



Penggunaan *Wordwall* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar: Literatur Review

Deni Syahyadi¹, Septian Dwi Fajariyanto^{2*}, Ahmad Rifqy Ash-Shiddiqy³

¹ SD Negeri Pasir Peuteuy, Bogor, Indonesia

² SD Negeri Banyuresmi 01, Bogor, Indonesia

³ Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia

* Corresponding Author. E-mail: septianfajariyanto39@guru.sd.belajar.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel

Diterima : 20-05-2024

Disetujui : 24-06-2024

Di-publish : 29-06-2024

Kata Kunci:

Wordwall, media pembelajaran digital, motivasi belajar siswa

Keywords:

Wordwall, digital learning platform, student learning motivation

Abstrak

Artikel ini membahas penggunaan platform pembelajaran berbasis teknologi *Wordwall* dalam konteks mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar. IPA memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman siswa tentang fenomena alam dan proses ilmiah, tetapi motivasi belajar siswa sering menjadi tantangan. *Wordwall* telah terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa, membangun pemahaman konsep, dan meningkatkan motivasi belajar. Artikel literatur review ini menganalisis beberapa penelitian terkait penggunaan *Wordwall* dalam mata pelajaran IPA di sekolah dasar, menyoroti dampak positif *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini menerapkan pendekatan literature review dan melakukan evaluasi terhadap tiga artikel yang membahas penggunaan *Wordwall* dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

(IPA) di tingkat sekolah dasar. Hasil studi menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* terbukti efisien dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama dalam konteks pandemi Covid-19. Penggunaan *Wordwall* ini berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar siswa dan menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik. Kesimpulannya, penggunaan *Wordwall* dalam pendidikan dasar memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, dan inovasi dalam pendidikan perlu dipertimbangkan untuk memastikan kualitas pembelajaran berkelanjutan.

Abstract

This article discusses the use of the technology-based learning platform Wordwall in the context of the Natural Science (IPA) subject at the elementary school level. Natural Science plays a crucial role in shaping students' understanding of natural phenomena and scientific processes, but student motivation in this subject is often a challenge. Wordwall has proven effective in increasing student participation, building conceptual understanding, and enhancing learning motivation. This literature review article analyzes several studies related to the use of Wordwall in the context of IPA in elementary schools, highlighting the positive impact of Wordwall on student learning motivation. The research employs a literature review method and evaluates three articles that focus on the use of Wordwall in IPA education in elementary schools. The results of the research indicate that the use of Wordwall effectively enhances student learning motivation, especially during the COVID-19 pandemic. This medium helps boost students' interest in learning and enables an engaging learning experience. In conclusion, the utilization of Wordwall in elementary education has the potential to improve student learning motivation, and educational innovations should be considered to ensure sustainable learning quality.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah unsur kunci dalam membentuk individu yang memiliki kualitas dan kemampuan bersaing yang tinggi (Mardhiyah dkk., 2021). Di tengah perubahan paradigma pendidikan, terutama seiring perkembangan teknologi, guru dan siswa diharapkan dapat

memanfaatkan berbagai alat bantu yang inovatif untuk mencapai tujuan pembelajaran (Salsabila dkk., 2020). Salah satu alat bantu yang semakin berkembang dan digunakan dalam dunia pendidikan adalah teknologi digital. Teknologi digital telah membuka peluang baru dalam proses pembelajaran, dan salah satu alat yang menarik dalam hal ini adalah *Wordwall* (Lailia dkk., 2023)

Dalam tingkat Sekolah Dasar, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berperan penting dalam membentuk pemahaman siswa tentang fenomena alam dan proses ilmiah (Lubis dkk., 2023). Namun, motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran ini sering menjadi tantangan. Motivasi yang rendah dapat menghambat pemahaman siswa dan kemampuan mereka dalam mengasimilasi materi pelajaran. Motivasi berasal dari diri sendiri, namun demikian keberadaannya dapat dirangsang dan ditingkatkan melalui beberapa faktor yang berasal dari luar (Emda, 2018). Berdasarkan hal tersebut, perlu upaya untuk menggunakan metode yang lebih efisien dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

Wordwall adalah platform pembelajaran berbasis teknologi yang menawarkan berbagai alat, termasuk permainan kata-kata, teka-teki, dan aktivitas interaktif lainnya (Sari dkk., 2023). Platform ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa, membangun pemahaman konsep, dan meningkatkan motivasi belajar (Sriwiyati, 2021). Artikel literatur review ini akan mengulas beberapa penelitian terkait penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran di sekolah dasar. Beberapa penelitian yang akan dibahas akan memberikan wawasan tentang dampak positif *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa, serta manfaatnya dalam membantu guru mengajar mata pelajaran IPA dengan lebih efektif.

Kajian literatur ini akan menganalisis bagaimana *Wordwall* digunakan sebagai alat dalam rangka meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPA pada tingkat sekolah dasar. Selain itu akan dibahas implikasi penggunaan *Wordwall* dalam konteks pendidikan dan potensi pengembangan lebih lanjut dalam upaya mencapai pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Dengan pemahaman yang lebih mendalam tentang kontribusi *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa diharapkan dapat membantu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih positif dan bermakna.

METODE

Penulisan artikel ini melibatkan proses literature review, yang merupakan tahap di mana penulis mencari, memperoleh, membaca, dan mengevaluasi berbagai literatur penelitian yang relevan dengan masalah yang akan diselidiki, (Machmud, 2016). Penelitian ini menganalisis efektivitas penggunaan *Wordwall* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. Pada tahap awal pencarian artikel jurnal pencarian menggunakan bantuan aplikasi Publish Or Perish dengan kata kunci "*Wordwall*" atau "word wall". Pencarian dibatasi menggunakan filter tahun, yaitu antara tahun 2019 hingga 2022. Dari kata kunci "word wall" didapatkan sebanyak 20 artikel yang terindeks scopus dan 149 artikel dari google scholar. Sedangkan untuk kata kunci "*Wordwall*" didapatkan 3 artikel terindeks scopus dan 200 artikel dari google scholar.

Sehubungan literatur review dalam artikel ini bersifat sederhana, maka dipilih 3 artikel yang dianggap paling sesuai dengan tujuan penulisan artikel ini, yaitu efektivitas penggunaan *Wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar di sekolah dasar. Disamping itu, mengacu pada pendapat Snyder (2019) yang menyatakan bahwa bahwa literatur review sebagai metode penelitian dengan tujuan mengumpulkan dan mengambil pokok penelitian yang telah dilakukan, 3 pokok penelitian dalam artikel yang dipilih sudah cukup mewakili bahasan artikel ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diperoleh dari analisis 3 artikel secara keseluruhan yang mencakup bagian abstrak, pendahuluan, isi dan kesimpulan. Data artikel tersebut dirangkum dan diolah

berdasarkan deskriptif kualitatif. Hasil pengolahan data tersebut kembali dituangkan kembali dalam hasil artikel dengan menggunakan kembali metode deskriptif kualitatif.

Artikel pertama, berfokus pada penggunaan media permainan digital berbasis *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar kelas empat dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan di sebuah desa Desa di Sukabumi Utara, Indonesia. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media permainan digital berhasil untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
			Lower	Upper			
-16,214	6,804	,687	-17,578	-14,850	-23,591	97	.000

Gambar 1. Hasil Analisis (Safitri dkk., 2022)

Dilihat dari tabel analisis penelitian tersebut yang menggunakan SPSS, diketahui hasil Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,005, sehingga diperoleh hasil penelitian bahwa penggunaan permainan digital (*Wordwall*) efektif untuk meningkatkan aspek motivasi belajar siswa, media ini dapat menganalisis berbagai aspek pembelajaran yang terkait dengan kognitif atau afektif, seperti efikasi diri dan konsep diri. Selain itu, permainan ini dianggap menarik karena menggabungkan masalah yang ada dalam dunia nyata ke dalam permainan dan Penggunaan media permainan digital dapat meningkatkan motivasi siswa, membantu meningkatkan minat mereka dalam pembelajaran (Safitri dkk., 2022).

Dalam kesimpulannya, penelitian tersebut menyimpulkan bahwa penggunaan permainan digital berbasis kata-kata memiliki dampak positif pada motivasi belajar siswa. Namun, hasil yang baik hanya dapat dicapai jika media ini diterapkan dengan skenario pembelajaran yang baik. Selain itu, pemilihan jenis permainan dengan materi yang sesuai juga perlu dipertimbangkan agar tujuan pembelajaran tetap tercapai. Penelitian ini mendorong penelitian lebih lanjut untuk mengembangkan media permainan ini dalam berbagai mata pelajaran dan platform yang lebih luas agar dapat diakses oleh berbagai siswa tanpa terkecuali (Safitri dkk., 2022).

Artikel kedua dari penelitian dengan metode kualitatif menyebutkan bahwa Pandemi Covid-19 merupakan masalah utama dalam bidang kesehatan yang mempengaruhi hampir semua aspek kehidupan. Pandemi ini mengakibatkan pembatasan sosial dan tindakan seperti menutup sekolah, bekerja dari rumah (WFH), dan menutup toko-toko. Pembelajaran beralih ke format online, tetapi kurangnya penguasaan teknologi oleh guru dan siswa serta keterbatasan sarana prasarana menjadi masalah. Ini dapat melemahkan kualitas pendidikan dan pencapaian siswa (Pradani, 2022). Berikut tampilan *Wordwall* yang dipergunakan dalam penelitian ini.



Gambar 2. Tampilan *Wordwall* (Pradani, 2022)

Pembelajaran daring menuntut kreativitas guru dan partisipasi orang tua dalam mendampingi anak-anak mereka. Media pembelajaran interaktif, seperti *Wordwall*, Dapat berperan sebagai upaya yang efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. *Wordwall* ialah aplikasi yang dapat membantu sebagai alat pembelajaran dan penilaian, yang memungkinkan guru untuk membuat permainan dan tes interaktif (Nadia dkk., 2022).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran IPA kelas IV selama pandemi Covid-19 telah meningkatkan minat dan motivasi siswa. Ini terlihat dari partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar online, pengisian absen, pengumpulan tugas, dan pertanyaan terhadap materi yang belum dipahami. Media ini membantu meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pelajaran.

Penelitian tersebut bersifat kualitatif dan dilakukan di salah satu Sekolah Dasar Negeri di Surabaya. Penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran dipandang sebagai inovasi yang membantu mengatasi rasa bosan siswa dalam pembelajaran daring. Langkah-langkah penggunaan aplikasi *Wordwall* termasuk membuat akun, memilih template, menulis judul dan deskripsi permainan, dan memulai permainan. Media *Wordwall* membantu mengaktifkan siswa dan meningkatkan minat belajar mereka.

Artikel ketiga menyebutkan bahwa pada masa pandemi, pembelajaran berpindah ke format jarak jauh, dan aplikasi *Wordwall* digunakan sebagai alat pembelajaran yang menyenangkan. Aplikasi ini memberikan tampilan yang menarik dan beragam template permainan, yang membuat siswa termotivasi untuk berpartisipasi. Selain itu, fitur seperti papan peringkat dan kesempatan untuk menjawab soal yang benar secara berulang memberikan dorongan tambahan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif (Gandasari & Pramudiani, 2021).

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa aplikasi *Wordwall* tidak hanya memberikan bantuan dalam pemahaman materi pembelajaran, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar mereka. Penggunaan aplikasi ini memberikan nuansa kegiatan pembelajaran nampak berbeda dan menarik, yang membuat siswa merasa senang dan termotivasi.

Kelas	Means	S _{gab}	dk	T _{hitung}	T _{tabel}	Keterangan
Kontrol	68,48	12,80	52	7,79	2,0084	T _{hitung} > T _{tabel}
Eksprimen	94,84					Terdapat Pengaruh

Gambar 3. Hasil Uji Hipotesis (Gandasari & Pramudiani, 2021).

Hal tersebut terlihat dari hasil uji hipotesis dalam tabel 5 di atas yang menunjukkan S_{gab} = 12,84 dan dk = 52 dan didapatkan T_{hitung} > T_{tabel} = 7,79 > 2,0084, maka dapat disimpulkan bahwa H₁ diterima dan H₀ ditolak. Dengan demikian didapatkan bahwa terdapat pengaruh aplikasi *Wordwall* terhadap motivasi belajar IPA siswa di SDN Bojong Rawalumbu VI.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menegaskan bahwa penggunaan aplikasi *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA selama masa pandemi COVID-19. Penelitian ketiga ini mendukung temuan-temuan sebelumnya bahwa penggunaan *Wordwall* memiliki dampak positif pada motivasi belajar siswa dan menggarisbawahi pentingnya menghadirkan inovasi dalam pendidikan, terutama dalam situasi darurat seperti pandemi COVID-19, untuk memastikan keberlanjutan dan kualitas pembelajaran.

SIMPULAN

Hasil penelitian yang dianalisis dalam tiga artikel tersebut secara keseluruhan menyoroti penggunaan media permainan digital berbasis aplikasi *Wordwall* guna meningkatkan motivasi belajar siswa di Sekolah Dasar (SD) dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan selama pandemi COVID19. Ketiga penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan digital berbasis kata-

kata, seperti *Wordwall*, efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Permainan digital membantu meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran.

Permainan digital edukatif dianggap sebagai pendekatan pembelajaran inovatif yang mampu mengatasi rasa bosan siswa selama pembelajaran daring. Media ini memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan menarik. Motivasi belajar siswa dianggap kunci dalam mencapai keberhasilan pembelajaran. Penggunaan media permainan digital, seperti *Wordwall*, membantu meningkatkan motivasi siswa, yang dapat dilihat dari partisipasi aktif mereka dalam pembelajaran daring. Aplikasi *Wordwall* tidak hanya berguna untuk memfasilitasi pemahaman materi pembelajaran siswa, melainkan juga meningkatkan motivasi belajar mereka. Penggunaan aplikasi ini memberikan suasana pembelajaran yang menarik dan beragam template permainan yang membantu siswa merasa senang dan termotivasi.

Wordwall mampu menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran *Wordwall* terbukti efektif dan inovatif dalam memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik dan berbeda, mengatasi rasa bosan selama pembelajaran daring. Dengan adanya hal-hal tersebut, motivasi belajar siswa meningkat dalam pembelajaran yang dilakukan secara daring. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, membantu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran daring, dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Dengan demikian maka secara umum tidak dapat dipungkiri pentingnya pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dasar untuk mencapai keberhasilan pembelajaran yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- 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>
- Lailia, S. A., Fatimah, S., Seftiana, A. F., Ayu, S., & Rista, V. N. (2023). Mengintegrasikan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Di Mi/Sd pada Era Revolusi Industri 5.0. *SIGNIFICANT : Journal Of Research And Multidisciplinary*, 1(02 Juni), Article 02 Juni.
- Lubis, N., Mutiara, Asriani, D., Sakila, R., & Saftina, S. (2023). Pentingnya Peranan IPA dalam Kehidupan Sehari-hari. *Jurnal ADAM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 119–123. <https://doi.org/10.37081/adam.v2i1.1380>
- Machmud, M. (2016). Tuntunan Penulisan Tugas Akhir Berdasarkan Prinsip Dasar Penelitian Ilmiah. *Research Report*.
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 12(1), Article 1. <https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.5813>
- Nadia, A. I., Afiani, K. D. A., & Naila, I. (2022). Penggunaan Aplikasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 12(1), Article 1. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v12i1.791
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran *Wordwall* untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), Article 5. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Safitri, D., Awalia, S., Sekaringtyas, T., Nuraini, S., Lestari, I., Suntari, Y., Marini, A., Iskandar, R., & Sudrajat, A. (2022). Improvement of Student Learning Motivation through Word-Wall-based Digital Game Media. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (ijIM)*, 16(06),

Article 06. <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i06.25729>

Salsabila, U. H., Ilmi, M. U., Aisyah, S., Nurfadila, N., & Saputra, R. (2020). Peran Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Disrupsi. *Journal on Education*, 3(01), Article 01. <https://doi.org/10.31004/joe.v3i01.348>

Sari, R. E., Fitria, L., & Tarisa, V. (2023). Studi Literatur: Penggunaan Media Web *Wordwall* Sebagai Sarana Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), Article 1.

Snyder, H. (2019). Literature Review as A Research Methodology: An Overview and Guidelines. *Journal of Business Research*, 104, 333–339. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.07.039>

Sriwiyati, S. (2021). Pengajaran Daring untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa dan Ketuntasan Belajar pada Mata Pelajaran Biologi di SMA dengan Platform Google Classroom. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i1.1090>