

PEMANFAATAN MEDIA WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PARTISIPASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Dianatul Qoyyimah^{1*}, Babul Bahrudin²

^{1,2}Zainul Hasan Genggong Islamic University, Probolinggo, Indonesia
E-mail: dianatulqoyyimah95@gmail.com¹, babulbahrudin@gmail.com²

Abstract

Learning Indonesian plays an important role in developing students' language skills and critical thinking abilities. However, low motivation and participation during lessons remain common challenges, especially when the methods used are still conventional and lack interactivity. This study aims to analyze the use of the interactive media Wordwall in Indonesian language learning and to determine the extent to which this media can enhance students' motivation and engagement in class. The focus of the study includes: first, the impact of using Wordwall on students' learning motivation; and second, the extent of students' active participation in the learning process when using Wordwall. The research employs a qualitative descriptive method with a case study approach, focusing on the use of Wordwall among Class XI C students at SMA Negeri 1 Maron. Data were collected through interviews and observations conducted during the learning process. The results show that the use of Wordwall creates a more engaging, enjoyable, and participatory learning atmosphere. Students demonstrated high enthusiasm, were more active in discussions, and felt motivated to understand the material due to the game and competition elements offered by Wordwall. This indicates that the media not only supports teaching strategies but is also effective in encouraging active student involvement in Indonesian language learning.

Keywords: Wordwall, learning motivation, student participation, instructional media, Indonesian language learning

Abstrak

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berbahasa serta keterampilan berpikir kritis siswa. Namun, rendahnya motivasi dan partisipasi siswa selama pembelajaran menjadi tantangan yang masih sering ditemui, terutama ketika metode yang digunakan masih bersifat konvensional dan kurang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan media interaktif Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Indonesia serta mengetahui sejauh mana media ini mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa di kelas. Fokus penelitian ini meliputi Pertama, dampak penggunaan Wordwall terhadap motivasi belajar siswa dan kedua, sejauh mana siswa ikut aktif dalam proses pembelajaran penggunaan Wordwall. Penelitian menggunakan deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus terhadap pemanfaatan Wordwall pada siswa kelas XI C di SMA Negeri 1 Maron. Data diperoleh melalui wawancara dan observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan partisipatif. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi, lebih aktif dalam diskusi, serta termotivasi untuk memahami materi karena unsur permainan dan kompetisi yang ditawarkan Wordwall. Hal ini media ini tidak hanya membantu strategi pengajaran, tetapi juga efektif dalam mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata kunci: Wordwall, motives' belajar, partisipasi siswa, media pembelajaran, Bahasa Indonesia

*Corresponding Author

Email: dianatulqoyyimah95@gmail.com

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Bahasa Indonesia tidak hanya diajarkan sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik, melatih berpikir kritis, serta menumbuhkan rasa cinta dan penghargaan terhadap bahasa itu sendiri. Dengan kemampuan tersebut, siswa diharapkan mampu menyampaikan ide secara logis dan memahami berbagai bentuk informasi secara mendalam.

Pada kenyataannya, dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah, masih sering ditemui permasalahan yang cukup mengkhawatirkan, yaitu rendahnya motivasi belajar siswa. Banyak siswa tampak tidak antusias saat mengikuti pelajaran. Siswa cenderung bersikap pasif, hanya mendengarkan tanpa banyak berpartisipasi atau bertanya. Kurangnya semangat ini terlihat dari minimnya keterlibatan mereka dalam diskusi, tugas kelompok, maupun kegiatan lain yang seharusnya mendorong interaksi dan pemahaman materi. Sikap acuh ini tidak hanya menghambat proses belajar-mengajar, tetapi juga berdampak pada rendahnya pencapaian kompetensi siswa, baik dalam aspek membaca, menulis, menyimak, maupun berbicara. Ketika siswa tidak termotivasi, maka upaya guru dalam menyampaikan materi pun menjadi kurang maksimal karena tidak mendapat respons yang seharusnya. Alhasil, tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia sulit tercapai secara optimal.

Salah satu penyebab utama dari rendahnya keterlibatan siswa tersebut adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Sapitri, (2025: 5 mengemukakan bahwa metode ini cenderung monoton dan tidak mampu

menarik minat siswa. Guru lebih banyak menyampaikan materi secara satu arah, sementara siswa hanya menjadi pendengar pasif. Akibatnya, proses belajar menjadi kurang interaktif dan tidak mendorong siswa untuk berpikir, bertanya, atau mengeksplorasi lebih jauh materi yang dipelajari.

Pembelajaran pada abad ke-21 menuntut adanya inovasi, khususnya dalam penggunaan media yang interaktif dan menyenangkan. Hal ini disebabkan oleh perubahan karakteristik peserta didik yang semakin akrab dengan teknologi dan lebih tertarik pada metode pembelajaran yang melibatkan mereka secara langsung. Oleh karena itu, guru dituntut untuk tidak hanya menyampaikan materi secara konvensional, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan zaman.

Inovasi media pembelajaran sangat diperlukan agar siswa lebih termotivasi dan mau berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Media yang menarik dan interaktif dapat membangkitkan semangat belajar siswa, meningkatkan rasa ingin tahu, serta mendorong keterlibatan mereka dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Ketika siswa merasa terlibat, mereka tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi ikut aktif membangun pemahaman melalui diskusi, tanya jawab, praktik, dan refleksi.

Khusus dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, motivasi dan partisipasi siswa sangat berperan penting. Hal ini karena mata pelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya mengajarkan teori atau pengetahuan kebahasaan, tetapi juga menekankan pada keterampilan berbahasa seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan-keterampilan ini hanya dapat dikuasai dengan keterlibatan aktif siswa selama proses belajar berlangsung. Oleh karena itu, penggunaan media yang tepat

dan inovatif sangat penting untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan bermakna.

Salah satu solusi yang dapat membantu mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Di era digital seperti sekarang, pendekatan pembelajaran yang monoton sudah tidak lagi efektif untuk menarik perhatian siswa. Oleh karena itu, guru perlu mencari cara yang lebih kreatif dan menarik agar siswa lebih terlibat dalam proses belajar (Trikesumawati, 2025: 532). Salah satu media yang cukup efektif dan mudah digunakan adalah Wordwall. Media ini menyediakan berbagai macam permainan edukatif yang bisa disesuaikan dengan materi pelajaran, seperti kuis interaktif, permainan mencocokkan kata, roda putar, teka-teki silang, dan lain sebagainya. Permainan-permainan ini tidak hanya membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan, tetapi juga menciptakan tantangan yang memicu rasa ingin tahu dan semangat belajar siswa. Dengan tampilan yang menarik dan cara bermain yang sederhana, Wordwall dapat mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi, baik secara individu maupun dalam kelompok. Penggunaan media ini juga memungkinkan siswa belajar dengan cara yang lebih menyenangkan tanpa merasa terbebani, sehingga mereka menjadi lebih termotivasi untuk memahami materi yang disampaikan.

Beberapa penelitian sebelumnya menurut Aminullah & Rahman (2025: 255) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti Wordwall dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar secara signifikan. Studi-studi ini menggarisbawahi perubahan positif dalam keterlibatan siswa dan peningkatan rata-rata nilai tes. Namun, penelitian yang mendalam masih diperlukan mengenai

efektivitas Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, karena sebagian besar penelitian fokus pada konteks bahasa asing dan kosakata (Safitri et al., 2022: 189)

Berdasarkan latar belakang tersebut, fokus kajian dalam penelitian ini diarahkan pada dua hal utama. Pertama, bagaimana proses pemanfaatan media Wordwall dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kedua, bagaimana persepsi siswa terhadap penggunaan media Wordwall dalam proses pembelajaran tersebut. Kajian ini bertujuan untuk menggali sejauh mana media interaktif berbasis teknologi seperti Wordwall mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, serta mendorong keterlibatan aktif siswa di kelas.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara rinci bagaimana proses pemanfaatan media Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung di kelas. Fokus utamanya adalah melihat bagaimana media ini digunakan oleh guru, bagaimana respon siswa terhadapnya, serta sejauh mana Wordwall mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa selama proses belajar. Selain itu, penelitian ini juga ingin mengetahui persepsi siswa terhadap penggunaan Wordwall, apakah mereka merasa terbantu, lebih termotivasi, atau justru tidak merasakan perbedaan yang signifikan dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Dari hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat nyata, terutama bagi para guru. Guru bisa menjadikan temuan ini sebagai referensi dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan siswa. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga lebih bermakna

dan efektif dalam membantu siswa memahami materi pelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Pendekatan ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam proses pemanfaatan media Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Maron serta mengetahui motivasi dan partisipasi siswa secara mendalam dan menyeluruh tanpa manipulasi data. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI C di salah satu Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kecamatan Maron desa Maron Wetan. Data dan Sumber Data dari siswa SMA kelas XI C. Teknik pengumpulan data diperoleh dari wawancara dan observasi. Wawancara bertujuan untuk menggali persepsi, pemahaman, dan pengalaman mereka terkait penggunaan ragam bahasa yang berbeda dalam situasi percakapan sehari-hari.

Data hasil wawancara dianalisis secara kualitatif dengan langkah-langkahnya, yaitu: Reduksi Data, memilih dan memilih data yang relevan dengan fokus penelitian tentang pemanfaatan media wordwall. Penyajian Data, mengorganisasi data dalam bentuk narasi deskriptif yang menggambarkan pola penggunaan pemanfaatan media Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Maron. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi, menarik makna dan kesimpulan berdasarkan data yang telah disajikan. Pendekatan ini memungkinkan untuk memahami pemanfaatan media Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Maron, berdasarkan data hasil wawancara dan observasi yang diamati dalam proses pembelajaran di pemanfaatan

media Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Maron.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di kelas XI C SMA Negeri 1 Maron, ditemukan beberapa temuan utama yang menunjukkan efektivitas penggunaan media Wordwall dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Sebelum adanya penggunaan Wordwall, siswa terlihat pasif dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Namun setelah diterapkan media Wordwall, antusiasme dan perhatian siswa tumbuh meningkat.

Pemanfaatan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Partisipasi Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Guru memanfaatkan Wordwall sebagai media pendukung pembelajaran dalam menyampaikan materi teks berita. Media ini disajikan dalam bentuk kuis interaktif serta permainan mencocokkan kata, yang dirancang untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Pada tahap awal pembelajaran, saat guru memperkenalkan permainan melalui Wordwall, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi. Peserta didik tampak penasaran dan tertarik untuk memahami cara bermain serta isi pertanyaan yang diberikan dalam kuis tersebut. Rasa ingin tahu ini menjadi kunci utama dalam membangun suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Selama pembelajaran berlangsung, terlihat bahwa sebagian besar siswa menjadi lebih aktif dibandingkan dengan kegiatan belajar sebelumnya.

Implementasi media Wordwall dalam proses pembelajaran dilakukan dengan mengintegrasikan platform interaktif ini sebagai alat bantu yang mendukung

penyampaian materi secara lebih menarik dan variatif. Guru memulai dengan memilih atau membuat berbagai jenis aktivitas pembelajaran yang tersedia di Wordwall, seperti kuis, permainan mencocokkan kata, teka-teki silang, atau permainan pilihan ganda, yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan materi yang akan diajarkan. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks berita, guru menggunakan Wordwall untuk menghadirkan pertanyaan-pertanyaan terkait isi, struktur, dan ciri-ciri teks berita dalam bentuk kuis interaktif dan permainan mencocokkan kata (Pulungan, 2025: 68)

Selanjutnya, guru memperkenalkan media Wordwall kepada siswa dengan cara menjelaskan tata cara bermain serta aturan

yang harus diikuti, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami cara menggunakan media ini. Selama proses pembelajaran, siswa diarahkan untuk aktif berpartisipasi dengan menjawab pertanyaan, bermain permainan, dan berdiskusi dalam kelompok kecil guna memperdalam pemahaman materi. Penggunaan Wordwall memungkinkan siswa belajar secara langsung melalui interaksi yang menyenangkan dan kompetitif, sehingga mereka lebih termotivasi dan fokus dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan, berikut adalah temuan indikator motivasi siswa disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Indikator motivasi siswa

No.	Indikator	Temuan Penelitian	Keterangan
1.	Ketekunan dalam belajar	Siswa menunjukkan upaya keras dalam menyelesaikan permainan Wordwall, bahkan mencoba beberapa kali untuk memperoleh skor tinggi	Media Wordwall menumbuhkan semangat berkompetisi secara sehat sehingga siswa lebih tekun berlatih dan tidak mudah menyerah
2.	Minat dan perhatian terhadap pelajaran	Perhatian siswa meningkat, terlihat dari keaktifan mereka mengikuti arahan guru dan menunggu giliran bermain	Tampilan visual, warna, dan bentuk permainan membuat siswa lebih tertarik dan fokus terhadap materi yang diajarkan.
3.	Kesiapan dan antusiasme belajar	Siswa terlihat lebih siap mengikuti pembelajaran dan antusias saat guru mengumumkan akan menggunakan Wordwall	Penggunaan media interaktif menumbuhkan rasa senang dan membuat siswa tidak merasa bosan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall secara signifikan meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Media berbasis permainan ini memungkinkan lingkungan belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan interaktif, yang mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Siswa tidak jenuh Ketika pembelajaran karena kegiatan bermain sambil belajar yang dilakukan melalui Wordwall. Mereka didorong oleh keinginan untuk belajar dan memperoleh skor tertinggi. Hal ini sesuai dengan penelitian Purwanto, (2021: 53) yang menyatakan bahwa siswa akan lebih termotivasi untuk

belajar jika belajar di suatu tempat yang menyenangkan, menantang, dan bermakna. Selain itu, Wordwall memungkinkan siswa tetap terhubung ke internet kapan pun mereka mau, membantu mereka belajar secara mandiri. Ini menunjukkan bahwa media digital dapat membantu siswa belajar di luar ruang kelas konvensional.

Media Wordwall yang digunakan sebagai alat bantu pembelajaran terbukti mampu meningkatkan motivasi siswa secara signifikan. Hal ini terlihat dari antusiasme siswa saat mengikuti aktivitas pembelajaran yang melibatkan Wordwall, di mana mereka tampak lebih bersemangat

dan fokus dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Secara keseluruhan, peningkatan motivasi siswa terlihat dari perubahan sikap mereka yang awalnya pasif menjadi aktif, dari kurang tertarik menjadi antusias, dan dari mudah bosan menjadi tekun dalam menyelesaikan tugas.

Selain itu, partisipasi siswa juga meningkat, ditandai dengan lebih banyak siswa yang aktif bertanya, menjawab, dan berinteraksi selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan Wordwall sebagai media interaktif memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menantang, sehingga mampu mengurangi rasa bosan dan kejenuhan siswa. Penggunaan media Wordwall tidak hanya memperkaya metode pembelajaran tetapi juga berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan

mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal di kelas XI C SMA Negeri 1 Maron.

Siswa tidak hanya berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan kuis secara bergantian, tetapi juga terlibat dalam diskusi kelompok untuk saling bertukar pendapat dan memperdalam pemahaman tentang materi teks berita. Selain itu, beberapa siswa bahkan berinisiatif maju ke depan kelas untuk mengoperasikan media Wordwall secara langsung, menunjukkan keberanian dan rasa percaya diri yang meningkat. Dengan demikian, penggunaan Wordwall sebagai media interaktif tidak hanya membantu menguatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga meningkatkan partisipasi serta motivasi belajar secara signifikan (Rosnawati, 2024). Berikut hasil temuan berdasarkan indikator partisipasi siswa, yaitu:

Tabel 2. Indikator partisipasi siswa

No.	Indikator	Temuan Penelitian	Keterangan
1.	Keaktifan dalam pembelajaran	Siswa lebih sering menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan bereaksi terhadap instruksi guru	Wordwall menciptakan interaksi dua arah antara guru dan siswa, sehingga mereka lebih berani berpartisipasi.
2.	Inisiatif bertanya dan menjawab	Siswa mulai berani mengajukan pertanyaan dan memberi tanggapan terhadap jawaban teman	Wordwall membantu membangun rasa percaya diri siswa karena suasana belajar menjadi lebih santai dan menyenangkan

Hasil temuan tersebut menunjukkan bahwa menggunakan media Wordwall secara efektif meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar Bahasa Indonesia. Sebelum penggunaan Wordwall, pembelajaran cenderung menjadi satu arah dan monoton, sehingga siswa hanya mendengarkan. Namun, dengan penggunaan Wordwall, pembelajaran menjadi lebih interaktif, berpartisipasi, dan komunikatif. Siswa tidak hanya menerima informasi tetapi juga berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar. Mereka berani

berbicara, menjawab pertanyaan, dan terlibat dalam diskusi kelompok. Wordwall menunjukkan kemampuan untuk meningkatkan interaksi sosial dan komunikasi di kelas.

Hal ini sejalan dengan pendapat Sanjaya, (2019) dalam penelitian Mahfuzah, (2025: 84) yang menyatakan bahwa apabila proses pembelajaran memungkinkan interaksi timbal balik antara guru dan siswa serta antar sesama siswa, partisipasi belajar siswa akan meningkat. Selain itu, pembelajaran berbasis Wordwall memiliki

kemampuan untuk membuat lingkungan di mana siswa bekerja sama dan kompetitif, di mana mereka berusaha menjadi yang terbaik tanpa meninggalkan kerja sama kelompok. Ini memungkinkan semua siswa berpartisipasi secara aktif dalam situasi individu maupun kelompok.

Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Wordwall Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia Penggunaan media pembelajaran Wordwall memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Siswa merasa bahwa aktivitas belajar menjadi lebih seru karena dikemas dalam bentuk permainan, seperti kuis interaktif, "*match-up*", dan "*quiz game*". Jenis permainan ini memberi suasana berbeda dari metode pembelajaran tradisional, sehingga menumbuhkan antusiasme siswa untuk terlibat lebih aktif dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil observasi dapat dilihat bahwa siswa memiliki persepsi positif terhadap pemanfaatan media wordwall dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Beberapa persepsi media wordwall menurut siswa SMAN 1 Maron, yaitu: pertama, Wordwall sebagai Media Pembelajaran yang Menarik dan Interaktif. Sebagian besar peserta didik menyatakan bahwa penggunaan Wordwall membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan karena mirip dengan permainan. Aktivitas seperti kuis, pencocokan kata, dan pencarian kata menciptakan atmosfer belajar yang dinamis. Ini menguatkan argumen Keller (2010) dalam penelitian Kore, (2025: 152) bahwa elemen perhatian dan kesenangan dalam alat pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi untuk belajar. Para pengajar juga merasakan adanya peningkatan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Siswa menjadi lebih proaktif dalam menjawab pertanyaan dan berpartisipasi dalam kompetisi kecil yang memicu semangat belajar.



Gambar 1. Kegiatan belajar

Kegiatan belajar dalam gambar 1.1 tersebut menunjukkan suasana kelas yang ramai dan semangat, saat guru menggunakan media Wordwall dalam proses mengajar. Wordwall digunakan sebagai alat bantu yang interaktif untuk menguji pemahaman siswa melalui permainan yang seru, seperti kuis atau teka-teki kata. Dapat dilihat siswa sangat aktif, banyak yang mengangkat tangan dan antusias menjawab soal-soal yang muncul di layar proyektor. Guru berperan sebagai pemandu yang membimbing jalannya pembelajaran sekaligus memberikan pujian kepada siswa yang berani menyampaikan pendapat. Dengan menggunakan Wordwall, suasana dalam kelas menjadi lebih hidup, menyenangkan, dan ramah.

Siswa tidak hanya menonton, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan belajar. Hal ini menunjukkan Wordwall mampu meningkatkan semangat belajar dan keterlibatan para siswa karena mereka merasa tertantang dan tersenyum melihat tampilan visual serta permainan yang menarik. Secara keseluruhan, dokumentasi ini menunjukkan bahwa media Wordwall sangat efektif dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif, di mana siswa bisa belajar sambil bermain, meningkatkan motivasi, serta memperkuat hubungan antara guru dan siswa di dalam kelas.

Kedua, meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Belajar. Wordwall tidak sekadar alat untuk evaluasi, melainkan juga sebagai cara untuk meningkatkan semangat belajar. Para siswa merasa terdorong untuk meraih nilai maksimal saat bermain, sehingga perhatian mereka lebih terfokus pada pemahaman materi. Selain itu, atmosfer kompetitif yang positif memfasilitasi kolaborasi di antara para siswa. Hal ini mendukung teori motivasi intrinsik yang diusulkan oleh Deci & Ryan (2000), yang menegaskan bahwa pengalaman belajar yang menyenangkan akan meningkatkan keterlibatan aktif para siswa.



Gambar 2. Suasana kelas

Gambar 2 ini menunjukkan suasana antusias semangat di dalam kelas. Guru sedang berinteraksi langsung dengan siswa, memberikan pertanyaan, sementara beberapa siswa dengan antusias mengangkat tangan untuk menjawab. Kondisi ini menunjukkan bahwa motivasi belajar para siswa meningkat dan mereka terlibat secara aktif dalam proses belajar. Peningkatan motivasi ini terjadi karena guru menggunakan metode pembelajaran yang interaktif dan melibatkan siswa, memungkinkan mereka untuk berani menyampaikan pendapat dan bersaing secara sehat. Para siswa terlihat lebih percaya diri, bersemangat, dan konsentrasi terhadap materi pelajaran. Situasi ini menunjukkan bahwa pembelajaran kini

tidak hanya satu arah, tetapi menjadi proses dua arah yang mendorong keterlibatan emosional dan intelektual siswa.

Keterlibatan belajar yang tinggi juga menggambarkan bahwa siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi aktif membangun pengetahuan melalui tanya jawab, diskusi, dan respons terhadap stimulus yang diberikan oleh guru. Hal ini sejalan dengan pendapat Lathifahtunni'mah, (2024) yang menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan faktor penggerak dalam diri siswa yang mendorong kegiatan belajar, memastikan kelanjutan proses belajar, serta memberikan arah pada tujuan belajar. Selain itu, menurut Kurniawan, (2024: 31) pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif akan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna karena siswa turut serta dalam proses menemukan dan memahami konsep. Dengan demikian, situasi belajar yang tampak pada gambar 1.2 menunjukkan bahwa guru mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mendorong partisipasi siswa secara optimal.



Gambar 3. Salah satu Siswi mengatakan suasana lebih hidup

Salah satu siswa, Meisya dari kelas XI C pada gambar 1.3 mengatakan bahwa saat belajar menggunakan Wordwall, ia merasa seperti sedang bermain game, sehingga suasana belajar menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Menurut

Melinda (2024) mengemukakan bahwa Wordwall dianggap mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Unsur kompetitif yang disisipkan dalam setiap permainan mendorong mereka untuk lebih serius dalam mengikuti pelajaran. Secara keseluruhan, Wordwall tidak hanya menjadi alat bantu yang menarik, tetapi juga berperan besar dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Elemen permainan yang dikombinasikan dengan sistem skor atau peringkat membuat suasana kelas lebih dinamis, kompetitif, dan mendorong siswa untuk belajar secara aktif dan penuh semangat.

KESIMPULAN

Hasil penelitian yang dilakukan di kelas XI C SMA Negeri 1 Maron menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif Wordwall mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam belajar Bahasa Indonesia secara signifikan. Media ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan interaktif melalui berbagai permainan edukatif seperti kuis dan pencocokan kata. Siswa menunjukkan peningkatan dalam beberapa aspek motivasi, seperti ketekunan, konsentrasi, dan antusiasme belajar. Siswa menjadi lebih aktif bertanya, menjawab, berdiskusi, serta berani menyampaikan pendapat. Persepsi siswa terhadap media Wordwall sangat positif karena media ini dianggap menarik, mudah digunakan, serta membuat proses belajar terasa seperti bermain sambil belajar.

Oleh karena itu, Wordwall terbukti efektif sebagai media pembelajaran inovatif yang tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Penelitian ini menyarankan agar para guru Bahasa Indonesia lebih memanfaatkan media

digital seperti Wordwall untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sesuai dengan tuntutan era pembelajaran abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminullah, M. H., & Rahman, I. (2025). Effectiveness Of Wordwall Learning Media On Indonesian Language Learning Outcomes Of Grade Iii Students Of Mi Ma'arif Kumpulrejo 02 Salatiga. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 255-270.
- Kore, R. R. K., Mone, I. V., Maria, I., Nabu, N. R., Tamelab, C., & Sodakain, V. R. (2025). PENGGUNAAN MEDIA GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *TARBIYATUL ILMU: JURNAL KAJIAN PENDIDIKAN*, 3(6), 149-157.
- Kurniawan, D., Husna, A., Nurlela, M. P. F., & Zulfahmi, M. N. (2024). Analisis Pengalaman Belajar Siswa Melalui Penerapan Pendekatan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Dan Menyenangkan. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 27-35.
- Lathifahtunni'mah, L. M. (2024). *Pengelolaan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di SDN Kebayoran Lama Utara 01 Jakarta Selatan* (Doctoral dissertation, Institut PTIQ Jakarta).
- Mahfuzah, A., & Aniyati, K. (2025). Peran Guru Dalam Membangun Interaksi Sosial Siswa Di Madrasah Ibtidaiyah. *Misbahul Ulum (Jurnal Institusi)*, 7(1), 83-102.
- Melinda, M. (2024). *Upaya Guru Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Melalui Game Wordwall Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas Ix Smp N 21*

- Kota Bengkulu (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu).
- Pulungan, R. S., Zakir, S., & Efriyanti, L. (2025). Pengembangan Media Interaktif Wordwall untuk Pembelajaran TIK Kelas VII di Pondok Pesantren Darul Makmur. *Intellect: Indonesian Journal of Learning and Technological Innovation*, 4(1), 67-81.
- Purwanto, R. (2021). Home visit method dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 8(1), 51-64.
- Rosnawati, R. (2024). *PENERAPAN MEDIA GAME EDUKASI WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DAN KETERAMPILAN LITERASI SISWA SD* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Malang).
- Safitri, D., Awalia, S., Sekaringtyas, T., Nuraini, S., Lestari, I., Suntari, Y., ... & Sudrajat, A. (2022). Improvement of student learning motivation through word-wall-based digital game media. *IJIM*, 16(6), 189.
- Sapitri, W., Khaerunisa, F., Billa, S., Sofyan, R., Syukur, A. A., Hidayat, M., & Abdurahman, A. (2025). ANALISIS MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SKI DALAM PERSPEKTIF METODE PEMBELAJARAN GURU. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, 5(5).
- Trikesumawati, D., Ishamy, M. W., & Rizqullah, M. R. (2025). Peran Media dalam Mendukung Pengembangan Motivasi Belajar Siswa di Era Modern. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(1), 531-539.