

Wordwall Sebagai Sarana Untuk Memotivasi Siswa

Ade Santa Simanjuntak¹, Dearmaini Sitorus², Rini Herliani³, Nina Purnasari⁴

¹ Program Studi Pendidikan Akuntansi, Universitas Negeri Medan, Indonesia, adesantasimanjuntak@gmail.com

² Program Studi Pendidikan Akuntansi, Universitas Negeri Medan, Indonesia, dearmaini90@gmail.com

³ Program Studi Pendidikan Akuntansi, Universitas Negeri Medan, Indonesia, riniherliani@unimed.ac.id

⁴ Program Studi Akuntansi, Universitas Prima Indonesia, ninaunpri@gmail.com

Abstrak

In an ever-evolving digital era, the education sector faces the challenge of adapting learning methods to be more interactive and engaging. Wordwall emerges as an innovative interactive learning platform offering solutions to enhance student motivation. This research explores in depth how the implementation of Wordwall can have a transformative impact on the dynamics of learning in the digital age. Through a comprehensive analysis of various studies and Wordwall's implementation in different educational contexts, this study uncovers the platform's potential in creating a more dynamic and motivating learning environment. The key findings indicate that when used effectively, Wordwall can increase student motivation by up to 75%, active participation by 82%, and material retention by 70%. More than just a digital platform, Wordwall proves to be a catalyst in creating a more interactive and meaningful learning ecosystem.

Keywords: Learning Gamification, Media Pembelajaran Interaktif, Motivasi Belajar, Platform Wordwall, Teknologi Pendidikan

Corresponding Author: Rini Herliani

Email: riniherliani@unimed.ac.id

Tanggal Pengajuan : 12/10/2024

Tanggal Persetujuan : 21/11/2024

Tanggal Publikasi : 04/12/2024

This is a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY-NC 4.0)

Pendahuluan

Revolusi digital telah mengubah lanskap pendidikan secara fundamental. Di tengah arus perubahan ini, motivasi belajar siswa menjadi perhatian utama para pendidik dan pemangku kepentingan pendidikan. Survei yang dilakukan oleh Wardani pada tahun 2023 mengungkapkan fenomena yang mengkhawatirkan: lebih dari 65% siswa mengalami penurunan motivasi belajar ketika dihadapkan dengan metode pembelajaran konvensional yang monoton. Fenomena ini tidak dapat diabaikan begitu saja. Para ahli pendidikan menekankan bahwa di era revolusi industri 4.0, transformasi digital dalam pendidikan bukan lagi sekadar opsi, melainkan kebutuhan mendesak. Integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi kunci untuk mempersiapkan generasi masa depan menghadapi tantangan yang semakin kompleks. Di tengah kebutuhan akan inovasi pembelajaran inilah, Wordwall hadir sebagai platform yang menjanjikan. Platform ini tidak hanya menawarkan variasi dalam metode pembelajaran, tetapi juga membawa dimensi baru dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan memotivasi.

Telaah Literatur

Motivasi Belajar

Pemahaman tentang motivasi belajar telah mengalami evolusi signifikan seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan. Menurut Sardiman (2020), motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Definisi ini menekankan bahwa motivasi bukan hanya dorongan untuk memulai belajar, tetapi juga kekuatan yang mempertahankan semangat belajar sepanjang proses pembelajaran. Sejalan dengan itu, Uno (2021) menjelaskan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal yang mendorong peserta didik untuk mengubah perilaku mereka selama proses pembelajaran. Beliau juga mengidentifikasi beberapa indikator penting yang memengaruhi motivasi belajar, seperti adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik dalam belajar, serta lingkungan belajar yang kondusif (Uno, 2021).

Media Pembelajaran Interaktif dalam Era Digital

Arsyad (2023) mendefinisikan pembelajaran interaktif sebagai sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi dengan pengendalian komputer kepada peserta didik yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif. Dalam konteks ini, *Wordwall* menjadi manifestasi konkret dari konsep tersebut, menawarkan *platform* yang memungkinkan interaksi dinamis antara siswa dengan materi pembelajaran. Rusman (2022) memperdalam pemahaman ini dengan menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif yang efektif harus memenuhi lima kriteria utama, yaitu: kemudahan akses dan navigasi, kandungan kognisi yang sesuai, presentasi informasi yang terstruktur, integrasi media yang harmonis, serta fungsi keseluruhan yang mendukung.

Gamifikasi dalam Pembelajaran

Konsep gamifikasi, yang menjadi landasan utama *Wordwall*, dijelaskan secara komprehensif oleh Deterding (2023) sebagai penggunaan elemen desain game dalam konteks *non-game*. Dalam konteks pendidikan, Rodriguez (2024) memperluas definisi ini dengan menjelaskan gamifikasi pembelajaran sebagai proses mengintegrasikan mekanika permainan ke dalam aktivitas pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Pratama (2023) mengidentifikasi empat elemen kunci gamifikasi dalam pembelajaran digital, yaitu sistem reward yang terstruktur, mekanisme *feedback* yang cepat, progresi pembelajaran yang terukur, dan elemen kompetisi yang sehat.

Wordwall sebagai Platform Pembelajaran

Kumar (2024) mendefinisikan *Wordwall* sebagai platform pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan prinsip gamifikasi dengan pedagogi modern untuk menciptakan pengalaman belajar yang personal dan *engagin*. Definisi ini diperkuat oleh pendapat Sardiman (2020), yang menjelaskan bahwa *Wordwall* merupakan sistem manajemen pembelajaran yang mengadopsi pendekatan *game-based learning* untuk memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran melalui aktivitas yang menyenangkan.

Efektivitas Pembelajaran Digital

Dalam konteks efektivitas pembelajaran digital, Henderson (2024) menekankan pentingnya interaktivitas yang bermakna. Beliau mendefinisikan interaktivitas yang bermakna sebagai proses yang tidak hanya memindahkan konten ke format digital, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang transformatif melalui interaksi dinamis antara peserta didik, konten, dan teknologi. Salma (2024) mengembangkan *framework* evaluasi efektivitas pembelajaran digital dengan lima dimensi utama, yaitu: *engagement* peserta didik, pencapaian tujuan pembelajaran, retensi pengetahuan, transfer pembelajaran, dan kepuasan peserta didik.

Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran

Salma (2024) mengemukakan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran harus dipahami sebagai proses yang sistematis untuk mengoptimalkan proses dan hasil belajar melalui penerapan teknologi yang tepat guna. Beliau menekankan bahwa keberhasilan integrasi teknologi bergantung pada tiga faktor utama, yaitu kesiapan infrastruktur, kompetensi pengajar, dan desain pembelajaran yang tepat. Setiawan (2023) melengkapi pemahaman ini dengan konsep *Technology Integration Matrix (TIM)* yang menjelaskan lima level integrasi teknologi, yaitu: *Entry* (Pengenalan), *Adoption* (Pengadopsian), *Adaptation* (Penyesuaian), *Infusion* (Peresapan), dan *Transformation* (Transformasi).

Metode Penelitian

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur. Tim peneliti melakukan analisis mendalam terhadap berbagai publikasi ilmiah, laporan penelitian, dan dokumentasi implementasi *Wordwall* dalam konteks pendidikan. Proses pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran sistematis terhadap database akademik terkemuka, dengan focus pada publikasi lima tahun terakhir.

Hasil Penelitian

Penelitian ini mengungkapkan temuan-temuan signifikan terkait implementasi *Wordwall* sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian Pratiwi (2023) menunjukkan transformasi yang mengesankan dalam dinamika pembelajaran, dengan peningkatan motivasi belajar yang mencapai 75% pada kelompok siswa yang menggunakan *Wordwall*. Temuan ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Sardiman (2020), yang menekankan pentingnya daya penggerak internal dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut, tingkat partisipasi aktif siswa meningkat hingga 82%, sementara retensi materi pembelajaran mengalami peningkatan sebesar 70%. Capaian ini memperkuat konsep enam indikator motivasi belajar yang diajukan oleh Uno (2021), di mana *Wordwall* berhasil memenuhi kelima indikator tersebut secara efektif. Dalam aspek pedagogis dan kognitif, penelitian Rahman (2023) mengungkapkan temuan menarik tentang dampak *Wordwall* terhadap kemampuan siswa. Pemahaman terhadap materi kompleks meningkat sebesar 65%, sementara kemampuan aplikasi praktis mengalami peningkatan hingga 72%. Capaian akademik siswa juga menunjukkan tren positif dengan peningkatan nilai rata-rata sebesar 25%. Hasil ini mendukung konsep media pembelajaran interaktif yang dikemukakan oleh Arsyad (2023) dan memenuhi kriteria efektivitas media pembelajaran yang diidentifikasi oleh Rusman (2022).

Keberhasilan implementasi *Wordwall* dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung yang diidentifikasi oleh Sulisty (2024). Faktor-faktor utama tersebut mencakup kesiapan infrastruktur teknologi, kompetensi digital guru, dukungan dari institusi pendidikan, serta desain aktivitas pembelajaran yang sesuai. Temuan ini sejalan dengan framework integrasi teknologi sistematis yang dikembangkan oleh Salma (2024) dan memperkuat model *Technology Integration Matrix (TIM)* yang diusulkan oleh Setiawan (2023).

Studi *longitudinal* yang dilakukan oleh Widodo (2024) memberikan wawasan lebih dalam mengenai dampak jangka panjang dari penerapan *Wordwall*. Penelitian tersebut menemukan bahwa 85% siswa menunjukkan peningkatan partisipasi aktif dalam pembelajaran, sementara 90% siswa berhasil menyelesaikan tugas tepat waktu. Selain itu, interaksi antara siswa dan guru juga mengalami peningkatan kualitas yang signifikan. Temuan ini mendukung definisi *Wordwall* yang diajukan oleh Kumar (2024) sebagai platform yang berhasil mengintegrasikan prinsip gamifikasi dengan pedagogi modern. Namun, implementasi *Wordwall* juga menghadapi sejumlah tantangan yang perlu diatasi. Masalah teknis seperti keterbatasan akses internet, variasi perangkat yang digunakan oleh siswa, dan masalah kompatibilitas sistem masih menjadi isu yang harus diselesaikan. Di sisi pedagogis, adaptasi guru terhadap teknologi baru, penyesuaian materi pembelajaran, serta manajemen waktu dalam pelaksanaan pembelajaran juga memerlukan perhatian lebih.

Pembahasan

Signifikansi temuan penelitian ini tercermin dalam kontribusinya terhadap pengembangan model pembelajaran interaktif yang lebih relevan dengan tuntutan zaman, serta memberikan pemahaman baru mengenai motivasi belajar di era digital. Implementasi *Wordwall* sebagai platform pembelajaran interaktif menunjukkan bahwa teknologi tidak hanya dapat meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap pemahaman materi dan pencapaian akademik siswa. Temuan ini berperan penting dalam memperkaya literatur pendidikan digital dan memberikan landasan untuk penelitian lebih lanjut mengenai pengintegrasian teknologi dalam konteks pendidikan yang lebih luas.

Penelitian ini juga memberikan kontribusi praktis yang signifikan, yakni berupa panduan implementasi teknologi pembelajaran dan strategi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Panduan ini dapat diterapkan secara langsung oleh pendidik dalam merancang aktivitas pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, sehingga dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih efisien. Selain itu, temuan ini memberikan wawasan bagi pengembangan teknologi pendidikan yang dapat beradaptasi dengan kebutuhan dan karakteristik siswa di era digital, serta memperkuat peran teknologi sebagai sarana yang efektif untuk mengatasi tantangan dalam dunia pendidikan.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Fokus yang terbatas pada konteks pendidikan formal, keterbatasan sampel penelitian, serta durasi pengamatan yang singkat menjadi faktor-faktor yang perlu diatasi dalam pengembangan penelitian selanjutnya. Kedepannya, penelitian lebih lanjut dengan sampel yang lebih besar dan durasi yang lebih panjang di berbagai konteks pendidikan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas penggunaan platform seperti *Wordwall*.

Selain itu, adanya variabel eksternal yang tidak terkontrol—seperti perbedaan latar belakang siswa atau

faktor lingkungan belajar—perlu dipertimbangkan dalam interpretasi hasil penelitian agar lebih mencerminkan realitas yang lebih luas.

Secara keseluruhan, implementasi *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, serta memberikan kontribusi positif terhadap penciptaan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik. Platform ini tidak hanya sukses dalam menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, tetapi juga menawarkan solusi yang relevan untuk tantangan pendidikan di era digital. Keberhasilan ini menegaskan pentingnya integrasi teknologi yang tepat dalam pembelajaran modern, dengan tetap mempertimbangkan aspek pedagogis dan kebutuhan siswa, agar teknologi dapat berfungsi secara maksimal dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa implementasi *Wordwall* sebagai alat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa memberikan dampak yang signifikan. Platform ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa hingga 75%, dengan tingkat partisipasi aktif yang mencapai 82% dan peningkatan retensi materi pembelajaran sebesar 70%. Selain itu, pemahaman materi yang kompleks meningkat sebesar 65%. Dari segi pedagogis, *Wordwall* menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal dan adaptif, meningkatkan interaksi antara siswa dan guru, serta menghasilkan peningkatan nilai akademik rata-rata sebesar 25%. Kemampuan aplikasi praktis siswa juga mengalami peningkatan hingga 72%.

Keberhasilan implementasi *Wordwall* dipengaruhi oleh beberapa faktor kunci, antara lain kesiapan infrastruktur teknologi, kompetensi digital guru, dukungan institusi pendidikan, dan desain aktivitas pembelajaran yang tepat serta terstruktur. Implikasi praktis dari temuan ini menunjukkan bahwa platform ini adalah solusi efektif dalam modernisasi metode pembelajaran. *Wordwall* juga menawarkan alternatif pembelajaran yang lebih menarik di era digital, menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih efektif.

Sebagai rekomendasi, diperlukan pelatihan berkelanjutan bagi guru untuk mengoptimalkan penggunaan *Wordwall*, pengembangan infrastruktur yang mendukung teknologi pendidikan, serta evaluasi berkala untuk mengukur efektivitas implementasi. Selain itu, pengembangan konten pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik platform juga sangat penting. *Wordwall* telah menunjukkan kemampuannya sebagai platform pembelajaran interaktif yang efektif, yang tidak hanya mengandalkan kecanggihan teknologi, tetapi juga integrasi yang tepat antara aspek teknologi, pedagogis, dan institusional dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif.

Kontribusi Penulis

Kontribusi penulis pertama dan penulis kedua melakukan penelusuran *literature*, menganalisis data yang telah dikumpulkan dan menulis penulisan artikel.

Pendanaan

Penulis tidak mengeluarkan pendanaan untuk artikel ini.

Referensi

- Arsyad, A. (2023). *Media Pembelajaran Di Era Digital: Konsep dan Implementasi*. Rajawali Press.
- Deterding, S. (2023). Gamification: Understanding Game Design Elements in Non-Game Contexts. *International Journal of Digital Education*, 15(2), 45-62.
- Henderson, M. (2024). Digital Learning Effectiveness: A Comprehensive Framework for Modern Education. *Educational Technology Research and Development*, 72(1), 15-30.
- Kumar, D. (2024). Interactive Learning Platforms In Contemporary Education: A Case Study Of Wordwall. *Journal of Educational Technology*, 18(1), 78-95.
- Pratama, W. (2023). Gamifikasi Dalam Pembelajaran Digital: Prinsip dan Praktik. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(3), 234-249.
- Pratiwi, R. (2023). Implementasi Wordwall Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 145-160.
- Rodriguez, S. (2024). Gamification in Education: Bridging Theory And Practice. *Educational Research Quarterly*, 47(3), 167-182.
- Rusman. (2022). *Media Pembelajaran: Kajian dan Implementasi*. Alfabeta.
- Sardiman, A. M. (2020). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada.

- Setiawan, B. (2023). Matrik Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Modern. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 11(4), 78-92.
- Salma, D. (2024). Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran: Pendekatan Sistematis. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 13(1), 45-60.
- Sulistyo, E. (2024). Faktor-Faktor Pendukung Keberhasilan Implementasi Platform Pembelajaran Digital. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 16(2), 89-104.
- Uno, H. B. (2021). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan* (Edisi Revisi). Bumi Aksara.
- Wardani, S. (2023). Survei Nasional Motivasi Belajar Siswa Dalam Era Digital. *Jurnal Riset Pendidikan Indonesia*, 9(1), 23-38.
- Widodo, A. (2024). Studi Longitudinal Dampak Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall. *Jurnal Kajian Pendidikan*, 14(3), 201-216.