target keberhasilan yang ditetapkan, yaitu di atas 70%. Oleh karena itu, diperlukan Langkah langkah perbaikan dan penguatan strategi pembelajaran pada siklus selanjutnya agar target penelitian dapat tercapai. Upaya yang akan dilakukan pada siklus berikutnya akan difokuskan untuk meningkatkan keaktifan siswa, terutama pada aspek yang masih rendah, yaitu keaktifan bertanya, dengan memperkaya variasi metode pembelajaran yang lebih menarik dan memotivasi siswa untuk lebih aktif. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya meningkatkan interaksi siswa dengan materi pelajaran, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih berani berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar (Sari et al., 2021).

Siklus II Materi yang diajarkan kepada siswa

pada siklus II adalah Fotosintesis. Pelaksanaan pada siklus ini, pemanfaatan fitur *Wordwall* dimaksimalkan dengan menggunakan tiga fitur, yaitu permainan pencocokan, mencari kata, dan kuis. Penggunaan fitur ini dalam pemberian kuis menunjukkan dampak positif terhadap motivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal ini tercermin dari respon siswa yang antusias mengikuti permainan pencocokan kata, di mana mereka berlomba-lomba untuk menemukan pasangan kata yang tepat. Begitu pula dengan penggunaan fitur kuis di akhir pembelajaran, siswa menunjukkan semangat untuk menjawab pertanyaan yang diberikan. Siswa menjadi lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam pembelajaran dengan mengintegrasikan ketiga fitur *Wordwall* dalam proses pembelajaran. Mereka lebih fokus untuk menyimak penjelasan materi agar dapat menjawab pertanyaan di akhir pembelajaran. Siswa juga menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengemukakan pendapat saat diskusi kelompok dan menjawab pertanyaan yang diberikan melalui kuis menggunakan media interaktif *Wordwall*

Tabel 3. Data keaktifan belajar siswa siklus 2

No	Aspek yang diamati	Skor Perolehan
1.	Keaktifan mengajukan pertanyaan	110
2.	Keaktifan dalam menjawab pertanyaan atau menyampaikan pendapat	120
3.	Mengerjakan tugas yang diberikan secara mandiri	100
Jumlah Skor		330

Adapun hasil dari pelaksanaan pembelajaran siklus II dapat dilihat pada Tabel 3. Proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus 2 diikuti oleh semua siswa kelas V yang berjumlah 28 siswa. Jumlah maksimal indikator adalah 3 indikator x 5 (skor maksimal) x 28 siswa = 420. Data keaktifan belajar siswa pada tabel 3 dapat dilihat bahwa pada aspek yang pertama, yaitu keaktifan bertanya, skor yang diperoleh sebesar 110 dari 140 yang dengan rincian 10 siswa mendapatkan skor 5, 5 siswa mendapatkan skor 4, 10 siswa mendapatkan skor 3 dan 3 siswa mendapatkan skor 2. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa dibandingkan pembelajaran pada siklus I. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menemukan bahwa penggunaan media berbasis permainan, seperti *Wordwall*, dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran karena media

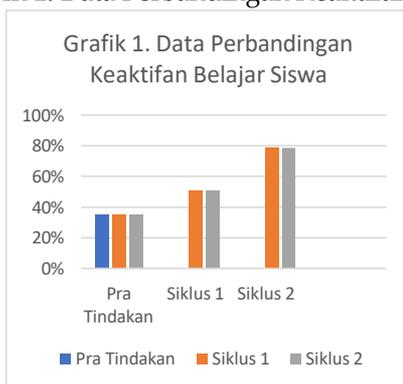
tersebut memadukan elemen edukasi dengan hiburan, sehingga siswa merasa tertantang dan lebih terlibat (Nissa et al., 2021).

Penilaian aspek kedua yaitu keaktifan siswa dalam menjawab atau menyampaikan pendapat merupakan aspek yang memperoleh skor tertinggi yaitu sebesar 120 dari 140 dengan rincian 10 siswa meraih skor 5, 5 siswa meraih skor 4, 10 siswa meraih skor 3, dan 3 siswa meraih skor 2. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat partisipasi siswa yang tinggi dalam proses pembelajaran. Hasil temuan ini didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi pembelajaran yang interaktif dapat membantu meningkatkan partisipasi siswa, terutama pada aspek diskusi kelompok dan kegiatan tanya jawab. (Kobi et al., 2025). Penelitian tersebut juga menekankan bahwa media pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan (Gandasari et al., 2021). Total skor dari ketiga aspek yang dinilai dapat dilihat pada Tabel 3, yakni sebesar 330, sehingga persentase keaktifan belajar siswa adalah sebagai berikut: Keaktifan belajar siswa = $330:420 \times 100\% = 78,57\%$ Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II menunjukkan peningkatan keaktifan belajar siswa dibandingkan dengan siklus I. Aspek pertama, yaitu keaktifan bertanya, terdapat peningkatan skor menjadi 110 dari 140. Rincian ini menunjukkan 10 siswa mendapatkan skor 5, 5 siswa mendapatkan skor 4, 10 siswa mendapatkan skor 3 dan 3 siswa mendapatkan skor 2. Hal ini mengindikasikan adanya kemajuan dalam keberanian siswa untuk bertanya selama proses pembelajaran.

Aspek kedua, yaitu keaktifan siswa dalam menjawab atau menyampaikan pendapat, menjadi aspek dengan skor tertinggi, yaitu 120 dari 140. Sebanyak 110 siswa meraih skor 5, 5 siswa meraih skor 4, 10 siswa meraih skor 3, dan 3 siswa meraih skor 2. Peningkatan ini mencerminkan partisipasi siswa yang lebih aktif, baik dalam menjawab pertanyaan melalui media interaktif maupun dalam menyampaikan pendapat saat diskusi. Hal ini didukung oleh temuan yang menyatakan bahwa siswa yang belajar dengan media interaktif berbasis teknologi menunjukkan peningkatan keberanian untuk bertanya dan menjawab pertanyaan, karena mereka merasa lebih percaya diri dengan suasana pembelajaran yang mendukung (Pramesti et al., 2023). Penelitian tersebut juga menggarisbawahi bahwa variasi fitur yang disediakan oleh media interaktif dapat membantu meningkatkan fokus siswa terhadap pembelajaran. Secara keseluruhan, total skor yang diperoleh dari ketiga aspek adalah 330 dari 420, dengan persentase keaktifan belajar siswa sebesar 78,57%.

Hasil ini menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa telah mencapai kriteria baik dan memenuhi target indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 70%. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan pada siklus II berhasil meningkatkan keaktifan siswa. Namun, guru tetap perlu mempertahankan dan mengembangkan metode pembelajaran yang telah digunakan agar hasil yang dicapai dapat terus dipertahankan dan meningkat di masa mendatang. Perbandingan hasil pengamatan pada pra Tindakan, siklus I dan siklus II Perbandingan data keaktifan belajar siswa pada pembelajaran sebelum dilakukan tindakan, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada grafik 1.

Grafik 1. Data Perbandingan Keaktifan Belajar



Berdasarkan data yang ada pada grafik 1 dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan keaktifan belajar siswa mulai dari pra tindakan, siklus I hingga siklus II. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif *Wordwall* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa adanya peningkatan keaktifan belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Wordwall* dalam pembelajaran di SDN Purwantoro 1 Kota Malang (Pramesti et al., 2023). Penelitian lain juga menyatakan bahwa penerapan aplikasi *Wordwall* pada saat evaluasi pembelajaran menghasilkan peningkatan motivasi belajar, keterlibatan siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia meningkat (Wijaya et al., 2024). Keaktifan belajar siswa sangat penting diperhatikan karena merupakan kunci untuk menciptakan pembelajaran bermakna. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang mendalam sehingga berdampak positif terhadap hasil belajarnya.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif *Wordwall* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran

Bahasa Indonesia. Hal ini terbukti dari peningkatan persentase keaktifan siswa dari 50,66% pada siklus I menjadi 78,57% pada siklus II, yang menunjukkan efektivitas *Wordwall* dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Media ini membuat siswa lebih antusias dalam belajar, baik melalui kuis, permainan, maupun evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memanfaatkan *Wordwall* secara kreatif agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif. Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian hanya dilakukan pada satu kelas, yaitu siswa kelas IV B SDN 5 Cakranegara, sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisasikan untuk konteks yang lebih luas. Kedua, *Wordwall* dalam penelitian ini hanya diterapkan pada mata pelajaran IPAS, sehingga efektivitasnya pada mata pelajaran lain belum teruji. Ketiga, penelitian ini lebih menekankan pada peningkatan keaktifan belajar tanpa mengkaji secara mendalam dampaknya terhadap hasil belajar siswa.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk menguji penerapan *Wordwall* pada berbagai mata pelajaran guna mengevaluasi efektivitasnya dalam berbagai konteks pembelajaran. Penelitian juga dapat melibatkan lebih banyak kelas atau sekolah dengan karakteristik beragam agar hasilnya lebih komprehensif. Aspek lain seperti pengaruh media ini terhadap hasil belajar siswa atau kemampuan tertentu, seperti berpikir kritis, juga perlu diteliti. Penelitian mendatang juga diharapkan dapat mengeksplorasi lebih jauh fitur-fitur *Wordwall* yang dapat mendukung berbagai metode pembelajaran, sehingga penggunaannya lebih optimal dan memberikan dampak positif yang lebih luas bagi proses pembelajaran.

Referensi

- Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). Analisis penggunaan aplikasi wordwall pada pembelajaran ipa kelas iv di sdn ciracas 05 pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2). <http://dx.doi.org/10.22373/pjp.v11i2.14133>
- Ardiansyah, Risnita, Jailani M Syahrani. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Islam*. (1). (2), 2987-1298. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Azizah, H. N. (2020). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall. *ALSUNIYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab*,

- 1(1), 1 16.
<https://doi.org/10.17509/alsuniyat.v1i1.24212>
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Diah, A., & Pusfandari, A. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iii Sdn Ngagel Rejo Iii/398 Surabaya. *Universitas Negeri Surabaya*, 2(2).
- 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>
- Kobi, I. A., Amus, S., Purwaningsih, C., Profesi, P., Prajabatan, G., Tadulako, U., Palu, K., & Sulawesi, P. (2025). *Optimalisasi Pembelajaran Aktif Dengan Metode Diskusi Kelompok Untuk Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik pada Pembelajaran PPKn di Kelas IX SMP Negeri 1 Palu*. 4(1), 1299-1310
- Maghfirah, S., & Sulaiman, S. (2022). Pengaruh Platform Wordwall Berbasis Website dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI. *AS-SABIQUN*, 4(5), 1481-1498.
<https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i5.2281>
- Misliyanti, W., & Hajar, A. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Melalui Penerapan Media Pembelajaran Wordwall Pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), 449-4
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat Aisyah, S., dkk. Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V di UPT SPF SDN Mangasa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Interaktif Wordwall 563 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>
- Pinta, A. R., Karim, H. A., & Trisna, L. (2024). Implementasi Penggunaan Media Wordwall Pada Mata Pelajaran Pai Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa di SMPN 3 Kecamatan Guguk. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 5(1), 126-134.
<https://doi.org/10.59059/tarim.v5i1.983>
- Rengganis, M., & Subekti, E. E. (2024). Peningkatan keaktifan belajar peserta didik melalui media pembelajaran wordwall pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SDN Peterongan. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 7(2), 274-281.
<https://doi.org/10.22460/collase.v7i2.2448>
- Salma, A., Pratani, V. P., Syabani, M. A., Ekawati, R., & Mardiana, A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem-Based Learning Berbasis Media Interaktif Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 3814-3823.
<https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13988>
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (cetakan 24). Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dan Wordwall pada pembelajaran IPA bagi guru-guru SDIT AIKahfi. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195-199.
<https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- Kobi, I. A., Amus, S., Purwaningsih, C., Profesi, P., Prajabatan, G., Tadulako, U., Palu, K., & Sulawesi, P. (2025). *Optimalisasi Pembelajaran Aktif Dengan Metode Diskusi Kelompok Untuk Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik pada Pembelajaran PPKn di Kelas IX SMP Negeri 1 Palu*. 4(1), 1299-1310.
- Prijanto, J. H., & Kock, F. De. (2021). Peran Guru Dalam Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dengan Menerapkan Metode Tanya Jawab Pada Pembelajaran Online. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 11(3), 238-251.
- Theresia, O., Sunggu, O., Taher, M. A., & Rositah, A. (2025). *Penggunaan Media Pembelajaran(Wordwall) sebagai Inovasi pada Mata Pelajaran Non-Kejuruan di SMK PGRI 1 Kota Serang (Studi Deskriptif Pada Peserta Didik Kelas X)*. 3.
- Wijaya, H., & Haryanto, E. (2024) Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Aplikasi Wordwall Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Dikelas 2 di SD Negeri 28/IV Kota Jambi. *Pendas: Jurnal*

Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(2), 3801-3815.

<https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13985>

Yuliati, N. W., Khosiyono, B. H. C., Cahyani, B. H., & Nisa, A. F. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 Sekolah Dasar Negeri Surojoyo. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 2573-2585.
<https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.1187>