

## PENERAPAN KUIS WORDWALL DALAM KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV C SD SUPRIYADI SEMARANG

Huwaida Nur Rafidah<sup>1</sup>, Mudzanatun<sup>2</sup>, Sapto Armin Wibowo<sup>3</sup>, Muhamad Muzaki Assidiqi<sup>4</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur No.24, Semarang, Jawa Tengah, Indonesia

<sup>3,4</sup>SD Supriyadi Semarang, Jl. Supriyadi No.7-11, Kalicari, Semarang, Jawa Tengah, Indonesia

Email: [huwaidanrafidah@gmail.com](mailto:huwaidanrafidah@gmail.com)

---

### Article History

Received: 21-05-2024

Revision: 24-05-2024

Accepted: 26-05-2024

Published: 27-05-2024

**Abstract.** This research regarding student innovation and activeness in learning can be an important basis for designing effective learning strategies. With the aim of research to find out the results of applying the WordWall quiz in active learning. This type of research uses a qualitative descriptive research method, with a case study research design. Data analysis techniques for data collection, data reduction, data presentation and drawing conclusions. with research subjects totaling 29 students from class IV C SD Supriyadi Semarang. Before implementing WordWall there were still many students who were not enthusiastic about learning. The use of WordWall media in learning has a positive influence on students' activeness in learning. WordWall can help teachers be more creative and make the learning environment interesting and fun because it focuses on students, is technology-based, and makes students feel comfortable and at ease while learning. Apart from that, WordWall media helps learning because it is fun and is useful for increasing student activity.

**Keywords:** WordWall, Liveliness, Learning Technology

**Abstrak.** Penelitian ini terkait inovasi dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran dapat menjadi landasan penting dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif. Dengan tujuan penelitian mengetahui hasil penerapan kuis *wordwall* dalam keaktifan belajar. Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, dengan desain penelitian studi kasus. Teknik analisis data pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. dengan subjek penelitian yang berjumlah 29 peserta didik dari kelas IV C SD Supriyadi Semarang. Sebelum menerapkan *wordwall* masih banyak peserta didik yang tidak antusias dalam pembelajaran. Penggunaan media *WordWall* dalam pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. *wordwall* dapat membantu guru menjadi lebih kreatif dan membuat lingkungan belajar menarik dan menyenangkan karena berfokus pada peserta didik, berbasis teknologi, dan membuat peserta didik merasa nyaman dan nyaman saat belajar. Selain itu, media *wordwall* membantu belajar karena menyenangkan berguna untuk meningkatkan keaktifan peserta didik.

**Kata Kunci:** *WordWall*, Keaktifan, Teknologi Pembelajaran

---

**How to Cite:** Rafidah, H. N., Mudzanatun., Wibowo, S. A., & Assidiqi, M. M. (2024). Penerapan Kuis *Wordwall* dalam Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas IV C SD Supriyadi Semarang. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5 (2), 2498-2504. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i2.1072>

---

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dengan adanya perubahan zaman yang semakin meningkat juga berdampak pada dunia pendidikan. Pendidikan merupakan suatu langkah yang dilakukan pemerintah untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Perkembangan zaman yang terus

berkembang juga membawa dampak pada dunia pendidikan. Sekolah dasar merupakan tahapan pendidikan dalam proses pembelajaran dan berfungsi sebagai tempat peserta didik mengembangkan keterampilannya. Pembelajaran merupakan persoalan penting dalam dunia pendidikan, terlebih pada saat ini sedang digiatkan adanya pembelajaran abad ke-21. Sebagaimana peserta didik menjadi pusat dari pembelajaran itu sendiri, maka untuk mencapai tujuan pembelajaran dibutuhkan adanya keaktifan belajar dari peserta didik (Yanti et al., 2023). Keaktifan peserta didik sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, bahkan menjadi kunci keberhasilan dalam belajar. Keaktifan meliputi serangkaian kegiatan berbuat dan berfikir yang bersifat fisik dan mental. Bersifat fisik berarti menggunakan anggota badan untuk mengerjakan sesuatu atau melakukan sebuah permainan. Sedangkan aktif secara mental berarti menggunakan pikiran dan daya nalarnya pada saat berlangsungnya proses belajar (Sardiman dalam Puspitarini, 2023). Namun, masalah keaktifan peserta didik seringkali muncul dan hal ini dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk metode pembelajaran, minat belajar dan motivasi peserta didik. Oleh karena itu, penting untuk mencari strategi yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran (Puspita sari et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi, seperti halnya di SD Supriyadi Semarang khususnya di kelas IV C, dengan berbagai fasilitas sarana prasana yang dimiliki lengkap tentu dapat menunjang pembelajaran yang menyenangkan. Karakteristik peserta didik yang dasarnya memiliki sikap kritis terhadap suatu hal tentu saja ini memengaruhi terciptanya pembelajaran yang aktif, apabila seorang guru salah menentukan strategi pembelajaran saja memperbesar peluang bagi peserta didik untuk acuh pada pelajaran, tidak fokus dan ketercapaian pembelajaran di kelas tidak maksimal. Peserta didik cenderung mudah bosan apabila pembelajarannya tidak diimbangi dengan permainan. Dengan ini, pembelajaran saat ini dituntut untuk menjadi lebih inovatif dengan memanfaatkan segala fasilitas yang tersedia serta melihat dari kebutuhan peserta didik.

Penggunaan teknologi dalam konteks inovasi pembelajaran seperti *platform WordWall* dapat menjadi salah satu solusi dalam menciptakan keaktifan peserta didik. Menurut Khairunnisa, *WordWall* adalah aplikasi gamifikasi digital berbasis jaringan yang memungkinkan guru menggunakan berbagai *game* dan kuis untuk mengevaluasi materi (dalam Harsanti & Lathifah, 2023). Aplikasi ini memiliki gambar, audio, animasi, dan permainan interaktif yang dapat menarik peserta didik. Dengan fitur-fitur interaktifnya, *WordWall* dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan berpartisipasi aktif bagi peserta didik, sehingga dapat membantu mengatasi permasalahan keaktifan peserta didik

dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil dari penerapan kuis *WordWall* dalam keaktifan belajar peserta didik kelas IV C SD Supriyadi Semarang.

## METODE

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, dengan desain penelitian studi kasus. Deskriptif kualitatif yaitu serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh data yang bersifat apa adanya sesuai dengan fakta yang terjadi dilapangan (Sugiyono, 2019). Sumber data penelitian ini menggunakan sumber data primer dan data sekunder. Tahapan pengambilan data adalah observasi yang sesuai dengan triangulasi data. Observasi ini dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat aspek-aspek keaktifan yang diperlihatkan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Teknik analisis data pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

## HASIL DAN DISKUSI

Salah satu cara untuk menilai keaktifan peserta didik adalah dengan melihat bagaimana mereka bertindak dan bersikap selama proses pembelajaran. Peserta didik yang menunjukkan sikap dan tindakan aktif dalam pembelajaran dapat dianggap aktif jika mereka menunjukkan minat dan semangat untuk belajar yang mendorong mereka untuk bertanya, mencari, berpikir kritis dan menyelesaikan masalah (Evitasari & Aulia, 2022). Implementasi *WordWall* akan efektif apabila diimbangi dengan pemilihan template atau jenis permainan yang digunakan dan model pembelajaran yang diterapkan menciptakan rasa pembelajaran yang menyenangkan sehingga memicu adanya respon positif dari peserta didik yang ditunjukkan oleh peserta didik berupa rasa ingin tahu dan kesediaan melibatkan diri dalam pembelajaran menunjukkan peserta didik merasa senang dan tidak merasa bosan selama pembelajaran berlangsung (Harsanti & Lathifah, 2023).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, penerapan pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan *powerpoint* saja sebagai media belajar membuat peserta didik merasa mudah bosan dan perhatiannya gampang teralihkan sehingga membuat peserta didik untuk asik sendiri. Data observasi sebelum menerapkan *WordWall* dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Observasi sebelum menerapkan *WordWall*

Aktivitas	Aktif Bertanya	Aktif Menjawab	Mengobrol	Diam Saja
Jumlah Peserta Didik	5	10	7	7
Presentase	17.2%	34.4%	24.1%	24.1%

Berdasarkan hasil pengamatan pada sebelum menerapkan *WordWall* masih banyak peserta didik yang tidak antusias dalam pembelajaran. Data menunjukkan hanya 24.1% peserta didik yang hanya diam saja, baik pada saat peneliti menyampaikan materi ataupun pada saat peneliti mengajukan pertanyaan berkaitan kondisi dari sebuah materi. Hal ini dapat dipengaruhi berbagai faktor diantaranya adalah inovasi dan pemilihan media pembelajaran (Sukma & Handayani, 2022). Dari hasil tersebut, bisa membuktikan bahwa pentingnya inovasi pembelajaran baik dari strategi, model maupun media pembelajaran. Adanya inovasi pembelajaran yang tercipta disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan dari peserta didik di kelas. Dalam kasus ini, dibutuhkan pembelajaran yang menarik salah satunya memanfaatkan kecanggihan teknologi yaitu *WordWall*. *WordWall* ini memiliki banyak bentuk pilihan yang menarik, misalnya kuis, menjodohkan atau memasangkan pasangan, pencarian kata dan kata acak yang membuatnya menyenangkan bagi peserta didik yang dapat membantu guru sebagai alat untuk menyampaikan pelajaran dan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa yang telah dilakukan didik (Lubis & Nuriadin, 2022).

Adapun langkah-langkah yang dapat digunakan untuk dapat menggunakan aplikasi *WordWall* yaitu : Tentunya agar kita dapat menggunakan aplikasi ini sebagai salah satu media dalam pembelajaran, langkah awal yang harus kita lakukan adalah membuat atau mendaftarkan akun di <https://wordwall.net> kemudian lengkapilah data yang tertera di dalamnya, dengan memilih template kemudian mencantumkan beberapa soal yang dibutuhkan sampai bisa siap digunakan dengan dilengkapi penyusunan modul ajar yang sesuai. Adapun beberapa hal yang akan di lewati selama menerapkan *WordWall* dalam pembelajaran di kelas.

### **Kegiatan Pendahuluan**

Kegiatan pembelajaran dimulai dari pendahuluan selama 15 menit, yang diawali dengan guru memberi salam sebagai tanda dimulainya pembelajaran. Dilanjutkan dengan menanyakan kabar, cek kehadiran peserta didik, berdoa yang dipimpin oleh salah satu peserta didik. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari, pemberian pertanyaan pemantik untuk mengetahui kemampuan atau pemahaman awal dari peserta didik. Tidak lupa juga untuk pembiasaan paginya dengan menyanyikan lagu nasional dengan harapan menanamkan selalu rasa cinta tanah air. Peserta didik mendengar dan memperhatikan segala arahan dari guru selama kegiatan pendahuluan.

### **Kegiatan Inti**

Guru melanjutkan stimulus yang diberikan di awal tadi, dengan mengembangkan dan mengaitkan pertanyaan pemantik dengan kehidupan sekitar yang berkaitan dengan materi. Pembelajaran inti ini berlangsung selama kurang lebih 40 menit, di mana pemaparan materi secara singkat oleh guru dengan memanfaatkan *powerpoint*, kemudian dilanjutkan peserta didik dengan membagi ke dalam beberapa kelompok untuk berdiskusi mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Di mana peserta didik mendapatkan penjelasan cara pengerjaan dari guru serta informasi terkait penilaian yang akan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Setelah berdiskusi, masing-masing kelompok maju untuk presentasi hasil dari diskusinya di depan kelas kemudian kelompok lainnya mendengarkan dan dapat memberikan tanggapan. Dengan memerhatikan kondisi kelas yang ada, dibutuhkan sebuah *ice breaking* untuk peserta didik agar kembali fokus terhadap kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi, guru ingin menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik dengan memanfaatkan aplikasi *online* berbasis kuis berupa *WordWall*, yang juga memengaruhi pembelajaran yang semula peserta didik sudah mulai bosan diperlihatkan tampilan kuis tersebut. Guru mulai memandu berjalannya kuis, di mana hampir seluruh peserta didik antusias untuk menjawab pertanyaan yang berasal dari tampilan *WordWall*. Dengan ini, peserta didik terlihat lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga motivasi belajar dan pemahaman yang di dapat lebih optimal.

Seperti yang terjadi pada saat proses pembelajaran, masih saja terdapat peserta didik yang kurang bersemangat dengan kata lain tidak seantusias seperti teman lainnya. Tindakan yang dapat diambil oleh guru salah satunya mengajak berinteraksi peserta didik tersebut dengan memberikan kesempatan dalam menjawab sebuah pertanyaan yang telah disediakan. Pelaksanaan kuis *WordWall* berjalan dengan lancar, disambut antusias oleh peserta didik sehingga tercipta proses belajar yang aktif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang tercapai. Setelah selesai dengan *WordWall*, peserta didik mengerjakan beberapa soal evaluasi terkait materi yang telah dipelajari.

### **Kegiatan Penutup**

Kegiatan pembelajaran terakhir yaitu penutup yang dilaksanakan kurang lebih 15 menit. Dengan mengulas dan menyimpulkan materi pada pembelajaran yang telah berlangsung, sekaligus melakukan refleksi pembelajaran dengan menanyakan respon peserta didik terkait pembelajarannya yang diterimanya terlebih dalam pengaplikasian *WordWall* di kelas. Selain itu, pemberian *reward*, motivasi, pesan moral dan apresiasi pada peserta didik yang telah

mengikuti pembelajaran secara aktif dan optimal tetap dalam keadaan kondusif. Demikian pembelajaran di kelas ditutup dengan salam pertanda berakhirnya pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, peserta didik terlihat sekali dari suasana hatinya, semangat dan mood untuknya belajar lebih terpancar sehingga memengaruhi keaktifannya dalam belajar. Adapun beberapa hal yang memang berubah dapat dilihat pada Tabel 2 di bawah ini.

**Tabel 2.** Observasi setelah penggunaan *WordWell*

<b>Aktivitas</b>	<b>Aktif Bertanya</b>	<b>Aktif Menjawab</b>	<b>Mengobrol</b>	<b>Diam Saja</b>
Jumlah Peserta Didik	7	19	-	3
Presentase	24.1%	65,5%	-	10.3%

Berdasarkan hasil pengamatan setelah menerapkan *WordWall* dalam pembelajaran untuk tingkat ketidakaktifan peserta didik mengalami penurunan dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya dengan menunjukkan data hanya 10.3% peserta didik yang hanya diam saja, baik pada saat peneliti menyampaikan materi ataupun pada saat peneliti mengajukan pertanyaan berkaitan kondisi dari sebuah materi. Hal ini menunjukkan, adanya peningkatan keaktifan belajar dari peserta didik untuk dapat bisa lebih berinteraksi positif.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan temuan observasi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *WordWall* dalam pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. *WordWall* dapat membantu guru menjadi lebih kreatif dan membuat lingkungan belajar menarik dan menyenangkan karena berfokus pada peserta didik, berbasis teknologi dan membuat peserta didik merasa nyaman dan nyaman saat belajar. Selain itu, media *WordWall* membantu belajar karena menyenangkan berguna untuk meningkatkan keaktifan peserta didik. Namun, guru harus membuat persiapan kematangan secara menuluruh untuk pembelajaran sebelum menggunakan pembelajaran *WordWall*. Perencanaan ini harus mempertimbangkan demografi peserta didik, lingkungan belajar dan ketersediaan fasilitas. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar pembelajaran yang dilaksanakan dapat dilakukan secara sistematis dan tujuan pembelajaran dapat dicapai.

**REFERENSI**

- Evitasari, A. D., & Aulia, M. S. (2022). Media Diorama dan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 3(1), 1–9.
- Harsanti, D. W., & Lathifah, R. M. (2023). Pengaruh Penerapan Media WordWall Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Seminar Nasional PBI FKIP UNS 2023 “Pembelajaran Dan Edupreneur Bahasa Dan Sastra Berbasis Teknologi Informasi.”*
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884–6892. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3400>
- Puspita sari, A. S., Amalia, A. R., & Sutisnawati, A. (2022). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Rainbow Board di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3251–3265. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1687>
- Puspitarini, D. (2023). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar PPKn Melalui Discovery Learning Berbantuan Aplikasi Wordwall Games. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), 388–396. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i3.485>
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D (Cetakan Ke 26)* (Cetakan 26). CV Alfabeta.
- Sukma, K. I., & Handayani, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
- Yanti, N. H., Nuvitalia, D., Miyono, N., & Rizkiyati, N. (2023). Analisis Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar menggunakan Aplikasi Wordwall. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), 634–638. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i3.667>