WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA INGGRIS SISWA SDN 39 PALEMBANG

Najlatul Fathia[1], Ilham Arya Susanto[2], Budiansyah[3]
Universitas Sriwijaya
najlatulfathia@fkip.unsri.ac.id[1], ilhamaryasusanto@fkip.unsri.ac.id[2],
budiansyah@fkip.unsri.ac.id[3]

Abstract

This study aims to determine the use of Wordwall as an interactive learning media in improving students' motivation in learning English at SDN 39 Palembang. The research employed a qualitative approach with a descriptive qualitative design. The subjects of this study were 10 teachers at SDN 39 Palembang selected through purposive sampling technique. Data were collected through interviews, observations, and documentation. The data were analyzed using the Miles and Huberman interactive analysis model, including data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings revealed that the use of Wordwall significantly improved students' motivation in learning English. This was indicated by students' high enthusiasm during the learning process, increased confidence in asking and answering questions, and a more interactive and enjoyable classroom atmosphere. In addition, Wordwall helped students understand English materials more easily and increased their self-confidence during the learning activities. Therefore, Wordwall can be considered an effective interactive learning media to enhance elementary school students' motivation in learning English.

***Keywords**: Wordwall, interactive learning media, learning motivation, English, elementary school.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Inggris siswa di SDN 39 Palembang. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Subjek penelitian terdiri atas 10 orang guru di SDN 39 Palembang yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan model analisis Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Hal tersebut terlihat dari antusiasme siswa yang tinggi selama proses pembelajaran, meningkatnya keberanian siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan, serta suasana pembelajaran yang menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, Wordwall juga membantu siswa lebih mudah memahami materi Bahasa Inggris dan meningkatkan rasa percaya diri siswa selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, Wordwall dapat menjadi salah satu media pembelajaran interaktif yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Inggris siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Wordwall, media pembelajaran interaktif, motivasi belajar, Bahasa Inggris, sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan menuntut guru untuk mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan. Pada jenjang sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Inggris, siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami kosakata, pengucapan, dan penggunaan kalimat sederhana karena metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Pembelajaran yang monoton menyebabkan siswa cepat bosan, kurang aktif, dan memiliki motivasi belajar yang rendah. Padahal, motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar membutuhkan media yang mampu menarik perhatian siswa sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang cenderung menyukai permainan, visual menarik, dan aktivitas interaktif. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi solusi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu media digital interaktif yang dapat digunakan adalah Wordwall. Wordwall merupakan platform pembelajaran berbasis permainan edukatif yang memungkinkan guru membuat kuis, teka-teki, mencocokkan kata, dan berbagai aktivitas interaktif lainnya sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. (Khaerunnisa et al.,2025)

Penggunaan Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Inggris terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar. Penelitian menunjukkan bahwa Wordwall menghadirkan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran Bahasa Inggris. Selain itu, Wordwall juga mampu meningkatkan keberanian siswa dalam menggunakan kosakata sederhana dan membantu siswa belajar secara mandiri melalui umpan balik langsung dari permainan yang diberikan. (Azizah et al., 2025)

Hasil penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Wordwall memberikan dampak positif terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas 3 SD, penggunaan Wordwall mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa sebesar 23,5% dibandingkan pembelajaran konvensional. Selain itu, siswa menjadi lebih aktif dalam bertanya, menjawab pertanyaan, serta lebih antusias mengikuti pembelajaran karena adanya unsur permainan edukatif yang menarik. (Hamzar et al.,2025)

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN 39 Palembang, proses pembelajaran Bahasa Inggris pada siswa kelas III masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa kurang fokus, cepat merasa bosan, dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Siswa cenderung pasif ketika guru menjelaskan materi dan hanya beberapa siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan agar motivasi belajar siswa meningkat.

Wordwall dipilih sebagai media pembelajaran karena memiliki berbagai fitur interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Melalui permainan edukatif seperti kuis, mencocokkan gambar, menyusun kata, dan roda acak, siswa dapat belajar Bahasa Inggris sambil bermain sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan tidak membosankan. Penggunaan Wordwall juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, meningkatkan rasa percaya diri, serta menumbuhkan semangat belajar dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Wordwall sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Siswa SDN 39 Palembang."** Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran digital yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *qualitative research* atau penelitian kualitatif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam bagaimana pemanfaatan media pembelajaran Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat memperoleh informasi yang lebih rinci mengenai pengalaman, pandangan, serta strategi guru dalam menggunakan media Wordwall pada proses pembelajaran di kelas.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis fenomena yang terjadi di lapangan terkait penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif. Fokus penelitian diarahkan pada persepsi guru mengenai efektivitas Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, keterlibatan siswa selama pembelajaran, serta kendala yang dihadapi dalam penerapan media tersebut di SDN 39 Palembang.

Penelitian dilaksanakan di SDN 39 Palembang. Subjek penelitian terdiri atas 10 orang guru yang mengajar di SDN 39 Palembang. Pemilihan informan dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu memilih guru yang dianggap memahami dan memiliki pengalaman dalam penggunaan media pembelajaran digital, khususnya Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Inggris maupun pembelajaran interaktif lainnya. Informan penelitian meliputi guru kelas dan guru mata pelajaran yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran siswa sekolah dasar.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan secara semi terstruktur agar peneliti dapat menggali informasi secara lebih mendalam mengenai pengalaman guru dalam menggunakan Wordwall, pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa, serta respon siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung aktivitas pembelajaran di kelas dan keterlibatan siswa ketika media Wordwall digunakan. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto

kegiatan pembelajaran, perangkat pembelajaran, serta hasil wawancara.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri (*human instrument*). Dalam pelaksanaannya, peneliti menggunakan pedoman wawancara sebagai alat bantu untuk memperoleh data yang relevan dengan fokus penelitian. Beberapa aspek yang diteliti meliputi motivasi belajar siswa, keaktifan siswa selama pembelajaran, efektivitas penggunaan Wordwall, serta kendala yang dihadapi guru dalam penerapan media pembelajaran interaktif tersebut.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan menyederhanakan data hasil wawancara dan observasi yang relevan dengan fokus penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi deskriptif agar data lebih mudah dipahami. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan hasil interpretasi data yang diperoleh selama penelitian berlangsung.

Untuk menjaga keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi dari beberapa guru yang diwawancarai, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dengan demikian, data yang diperoleh diharapkan lebih valid dan dapat dipercaya.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap 10 orang guru di SDN 39 Palembang, diperoleh informasi bahwa penggunaan media pembelajaran Wordwall memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Seluruh guru menyatakan bahwa siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi ketika pembelajaran menggunakan Wordwall dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Guru-guru mengungkapkan bahwa siswa terlihat lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut terlihat dari meningkatnya partisipasi siswa dalam menjawab

pertanyaan, keberanian siswa dalam bertanya kepada guru, serta semangat siswa dalam mengikuti permainan edukatif yang tersedia pada Wordwall. Siswa tampak lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena media tersebut menghadirkan tampilan yang menarik, interaktif, dan menyerupai permainan sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan.

Selain itu, sebagian besar guru menyampaikan bahwa penggunaan Wordwall mampu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan tidak membosankan. Siswa menjadi lebih fokus terhadap materi pembelajaran Bahasa Inggris karena kegiatan belajar dikemas melalui kuis, permainan mencocokkan kata, dan aktivitas interaktif lainnya. Guru juga menjelaskan bahwa siswa lebih mudah memahami kosakata Bahasa Inggris ketika materi disampaikan menggunakan media Wordwall.

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa Wordwall membantu guru dalam meningkatkan interaksi antara guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. Siswa menjadi lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat maupun menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Dengan demikian, penggunaan Wordwall tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris.

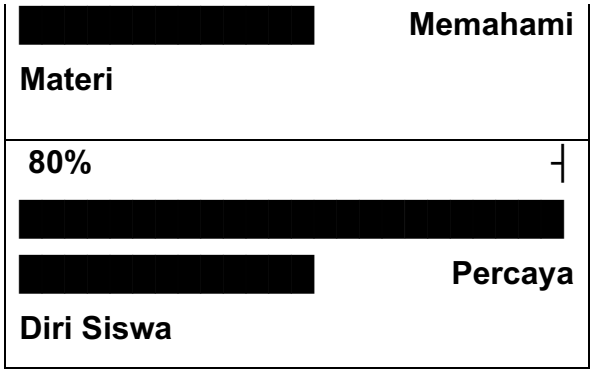
Tabel Hasil Wawancara Guru SDN 39 Palembang

No	Pernyataan Hasil Wawancara	Jumlah Guru	Persentase
1	Wordwall meningkatkan motivasi belajar siswa	10	100%
2	Siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran	10	100%
3	Siswa lebih aktif bertanya dan menjawab	9	90%
4	Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan	10	100%
5	Wordwall membantu siswa	8	80%

No	Pernyataan Hasil Wawancara	Jumlah Guru	Persentase
	memahami materi Bahasa Inggris		
6	Siswa lebih percaya diri selama pembelajaran	8	80%

Grafik Hasil Wawancara





Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Wordwall mampu meningkatkan motivasi belajar Bahasa Inggris siswa di SDN 39 Palembang. Hal ini terlihat dari tingginya antusias siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, terutama ketika guru menggunakan fitur permainan edukatif yang tersedia pada Wordwall. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

Keaktifan siswa selama pembelajaran juga menjadi indikator meningkatnya motivasi belajar siswa. Berdasarkan

hasil wawancara, sebagian besar guru menyatakan bahwa siswa lebih berani bertanya, menjawab pertanyaan, serta terlibat aktif dalam diskusi pembelajaran Bahasa Inggris. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa Wordwall mampu menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered learning*) sehingga siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi ikut berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Penggunaan Wordwall juga membantu siswa memahami materi Bahasa Inggris dengan lebih mudah. Materi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan interaktif membuat siswa lebih tertarik untuk belajar kosakata maupun kalimat sederhana Bahasa Inggris. Selain itu, tampilan visual yang menarik dan adanya unsur permainan membuat siswa merasa belajar sambil bermain sehingga suasana kelas menjadi lebih santai dan menyenangkan.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa Wordwall dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa melalui pembelajaran berbasis permainan edukatif. Media pembelajaran interaktif seperti Wordwall mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif karena siswa memperoleh kesempatan untuk belajar secara aktif dan memperoleh umpan balik langsung selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, Wordwall dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran digital yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui wawancara terhadap 10 orang guru di SDN 39 Palembang, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Wordwall memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar Bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Media Wordwall mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat ketika guru menggunakan Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Antusiasme siswa terlihat dari tingginya

partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung, seperti keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan, bertanya kepada guru, serta keterlibatan siswa dalam menyelesaikan berbagai permainan edukatif yang tersedia pada Wordwall. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi Bahasa Inggris.

Selain meningkatkan antusiasme belajar, penggunaan Wordwall juga mampu meningkatkan rasa percaya diri siswa. Siswa menjadi lebih berani untuk menyampaikan pendapat dan mencoba menggunakan kosakata Bahasa Inggris sederhana selama pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan membuat siswa merasa lebih nyaman dan tidak takut melakukan kesalahan, sehingga suasana kelas menjadi lebih aktif dan komunikatif.

Secara keseluruhan, Wordwall dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran digital yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar. Penggunaan media ini tidak hanya membantu guru menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan rasa percaya diri siswa dalam belajar Bahasa Inggris. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat terus memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti Wordwall agar proses pembelajaran menjadi lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini.

Daftar Pustaka

Aithal, S., & Aithal, P. S. (2020). *Concepts, constructs, and procedures of postmodern pedagogy for online and offline learning in higher education*. International Journal of Current Research and Modern Education, 5(1), 1–22. https://doi.org/10.5281/zenodo.3749080

Ally, M. (2008). *Teori dan praktik pembelajaran daring*. Athabasca University Press.

Amri, F., & Sukmaningrum, R. (2023). Implementation of Wordwall as a learning medium to improve students' writing skills. *International Journal of*

Multidisciplinary Approach Research and Science (IJMARS), 1(3), 495–502. https://doi.org/10.59653/ijmars.v1i03.255

Azizah, F. N., Fauzi, A., & Widiastuti, S. (2025). Peran ice breaking Wordwall dalam mengembangkan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV SD. *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 1–8.

Bakhsh, S. A. (2016). Using games as a tool in teaching vocabulary to young learners. *English Language Teaching*, 9(7), 120–128. https://doi.org/10.5539/elt.v9n7p120

Bozkurt, A., & Sharma, R. C. (2020). Emergency remote teaching during a global crisis caused by the coronavirus pandemic. *Asian Journal of Distance Education*, 15(1), i–vi. https://doi.org/10.5281/zenodo.3778083

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2017). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15. https://doi.org/10.1145/2181037.2181040

Hamzar, D., Masnur, & Jabri, U. (2025). Pengaruh media pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Bahasa Inggris kelas 3 SD Negeri 169 Bolang. *Jurnal Ilmiah Multidisipliner (JIM)*, 9(8), 1–7.

Khaerunnisa, B. U., Ammade, S., & Larekang, S. H. (2025). Praktik penggunaan aplikasi Wordwall pada pembelajaran Bahasa Inggris di MAS As'adiyah No. 1 Atapange. *AMSIR Community Service Journal*, 3(1), 75–80.

Koro, M., Kota, M. K., Banu, A., & Katu, E. P. N. (2024). Efektivitas media pembelajaran berbasis website Wordwall terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem yang seimbang di SDN Batuplat 1. *FONDATIA*, 8(2), 486–497. https://doi.org/10.36088/fondatia.v8i2.4856

Ling, G. (2018). Game-based learning in elementary school English

teaching. *Journal of Language Teaching and Research*, 9(4), 800–806. https://doi.org/10.17507/jltr.0904.15

Mahaputri, D. S., & Nizar, J. (2024). Is Wordwall effective in teaching English to elementary school students or not? *English Language Practice*, 10(1), 1–12. https://doi.org/10.36665/elp.v10i1.987

Mayer, R. E. (2019). Computer games in education. *Annual Review of Psychology*, 70, 531–549. https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010418-102744

Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran daring dan luring pada masa pandemi Covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 33–42. https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i1.143

Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Uno, H. B. (2021). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Uno, H. B., & Lamatenggo, N. (2020). *Teknologi komunikasi dan informasi pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.