



ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL* PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS II DI SDN JULUK II

Sri Wahyuni¹, Jamilah², Tri Sukitman³

Email: sriwhyni2799@gmail.com, jamilah@stkipgrisumenep.ac.id,
tri.sukitman@stkipgrisumenep.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Sumenep, Madura, Jawa Timur,
Indonesia

Abstrak

Metode yang diterapkan dalam studi ini bersifat deskriptif kualitatif dan bertujuan untuk menyelidiki serta memahami peranan dan keuntungan dari penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dalam pengajaran Bahasa Indonesia bagi siswa Kelas II di SDN Juluk II. Fokus penelitian ini adalah pada pemanfaatan media pembelajaran *Wordwall* sebagai variabel utama. Subjek dalam penelitian ini mencakup siswa laki-laki dan perempuan serta guru di Kelas II. Data yang diperoleh dalam penelitian ini didapatkan melalui wawancara dan observasi. Metode analisis data terdiri dari pencatatan data, penyederhanaan data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Temuan penelitian menunjukkan keunggulan yang signifikan saat menggunakan media pembelajaran *Wordwall*, terutama dalam hal fakta dan tingkat opini. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa media *Wordwall* adalah alat yang interaktif dan efektif. Penggunaannya mendorong siswa untuk berpikir kritis, mengurangi ketakutan menjawab pertanyaan, dan membuat mereka lebih santai dan stres. Selain itu, sementara media ini mudah diakses dan ekonomis, penggunaannya membutuhkan koneksi jaringan yang stabil dan kemampuan siswa untuk mengoperasikan perangkat dan perangkat lain dengan benar.

Kata kunci: Media, *Wordwall*, Pembelajaran Bahasa Indonesia

Abstract

The method applied in this study is descriptive qualitative in nature and aims to investigate and understand the role and benefits of using Wordwall learning media in teaching Bahasa Indonesia to Grade II students at SDN Juluk II. The focus of this study is on the utilization of Wordwall learning media as the main variable. The subjects in this study included male and female students and teachers in Class II. The data obtained in this study were obtained through interviews and observations. Data analysis techniques included data recording, data reduction, data display, and conclusion. The results showed significant advantages when using Wordwall learning media, especially in terms of facts and opinion levels. The conclusion of this study is that Wordwall media is an interactive and effective tool. Its use encourages students to think critically, reduces the fear of answering questions, and makes them more relaxed and stress-free. In addition, while this media is easily accessible and economical, its use requires stable network connectivity and students' ability to operate the device and other devices properly.

Keywords: Media, Wordwall, Indonesian Language Learning

Pendahuluan

Indonesia ini kaya akan sumber daya alam, berbeda dengan kondisi pendidikan. Pendidikan adalah elemen fundamental bagi perkembangan suatu bangsa, dan Indonesia sangat peduli terhadap pelaksanaan sistem pendidikannya. Meskipun begitu, berbagai permasalahan tetap menghambat upaya Indonesia untuk meraih target dan impian di sektor pendidikan.

Pendidikan menurut (Yumriani *et al*, 2022), Pendidikan adalah upaya untuk mengenali dan merencanakan yang menciptakan suasana belajar yang bermanfaat yang memungkinkan siswa untuk secara proaktif meningkatkan kemampuan mereka. Sasaran utamanya adalah untuk membangun kekuatan spiritual dalam beragama, pengendalian diri, karakter, kecerdasan, sifat yang baik, serta keterampilan yang diperlukan oleh individu dan masyarakat. Diskusi tentang pendidikan selalu menarik dan relevan. Ini karena dibahas mengingat peran pentingnya dalam desain diskusi kehidupan. Pendidikan diharapkan dapat berdampak pada cara berpikir dan tindakan seseorang dalam aktivitas sehari-hari.

Dengan pendidikan, setiap orang bisa mencapai berbagai tujuan hidupnya. Sejak lahir, kita berada dalam keadaan lemah dan terasing, sehingga dibutuhkan bantuan dari orang lain untuk meraih keinginan kita. Pendidikan tidak hanya tersedia di lembaga formal, tetapi juga melalui lembaga nonformal yang memberikan pembinaan pengetahuan, khususnya bagi peserta didik yang sedang beraktivitas di sekolah atau dalam proses pengajaran.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengajaran diartikan sebagai proses yang bertujuan untuk membuat setiap individu atau makhluk hidup belajar. Menurut (Faizah, 2024), Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, terutama di pasal 1 ayat 20, pembelajaran diartikan sebagai suatu proses interaksi antara siswa, guru, dan sumber-sumber belajar dalam suatu suasana pendidikan.

Sedangkan (Ubabuddin, 2019), pengajaran sejatinya ialah suatu proses kegiatan bagi peserta didik dan lingkungan, yang mendorong terjadinya perubahan perilaku bertujuan ke hal yang benar. Jadi, peran pendidik sangat krusial, yakni mengkoordinasikan lingkungan belajar agar dapat mendukung transformasi positif pada siswa. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai usaha yang dilakukan secara sadar oleh para pengajar untuk mendukung siswa dalam proses belajar sesuai dengan kebutuhan dan minat yang mereka miliki. Dalam

hal ini, pengajar berperan sebagai penyedia fasilitas yang menciptakan suasana yang mendukung pengembangan keterampilan belajar peserta didik.

Namun, keadaan di lapangan sering kali tidak mencerminkan harapan yang diinginkan. Banyak pengajar di tingkat sekolah dasar masih terhambat oleh berbagai masalah dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih inovatif, terutama dalam penggunaan media pembelajaran yang baru. Sering kali, mereka minim melakukan pemetaan terhadap media pengajaran yang dipakai di sekolah, yang tentu saja menghalangi proses pengajaran yang lebih efisien.

Menurut (Sahabuddin *et al*, 6:2023), Media pembelajaran pada intinya berperan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi dari komunikator, yaitu pengajar, kepada komunikan, yaitu murid sebagai penerima. Dengan merancang lingkungan belajar secara sistematis, kita dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih optimal. Sedangkan media pembelajaran menurut (Tafonao, 2018), merupakan sarana yang membantu kegiatan belajar mengajar dengan cara mengaktifkan pikiran, emosi, fokus, serta kemampuan siswa. Oleh karena itu, alat ini memiliki peran krusial dalam memfasilitasi proses pembelajaran. Secara umum, pemanfaatan media pendidikan membantu para pengajar dalam menyampaikan informasi atau materi kepada siswa, sehingga pengetahuan tersebut menjadi lebih menarik dan mudah dimengerti.

Nyatanya, banyak pengajar masih lebih sering menggunakan cara tradisional, seperti pemberian ceramah. Tentu saja, ini berpengaruh pada ketertarikan siswa untuk belajar. Oleh karena itu, para pengajar harus terus mengembangkan kreativitas mereka dengan memanfaatkan media yang tepat serta sesuai dengan sifat materi yang diajarkan. Hal ini akan membuat materi pelajaran menjadi lebih mudah dimengerti oleh siswa. Terutama, dalam penerapan media pembelajaran berbasis teknologi, kita telah melihat banyak perubahan. Dulu, media pembelajaran umumnya berupa materi fisik, namun kini banyak hadir dalam bentuk online. Tidak lagi menjadi hal yang asing jika setiap proses pembelajaran melibatkan teknologi.

Di zaman digital dan informasi yang cepat berubah saat ini, penggunaan media pembelajaran menjadi sangat krusial untuk mendukung aktivitas belajar di ruang kelas. Dalam keadaan ini, media yang menarik dan interaktif berperan besar dalam membantu siswa mengerti konsep-konsep yang sulit dengan cara yang lebih efektif. Dengan memanfaatkan media yang sesuai, seperti video edukasional, simulasi yang interaktif, atau aplikasi pembelajaran online lainnya, pelajar dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses

pendidikan, sambil memperdalam pemahaman mereka. Dengan memanfaatkan teknologi yang ada, para pengajar dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang kreatif dan menarik.

Perubahan ini diharapkan dapat memicu pergeseran dalam cara mengajar para guru, terutama di bidang Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia menurut (Mubarok *et al*, 2024), Proses penyajian informasi melalui sarana komunikasi ini bertujuan untuk membantu peserta didik meningkatkan kemampuan mereka Dalam interaksi, baik secara lisan maupun tertulis, sambil menghargai karya seni dari Indonesia. Pendidikan Bahasa Indonesia diberikan di sekolah dasar dari kelas satu hingga kelas enam. Aktivitas pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar dibagi menjadi dua kategori, yaitu untuk kelas rendah dan kelas tinggi.

Dalam kegiatan belajar Bahasa Indonesia, sangat penting untuk memaksimalkan bukan hanya konten yang diajarkan, tetapi juga cara media dan metode pengajaran yang digunakan di kelas. Sebab itu, para pengajar dianjurkan untuk berinovasi dalam pemanfaatan media pembelajaran. Salah satu metode yang lebih bermakna dan menyenangkan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis permainan atau *Wordwall*. Menurut (Putri *et al.*, 2021), *Wordwall* adalah sebuah situs yang menawarkan berbagai jenis permainan edukatif yang dirancang sebagai alat bantu dan evaluasi yang menarik bagi siswa. Sebagai media pembelajaran, *Wordwall* bukan sekadar untuk ditampilkan atau dilihat, tetapi juga harus dimanfaatkan secara aktif. Media ini dapat dirancang untuk meningkatkan dinamika pembelajaran kelompok dan memungkinkan siswa terlibat dalam proses pembuatan serta aktivitas penggunaannya.

Sedangkan menurut (Lestari, 2021), *Wordwall* adalah sebuah situs yang menawarkan beragam permainan pembelajaran yang dibuat untuk berfungsi sebagai alat dukungan dan asesmen yang mengasyikkan bagi para pelajar. Penggunaannya sangat sederhana, memungkinkan siswa untuk mengaksesnya melalui gadget maupun laptop mereka masing-masing.

Menurut (Nissa *et al*, 2021), Media pembelajaran *Wordwall* merupakan salah satu sarana interaktif yang sangat user-friendly, dan dapat meningkatkan ketertarikan serta semangat belajar para siswa. Selain kemudahan penggunaannya, *Wordwall* menawarkan berbagai alternatif dalam penyajian materi dan soal, memungkinkan pendidik untuk mengemas materi pelajaran dengan variasi yang segar. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan beragam, media ini dapat memotivasi siswa untuk lebih terlibat dan bersemangat dalam proses belajar.

Dari penjelasan yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa adanya media *Wordwall* dapat meningkatkan partisipasi dan minat siswa dalam mengikuti pelajaran. Salah satu keunggulan *Wordwall* dibandingkan media game lainnya adalah tampilan yang menarik dan kemudahan navigasi. Selain itu, banyak mode permainan yang tersedia, sehingga siswa merasa lebih senang saat terlibat dalam pembelajaran.

Sebagaimana hasil penelitian (Andini, 2022), Dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Materi Sistem Periodik Unsur,” dijelaskan bahwa kelompok yang menggunakan media *Wordwall* memperlihatkan hasil belajar yang lebih memuaskan dibandingkan kelompok kontrol yang melakukan pembelajaran secara konvensional tanpa media tersebut. Temuan ini dengan jelas menunjukkan bahwa penggunaan media Pembelajaran *Wordwall* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa dalam materi sistem periodik unsur.

Berdasarkan observasi di SDN Juluk II, terlihat bahwa hanya sebagian kecil guru yang telah mengintegrasikan media pembelajaran *Wordwall* dalam Proses Pembelajaran Mengajar. Salah satu contoh adalah Ibu Hanifah, guru kelas II, yang menggunakan media berbasis game ini saat mengajarkan Bahasa Indonesia. Meskipun demikian, proses pembelajaran tersebut masih kurang menarik bagi siswa. Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini adalah untuk meneliti penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dalam pengajaran Bahasa Indonesia di kelas II SDN Juluk II, serta untuk mengenali elemen-elemen yang mendukung dan menghalangi penggunaan media *Wordwall* dalam konteks pembelajaran itu.

METODE PENELITIAN

Studi ini menerapkan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. (Fiantika *et al.*, 35:2022), dengan fokus penelitian adalah Ibu Hanifah sebagai pengajar di kelas II dan murid-murid kelas II di SDN Juluk II. Cara mengumpulkan data dalam penelitian ini meliputi pengamatan, tanya jawab, dan pengumpulan arsip. (Abubakar, 67:2021). Pengamatan dilakukan untuk melihat secara langsung proses pengajaran Bahasa Indonesia yang memanfaatkan media pembelajaran *Wordwall*, khususnya pada materi kalimat fakta dan opini. Selain itu, Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam tentang penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dalam konteks belajar Bahasa Indonesia. Dalam penelitian ini, dokumen berfungsi sebagai pelengkap dan pendukung hasil observasi serta wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti.

Proses analisis informasi dalam studi ini meliputi beberapa tahap, yaitu pengumpulan informasi, penyederhanaan informasi, penyajian informasi, dan penarikan kesimpulan. (Auliya *et al.*, 163-171:2020). Pengumpulan informasi merupakan kegiatan yang dilakukan di tempat studi dengan cara mengamati dan mewawancara. Sesudah data terkumpul, tahap berikutnya adalah mengurangi data, yakni memilih dan memilah informasi yang relevan serta yang tidak perlu. Data yang sudah dipilih kemudian akan disusun dalam bentuk penyajian data. Langkah akhir adalah menarik kesimpulan dari data yang telah disiapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pengamatan dan wawancara yang dilakukan pada 12 November 2024, hari Rabu, di SDN Juluk II mengenai pemanfaatan media *Wordwall* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas II tentang kalimat fakta atau opini, dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Penggunaan *Wordwall*
 - a. Guru mengadopsi *Wordwall* sebagai alat pembelajaran yang berhubungan langsung dengan materi, bukan sekedar alat tambahan yang terpisah dari konteks.
 - b. Beragam aktivitas yang dilakukan dengan *Wordwall* termasuk kuis, permainan, teka-teki kata, dan kartu flash. Tersedia berbagai jenis kegiatan untuk memastikan variasi dalam metode pengajaran.
2. Hubungan antara guru dan murid
 - a. Guru memberikan arahan dan panduan yang jelas kepada murid tentang cara menggunakan *Wordwall*, sehingga mereka dapat mengerti tugas atau aktivitas yang diberikan.
 - b. Guru memberikan dukungan serta umpan balik kepada murid saat mereka berpartisipasi dalam aktivitas *Wordwall*, sehingga mereka merasa didukung dan termotivasi untuk ikut serta secara aktif.
 - c. Guru memfasilitasi diskusi dan kerjasama di antara murid saat menggunakan *Wordwall*, menciptakan suasana keterlibatan yang kolaboratif dan mendorong mereka untuk saling berinteraksi serta belajar bersama.
3. Faktor yang mendukung penggunaan media *Wordwall*
 - a. *Wordwall* efektif dalam mencapai tujuan pengajaran Bahasa Indonesia. Pemanfaatan *Wordwall* meningkatkan pemahaman siswa, partisipasi aktif, dan keterlibatan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

b. Keuntungan dari penggunaan *Wordwall* mencakup peningkatan interaksi antara guru dan murid, memberikan dorongan kepada siswa, serta membantu pemahaman konsep. Akan tetapi, terdapat beberapa tantangan yang mungkin muncul, seperti perlunya waktu persiapan yang cukup dan ketersediaan teknologi yang tepat.

Penggunaan Media *Wordwall* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Di SDN Juluk II

Media pembelajaran *Wordwall* menawarkan pengalaman yang sederhana, interaktif, dan menyenangkan bagi para siswa (Khairunisa, 2021). Desainnya yang menarik mampu memotivasi siswa untuk belajar. Seperti yang diungkapkan oleh Fathan, Farisi, dan Faqih, antarmuka yang menarik, mirip dengan permainan klasik, serta beragam variasi permainan dan warna yang cerah membuat proses belajar menjadi tidak membosankan. Selain itu, mekanisme penggunaannya pun mudah dipahami oleh peserta didik melalui petunjuk tertulis. Fathan juga menyatakan bahwa metode berbasis permainan ini memungkinkan siswa menjawab soal tanpa merasa terbebani untuk menulis. Secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran ini sangat menggembirakan bagi siswa. Dengan desain yang menarik dan berbagai bentuk, peserta didik akan terdorong untuk menjawab pertanyaan selama proses belajar Bahasa Indonesia, terutama saat membahas materi kalimat fakta dan opini.



Gambar 1
Proses pembelajaran menggunakan media *Wordwall*

Dengan penggunaan media pembelajaran *Wordwall*, siswa menunjukkan peningkatan dalam merespons pertanyaan dan berbincang dengan rekan-rekan kelompok mereka. Semangat mereka terlihat jelas saat menyelesaikan soal-soal yang diberikan. Fathan, misalnya, mengungkapkan bahwa dia langsung menyelesaikan soal-soal tersebut karena formatnya yang mirip permainan. Hal serupa juga dirasakan oleh Dani, yang menyatakan bahwa menggunakan media ini membuatnya lebih berpikir kritis dan meningkatkan fokusnya

dalam mengerjakan tugas. Dengan pendekatan berbasis permainan, siswa dapat lebih mudah menjawab pertanyaan, mengulangi soal yang ingin diulas, dan merasa lebih santai dalam menyelesaikan tugas. Ini membuat mereka tidak merasa takut untuk mengambil keputusan, seperti yang dijelaskan oleh Fathan. bahwa mereka bermain tanpa rasa takut akan kesalahan karena sifatnya yang berupa permainan, tidak sekompelks saat menyelesaikan tugas yang berbentuk tulisan.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, tampak jelas bahwa siswa-siswi menunjukkan semangat yang tinggi dalam menggunakan media pembelajaran tersebut. Guru pun dengan mudah mengaplikasikannya, setelah membagi siswa ke dalam tiga hingga empat kelompok. Hal ini memungkinkan siswa untuk berdiskusi dengan teman-temannya sambil menjawab pertanyaan yang ditampilkan di layar. Jika diperhatikan, meskipun soal-soalnya mungkin sama, penyajiannya agak berbeda. Berbagai tampilan ini memberikan perspektif baru bagi peserta didik terhadap tugas yang diberikan. Model pembelajaran yang diterapkan juga berbeda dari sebelumnya. Jika biasanya mereka belajar menulis kalimat baku melalui ceramah atau diskusi, dengan adanya media *Wordwall*, proses belajar menjadi jauh lebih menyenangkan. Siswa merasa seolah-olah sedang bermain, padahal sesungguhnya mereka sedang belajar.



Gambar 2
Peserta didik dikelompokkan 3-4 orang

Selain menawarkan tampilan yang menarik dan alat pembelajaran yang mudah diakses, ada beberapa tantangan yang ditemukan di lapangan saat menggunakan *Wordwall*. Salah satu tantangan tersebut adalah suasana kelas yang cukup bising, di mana siswa-siswi saling antusias untuk menjawab, sehingga ada beberapa di antara mereka yang kehilangan konsentrasi. Dani merasakan hal ini, karena teman-temannya menjadi sedikit gaduh saat mereka mengerjakan latihan, yang pada akhirnya mengganggu fokusnya.

Faktor Pendukung Dan Penghambat Pemanfaatan Media *Wordwall* untuk Pengajaran Bahasa Indonesia Kelas II di SDN Juluk II

Selain mudah dan menyenangkan, media pembelajaran *Wordwall* memiliki berbagai faktor pendukung yang membuat penerapannya semakin efektif. Salah satunya adalah variasi bentuk permainan yang ditawarkan, sehingga siswa tidak merasa bosan dengan satu jenis game saja. Media ini juga memungkinkan siswa belajar sambil bermain, yang pada gilirannya memudahkan mereka dalam memahami materi. Dengan format yang berbasis teknologi, siswa cenderung lebih bersemangat dalam menyelesaikan tugas-tugas mereka. Ketika dibandingkan dengan metode tradisional seperti menulis, Sinta mengungkapkan bahwa dia merasa lebih bersemangat ketika tugas disajikan melalui layar proyektor di kelas. Metode ini mengurangi beban fisik karena tidak perlu terlalu banyak menulis. Banyak anak-anak lebih menyukai tugas yang disajikan dalam bentuk permainan, karena mereka tidak harus menghabiskan waktu menulis panjang dan lelah. Sheilla pun menambahkan bahwa dengan pendekatan berbasis game, siswa dapat mengerjakan tugas tanpa merasa kelelahan akibat banyak menulis. Malahan, belajar dengan metode ini membuat mereka lebih fokus dan tidak terlalu memusingkan.

Pembuatan alat belajar berupa *Wordwall* ternyata tidak membutuhkan pengeluaran yang besar. Ibu Hanifah, yang menjadi wali kelas II, mengungkapkan bahwa pemanfaatan media ini sangat sederhana dan ekonomis; hanya dengan memiliki kuota dan koneksi yang memadai, kita bisa menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media ini bersifat fleksibel, bisa digunakan secara daring maupun luring, dan peserta didik juga dapat mengaksesnya kembali melalui tautan yang dibagikan. Hal ini menggambarkan potensi positif dari penggunaan media pembelajaran tersebut. Meskipun penggunaan *Wordwall* sangat menyenangkan, media ini juga memiliki beberapa kekurangan. Misalnya, tampilan tidak dapat dikustomisasi oleh pembuat soal, ukuran font tidak dapat disesuaikan, dan penggunaan internet yang stabil sangat dibutuhkan. Ibu Hanifah merasakan hal ini ketika jaringan internet di sekolah tidak kondusif; wifi sempat mati, tetapi segera pulih kembali. Keterbatasan ini menjadi catatan penting meskipun secara keseluruhan pengalaman menggunakan *Wordwall* sangat positif.

Berikut adalah contoh penerapan media pembelajaran *Wordwall* dalam materi kalimat fakta dan opini untuk siswa kelas II di SDN Juluk II. Dalam proses ini, Guru kelas II mempersiapkan materi pembelajaran yang akan dipakai di berbagai jenis media pendidikan dan selanjutnya diberikan kepada murid-murid. Proses yang dilakukan adalah sebagai

berikut: Setelah memberikan salam dan memberikan penjelasan singkat mengenai topik yang akan dipelajari, pengajar membagi para siswa ke dalam lima kelompok, dengan masing-masing kelompok terdiri dari tiga hingga empat orang. Selanjutnya, setiap kelompok memperhatikan tampilan penggunaan media *Wordwall* di proyektor dalam pembelajaran kalimat fakta atau opini tersebut, dengan memperhatikan dari mulai membuka web tersebut.



Gambar 3
tampilan awal semua game *Wordwall*



Gambar 4
memilih template game *Wordwall* “*spin the wheel*”



Gambar 5
menu utama dalam memulai game “*spin the wheel*”
memunculkan nama-nama siswa



Gambar 7
Proses spin nama-nama siswa kelas II



Gambar 8
Setelah di spin keluar nama peserta didik,
maka akan muncul soal seperti ini
tentang kalimat fakta atau opini

Meskipun alat pembelajaran ini memiliki banyak manfaat, tentu ada beberapa kelemahan yang dapat menghalangi pemanfaatannya. Contohnya, jaringan yang tidak stabil, beberapa siswa yang belum memiliki keterampilan untuk menggunakan perangkat, serta ketidakfokusan yang mungkin timbul ketika kelas ramai atau ketika notifikasi di perangkat muncul. Namun, seiring dengan berjalaninya waktu, hambatan-hambatan ini dapat diatasi dengan baik. Beberapa langkah yang dapat diambil adalah memastikan kondisi jaringan

sebelum menggunakan alat pembelajaran ini, memilih tempat yang tenang dan mendukung, serta berlatih untuk menggunakan perangkat dengan benar.

SIMPULAN DAN SARAN

Wordwall merupakan sebuah platform pendidikan online yang menyediakan berbagai permainan yang bersifat edukatif, dibuat sebagai sarana yang menarik untuk membantu dan menilai kemampuan siswa. Penggunaannya sangat mudah, memungkinkan siswa untuk mengaksesnya melalui perangkat elektronik maupun laptop mereka sendiri. Selain itu, *Wordwall* merupakan media interaktif yang efektif, membantu peserta didik berpikir lebih kritis. Dengan pendekatan yang lebih santai, siswa dapat menjawab pertanyaan tanpa rasa takut membuat kesalahan dan merasa tidak terbebani oleh tugas menulis. Ada beberapa faktor yang mendukung penggunaan media ini, seperti tampilan yang menarik, beragam model permainan, serta kemudahan dan biaya yang terjangkau. Namun, terdapat pula beberapa tantangan yang mungkin dihadapi, seperti ketidakstabilan jaringan internet, ketidakmampuan sebagian siswa dalam mengoperasikan gadget dengan lancar, serta kurangnya fokus peserta didik. Ketika ada pemberitahuan yang tampil di halaman pembelajaran.

Media pembelajaran yang diambil oleh guru hendaknya cocok dengan isi pelajaran dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pilihan media sebaiknya mudah dan praktis, tetapi tetap relevan dengan materi agar dapat digunakan dengan efektif dan efisien, seperti media visual. Dengan cara ini, siswa akan lebih termotivasi untuk menyelesaikan soal dengan hati-hati. Untuk para akademisi yang berminat menyelidiki topik yang berhubungan dengan studi ini, disarankan untuk melaksanakan wawancara secara mendetail dengan pengajar dan murid tentang penggunaan media pembelajaran *Wordwall*. Selain itu, penelitian sebaiknya dilakukan di sekolah-sekolah yang memiliki jaringan internet yang baik untuk mendukung kelancaran pengumpulan data.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, R. (2021). *Pengantar metodologi penelitian*. SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Andini, A. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur*.
- Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *metode penelitian kualitatif & kuantitatif*. pustaka ilmu.
- Faizah, R. (2024). *Belajar Dan Pembelajaran*. 8(1), 466–476.
- Fiantika, F. R. h ., Wasil, M., Jumiyati, S. R. I., Honesti, L., Wahyuni, S. R. I., Mouw, E., Mashudi, I., Hasanah, N. U. R., Maharani, A., Ambarwati, K., Noflidaputri, R., & Waris, L. (2022). *Metodologi penelitian kualitatif* (M. H. Yuliatri Novita (ed.)). PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOG.

- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase–Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas. *Kajian Dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2(1), 41–47.
<https://doi.org/10.46961/mediasi.v2i1.254>
- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 111–116.
<https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309>
- Muhammad Ibnu Mubarok et al. (2024). Metode Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Educational and Language Research*, 3(6), 265–274.
- Nissa, et al. (2021). EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. 3(5), 2854–2860.
- Putri, E. E., & Saleh, Nurmung, J. (2021). Media Pembelajaran Word Wall dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman. *Of Language and Literature Egidya*, 2(1), 54–60.
- Sahabuddin, et al. (2023). *Media Pembelajaran*. Eureka Media Aksara.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan The Role Of Instructional Media To Improving. *Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- ubabuddin. (2019). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Edukatif*, 1(1), 18–27.
- Yumriani5, et, A. (2022). *Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan*. 2(1), 1–8.