

PEMANFAATAN MEDIA *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V DI MADRASAH IBTIDAIYAH SWASTA AL-WASHLIYAH SEI MENCIRIM

Siti Suharni Simamora[✉], Yuni Asri Ningratri², Irhamuddin³ Wayan Iqbal⁴ Nashwa Ghifanny Pulungan⁵

^{1,2,,3,4,5} Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Washliyah Binjai

Jl. Perintis Kemerdekaan No. 146, Kel. Kebun Lada, Kec. Binjai Utara, Kota Binjai, Sumatra Utara 20744

[✉]e-mail: ¹sitisuharnisimamora@gmail.com

Abstrak

Motivasi dan respons peserta didik merupakan faktor penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran di sekolah dasar. Namun, berdasarkan hasil observasi awal di Kelas V MIS Al-Washliyah Sei Mencirim, ditemukan bahwa respons peserta didik masih rendah, ditandai dengan kurangnya keaktifan dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan respons dan motivasi belajar peserta didik melalui pemanfaatan media digital wordwall. Kegiatan ini dilaksanakan pada peserta didik kelas v yang berjumlah 24 siswa. Metode yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan pemanfaatan teknologi pembelajaran berupa media wordwall. Media wordwall diterapkan dalam proses pembelajaran dengan menyajikan materi dan soal dalam bentuk permainan interaktif. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan media wordwall mampu meningkatkan respons peserta didik, terlihat dari meningkatnya keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan, keterlibatan selama pembelajaran, serta antusiasme dalam mengikuti kegiatan belajar. Selain itu, hasil wawancara dengan guru dan peserta didik menunjukkan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Dengan demikian, pemanfaatan media digital wordwall dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan respons dan motivasi belajar peserta didik di sekolah dasar.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Wordwall, Pengabdian Masyarakat

Pendahuluan

Motivasi dan respons peserta didik dalam proses pembelajaran merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan proses belajar. Peserta didik yang memiliki motivasi dan minat yang baik akan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, seperti berani menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, dan terlibat dalam kegiatan kelas. Motivasi belajar adalah dorongan yang muncul dari dalam dan luar diri peserta didik yang dapat menimbulkan semangat belajar, serta mengarahkan perilaku belajar ke tujuan yang ingin dicapai (Fernando et al., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa motivasi dan

minat belajar memiliki hubungan erat dan saling memengaruhi dalam proses pembelajaran.

Kondisi rendahnya minat belajar peserta didik masih ditemukan di Kelas V MIS Al-Washliyah Sei Mencirim. Berdasarkan hasil pengamatan awal, sebagian peserta didik kurang merespons pertanyaan guru, terlihat pasif, dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik cenderung hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa adanya interaksi aktif. Kondisi ini sejalan dengan pendapat (Jumrawarsi dan Suhaili, 2021) Salah satu penyebab rendahnya minat peserta didik adalah penggunaan

media pembelajaran yang masih terbatas sehingga kurang menarik perhatian siswa. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu guru menyampaikan materi dan meningkatkan perhatian, serta motivasi belajar siswa (Candra, 2025). Media yang menarik dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami materi serta mendorong mereka untuk lebih aktif dalam pembelajaran (Mališū dan Šaloun, 2020)

Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran berbasis digital menjadi alternatif yang relevan untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Media digital mampu menyajikan pembelajaran secara lebih menarik melalui tampilan visual dan aktivitas interaktif. Menurut Sulistyowati dan Asriati (2024) pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dan tidak monoton. Media digital juga membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik di era ini. Dengan demikian, integrasi teknologi dalam pendidikan tidak hanya memperkaya metode pengajaran, tetapi juga mendorong pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif bagi siswa.

Salah satu media digital yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah *wordwall*. *Wordwall* merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan guru menyajikan materi dan soal dalam bentuk kuis dan permainan sederhana. Media ini mendorong peserta didik untuk belajar secara aktif karena mereka terlibat langsung dalam menjawab soal dan menyelesaikan permainan. Menurut Agustina et al. (2024), media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik

karena menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang.

Secara teori, pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan dapat meningkatkan motivasi dan respons belajar peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Jannah dan Masnawati (2024), menjelaskan bahwa penggunaan *wordwall* dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena media ini mampu mengurangi rasa bosan dan meningkatkan partisipasi aktif siswa.

Hal ini sejalan dengan hasil pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh Annur dkk. (2025), yang menunjukkan bahwa pemanfaatan *wordwall* dapat meningkatkan keaktifan dan respons peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan serupa juga disampaikan oleh Adu et al. (2025) yang menyatakan bahwa media *wordwall* efektif digunakan untuk meningkatkan interaksi dan keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan di kelas. Selain itu, penggunaan *wordwall* juga dapat memfasilitasi lingkungan belajar yang lebih interaktif, sehingga siswa merasa lebih nyaman dalam berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut, permasalahan utama yang dihadapi dalam pembelajaran di Kelas V MIS Al-Washliyah Sei Mencirim adalah rendahnya minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut melalui pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengetahui kondisi awal

respons peserta didik, menerapkan media digital *wordwall* dalam pembelajaran, serta melihat peningkatan respons dan motivasi belajar peserta didik setelah pemanfaatan media tersebut. Dengan berlandaskan teori motivasi belajar dan teori media pembelajaran, pemanfaatan *wordwall* diharapkan dapat menjadi solusi praktis untuk menciptakan pembelajaran lebih aktif, menarik, dan bermakna.

Motivasi dan minat peserta didik dalam pembelajaran merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan proses belajar. Peserta didik yang memiliki motivasi dan respons yang baik akan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, seperti berani menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, dan terlibat dalam kegiatan kelas. Motivasi belajar adalah dorongan yang muncul dari dalam dan luar diri peserta didik yang dapat menimbulkan semangat belajar serta mengarahkan perilaku belajar ke tujuan yang ingin dicapai (Fernando et al., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa motivasi dan respons belajar memiliki hubungan erat dan saling memengaruhi dalam proses pembelajaran.

Kondisi rendahnya respons peserta didik masih ditemukan di Kelas V MIS Al-Washliyah Sei Mencirim. Berdasarkan hasil pengamatan awal, sebagian peserta didik kurang merespons pertanyaan guru, terlihat pasif, dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik cenderung hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa adanya interaksi aktif. Kondisi ini sejalan dengan pendapat (Jumrawarsi dan Suhaili, 2021) Salah satu penyebab rendahnya respons peserta didik adalah pemanfaatan media pembelajaran yang masih terbatas dan kurang menarik perhatian siswa. Padahal, media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu guru menyampaikan

materi dan meningkatkan perhatian, serta motivasi belajar siswa (Candra, 2025). Media yang menarik membantu peserta didik lebih mudah memahami materi dan mendorong mereka lebih aktif dalam pembelajaran (Mališů dan Šaloun, 2020)

Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran berbasis digital menjadi alternatif yang relevan untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Media digital mampu menyajikan pembelajaran secara lebih menarik melalui tampilan visual dan aktivitas interaktif. Menurut Sulistyowati dan Asriati (2024) pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dan tidak monoton. Media digital juga membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik pada saat ini. Dengan demikian, integrasi teknologi dalam pendidikan tidak hanya memperkaya metode pengajaran, tetapi juga mendorong pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif bagi siswa.

Salah satu media digital yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah *wordwall*. *Wordwall* merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan guru menyajikan materi dan soal dalam bentuk kuis dan permainan sederhana. Media ini mendorong peserta didik untuk belajar secara aktif karena mereka terlibat langsung dalam menjawab soal dan menyelesaikan permainan. Menurut Agustina et al. (2024), media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik karena menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang.

Secara teori, pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan dapat meningkatkan motivasi dan respons belajar peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Jannah dan Masnawati (2024) menjelaskan bahwa penggunaan *wordwall* dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena media ini mampu mengurangi rasa bosan dan meningkatkan partisipasi aktif siswa. Hal ini sejalan dengan hasil pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh Annur dkk. (2025), yang menunjukkan bahwa pemanfaatan *wordwall* dapat meningkatkan keaktifan dan respons peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan serupa juga disampaikan oleh Adu et al. (2025) yang menyatakan bahwa media *wordwall* efektif digunakan untuk meningkatkan interaksi dan keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan di kelas. Selain itu, pemanfaatan *wordwall* juga dapat memfasilitasi lingkungan belajar lebih interaktif, sehingga siswa merasa lebih nyaman dalam berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut, permasalahan utama yang dihadapi dalam pembelajaran di Kelas V MIS Al-Washliyah Sei Mencirim adalah rendahnya respons peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut melalui pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengetahui kondisi awal respons peserta didik, menerapkan media digital *wordwall* dalam pembelajaran, serta melihat peningkatan respons dan motivasi belajar peserta didik setelah penggunaan media tersebut. Dengan

berlandaskan teori motivasi belajar dan teori media pembelajaran, pemanfaatan *wordwall* diharapkan dapat menjadi solusi praktis untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna.



Gambar 1. Kegiatan Pembukaan Penyerahan Mahasiswa oleh DPL ke Kepala Sekolah



Gambar 2. Pelaksanaan Pemanfaatan Media Digital *Wordwall*.

Metode Pengabdian

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat adalah metode deskriptif dengan teknik

pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan pemanfaatan teknologi pembelajaran. Metode ini bertujuan untuk memperoleh gambaran kondisi minat peserta didik dan dampak penggunaan media digital *wordwall* dalam proses pembelajaran di Kelas V MIS Al-Washliyah Sei Mencirim.

Tahap-Tahap Pengabdian Masyarakat

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang terencana dan berkesinambungan, yaitu

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan melakukan koordinasi dengan pihak sekolah, khususnya kepala sekolah dan guru Kelas V MIS Al-Washliyah Sei Mencirim. Pada tahap ini dilakukan penentuan jadwal kegiatan dan penyesuaian materi pembelajaran yang akan disampaikan. Selain itu, tim pengabdian menyiapkan media pembelajaran digital *wordwall* yang disesuaikan dengan materi pelajaran dan karakteristik peserta didik kelas v.

2. Tahap Observasi Awal dan Identifikasi Masalah

Pada tahap ini dilakukan observasi awal untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran dan respons peserta didik sebelum pemanfaatan media *wordwall*. Observasi difokuskan pada keaktifan peserta didik, perhatian terhadap pembelajaran, dan interaksi antara guru dengan peserta didik di kelas. Hasil observasi ini digunakan sebagai dasar dalam menentukan bentuk dan strategi penerapan media pembelajaran yang digunakan.

3. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Tahap pelaksanaan kegiatan merupakan tahap utama dalam kegiatan pengabdian masyarakat. Pada tahap ini, media digital *wordwall* diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas v. Pembelajaran dilakukan dengan melibatkan peserta didik secara langsung melalui permainan *wordwall* yang berisi soal dan latihan sesuai materi pembelajaran. Peserta didik diarahkan untuk berpartisipasi aktif dalam menjawab soal dan mengikuti permainan yang disiapkan.

4. Tahap Wawancara dan Evaluasi

Setelah pelaksanaan kegiatan, dilakukan wawancara dengan guru kelas dan beberapa peserta didik untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap pemanfaatan media *wordwall* dalam pembelajaran. Wawancara ini bertujuan untuk menggali informasi mengenai perubahan respons, motivasi belajar, dan kendala yang muncul selama pelaksanaan kegiatan. Selain itu, dilakukan evaluasi sederhana berdasarkan hasil observasi selama kegiatan berlangsung.

5. Tahap Analisis dan Refleksi

Pada tahap ini, data yang diperoleh dari observasi dan wawancara dianalisis secara deskriptif untuk melihat perubahan respons dan motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media *wordwall*. Hasil analisis digunakan sebagai bahan refleksi untuk menilai keberhasilan kegiatan pengabdian sebagai dasar perbaikan dalam pelaksanaan kegiatan serupa di masa mendatang.

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat melalui pemanfaatan media digital *wordwall* di Kelas V MIS Al-Washliyah Sei Mencirim menunjukkan perubahan yang cukup signifikan terhadap motivasi dan minat belajar peserta didik. Hasil ini diperoleh berdasarkan observasi langsung selama kegiatan pembelajaran berlangsung, wawancara dengan guru kelas, serta dokumentasi kegiatan berupa foto pelaksanaan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal sebelum pemanfaatan media *wordwall*, respons peserta didik cenderung rendah. Sebagian besar peserta didik terlihat pasif, hanya beberapa siswa yang berani menjawab pertanyaan guru, dan interaksi di dalam kelas masih terbatas. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung sebelumnya belum sepenuhnya mampu mendorong keaktifan dan keterlibatan peserta didik secara menyeluruh.

Setelah media digital *wordwall* diterapkan dalam pembelajaran, terjadi peningkatan respons peserta didik yang terlihat secara langsung. Hal ini dapat dilihat dari dokumentasi kegiatan, di mana peserta didik tampak lebih fokus memperhatikan tampilan soal yang diproyeksikan di papan tulis dan menunjukkan antusiasme untuk maju ke depan kelas dan menjawab pertanyaan yang tersedia pada media *wordwall*. Peserta didik terlihat lebih berani berpartisipasi, baik dengan mengangkat tangan, memberikan jawaban, maupun mengikuti instruksi selama permainan berlangsung. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif dibandingkan sebelum penggunaan media tersebut. Selain suasana yang terlihat hidup, peserta didik juga terlihat berpikir dengan keras untuk menjawab pertanyaan

yang dipaparkan di papan tulis.

Pemanfaatan *wordwall* juga mendorong terjadinya pembelajaran berpusat pada peserta didik. Peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui permainan edukatif. Hal ini sejalan dengan teori media pembelajaran yang menyatakan bahwa penggunaan media yang menarik dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa (Jannah dan Masnawati, 2024). Selain itu, unsur permainan dalam *wordwall* membuat peserta didik merasa belajar sambil bermain, sehingga mengurangi rasa bosan dan meningkatkan keinginan untuk terlibat dalam pembelajaran. Hasil wawancara dengan guru kelas menunjukkan bahwa pemanfaatan media *wordwall* memberikan dampak positif terhadap keaktifan peserta didik. Guru menyampaikan bahwa peserta didik yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan keberanian untuk merespons pertanyaan dan terlibat dalam pembelajaran. Peserta didik juga menyampaikan bahwa mereka merasa senang, lebih mudah memahami materi karena pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan. Temuan ini sejalan dengan pendapat Fernando et al. (2024), menyatakan bahwa motivasi belajar dapat meningkat apabila peserta didik merasa tertarik dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital *wordwall* mampu meningkatkan respons dan motivasi belajar peserta didik Kelas V MIS Al-Washliyah Sei Mencirim. Peningkatan respons terlihat dari keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, keberanian untuk menjawab pertanyaan, serta antusiasme selama

kegiatan berlangsung. Media *wordwall* menjadi media alternatif pada pembelajaran efektif dan mudah diterapkan guru untuk menciptakan pembelajaran lebih menarik dan bermakna di sekolah dasar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat di Kelas V MIS Al-Washliyah Sei Mencirim, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media digital *wordwall* mampu meningkatkan respons dan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Sebelum pemanfaatan media *wordwall*, respons peserta didik cenderung rendah dan pembelajaran berlangsung secara pasif. Namun, setelah menerapkan media *wordwal*, menunjukkan peningkatan keaktifan peserta didik, keberanian dalam menjawab pertanyaan, dan antusiasmenya lebih tinggi selama proses pembelajaran.

Pemanfaatan *wordwall* sebagai media pembelajaran berbasis permainan menciptakan suasana belajar lebih menarik dan interaktif, sehingga peserta didik merasa lebih terlibat dalam pembelajaran. Media ini juga membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih variatif dan mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan demikian, media digital *wordwall* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan respons dan motivasi belajar peserta didik, khususnya di tingkat sekolah dasar.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang berkontribusi dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini. Kami juga menyampaikan rasa syukur kepada

lembaga pemberi dana yang telah mendukung kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, sehingga kami dapat melakukan eksplorasi dan implementasi media digital dalam proses belajar mengajar. Tanpa dukungan finansial dan moral dari lembaga tersebut, pengabdian kepada masyarakat ini tidak terwujud.

Daftar Pustaka

- [1] Adu, A. F., Nai, F. A., & Pono, C. (2025). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas XI-5 SMAN 2 Kupang Melalui Media Wordwall. *Jurnal Lazuardi*.
- [2] Agustina, I., Joshua, W., Julanos, J., & Niva, M. (2024). *The Impact of Implementing Game-Based Learning on Student Motivation and Engagement*.
- [3] Annur, S., Sya'ban, M. F., Syahidah, S., Maulidia, M., & Julianti, J. (2025). Tinjauan Literatur: Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Nusantara Journal of Education and Social Science*.
- [4] Candra, S. (2025). *Studi Literatur: Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Pembelajaran*.
- [5] Fernando, Y., Andriani, P., Syam, H., Djamil, M., & Bukittinggi, D. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*.
- [6] Jannah, M., & Masnawati, E. (2024). Penerapan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*.
- [7] Jumrawarsi, J., & Suhaili, N. (2021). *Peran seorang guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif*.
- [8] Mališů, P., & Šaloun, P. (2020). *Multimedia and interactivity in educational materials*.

	Jurnal Bima : Jurnal Berkarya Inovatif dan Masyarakat Volume 04, Number 02, April 2026 (Halaman 707 - 714) DOI : https://doi.org/10.5281/zenodo.20018442	e-ISSN : 3024-8434
---	--	--------------------

[9] Sulistyowati, C., & Asriati, N. (2024).
Pemanfaatan teknologi untuk
meningkatkan efektivitas pembelajaran

dan keterlibatan belajar di era digital.
Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti.