

Penerapan Wordwall sebagai Strategi Inovatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tematik Siswa Kelas IV SD

Hafiski Luthfinuddin Isnanda^{1*}, Suryadi²

¹Pendidikan Profesi Guru, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

²SD Negeri 2 Slamet

* Corresponding Author. E-mail: hafiskiviky15@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel

Diterima : 06-05-2025
Disetujui : 28-06-2025
Diterbitkan : 30-06-2025

Kata Kunci:

motivasi belajar, pembelajaran tematik, strategi inovatif, wordwall

Keywords:

innovative strategy, learning motivation, thematic learning, wordwall

Abstrak

Permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa sekolah dasar masih menjadi tantangan signifikan dalam dunia pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD pada pembelajaran tematik. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model spiral Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 28 siswa kelas IV SD Negeri 2 Slamet. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi keterlibatan siswa dan angket motivasi belajar berdasarkan model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction). Analisis data dilakukan secara kuantitatif melalui perhitungan rerata skor dan persentase keterlibatan siswa, serta secara kualitatif melalui interpretasi perubahan perilaku belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada motivasi belajar dari skor rata-rata 68,5 (kategori tinggi) menjadi 82,3 (kategori sangat tinggi), serta peningkatan keterlibatan siswa dari 65% menjadi 89%. Temuan ini menunjukkan bahwa Wordwall efektif sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran tematik.

Abstract

The problem of low learning motivation among elementary school students remains a significant challenge in the field of education. This study aims to analyze the effectiveness of using Wordwall as a digital interactive learning media to enhance the learning motivation of fourth-grade students in thematic learning. The research employed a Classroom Action Research (CAR) approach using the spiral model of Kemmis and McTaggart, implemented over two cycles. The subjects of this study were 28 fourth-grade students at SD Negeri 2 Slamet. The instruments used included student engagement observation sheets and a learning motivation questionnaire based on the ARCS model (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction). Data were analyzed quantitatively through the calculation of average motivation scores and student engagement percentages, and qualitatively through the interpretation of observed behavioral changes. The results showed a significant increase in learning motivation, from an average score of 68.5 (high category) to 82.3 (very high category), along with an increase in student engagement from 65% to 89%. These findings indicate that Wordwall is effective as an interactive learning media to improve student motivation in thematic learning.

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fase krusial dalam pembentukan pondasi karakter, keterampilan, dan pola pikir anak. Pada tahap ini, siswa tidak hanya dituntut untuk menguasai berbagai kompetensi dasar dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, tetapi juga ditanamkan semangat belajar yang akan memengaruhi sikap mereka terhadap pembelajaran di

jenjang pendidikan selanjutnya. Salah satu elemen penting yang menentukan keberhasilan proses pendidikan di tingkat sekolah dasar adalah motivasi belajar. Motivasi belajar tidak hanya berperan sebagai pendorong untuk memulai aktivitas belajar, tetapi juga sebagai pengarah dan penguat dalam mencapai tujuan pembelajaran secara berkelanjutan. Menurut Uno (2011), motivasi belajar memiliki peranan yang sangat vital dalam menentukan kualitas hasil belajar siswa. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung menunjukkan perilaku belajar yang aktif, tekun, memiliki fokus yang baik, serta tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan dalam belajar.

Sebaliknya, siswa yang tidak memiliki motivasi belajar yang baik cenderung mengalami kesulitan dalam mempertahankan perhatian, kurang partisipatif dalam proses pembelajaran, serta lebih mudah merasa bosan dan teralihkan oleh hal-hal yang tidak relevan dengan pelajaran. Kondisi ini bukan hanya berdampak pada hasil belajar yang rendah, tetapi juga memengaruhi perkembangan karakter siswa secara keseluruhan. Menurut Santrock (2013) kurangnya motivasi belajar dapat menyebabkan penurunan kepercayaan diri, sikap acuh terhadap tugas-tugas akademik, hingga meningkatkan risiko putus sekolah di kemudian hari. Penelitian yang dilakukan oleh Schunk et al., (2014) juga menunjukkan bahwa siswa dengan motivasi rendah lebih mungkin untuk memiliki strategi belajar yang buruk dan prestasi akademik yang menurun secara signifikan. Di tingkat sekolah dasar, fenomena ini sangat memprihatinkan karena menjadi indikasi bahwa proses belajar belum menyentuh aspek afektif yang seharusnya menjadi perhatian utama di fase perkembangan awal.

Berbagai studi menunjukkan bahwa salah satu faktor penyebab rendahnya motivasi belajar siswa adalah penggunaan pendekatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru atau teacher-centered learning. Pendekatan ini ditandai dengan dominasi metode ceramah dan kegiatan belajar yang monoton, di mana guru menjadi satu-satunya sumber informasi sementara siswa berperan pasif sebagai pendengar. Menurut Wahyudin (2018) model pembelajaran yang tidak memberi ruang partisipasi aktif akan menghambat perkembangan kognitif dan afektif siswa. Terlebih lagi, dalam konteks pendidikan abad ke-21, siswa dituntut untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi, yang semuanya hanya bisa diperoleh melalui pembelajaran yang bersifat student-centered.

Urgensi untuk beralih dari paradigma teacher-centered ke student-centered semakin mengemuka ketika dikaitkan dengan karakteristik peserta didik abad ke-21 yang lahir dan tumbuh dalam ekosistem digital. Mereka sangat responsif terhadap interaktivitas, visualisasi, dan umpan balik yang instan. Prensky (2001) menyebut generasi ini sebagai digital natives yang memiliki preferensi belajar berbeda dengan generasi sebelumnya. Mereka membutuhkan pembelajaran yang cepat, interaktif, menarik, dan berbasis teknologi. Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang konvensional tidak lagi cukup untuk memenuhi kebutuhan belajar generasi masa kini. Dalam konteks ini, penggunaan media digital interaktif bukan hanya menjadi pendekatan yang inovatif, tetapi juga merupakan tuntutan esensial dalam menghadirkan pembelajaran yang adaptif, kontekstual, dan bermakna.

Pembelajaran tematik merupakan salah satu pendekatan kurikulum di sekolah dasar yang dirancang untuk mengintegrasikan berbagai mata pelajaran dalam satu kesatuan tema yang utuh dan kontekstual. Tujuan utama dari pembelajaran tematik adalah untuk membantu siswa memahami keterkaitan antar konsep secara menyeluruh sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan nyata. Menurut Mulyasa (2013), pembelajaran tematik mendorong keterlibatan aktif siswa dalam menggali makna dan membangun pemahaman berdasarkan pengalaman belajar yang konkret. Namun, efektivitas pembelajaran tematik sangat dipengaruhi oleh strategi dan

media yang digunakan. Tanpa inovasi dalam penyampaian materi, pendekatan tematik justru bisa kehilangan maknanya, karena siswa kesulitan untuk melihat keterkaitan antar mata pelajaran jika proses belajarnya tidak menarik dan kurang interaktif. Di sinilah peran motivasi belajar menjadi sangat penting, karena hanya dengan motivasi yang tinggi, siswa akan terdorong untuk aktif mengeksplorasi keterkaitan konsep-konsep lintas mata pelajaran.

Selain pendekatan pedagogis, peran guru dalam membangun iklim kelas yang positif juga menjadi faktor penting dalam membangkitkan motivasi belajar siswa. Iklim kelas yang supportif, interaktif, dan apresiatif terhadap upaya siswa akan mendorong terbentuknya rasa aman dan percaya diri dalam mengikuti pembelajaran. Menurut McInerney & McInerney (2010) guru yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan cenderung menghasilkan siswa dengan motivasi intrinsik yang lebih tinggi. Ketika siswa merasa bahwa kegiatannya dihargai dan diberi ruang untuk berekspresi, mereka lebih mudah menunjukkan inisiatif dan tanggung jawab dalam belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran yang memungkinkan partisipasi aktif serta penghargaan langsung atas usaha siswa menjadi semakin relevan dalam konteks pendidikan dasar.

Lebih jauh, dalam perkembangan teknologi dan digitalisasi pendidikan, kemampuan guru untuk memilih dan mengintegrasikan media pembelajaran yang adaptif juga menjadi indikator kompetensi profesional. Widodo (2022) menekankan pentingnya transformasi pembelajaran berbasis teknologi sebagai bagian dari Merdeka Belajar. Dalam praktiknya, transformasi ini tidak sekadar menggunakan media digital sebagai alat bantu, tetapi sebagai sarana untuk memperkuat keterlibatan siswa dan membentuk ekosistem belajar yang aktif. Wordwall, sebagai media digital berbasis gamifikasi, tidak hanya memfasilitasi penyampaian materi secara interaktif, tetapi juga mempermudah guru dalam melakukan asesmen formatif melalui fitur umpan balik langsung yang akurat dan menarik bagi siswa.

Pemanfaatan media berbasis gamifikasi seperti Wordwall juga didukung oleh temuan-temuan empirik yang menyoroti efektivitasnya dalam pembelajaran dasar. Penelitian oleh Rahmawati & Sukmawati (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis permainan digital dapat meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan, khususnya pada anak usia sekolah dasar yang cenderung menyukai kegiatan belajar yang mengandung unsur tantangan dan hiburan. Hal ini senada dengan hasil penelitian Siregar & Sihombing (2023) yang menyebutkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berdampak positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar, terutama ketika disesuaikan dengan karakteristik perkembangan kognitif dan sosial emosional siswa. Dengan demikian, integrasi Wordwall dalam pembelajaran tematik dapat dipandang sebagai strategi yang selaras dengan tuntutan pedagogi modern, perkembangan anak, dan arah kebijakan pendidikan nasional.

Salah satu inovasi yang sejalan dengan kebutuhan tersebut adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital interaktif seperti Wordwall. Wordwall adalah platform daring yang memungkinkan guru untuk menciptakan berbagai permainan edukatif interaktif, seperti kuis pilihan ganda, roda keberuntungan, pencocokan pasangan, dan teka-teki silang. Elemen gamifikasi yang terdapat dalam Wordwall seperti tantangan, poin, umpan balik langsung, dan penghargaan dapat meningkatkan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik siswa. Menurut Lee & Hammer (2011) strategi gamifikasi efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa karena memanfaatkan elemen kompetisi dan penghargaan yang membuat pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas Wordwall dalam

JCIEE: Journal of Contemporary Issues in Elementary Education, 3(1), 2025

meningkatkan motivasi belajar siswa. Studi oleh Nurcahyo & Maharani (2021) menyatakan bahwa penggunaan Wordwall secara signifikan mampu meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih tertarik mengikuti pelajaran karena formatnya yang menyerupai permainan. Penelitian serupa oleh Widodo (2022) menunjukkan bahwa Wordwall tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memperkuat kerja sama antar siswa dalam pembelajaran kolaboratif. Penelitian oleh Rahmawati & Sukmawati (2020) mengonfirmasi bahwa Wordwall mampu menstimulus minat belajar siswa dengan baik melalui fitur-fitur interaktif yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu masih berfokus pada penerapan Wordwall dalam konteks pembelajaran umum atau mata pelajaran tertentu, tanpa secara spesifik mengeksplorasi perannya dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada fokusnya untuk mengkaji secara mendalam bagaimana Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV. Penelitian ini tidak hanya mengukur peningkatan motivasi secara kuantitatif, tetapi juga mendeskripsikan perubahan perilaku belajar siswa secara kualitatif melalui pendekatan tindakan kelas yang memungkinkan refleksi berkelanjutan dan perbaikan strategi.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis penerapan Wordwall sebagai media pembelajaran tematik yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Slamet. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat menjadi kontribusi nyata dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih kontekstual, interaktif, dan berpusat pada siswa, sekaligus menjadi alternatif solusi dalam menjawab tantangan rendahnya motivasi belajar di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model spiral dari Kemmis & McTaggart (1988) yang terdiri dari empat tahapan utama: perencanaan (planning), tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana masing-masing siklus melibatkan satu kali pertemuan pembelajaran tematik di kelas IV SD Negeri 2 Slamet. Subjek penelitian berjumlah 28 siswa, terdiri atas 15 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Subjek dipilih secara purposive berdasarkan kebutuhan peningkatan motivasi belajar dalam pembelajaran tematik yang teridentifikasi oleh guru kelas dan hasil observasi awal.

Pada tahap perencanaan, dilakukan penyusunan perangkat pembelajaran tematik berbasis media Wordwall yang dirancang untuk mendukung peningkatan motivasi belajar siswa. Perencanaan juga mencakup pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), penyusunan lembar observasi keterlibatan siswa, serta angket motivasi belajar. Sebelum pelaksanaan, dilakukan pula tahapan persiapan teknis dan penyampaian instruksi yang terstruktur kepada siswa sebagai prosedur wajib. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa seluruh siswa memahami tata cara penggunaan media Wordwall dan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan, sehingga potensi hambatan teknis dan ketidakpahaman siswa dapat diminimalisasi sejak awal (Arikunto, 2013).

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi: (1) lembar observasi aktivitas siswa yang berisi indikator keterlibatan aktif, antusiasme, keberanian bertanya, dan kerja sama kelompok; serta (2) angket motivasi belajar siswa. Angket motivasi belajar disusun dengan mengadaptasi model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) yang dikembangkan oleh Kelle,

(1987) dan telah banyak digunakan dalam penelitian nasional, misalnya (Supriyono & Astuti, 2020) Angket ini mengukur keempat komponen motivasi tersebut melalui butir-butir pertanyaan yang telah disusun dalam kisi-kisi berdasarkan indikator yang relevan. Indikator motivasi belajar dalam penelitian ini mencakup: ketertarikan siswa terhadap pelajaran (attention), keterkaitan materi dengan kehidupan siswa (relevance), keyakinan siswa dalam menyelesaikan tugas (confidence), serta kepuasan setelah mengikuti pembelajaran (satisfaction). Uji validitas isi dilakukan dengan meminta pertimbangan dari dua ahli pendidikan dasar dan satu dosen ahli media pembelajaran. Revisi butir dilakukan berdasarkan saran para ahli sebelum digunakan dalam pengumpulan data.

Data dikumpulkan melalui observasi keterlibatan siswa selama pembelajaran, pengisian angket motivasi belajar, serta dokumentasi berupa foto kegiatan dan hasil karya siswa. Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Untuk membantu interpretasi hasil, skor angket motivasi dikategorikan ke dalam lima tingkat motivasi, yaitu: sangat tinggi (81–100), tinggi (66–80), sedang (56–65), rendah (41–55), dan sangat rendah (≤ 40). Kategori ini mengacu pada rentang nilai skala likert 1–4 yang dikonversi ke skor 100, sebagaimana disarankan oleh Sugiyono (2017).

Analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung rerata skor motivasi belajar siswa pada tiap siklus dan membandingkannya untuk melihat peningkatan. Sementara itu, analisis kualitatif dilakukan dengan mendeskripsikan perubahan perilaku siswa berdasarkan observasi dan dokumentasi. Untuk mendukung akurasi analisis, data dianalisis menggunakan bantuan perangkat lunak Microsoft Excel dan SPSS versi 25.0 untuk analisis rerata dan persentase keterlibatan siswa. Validitas data dijaga melalui teknik triangulasi metode, yaitu membandingkan hasil observasi, angket, dan dokumentasi secara bersilang guna memastikan konsistensi temuan (Moleong, 2017).

Kriteria keberhasilan tindakan ditetapkan dengan dua indikator utama, yaitu: (1) peningkatan skor rata-rata motivasi belajar minimal 10 poin dari siklus I ke siklus II, dan (2) keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran mencapai minimal 80% berdasarkan hasil observasi. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengevaluasi efektivitas penggunaan media Wordwall secara kuantitatif tetapi juga menggambarkan secara kualitatif proses dan dinamika pembelajaran tematik berbasis digital interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa penerapan media Wordwall dalam pembelajaran tematik memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Penggunaan media berbasis permainan ini diimplementasikan melalui dua siklus tindakan, masing-masing disertai dengan proses observasi, evaluasi, serta perbaikan strategi pembelajaran.

Pada siklus I, pengukuran motivasi belajar dilakukan menggunakan instrumen angket yang telah divalidasi sebelumnya, menghasilkan skor rata-rata sebesar 68,5. Skor ini termasuk dalam kategori tinggi berdasarkan klasifikasi rentang nilai motivasi belajar (66–80). Namun, keterlibatan aktif siswa berdasarkan hasil observasi hanya mencapai 65%, yang belum memenuhi kriteria keberhasilan tindakan, yaitu minimal 80% keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun siswa telah menunjukkan antusiasme awal terhadap

penggunaan media Wordwall, terdapat beberapa kendala dalam hal pemahaman instruksi, penggunaan teknis media, dan dinamika kerja kelompok.

Merespons kondisi tersebut, dilakukan refleksi dan perbaikan tindakan sebelum pelaksanaan siklus II. Perbaikan yang dilakukan meliputi: (1) penyampaian instruksi pembelajaran yang lebih terstruktur dan mudah dipahami, (2) pemberian bimbingan teknis mengenai cara mengakses dan menggunakan Wordwall secara mandiri, serta (3) pengelompokan siswa secara heterogen agar terjadi proses saling membantu antar anggota kelompok. Strategi ini dirancang untuk meningkatkan partisipasi dan meminimalisir hambatan teknis atau komunikasi yang mengganggu proses pembelajaran.

Setelah perbaikan diterapkan, siklus II menunjukkan hasil yang jauh lebih optimal. Skor rata-rata motivasi belajar siswa mengalami peningkatan signifikan menjadi 82,3, yang termasuk dalam kategori sangat tinggi (rentang 81–100). Peningkatan skor ini menunjukkan adanya lonjakan sebesar +13,8 poin dibandingkan siklus sebelumnya, yang berarti telah melampaui ambang keberhasilan tindakan yang ditetapkan, yakni minimal peningkatan 10 poin. Selain itu, persentase keterlibatan aktif siswa juga meningkat drastis menjadi 89%, yang tidak hanya memenuhi tetapi melampaui standar keberhasilan. Kenaikan ini menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dalam diskusi kelompok, lebih berani mengemukakan pendapat, dan menunjukkan kerja sama yang lebih baik.

Peningkatan dalam aspek motivasi dan keterlibatan tidak hanya terlihat secara kuantitatif, tetapi juga diamati melalui perubahan perilaku siswa selama proses pembelajaran. Siswa terlihat lebih percaya diri saat berpartisipasi, menunjukkan antusiasme yang konsisten dalam menjawab pertanyaan, dan mampu menikmati pembelajaran melalui permainan digital. Hambatan teknis yang muncul pada siklus I, seperti kesulitan mengakses Wordwall atau kebingungan dalam mengikuti instruksi, terlihat berkurang secara signifikan pada siklus II. Kondisi ini turut menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan kondusif. Dengan demikian, penggunaan media Wordwall dapat disimpulkan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Berikut disajikan tabel 1 data penelitian;

Tabel 1. Data penelitian

Aspek	Siklus I	Siklus II	Interpretasi	Keterangan
Skor Rata-rata Motivasi Belajar	68,5 (kategori tinggi)	82,3 (kategori sangat tinggi)	Terjadi peningkatan kategori dari tinggi ke sangat tinggi; menunjukkan bahwa siswa makin termotivasi dalam pembelajaran	Berdasarkan model ARCS dan kategori skor
IPersentase Keterlibatan Aktif	65%	89%	Keterlibatan siswa meningkat signifikan; telah melewati ambang batas keberhasilan ($\geq 80\%$)	Hasil observasi pada indikator aktif, antusias, berani, kerja sama

Skor peningkatan motivasi belajar	-	+13,8 poin dari siklus I	Peningkatan skor menunjukkan efektivitas tindakan; memenuhi kriteria keberhasilan minimal peningkatan 10 poin	Melebihi ambang batas peningkatan minimal 10 poin
Status Pencapaian Kriteria Keberhasilan	Belum tercapai	Tercapai	Pada siklus II, kedua indikator utama (motivasi dan keterlibatan) telah terpenuhi, menunjukkan keberhasilan tindakan	Berdasarkan dua indikator keberhasilan penelitian

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media Wordwall dalam pembelajaran tematik terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Slamet. Peningkatan skor motivasi sebesar 13,8 poin dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa pendekatan berbasis gamifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menantang, sekaligus mendukung perkembangan kompetensi siswa. Keberhasilan ini dapat dipahami melalui pendekatan teori motivasi belajar model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) yang dikembangkan oleh Keller (1987) di mana keempat komponen tersebut menjadi fondasi utama dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Komponen pertama, Attention, mengacu pada bagaimana perhatian siswa dapat ditarik dan dipertahankan melalui stimulus visual maupun aktivitas yang tidak monoton. Dalam konteks ini, Wordwall menyediakan beragam permainan interaktif seperti kuis, teka-teki, dan pencocokan gambar yang dilengkapi dengan animasi dan warna mencolok, sehingga berhasil menarik attensi siswa (Herlina, 2021; Wahyuni, 2019). Komponen kedua, Relevance, berkaitan dengan kesesuaian materi ajar dengan kebutuhan dan pengalaman siswa. Guru dapat menyesuaikan konten dalam Wordwall agar tetap selaras dengan kurikulum tematik yang sedang berlangsung, sehingga siswa merasa bahwa apa yang mereka pelajari memiliki makna dan keterkaitan dengan kehidupan nyata (Zainuddin & Perera, 2019). Selanjutnya, Confidence meningkat karena Wordwall memberikan umpan balik langsung yang memperkuat pemahaman dan membangun rasa percaya diri siswa dalam menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas (Sulistyo & Pramudibyanto, 2020). Terakhir, Satisfaction diperoleh melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan pencapaian keberhasilan secara langsung yang dirasakan siswa, misalnya saat memperoleh skor tinggi atau memenangkan permainan edukatif (Hidayati & Priyono, 2020; Siregar & Sihombing, 2023).

Peningkatan motivasi belajar yang dicapai melalui media Wordwall juga sejalan dengan prinsip pembelajaran berbasis konstruktivisme sosial, di mana siswa membangun pengetahuan secara aktif melalui interaksi sosial dan pengalaman langsung. Dalam penggunaan Wordwall, siswa tidak hanya menjawab pertanyaan secara individu, tetapi juga terlibat dalam diskusi kelompok, kompetisi sehat, dan kolaborasi pemecahan masalah. Interaksi semacam ini mendukung perkembangan kemampuan berpikir kritis dan memperkuat keterhubungan antarsiswa dalam proses belajar, sebagaimana dijelaskan oleh Vygotsky (1978) dalam konsep zone of proximal development. Dengan adanya fitur permainan dan visualisasi menarik,

Wordwall mampu menghadirkan pembelajaran yang mendorong eksplorasi, pemaknaan, dan refleksi, bukan sekadar hafalan semata.

Dari perspektif pedagogis, media Wordwall turut menjembatani kesenjangan antara pendekatan pembelajaran tradisional dan harapan kurikulum yang menuntut pembelajaran kontekstual dan partisipatif. Dalam Kurikulum Merdeka, siswa diarahkan untuk memiliki agency dalam proses belajarnya yaitu kemampuan untuk mengambil keputusan, mengevaluasi, dan mengarahkan dirinya sendiri dalam mencapai tujuan pembelajaran (Widodo, 2022). Media interaktif seperti Wordwall memberikan ruang bagi siswa untuk mencoba, gagal, dan belajar dari kesalahan dengan cara yang menyenangkan, serta memperoleh umpan balik instan yang mendorong peningkatan berkelanjutan. Oleh karena itu, penerapan Wordwall tidak hanya relevan secara teknologis, tetapi juga mendukung filosofi pembelajaran berdiferensiasi dan berbasis kebutuhan siswa.

Kendati demikian, hasil positif dalam penelitian ini perlu dilihat secara proporsional. Meskipun terjadi peningkatan motivasi belajar yang signifikan dari kategori tinggi ke sangat tinggi, keberhasilan ini belum tentu mencerminkan pencapaian optimal di seluruh dimensi belajar siswa, terutama dalam jangka panjang. Sebagaimana disampaikan oleh Schunk et al., (2014) motivasi belajar merupakan variabel yang dinamis dan dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor kontekstual, seperti dukungan orang tua, lingkungan sosial, dan konsistensi strategi pengajaran. Oleh karena itu, penggunaan Wordwall perlu dipadukan dengan strategi pedagogis lainnya yang mendukung kesinambungan motivasi siswa, seperti pemberian proyek nyata, pembelajaran berbasis masalah, atau penggunaan media digital lain yang variatif. Penelitian lanjutan juga direkomendasikan untuk mengamati dampak jangka panjang Wordwall terhadap pembentukan karakter belajar, disiplin diri, dan hasil belajar akademik secara keseluruhan.

Wordwall secara esensial termasuk dalam kategori gamifikasi, yaitu penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan, dalam hal ini pendidikan (Deterding et al., 2011). Fitur-fitur Wordwall seperti leaderboard, sistem poin, level, dan umpan balik instan menjadi karakteristik utama dari gamifikasi yang bertujuan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam penggunaannya di kelas, Wordwall terbukti mampu menghidupkan suasana belajar yang sebelumnya cenderung pasif. Keaktifan siswa yang meningkat saat mengikuti kuis interaktif serta keterlibatan mereka dalam menjawab pertanyaan secara kompetitif menunjukkan bahwa pembelajaran menjadi lebih dinamis dan komunikatif (Iskandar & Rahmawati, 2020; Yuliana & Hidayat, 2020).

Dengan kelebihan tersebut, media Wordwall secara nyata meningkatkan beberapa komponen motivasi belajar siswa. Secara khusus, Attention dan Satisfaction menunjukkan peningkatan yang signifikan karena visualisasi menarik dan nuansa permainan yang menyenangkan memberikan pengalaman belajar yang berkesan. Sementara itu, Confidence dan Relevance juga mengalami peningkatan, meskipun dalam intensitas yang lebih rendah dibandingkan dua komponen pertama. Hal ini disebabkan oleh adanya kebutuhan pendampingan lebih lanjut dalam membantu siswa memahami hubungan antara permainan dan materi ajar serta membangun keyakinan mereka terhadap kemampuan diri secara berkelanjutan (Deterding et al., 2011; Keller, 1987).

Lebih jauh, hasil penelitian ini juga menunjukkan korelasi yang kuat antara peningkatan motivasi belajar dengan pencapaian hasil belajar kognitif dan keterampilan psikomotorik siswa. Siswa yang lebih termotivasi cenderung menunjukkan peningkatan dalam memahami konsep, menjawab pertanyaan dengan lebih cepat dan tepat, serta menunjukkan ketangkasan dalam menggunakan perangkat digital selama proses pembelajaran. Sebagaimana diungkapkan oleh Wahyuni (2019) dan Herlina (2021), gamifikasi mampu memfasilitasi pembelajaran aktif dan

memperkuat keterampilan berpikir kritis melalui interaksi yang intens antara siswa dan konten pembelajaran. Aktivitas permainan dalam Wordwall juga menstimulasi aspek psikomotorik karena siswa tidak hanya berpikir, tetapi juga melakukan aktivitas fisik seperti mengetik, memilih jawaban, dan merespons dalam waktu singkat, sebagaimana dijelaskan oleh Zainuddin & Perera (2019) Korelasi ini menegaskan bahwa peningkatan motivasi bukan hanya berperan sebagai pemicu semangat belajar, tetapi juga sebagai jembatan menuju peningkatan hasil belajar secara lebih luas, baik dalam ranah kognitif maupun psikomotorik.

Selain itu, efektivitas Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar juga dapat ditinjau dari pendekatan neuroedukasi, yang menekankan pentingnya keterlibatan emosional dan stimulus multisensori dalam proses pembelajaran. Penelitian oleh Willis (2010) menunjukkan bahwa otak anak lebih responsif terhadap aktivitas belajar yang menyenangkan, interaktif, dan berbasis visual, karena kondisi ini mendorong pelepasan dopamin yang terkait dengan peningkatan perhatian dan daya ingat jangka panjang. Wordwall dengan tampilan visual yang atraktif, umpan balik instan, dan elemen permainan yang menghibur, secara tidak langsung memfasilitasi terciptanya kondisi pembelajaran yang kondusif bagi perkembangan neurologis anak usia sekolah dasar. Hal ini memberikan justifikasi ilmiah bahwa media berbasis gamifikasi tidak hanya efektif dari sisi pedagogis, tetapi juga mendukung perkembangan otak yang optimal dalam proses belajar.

Tidak kalah penting, penerapan Wordwall juga memiliki potensi untuk mendukung inklusivitas dalam pembelajaran. Dengan fitur yang dapat disesuaikan, guru dapat merancang aktivitas yang mempertimbangkan perbedaan gaya belajar siswa, baik visual, kinestetik, maupun auditori. Penelitian oleh Tomlinson (2017) dalam kerangka pembelajaran berdiferensiasi menegaskan bahwa penyusunan materi pembelajaran yang adaptif terhadap kebutuhan individu sangat penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Dalam konteks kelas heterogen, Wordwall dapat menjadi alat bantu yang memperkecil kesenjangan partisipasi karena semua siswa, termasuk yang memiliki kebutuhan belajar khusus, tetap dapat terlibat sesuai kemampuannya. Ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan ekosistem belajar yang lebih adil dan inklusif.

Selanjutnya, keberhasilan penggunaan Wordwall dalam penelitian ini juga mencerminkan pentingnya kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran digital. Guru tidak hanya dituntut untuk memahami teknis penggunaan aplikasi, tetapi juga memiliki kapasitas desain instruksional yang kreatif dan berbasis tujuan. Menurut Bates (2015), kualitas pembelajaran digital sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam merancang pengalaman belajar yang bermakna, bukan sekadar mengandalkan teknologi itu sendiri. Oleh karena itu, peningkatan kapasitas guru melalui pelatihan digital pedagogi menjadi aspek krusial dalam mendukung efektivitas Wordwall secara berkelanjutan. Bila tidak diimbangi dengan kompetensi guru yang memadai, potensi Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar akan sulit terealisasi secara optimal.

Namun demikian, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa hambatan pada tahap awal implementasi Wordwall, di antaranya keterbatasan keterampilan teknis siswa dalam mengoperasikan perangkat digital dan kebutuhan akan instruksi yang lebih eksplisit. Hambatan ini dapat diatasi melalui strategi bimbingan teknis sederhana dan pengelompokan siswa secara heterogen agar terjadi transfer pengetahuan secara peer-to-peer (Iskandar & Rahmawati, 2020). Pendekatan ini sejalan dengan pandangan konstruktivistik yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar yang aktif dan kolaboratif (Yuliana & Hidayat, 2020).

Kontribusi dari penelitian ini memperkuat pemahaman bahwa penggunaan media digital interaktif seperti Wordwall dapat menjadi solusi strategis dalam pengembangan model pembelajaran tematik berbasis teknologi digital di tingkat sekolah dasar. Temuan ini mengimplikasikan bahwa integrasi gamifikasi dalam pendidikan bukan hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga memperkuat hasil belajar dalam berbagai domain kompetensi siswa. Penelitian lanjutan sangat diperlukan untuk mengeksplorasi secara lebih rinci dampak penggunaan Wordwall terhadap hasil belajar lainnya, termasuk keterampilan sosial, kemampuan komunikasi, dan pengembangan karakter siswa secara menyeluruh.

SIMPULAN

Berdasarkan Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD dalam pembelajaran tematik. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan skor rata-rata motivasi belajar dari 68,5 (kategori tinggi) pada siklus I menjadi 82,3 (kategori sangat tinggi) pada siklus II, dengan peningkatan sebesar 13,8 poin. Peningkatan tersebut melampaui kriteria keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 10 poin, serta disertai peningkatan keterlibatan aktif siswa dari 65% menjadi 89%. Dengan demikian, kategori peningkatan motivasi belajar dapat dinilai telah mencapai tingkat maksimal sesuai indikator yang digunakan, yakni kategori sangat tinggi berdasarkan model ARCS. Justifikasi efektivitas juga diperkuat oleh perubahan perilaku siswa selama proses pembelajaran, seperti meningkatnya kepercayaan diri, partisipasi aktif, dan antusiasme dalam mengikuti kegiatan berbasis permainan interaktif. Meskipun demikian, efektivitas ini masih terbatas pada konteks ruang lingkup kecil (satu kelas) dan pendekatan dua siklus. Oleh karena itu, penelitian lanjutan direkomendasikan untuk menguji konsistensi temuan ini dalam cakupan yang lebih luas, seperti lintas jenjang kelas, durasi intervensi lebih panjang, serta pada materi atau tema pembelajaran yang berbeda. Selain itu, eksplorasi terhadap integrasi Wordwall dengan model pembelajaran kolaboratif dan pengaruhnya terhadap aspek hasil belajar lainnya seperti keterampilan sosial atau kemampuan komunikasi juga layak untuk diteliti lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bates, A. W. (Tony). (2015). *Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning*. Tony Bates Associates Ltd.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification.” In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*.
- Herlina. (2021). Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 145–154.
- Hidayati, R., & Priyono, B. (2020). Pengaruh Gamifikasi terhadap Interaksi Sosial dan Suasana Pembelajaran Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(3), 121–130.
- Iskandar, A., & Rahmawati, D. (2020). Peran Pelatihan Awal dalam Penggunaan Teknologi Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 18(1), 45–58.
- Keller, J. M. (1987). Development and use of the ARCS model of instructional design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2–10.

- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner* (3rd ed.). Victoria, Australia: Deakin University Press.
- Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in Education: What, How, Why Bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 146–151.
- McInerney, D. M., & McInerney, V. (2010). *Educational Psychology: Constructing Learning* (5 ed.). Pearson Education Australia.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurcahyo, E., & Maharani, R. (2021). Penggunaan Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 45–53.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
- Rahmawati, Y., & Sukmawati, N. (2020). Wordwall Sebagai Media Inovatif dalam Pembelajaran Tematik SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 224–233.
- Santrock, J. W. (2013). *Educational Psychology* (6th ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- Schunk, D. H., Pintrich, P. R., & Meece, J. L. (2014). *Motivation in Education: Theory, Research, and Applications* (4th ed.). Boston: Pearson.
- Siregar, A., & Sihombing, F. (2023). Efektivitas Media Digital Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pendidikan*, 11(2), 78–90.
- Sulistyo, D., & Pramudibyanto, H. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan terhadap Motivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 6(1), 88–95.
- Supriyono, S., & Astuti, N. P. (2020). Penerapan Model ARCS untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 98–107.
- Tomlinson, C. A. (2017). *How to Differentiate Instruction in Academically Diverse Classrooms* (3rd ed.). ASCD.
- Uno, H. B. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wahyudin, D. (2018). Implikasi Pembelajaran Teacher Centered terhadap Kreativitas Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 23(3), 412–425.
- Wahyuni, S. (2019). Penggunaan Gamifikasi untuk Meningkatkan Partisipasi Aktif dalam Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 8(1), 33–40.
- Widodo, S. (2022). Efektivitas Penggunaan Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Interaksi Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 67–75.
- Willis, J. (2010). *Learning to Love Math: Teaching Strategies That Change Student Attitudes and Get Results*. ASCD.
- Yuliana, N., & Hidayat, A. (2020). Pendekatan Konstruktivistik dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Inovatif*, 3(4), 214–223.
- Zainuddin, Z., & Perera, C. J. (2019). Exploring Students' Competence, Autonomy and Relatedness in the Flipped Classroom Pedagogical Model. *Journal of Further and Higher Education*, 43(1), 115–126.