

PENGUNAAN MEDIA WORDWALL UNTUK MENINGKATAN PENGUASAAN ANTONIM PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Hannik Masruroh^{1*}, Endang Noerhartati², Neza Pratama Yulianti Putri³, Rika Wahyu Nur Hayati⁴, Aini Eka Damayanti⁵, Sessilia Intan Maharani⁶

^{1,2,3,4,5,6}PGSD FKIP Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

[1*hannikmasruroh@uwks.ac.id](mailto:hannikmasruroh@uwks.ac.id)

ABSTRACT

At the elementary school level, teaching antonyms can be tedious and involve rote memorization, leading to boredom, lack of enthusiasm, and difficulty remembering and using words. This study explores the effectiveness of the Wordwall platform in improving antonym understanding among elementary school students. The method used is a qualitative descriptive approach based on a literature review, using data from leading journals, both national and international. Through a library study approach, scientific journal literature was used as a reference for the last year of publication in 2023–2025. The analysis was conducted through content analysis, which began with data identification, coding, interpretation, and drawing conclusions. The research findings indicate that Wordwall has a positive influence on antonym learning by increasing student motivation, engagement, and focus, as well as strengthening memory and conceptual understanding through fun and repetitive activities. The success of Wordwall is largely determined by the teacher's role in designing materials and connecting additional activities. Thus, Wordwall proves to be an effective and appropriate digital learning tool for elementary school students.

Keywords: Wordwall, Elementary School, Antonym Learning, Indonesia

ABSTRAK

Di tingkat sekolah dasar, pengajaran antonim bisa jadi membosankan dan melibatkan proses menghafal yang dapat menyebabkan kebosanan, kurangnya antusiasme, dan kesulitan dalam mengingat dan menggunakan kata-kata. Penelitian ini mengeksplorasi seberapa efektif platform Wordwall dalam meningkatkan pemahaman antonim di kalangan siswa di sekolah dasar. Metode yang diterapkan adalah pendekatan deskriptif kualitatif dengan dasar kajian pustaka, menggunakan data dari jurnal-jurnal terkemuka, baik nasional maupun internasional. Melalui pendekatan studi pustaka literatur ilmiah jurnal yang dijadikan referensi tahun terakhir terbitan 2023–2025. Analisis dilakukan melalui *content analysis*, yang dimulai dengan pengidentifikasian data, pengkodean, interpretasi, dan penarikan kesimpulan. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa Wordwall memberikan pengaruh positif dalam pembelajaran antonim dengan meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan fokus siswa, serta memperkuat daya ingat dan pemahaman konsep melalui aktivitas yang menyenangkan dan repetitif.

Keberhasilan penggunaan Wordwall sangat ditentukan oleh peran guru dalam merancang materi serta menghubungkan aktivitas tambahan. Dengan demikian, Wordwall terbukti menjadi sarana pembelajaran digital yang efektif dan sesuai untuk siswa di sekolah dasar.

Kata Kunci: Woardwall, Sekolah Dasar, Pembelajaran Antonim, Bahasa Indonesia

A. Pendahuluan

Di zaman digital sekarang, pemanfaatan teknologi sangat krusial untuk meningkatkan efisiensi dalam belajar. Para pendidik dihadapkan pada tantangan untuk menggunakan media digital yang kreatif dan interaktif agar proses belajar menjadi lebih menarik dan lebih mudah dimengerti. Alat bantu belajar yang memfasilitasi keterlibatan langsung siswa terbukti dapat menarik perhatian dan meningkatkan efektivitas dalam belajar (Syafira et al., 2024).

Wordwall adalah sebuah platform digital yang menyediakan berbagai jenis permainan interaktif, termasuk kuis, permainan mencocokkan, permainan acak, dan berbagai aktivitas lain yang bisa disesuaikan dengan materi ajar, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa tingkat dasar (Karmila et al., 2025).

Dengan berkembangnya teknologi dalam bidang pendidikan, pemanfaatan media digital yang menyenangkan seperti Wordwall telah menjadi alternatif yang berharga untuk memperbaiki mutu pembelajaran. Wordwall memberikan guru kesempatan untuk melaksanakan kegiatan belajar dalam bentuk permainan interaktif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Nurjannah et al., 2025). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat membantu siswa dalam memperkuat memori, memahami konsep, dan meningkatkan kemampuan bahasa melalui latihan yang menyenangkan dan berulang (Maulya, 2025).

Walaupun media digital memiliki potensi besar, keberhasilannya tetap

bergantung pada peran guru dalam menyusun materi, memilih jenis permainan yang sesuai, dan mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran selanjutnya. Oleh sebab itu, studi ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan media Wordwall dalam meningkatkan pemahaman antonim pada siswa tingkat dasar dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif yang didasarkan pada tinjauan pustaka. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang jelas mengenai kontribusi Wordwall terhadap motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa dalam konteks pengajaran antonim.

B. Metode Penelitian

Studi ini mengadopsi metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan penelitian literatur. Metode ini dipilih karena penelitian tidak melibatkan pengumpulan data di lapangan, tetapi lebih mengutamakan analisis berbagai referensi akademik yang relevan terkait penggunaan Wordwall dalam meningkatkan pemahaman antonim bagi murid sekolah dasar. Pendekatan ini memberikan kesempatan bagi peneliti untuk menjelaskan fenomena secara terstruktur berdasarkan teori, hasil

penelitian sebelumnya, serta bukti empiris yang berkaitan dengan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi, khususnya Wordwall (Mata & Ips, 2025).

Pengumpulan informasi dilakukan dengan mencari artikel akademik baik dari nasional maupun internasional. Artikel yang dipilih secara langsung membahas tema pembelajaran bahasa, antonim, media digital, serta penerapan Wordwall di tingkat sekolah dasar. Proses ini juga mencakup pemilihan yang memastikan setiap sumber yang digunakan relevan dan berkontribusi terhadap tujuan penelitian (Retno Hartati et al., 2024)

Analisis informasi dilakukan dengan menggunakan analisis konten melalui pengkodean, pengelompokan hasil, dan interpretasi data untuk memahami pola, tren, serta implikasi penggunaan Wordwall dalam konteks pembelajaran antonim. Metode ini dipilih karena mampu menunjukkan keterkaitan antara teori dan praktik serta memberikan gambaran mendalam tentang efektivitas alat pembelajaran digital dalam meningkatkan hasil belajar murid sekolah dasar (Purnamasari & Purwandari, 2025).

Untuk meningkatkan keandalan hasil penelitian, triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan temuan dari berbagai jurnal yang memiliki fokus penelitian yang serupa. Pendekatan ini memastikan bahwa kesimpulan yang dihasilkan tidak hanya berasal dari satu sudut pandang, melainkan merupakan ringkasan dari berbagai hasil penelitian yang konsisten dan saling mendukung (Asogwa et al., 2023).

Kajian Pustaka ini menggunakan data dari jurnal-jurnal terkemuka, baik nasional maupun internasional. Melalui pendekatan studi pustaka literatur ilmiah jurnal yang dijadikan referensi tahun terakhir terbitan 2023–2025.

Dengan melalui tahap-tahap tersebut, metode penelitian ini memungkinkan pengembangan sebuah kajian yang sistematis, fokus, dan berbasis bukti mengenai efektivitas pemanfaatan Wordwall dalam pembelajaran antonim bagi siswa sekolah dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan wordwalls memberikan efek positif dan jangka panjang terhadap peningkatan pemahaman antonim di kalangan

murid sekolah dasar. Tinjauan terhadap berbagai penelitian mengidentifikasi tiga pola utama dalam hasil pembelajaran: peningkatan keterampilan kognitif, meningkatnya motivasi belajar, serta meningkatnya aktivitas dan interaksi siswa selama pembelajaran.

Dari segi kognitif, siswa menunjukkan peningkatan pemahaman antonim setelah berlatih menggunakan wordwalls. Hal ini terlihat dari jumlah jawaban yang benar, peningkatan nilai ujian, dan kemampuan untuk dengan cepat membedakan kata-kata yang memiliki arti berlawanan. Ada kecenderungan bahwa pembelajaran dengan wordwalls membantu siswa dalam memproses materi antonim melalui cara belajar yang menyenangkan (melalui latihan), sehingga memperkuat ingatan dan kemampuan aplikasi dalam kalimat (Rafi et al., 2025).

Selain itu, penelitian juga menemukan bahwa wordwalls memiliki pengaruh positif terhadap aspek afektif dan motivasi belajar siswa. Siswa menunjukkan reaksi positif seperti semangat, keinginan untuk mencoba aktifitas tersebut, serta keinginan untuk bermain lagi

bahkan tanpa perlu disuruh oleh guru. Pola ini mencerminkan motivasi dari dalam diri, karena wordwall menyediakan pengalaman belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan interaktif (Wedananta et al., 2024).

Terkait dengan pembelajaran sosial serta partisipasi aktif di kelas, Wordwall mendorong terjadinya interaksi antara siswa dan guru. Kegiatan belajar menjadi lebih kolaboratif, karena siswa menjawab pertanyaan secara kelompok, mendiskusikan antonim yang ada, dan berlatih menyampaikan argumen secara lisan. Dengan cara ini, media ini tidak hanya membantu pemahaman antonim, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan komunikasi siswa (Wijayanthi, 2025).

(Email, 2024) menyatakan bahwa Wordwall memberi kontribusi pada lingkungan belajar yang lebih beragam. Jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan buku atau metode hafalan, Wordwall mampu mengurangi kejenuhan dan meningkatkan keterlibatan siswa. Ini memperkuat pandangan bahwa memasukkan media digital yang

menarik bisa meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa.

Namun, efektivitas Wordwall tidak bersifat absolut. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa dampak positif hanya muncul jika guru dapat mengatur waktu dan alat dengan baik serta merencanakan aktivitas lanjut setelah permainan. Dengan kata lain, keberhasilan penggunaan Wordwall dipengaruhi bukan hanya oleh media itu sendiri, tetapi juga oleh strategi pengajaran yang diadopsi (Khusnah et al., 2024).

Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa Wordwall efektif dalam meningkatkan penguasaan antonim, baik dalam memahami maknanya maupun dalam menerapkan antonim dalam pembelajar di tingkat sekolah dasar.

Dari kecenderungan hasil tersebut, membutuhkan pembahasan lebih mendalam untuk mengerti bagaimana Wordwall berfungsi dalam mendukung pembelajaran antonim serta elemen apa saja yang memengaruhi keberhasilannya di pendidikan tingkat dasar.

Hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya menunjukkan bahwa pemanfaatan Wordwall dalam

pengajaran antonim di tingkat dasar memberikan pengaruh yang besar, khususnya dalam hal peningkatan kosakata, motivasi siswa, dan kualitas interaksi dalam belajar. Wordwall, sebagai media digital yang menarik, mendukung metode pengajaran yang tidak hanya menyampaikan materi tetapi juga mendorong rasa ingin tahu serta keterlibatan emosional peserta didik saat belajar.

Dari sudut pandang teori, hasil ini konsisten dengan pandangan konstruktivis yang dikemukakan oleh Vygotsky, yang menyatakan bahwa proses belajar menjadi lebih efektif ketika siswa aktif berpartisipasi dan terlibat dalam berpikir melalui kegiatan bermakna. Yang dimana Wordwall menciptakan suasana belajar yang memungkinkan siswa memahami konsep antonim melalui interaksi langsung dengan tugas-tugas pemecahan masalah yang berbasis permainan. Hal ini mengalihkan fokus pembelajaran dari guru ke siswa (Nisa et al., 2024).

Selain itu, Wordwall mendorong penguasaan pengetahuan, yang merupakan suatu mekanisme penting untuk meningkatkan daya ingat jangka panjang. Berulang kali memainkan Wordwall membantu mengingat

antonim, sehingga memperkuat jaringan kognitif yang berhubungan dengan kosakata. Pendekatan ini sejalan dengan teori proses informasi kognitif, yang menyatakan bahwa hubungan saraf terhadap informasi semakin kuat seiring dengan frekuensi akses (Rahmadita et al., 2025).

Dari sudut pandang afektif, Wordwall mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak membosankan. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa siswa merasakan bahwa pengalaman belajar melalui permainan lebih memotivasi dibandingkan mengerjakan lembar kerja atau menghafal daftar kata tanpa konteks. Unsur-unsur visual, pengaturan waktu, skor, dan tantangan mendorong siswa untuk tetap bersikap gigih meskipun mereka melakukan kesalahan. Ini memperkuat rasa percaya diri, karena kesalahan dianggap sebagai bagian dari proses permainan, bukan kegagalan (Kusnadi Edi & Azzahra Syifa Aulia, 2024).

Dari sudut pandang pendidikan, Wordwall memberikan kesempatan untuk pembelajaran yang bervariasi, karena menyajikan berbagai kegiatan yang bisa disesuaikan dengan

kebutuhan masing-masing siswa. Dengan berbagai kegiatan yang menarik, media ini tidak hanya mendukung siswa dalam memahami antonim, tetapi juga mendorong pertumbuhan keterampilan berpikir, semangat belajar, dan keterlibatan aktif dalam proses belajar (Evandri, 2024)

Namun, keberhasilan Wordwall tidak berjalan dengan sendirinya. Ini sangat tergantung pada peran guru dalam merancang materi, memilih jenis permainan yang sesuai, dan mengaitkan latihan digital dengan kegiatan lanjutan seperti berbicara, berdialog, atau menyusun kalimat. Tanpa arahan yang baik, ada risiko bahwa Wordwall hanya akan menjadi alat hiburan tanpa dampak signifikan pada hasil pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu memperkenalkan konsep antonim (pemahaman dasar), berlatih dengan dinding kata (peneguhan konsep), Refleksi dan penerapan dalam kalimat (transfer pengetahuan), Penilaian formatif dan sumatif (ukuran kinerja) (Nurismaya Aliatunisa & Faridi Faridi, 2024).

Selain itu, faktor non-teknis seperti ketersediaan jaringan internet, perangkat digital, serta keterampilan digital baik guru maupun siswa

berpengaruh pada keberhasilan penggunaan dinding kata. Di sekolah dengan sumber daya yang terbatas, guru dapat menerapkan dinding kata secara berkelompok atau sebagai bagian dari pembelajaran berbasis stasiun (Dewi et al., 2025)

Dengan memperhatikan faktor-faktor yang mendukung dan menghambat, Wordwall bisa dikategorikan sebagai media pembelajaran yang efisien, sesuai kebutuhan, dan kreatif untuk memperkuat pemahaman antonim bagi anak-anak di sekolah dasar. Penggunaan yang tepat dan dikombinasikan dengan metode pengajaran yang sesuai konteks, memberikan pengalaman belajar yang berharga dan menarik, yang berdampak baik pada pencapaian akademik siswa.

D. Kesimpulan

Wordwall dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga memberikan pengaruh positif terhadap aspek kognitif, afektif, dan sosial siswa, seperti peningkatan pemahaman tentang antonim, motivasi belajar, dan partisipasi serta interaksi selama proses pengajaran. Melalui kegiatan permainan yang

bervariasi dan berulang, Wordwall membantu memperkuat daya ingat serta kemampuan siswa dalam menggunakan antonim dengan tepat. Namun, keberhasilan pemanfaatan Wordwall sangat tergantung pada peran guru dalam merancang materi, memilih jenis permainan yang sesuai, serta menghubungkannya dengan aktivitas pembelajaran lainnya. Dengan perencanaan dan strategi yang baik, Wordwall dapat menjadi media pembelajaran digital yang efektif, kreatif, dan sesuai untuk mendukung pembelajaran bahasa di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Asogwa, V. C., Hamisu, M., & Ede, M. O. (2023). Methodological Triangulation in Educational Research: Pros and Cons. *Propellers Journal of Education*, 2(1), 79–87.
- Dewi, K. R., Subrata, H., & Puspita, A. M. I. (2025). Implementasi Literasi Digital di Sekolah: Tinjauan Pustaka Sistematis. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 213–223.
<https://doi.org/10.15408/elementar.v5i1.46931>
- Email, K. (2024). *Pengenalan Kosakata Melalui Media Pembelajaran Wordwall Dengan Game Scrabble Words Pada Anak Usia Dini Di KB Tunas Bangsa Winong Patihan Sidoharjo Jurusan Pendidikan Luar Sekolah , Universitas Negeri Semarang*. 3(2), 111–128.
- Evandri. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Development of Interactive Learning Media Based on Wordwall Games To Increase Motivation and Elementary School Students' Le. *Journal of Education and Culture (JEaC)*, 04, 2024.
- Karmila, M., Adriany, V., & Yulindrasari, H. (2025). Pandangan Orang Tua Mengenai Peran Ayah dalam Pengasuhan Pasca Partisipasi di Program Sekolah Ayah. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 155–164.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i1.6741>
- Khusnah, N. S., Rosiyanti, H., & Bachtiar. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis dan Kosakata Bahasa Inggris bagi Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Cipetir. *Semnasfip*, 2400–2409.
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/24154>
- Kusnadi Edi, & Azzahra Syifa Aulia. (2024). Vol 12 No 2 : Juli 2024 JDPP Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlah Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2).
<https://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>
- Mata, P., & Ips, P. (2025). AL-

- IRSYAD. 4(2), 808–814.
- Maulya, D. E. (2025). *THE USE OF THE WORDWALL GAME FOR PROMOTING VOCABULARY BUILDING IN INDONESIAN YOUNG LEARNERS EFL*. 8, 7660–7670.
- Nisa, A. K., Noptario, N., & Muzaini, M. C. (2024). Utilization Of Wordwall as An Application for Elementary School Thematic Learning Evaluation. *EDUCARE: Journal of Primary Education*, 5(1), 23–34.
<https://doi.org/10.35719/educare.v5i1.234>
- Nurismaya Aliatunisa, & Faridi Faridi. (2024). Penggunaan Aplikasi Game Wordwall Pada Mata Pelajaran Akidah Materi Iman Kepada Para Malaikat. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(5), 220–230.
<https://doi.org/10.61132/jmpai.v2i5.528>
- Nurjannah, N., Nawir, M., & Idawati, I. (2025). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Digital Berbantuan Wordwall Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus 1 Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 6(3), 1474–1485.
<https://doi.org/10.55681/jige.v6i3.4037>
- Parole. (2017). Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(September), 166–188.
- Purnamasari, D., & Purwandari, R. D. (2025). The Role of Wordwall in Improving Interactive Learning Quality: An Analisis of Empirical Studies through Systematic Literature Review. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 25, 168–174.
<https://doi.org/10.30595/pssh.v25i.1684>
- Rafi, A. A., Albantani, A. M., & Fudhaili, A. (2025). Efektivitas Penggunaan Wordwall dalam Pengajaran Kosakata pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah Mumtaza Tangerang Selatan. *JICN: Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 2(4), 7567–7575.
- Rahmadita, A., Angelyva, C., Banjarahor, B., Ayu, M. S., Ramadani, N., Simbolon, N., Guru, P., & Dasar, S. (2025). Penerapan Game Interaktif Berbasis Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Question Words Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9, 17855–17859.
- Retno Hartati, F., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2024). Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD: Literatur Review. *Jurnal Educatio*, 10(4), 1306–1314.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v10i4.10206>
- Syafira, P., Novaliza, S., Sulistianingsih, R., Restaryy, T. I., & Lasha, V. (2024). Evaluasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 6(3), 2092–2097.
<https://doi.org/10.61227/arji.v6i3.196>
- Wedananta, I. K. Y. P., Utami, I. G. A. L. P., & Suprianti, G. A. P. (2024). Advancing Elementary Vocabulary Education with Wordwall-Based Digital Media. *Journey: Journal of English Language and Pedagogy*, 7(2),

306–317.

<https://doi.org/10.33503/journey.v7i2.843>

Wijayanthi, D. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Partisipasi dan Keaktifan Siswa Kelas VI SD Negeri 101771 Tembung dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9, 1827–1835.