



Penerapan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Interaktivitas dan Motivasi Belajar Siswa pada Materi *My Family*

Wulandari ¹, Nanda Ramadani ², Inri Ani Gultom ³, Nazwa Al Zahro ⁴,

Rizki M Nadeak ⁵, Santa Situmorang ⁶, Siti Misharyani ⁷

^{1,2,3,4,5,6,7} Universitas Negeri Medan, Indonesia

Korespondensi penulis: wulandari58864@gmail.com

Abstract. *The English language learning process at SDN 064037 Medan Tembung faces challenges related to a lack of interactivity and optimal utilization of learning media, particularly in the topic My Family. This research aims to analyze the impact of implementing Wordwall media in enhancing student interactivity, understanding of the material, and learning motivation. This study employs a qualitative approach through methods of observation, interviews, and documentation involving 25 fourth-grade students at SDN 064037. The findings of this study indicate that the application of Wordwall in learning significantly improves student interactivity, material comprehension, and their motivation to learn. The interactive features of Wordwall encourage students to be more active during the learning process, positively influencing their learning outcomes. Based on these findings, it is recommended that teachers utilize more varied learning media, such as Wordwall, to enhance the quality of education in elementary schools.*

Keywords: *Digital Learning Media, English Language, Elementary School, My Family, Wordwall.*

Abstrak. Pembelajaran bahasa Inggris di SDN 064037 Medan Tembung menghadapi masalah terkait kurangnya interaktivitas dan pemanfaatan media pembelajaran yang optimal, khususnya pada materi *My Family*. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dampak penerapan media *Wordwall* dalam meningkatkan interaktivitas, pemahaman materi, dan motivasi belajar siswa. Studi ini menerapkan pendekatan kualitatif melalui metode observasi, wawancara, dan dokumentasi pada 25 siswa kelas IV SDN 064037. Temuan studi ini menjabarkan penerapan *Wordwall* dalam pembelajaran dapat meningkatkan secara signifikan interaktivitas siswa, pemahaman materi, serta motivasi belajar mereka. Fitur-fitur interaktif dalam *Wordwall* membuat siswa lebih aktif pada tahap belajar, yang berpengaruh positif terhadap hasil pembelajaran. Merujuk pada temuan ini, guru direkomendasikan bisa memanfaatkan media pembelajaran yang lebih variatif, seperti *Wordwall*, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Kata kunci: Media Pembelajaran Digital, Bahasa Inggris, Sekolah Dasar, *My Family*, *Wordwall*.

1. LATAR BELAKANG

Kapasitas siswa untuk terlibat dengan lingkungan global dibentuk oleh pendidikan bahasa Inggris mereka di sekolah dasar, yang memainkan peran penting dalam mengembangkan keterampilan komunikasi dasar mereka. Salah satu materi yang diajarkan pada jenjang ini adalah *My Family*, yang bertujuan untuk memperkenalkan kosakata serta struktur kalimat dasar yang berkaitan dengan keluarga. Meskipun demikian, pengadaan sumber belajar ini di SDN 064037 Medan Tembung masih menemui banyak kendala. Salah satu kendala utamanya adalah kurangnya interaktivitas antara guru dan siswa, serta siswa itu sendiri, yang berdampak buruk pada motivasi dan pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran yang terbatas menjadi kendala dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif.

Interaktivitas pada pembelajaran, menurut Vygotsky (1978), merupakan komponen yang sangat penting dalam meningkatkan pemahaman siswa. Keterlibatan dinamis antara pendidik dan peserta didik, serta di antara peserta didik itu sendiri, dapat mendorong siswa untuk bertanya, berbicara, dan mengembangkan pengetahuan secara mandiri. Namun, interaksi pembelajaran di SDN 064037 sangat terbatas dan satu arah, sehingga siswa tidak memiliki banyak kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif pada tahap pembelajaran. Hal tersebut mengakibatkan siswa tidak bisa memahami materi yang disampaikan, seperti materi *My Family*, yang mengajarkan kosa kata dan struktur kalimat dasar yang terkait dengan keluarga.

Selain itu, tidak banyak media pembelajaran yang digunakan dengan baik dan menarik. Sumber daya seperti foto, film, atau alat peraga yang memfasilitasi pemahaman kontekstual tentang topik jarang digunakan dalam proses pendidikan. Meskipun demikian, alat pembelajaran yang tepat dapat membuat topik lebih menarik, mudah dipahami, dan relevan dengan pengalaman sehari-hari siswa. Akibatnya, pemanfaatan media yang meningkatkan interaktivitas dan kesenangan dalam pembelajaran sangat penting. Contohnya adalah pemanfaatan aplikasi pendidikan berbasis teknologi yang meningkatkan pemahaman siswa terhadap kurikulum.

Wordwall adalah *platform* pembelajaran yang memungkinkan guru membuat permainan edukatif yang interaktif dan memungkinkan siswa berpartisipasi dalam aktivitas interaktif seperti kuis dan permainan kata. Ini adalah media yang dapat meningkatkan interaksi pembelajaran. *Wordwall* meningkatkan motivasi siswa dan mendorong partisipasi aktif dalam pelajaran. Studi ini mencoba mengevaluasi dampak penerapan *Wordwall* pada interaktivitas siswa, pemahaman mereka tentang materi *My Family*, dan keinginan mereka untuk belajar.

Penelitian ini diproyeksikan bisa berkontribusi signifikan pada pengembangan metode pembelajaran bahasa Inggris yang lebih efektif di SDN 064037, serta memberikan rekomendasi bagi guru dalam memanfaatkan teknologi dan media pembelajaran yang lebih variatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di jenjang SD secara general.

2. KAJIAN TEORITIS

Konsep interaksi dalam pendidikan sangat penting, terutama dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. Vygotsky (1978) mengatakan bahwa interaktivitas mencakup interaksi dinamis antara siswa dan guru serta antara siswa sendiri. Konsep ini menekankan betapa pentingnya komunikasi dua arah, kerja sama, dan partisipasi aktif

dalam proses belajar. Pembelajaran adalah proses sosial di mana orang memperoleh pengetahuan melalui interaksi dengan orang lain. Interaktivitas dalam situasi ini berfungsi sebagai sarana untuk menghubungkan siswa dengan materi pelajaran, membantu mereka memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan lebih baik.

Pembelajaran interaktif memiliki beberapa keuntungan penting. Pertama, interaktivitas memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman siswa. Ini karena siswa dapat belajar lebih banyak tentang apa yang diajarkan dan bekerja sama dengan orang lain. Siswa melihat perspektif yang berbeda dan memahami konsep yang belum dipahami dengan berinteraksi dengan guru dan teman sebaya. Kedua, interaktivitas mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Siswa yang terlibat secara aktif dalam pembelajaran tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga berpartisipasi dalam proses belajar melalui pertanyaan, tanggapan, dan aktivitas kelompok. Ini membuat pembelajaran lebih dinamis dan menarik. Ketiga, ketika siswa berinteraksi dengan orang lain, mereka belajar keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja sama, dan empati. Keterampilan ini sangat penting untuk kehidupan sosial dan profesional mereka di masa depan. Keempat, lingkungan pembelajaran yang interaktif biasanya lebih menyenangkan dan mendorong siswa untuk berpartisipasi sepenuhnya dalam proses.

Alat peraga seperti gambar dan video dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran. Menurut Dale (1969) dalam *Cone of Experience*, media pembelajaran yang konkret dan interaktif dapat meningkatkan retensi dan pemahaman siswa. Dengan penggunaan media yang tepat, siswa dapat dengan lebih mudah memahami materi yang kompleks atau abstrak. Selain itu, teori pembelajaran bahasa Inggris untuk anak yang diusulkan oleh Piaget (1952) menekankan bahwa alat bantu visual dan pengalaman langsung sangat penting dalam proses belajar. Sangat disarankan agar pembelajaran bahasa Inggris anak termasuk aktivitas yang menyenangkan dan media yang menarik, seperti permainan, bernyanyi, dan proyek kreatif. Anak-anak tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi, tetapi aktivitas-aktivitas ini juga menumbuhkan minat dan keinginan mereka untuk belajar lebih banyak lagi.

Dalam konteks ini, penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti aplikasi digital, dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Misalnya, penelitian oleh Pratiwi dan Setiawan (2023) menemukan bahwa penggunaan aplikasi digital dalam pembelajaran bahasa Inggris secara signifikan meningkatkan partisipasi siswa dan pemahaman mereka tentang materi. Selain itu, Wulandari (2022) menemukan bahwa pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil

belajar siswa. Penelitian ini mendukung penggunaan teknologi dalam pendidikan untuk membuat pendidikan lebih menarik dan efektif.

Berdasarkan kajian teori di atas, hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: Hipotesis Nol (H_0) menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang kurang optimal tidak berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi secara kontekstual dan minat belajar mereka. Sebaliknya, Hipotesis Alternatif (H_1) menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang optimal berpengaruh positif terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi secara kontekstual dan meningkatkan minat belajar mereka.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 064037 Medan Tembung dengan siswa kelas IV pada semester I tahun ajaran 2024/2025. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 25 orang. Penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif dengan pendekatan deskriptif untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan komprehensif tentang interaksi pembelajaran dan pemanfaatan media dalam topik *My Family*. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana media pembelajaran meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan motivasi belajar siswa.

Wawancara, dokumentasi, dan observasi diterapkan dalam rangka pengambilan data. Observasi dilakukan untuk menilai tingkat interaktivitas antara guru dan siswa serta penerapan media pembelajaran yang digunakan di kelas selama proses belajar mengajar. Tujuan observasi ini adalah untuk melihat seberapa efektif interaksi tersebut dalam meningkatkan partisipasi siswa pada tahap pembelajaran. Wawancara semi-terstruktur dilangsungkan terhadap guru dan siswa untuk mengetahui lebih banyak tentang kendala yang dihadapi dalam pembelajaran dan harapan mereka terhadap pembelajaran. Selain itu, dokumentasi dikumpulkan untuk mendapatkan bukti dan informasi yang diperlukan, termasuk foto, catatan pembelajaran, dan hasil evaluasi siswa yang mendukung analisis data.

Untuk menentukan tingkat interaktivitas, pemahaman, dan motivasi belajar siswa sebelum dan setelah penerapan pembelajaran berbasis media, data kuantitatif dari kuesioner dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif, yang mencakup persentase dan rata-rata. Sementara itu, data kualitatif dari wawancara dan observasi dianalisis secara tematik untuk menemukan pola, masalah, dan solusi untuk meningkatkan pembelajaran berbasis media. Dengan metode ini, studi ini diproyeksikan bisa

memberikan gambaran yang komprehensif terkait bagaimana penggunaan media dan interaktivitas dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman materi *My Family* di SDN 064037 Medan Tembung.

Dengan demikian, metodologi penelitian ini dirancang untuk menghasilkan data yang valid dan mendalam, yang bisa menyediakan pemahaman yang lebih rinci terkait tantangan dan solusi terkait dengan pengajaran bahasa Inggris di kelas IV, serta memberikan rekomendasi yang berguna untuk pengembangan praktik pengajaran yang lebih efektif.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi ini dilaksanakan di SDN 064037 Medan Tembung dengan melibatkan 25 siswa kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *Wordwall* dalam pembelajaran bahasa Inggris, khususnya pada materi *My Family*, memberikan dampak positif yang signifikan terhadap interaktivitas, pemahaman materi, dan motivasi belajar siswa.

Tingkat Interaktivitas

Pengamatan yang dilakukan selama proses pendidikan menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterlibatan siswa. Sebelum penerapan *Wordwall*, interaksi antara pendidik dan siswa, serta antar siswa, sebagian besar bersifat searah, dengan siswa terutama menyerap penjelasan guru dan memiliki sedikit kesempatan untuk terlibat secara aktif. Namun, setelah penerapan *Wordwall*, siswa terlihat lebih antusias dan aktif terlibat dalam pembelajaran. Data kuantitatif menunjukkan bahwa 80% siswa merasa lebih terlibat dalam pembelajaran setelah menggunakan *Wordwall*, dibandingkan dengan hanya 40% sebelum penerapan. Keberadaan fitur permainan interaktif dalam *Wordwall* memungkinkan siswa untuk berinteraksi lebih banyak, baik dengan guru maupun sesama siswa, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis.

Pemahaman Materi

Penggunaan media *Wordwall* juga berdampak positif pada pemahaman materi siswa, terutama dalam menguasai kosakata dan struktur kalimat dasar yang berkaitan dengan tema *My Family*. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa rata-rata nilai pemahaman siswa sebelum penerapan *Wordwall* adalah 65, sementara setelah penerapan, nilai tersebut meningkat menjadi 85. Temuan tersebut menjabarkan media interaktif seperti *Wordwall* mempermudah siswa memahami kosakata dan kalimat-kalimat yang berhubungan dengan keluarga dengan lebih baik. Wawancara dengan siswa

mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih mudah mengingat kosakata baru dan dapat menggunakannya dalam konteks yang relevan, berkat pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

Motivasi Belajar

Selain itu, setelah penerapan *Wordwall*, motivasi belajar siswa meningkat drastis. Sebelum penerapan, hanya 50% siswa yang merasa termotivasi untuk belajar bahasa Inggris, tetapi setelah penerapan, angka ini meningkat menjadi 90%. Dengan adanya aktivitas yang menyenangkan dan interaktif, siswa mengatakan bahwa mereka lebih senang dan bersemangat untuk belajar. Hal ini sejalan dengan teori Vygotsky, yang menyatakan bahwa interaktivitas dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dan menghasilkan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan media *Wordwall* dapat menyelesaikan masalah SDN 064037 seperti kurangnya interaktivitas dan pemanfaatan media pembelajaran yang optimal. Sebelum aplikasi, interaksi siswa di kelas lebih pasif dan terbatas. Namun, dengan *Wordwall*, siswa lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan tesis Vygotsky (1978), yang menggarisbawahi pentingnya kontak sosial untuk pembelajaran. Siswa meningkatkan pemahaman mereka terhadap topik tersebut karena *Wordwall* memungkinkan mereka untuk beralih dari pendengar pasif menjadi peserta aktif dalam perdebatan, pertanyaan, dan kuis yang menarik.

Pemanfaatan media yang tepat, seperti *Wordwall*, terbukti sangat efektif dalam membantu siswa memahami materi yang lebih kompleks. Dalam *Cone of Experience* yang dikemukakan oleh Dale (1969), penggunaan media konkret dan interaktif terbukti dapat meningkatkan retensi dan pemahaman siswa. *Wordwall* menyediakan berbagai aktivitas yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain, yang menjadikannya bisa mengembangkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Peningkatan motivasi belajar siswa juga merupakan temuan penting dalam penelitian ini. Dengan menggunakan media interaktif, siswa merasa lebih terlibat dalam proses belajar dan lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Hal ini menguatkan teori Piaget (1952), yang menyatakan bahwa anak-anak memperoleh pengetahuan paling efektif melalui pembelajaran berdasarkan pengalaman dan aktivitas yang menarik. Pemanfaatan *Wordwall* menumbuhkan lingkungan belajar yang merangsang,

meningkatkan rasa percaya diri siswa, dan mendorong keterlibatan yang lebih besar dalam proses pendidikan.

Secara keseluruhan, *Wordwall* membantu pembelajaran bahasa Inggris di kelas IV SDN 064037 Medan Tembung. Ini meningkatkan interaktivitas pembelajaran, pemahaman materi, dan keinginan siswa untuk belajar. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar, para pendidik harus menggunakan berbagai alat pembelajaran interaktif. Teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan dengan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

Studi ini menunjukkan bahwa media teknologi, seperti *Wordwall*, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar secara signifikan. Diharapkan para pendidik akan menggunakan pendekatan yang lebih inovatif dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yang tidak hanya memfasilitasi penguasaan konten oleh siswa tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka. Untuk itu, penting bagi sekolah untuk menyediakan fasilitas yang mendukung, seperti perangkat yang memadai dan akses internet yang stabil, agar penggunaan media seperti *Wordwall* dapat optimal.

Keberhasilan penerapan *Wordwall* dalam meningkatkan interaktivitas, pemahaman materi, dan motivasi belajar siswa dapat dilihat lebih lanjut melalui proyek *Wordwall* yang tersedia di tautan berikut : <https://wordwall.net/resource/88490356/alpha-group-my-family-who-am-i> atau, Anda dapat memindai QR code di bawah ini:



Gambar.1 QR Code Game Wordwall

Berikut tampilan *Game Wordwall* yang akan Anda pindai:



Gambar.2 Tampilan Game Wordwall

Di sana, siswa dapat melakukan kegiatan pembelajaran, seperti menyusun kata-kata dari huruf yang acak sesuai dengan gambar yang tersedia, untuk memperdalam pemahaman mereka tentang materi *My Family*.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian yang dilakukan di SDN 064037 Medan Tembung menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya tentang topik *My Family*, meningkatkan interaktivitas, pemahaman informasi, dan motivasi siswa untuk belajar. *Wordwall* secara efektif mengubah siswa yang sebelumnya pasif menjadi siswa yang lebih terlibat dan partisipatif. Lebih jauh lagi, pemahaman siswa terhadap terminologi dan struktur kalimat dasar meningkat, dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata setelah penerapan media tersebut. Lebih jauh lagi, motivasi siswa untuk belajar meningkat tajam, dengan banyak yang menyatakan kebahagiaan yang lebih besar dan keinginan untuk melanjutkan pendidikan. Oleh karena itu, penggunaan alat pembelajaran interaktif seperti *Wordwall* sangat disarankan untuk meningkatkan pembelajaran di sekolah dasar. Untuk memanfaatkan media ini lebih lanjut, Anda dapat mengaksesnya melalui tautan berikut : <https://wordwall.net/resource/88490356/alpha-group-my-family-who-am-i> dan merancang materi pembelajaran serupa.

Saran

Merujuk pada temuan studi ini, guru direkomendasikan supaya bisa mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Wordwall* saat mengajar bahasa Inggris. Media ini tidak hanya membuat pelajaran lebih mudah dipahami

siswa, namun bisa turut mengembangkan lingkungan belajar yang kian menarik dan menyenangkan. Kesimpulannya, penelitian lebih lanjut harus dilakukan untuk menguji metode interaktif lainnya dalam pengajaran bahasa Inggris.

DAFTAR REFERENSI

- Dale, E. (1969). *Audio-visual methods in teaching*. Holt, Rinehart and Winston.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2016). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. In *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025–3034). IEEE. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Kurniawan, D. (2020). Penggunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2), 123–130.
- Lestari, R. (2023). The use of Wordwall in language learning: A case study. *Jurnal Linguistik Terapan*, 14(2), 75–85.
- Nugroho, A. (2023). Interactive learning media: Benefits and challenges in primary education. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 6(3), 45–55.
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. International Universities Press.
- Pratiwi, A., & Setiawan, A. (2023). The impact of interactive learning media on student engagement and learning outcomes in primary education. *Journal of Educational Technology*, 15(2), 45–60.
- Rahmawati, R. (2021). Pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 15–25.
- Santoso, B. (2023). The effect of digital media on student engagement in English learning. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 60–70.
- Simanjuntak, E. B., Simbolon, N., & Ratno, S. (2025). *Pembelajaran Bahasa Inggris di SD*. CV Harapan Cerdas.
- Supriyadi, S. (2019). Penerapan media pembelajaran digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 78–85.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wulandari, R. (2022). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 10(3), 200–210.
- Yulianti, S. (2023). The role of interactive media in enhancing language skills. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 7(1), 30–40.

Zainuddin, Z., & Halili, S. H. (2016). Flipped classroom: A review of key ideas and recommendations for practice. *The Online Journal of Distance Education and e-Learning*, 4(1), 1–8.