

**PEMANFAATAN MEDIA WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN TEORI PJOK SISWA KELAS V
SEKOLAH DASAR**

Made Restu Gotama¹, I Ketut Sudiana², Wasti Danardani³
Universitas Pendidikan Ganesha^{1,2,3}
gotamarestu@email.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan media Wordwall sebagai alternatif inovatif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V SD pada pembelajaran teori PJOK. Metode yang digunakan adalah metode *narrative literature review* dengan pendekatan kualitatif, yang menganalisis sumber-sumber ilmiah terkait Wordwall, pembelajaran PJOK, dan minat belajar. Hasil kajian menunjukkan bahwa Wordwall mampu menyajikan materi secara visual dan interaktif melalui fitur seperti kuis, permainan, dan umpan balik langsung. Media ini selaras dengan teori Sardiman mengenai aspek afektif dalam minat belajar, teori multimedia Mayer terkait penggabungan teks dan gambar, serta teori kognitivisme Bruner yang menekankan peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan. Simpulan, Wordwall dinilai efektif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kolaboratif, dan berpusat pada siswa, sehingga layak diterapkan dalam pembelajaran teori PJOK di sekolah dasar. Kata kunci: Wordwall, PJOK, minat belajar, media interaktif, sekolah dasar.

ABSTRACT

This study aimed to examine the use of Wordwall as an innovative digital tool to enhance the learning interest of fifth-grade students in PJOK theoretical lessons. A qualitative approach using narrative literature review was employed, analyzing scholarly articles, books, and national and international journals related to Wordwall, PJOK learning, and student motivation. The findings revealed that Wordwall effectively presented learning materials in a visual, engaging, and interactive manner through features such as quizzes, games, and instant feedback. The media stimulated students' affective responses, supported cognitive engagement, and facilitated active knowledge construction. It aligned with principles of affective learning, multimedia integration, and cognitive involvement. Conclusion, wordwall is considered a relevant, contextual, and effective medium for creating meaningful, collaborative, and student-centered theoretical PJOK learning in elementary schools.

Keywords: Wordwall, PJOK, learning interest, interactive media, elementary school.

PENDAHULUAN

Perubahan sistem pendidikan di abad ke-21 menuntut adanya pembaruan dalam strategi pembelajaran yang lebih adaptif, terutama di jenjang sekolah dasar. Globalisasi dan revolusi digital telah menggeser peran guru dari sumber utama informasi menjadi fasilitator pembelajaran, sekaligus mendorong integrasi media digital sebagai bagian penting dari proses belajar mengajar (Suwiwa et al., 2022). Di Indonesia, transformasi digital dalam dunia pendidikan mengalami percepatan, namun fenomena menurunnya minat belajar siswa sekolah dasar masih menjadi persoalan, terutama

dalam pembelajaran teori seperti Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) (Wulandari et al., 2023). Data empiris menunjukkan bahwa pembelajaran teori cenderung memunculkan kejenuhan pada siswa, apalagi jika disampaikan secara konvensional dan satu arah (Putri et al., 2024). Kondisi ini menuntut inovasi media pembelajaran interaktif berbasis teknologi pendidikan (edutech) untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna (Renata et al., 2024).

Selama ini, pembelajaran PJOK lebih menekankan aspek motorik dan aktivitas fisik, sedangkan teori seperti konsep kebugaran, gizi seimbang, atau pola hidup sehat cenderung disampaikan secara verbal dan kurang mendapat perhatian dalam proses pembelajaran. Padahal, pemahaman teori PJOK merupakan landasan penting dalam membentuk kesadaran hidup sehat sejak dini (Bapor & Semarayasa, 2022). Dalam praktiknya, beberapa guru PJOK mengakui bahwa siswa menunjukkan kurangnya motivasi ketika menghadapi materi teori, yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar yang rendah (Putra et al., 2023). Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pembelajaran bermakna, adaptif, dan berpusat pada siswa, termasuk dalam penyampaian materi teori PJOK secara inovatif dan menyenangkan (Putri & Sutarjo, 2024). Salah satu solusi yang relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar adalah penggunaan media *game-based learning* seperti Wordwall, yang mampu menggabungkan unsur kognitif, afektif, dan psikomotor dalam satu paket pembelajaran interaktif.

Wordwall dipilih karena sesuai dengan kebutuhan siswa yang menyukai tampilan visual, aktivitas bermain, dan tantangan. Indrawati et al. (2024) menyatakan bahwa penggunaan Wordwall dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa secara signifikan karena mengadopsi prinsip *learning by playing* yang sesuai dengan perkembangan usia anak. Media ini menawarkan berbagai fitur seperti kuis, spin wheel, dan *matching games* yang mampu mengubah pembelajaran teori yang bersifat verbal menjadi lebih visual dan komunikatif (Zahroh et al., 2025). Selain itu, Wordwall juga mendukung pendekatan abad 21 yang menekankan pada kolaborasi, eksplorasi, dan proyek berbasis teknologi (Sumarjono et al., 2025).

Dari sisi teori pendidikan, minat belajar siswa dipengaruhi oleh rasa senang dan ketertarikan terhadap proses belajar (Sardiman, 2019). Dalam kerangka kognitif, siswa harus terlibat aktif membangun makna dan struktur pengetahuan melalui pengalaman dan refleksi. Wordwall mampu memfasilitasi proses ini dengan menyajikan stimulus visual dan *real-time feedback*, sehingga pemahaman siswa berkembang melalui keterlibatan aktif yang menekankan pentingnya integrasi teks, gambar, dan suara untuk meningkatkan penyimpanan informasi jangka panjang.

Berdasarkan kompleksitas tantangan tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini diarahkan untuk menganalisis bagaimana Wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas V dalam pembelajaran teori PJOK. Penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur yang mengevaluasi temuan-temuan dari jurnal nasional dan internasional terkait Wordwall, pembelajaran PJOK, serta psikologi belajar siswa (Kesuma et al., 2021). Tujuannya adalah untuk memberikan pemahaman konseptual dan solusi praktis bagi guru PJOK dalam merancang pembelajaran yang kontekstual, student-centered, dan berbasis teknologi (Widiana et al., 2024).

KAJIAN TEORI

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang perhatian, minat, serta kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Arsyad (2019), media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang dapat memperjelas penyampaian materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih efektif. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), khususnya materi teori, penggunaan media menjadi sangat penting karena materi yang bersifat konseptual sering kali dianggap kurang menarik oleh siswa sekolah dasar jika disampaikan secara konvensional.

Minat belajar adalah kecenderungan yang relatif menetap dalam diri siswa untuk merasa senang, tertarik, dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Slameto (2018) menyatakan bahwa minat belajar memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan belajar karena siswa yang memiliki minat tinggi akan menunjukkan perhatian, partisipasi, dan motivasi yang lebih baik selama proses pembelajaran. Dalam pembelajaran teori PJOK, rendahnya minat belajar siswa sering disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif, sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif.

Wordwall merupakan salah satu media pembelajaran berbasis digital yang menyediakan berbagai bentuk permainan edukatif seperti kuis, mencocokkan kata, teka-teki, dan pilihan ganda yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi pembelajaran. Menurut Susanto dan Akmal (2020), Wordwall mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Penggunaan Wordwall memungkinkan guru menyajikan materi teori PJOK secara lebih menarik melalui aktivitas bermain sambil belajar, yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Pemanfaatan media Wordwall dalam pembelajaran teori PJOK diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas V sekolah dasar. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami materi secara lebih mudah, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif dan antusiasme siswa dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik (2017) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, Wordwall menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran teori PJOK.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *kualitatif* dengan metode *narrative literature review* yang bertujuan untuk menggali, mengkaji, dan menganalisis berbagai sumber ilmiah yang relevan dengan topik, tanpa melalui pengumpulan data lapangan secara langsung. Boel mengatakan bahwa *narrative literature review* merupakan proses kreatif di mana seorang peneliti memeriksa dan mengidentifikasi temuan-temuan sebelumnya serta mengembangkan pengetahuan mengenai suatu fenomena yang sedang diteliti, sehingga dapat dibangun pengetahuan kumpulan pengetahuan yang saling relevan. Manfaat penggunaan metode *narrative literature review* dalam penelitian ini adalah memberikan gambaran secara umum maupun secara keseluruhan terhadap pemanfaatan media Wordwall dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas SD pada pembelajaran teori PJOK, mengeksplorasi berbagai perspektif pengalaman yang berkaitan dengan penggunaan Wordwall untuk meningkatkan minat belajar siswa SD

sehingga menghasilkan wawasan yang lebih holistik, dan mengidentifikasi kesenjangan antar penelitian.

Dalam melakukan analisis data menggunakan *narrative literature review*, peneliti membuat beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan penelitian, diantaranya pertanyaan mengenai fokus kajian, temuan utama, dan relevansi dengan tema. Lalu, peneliti mencari sumber rujukan dalam artikel, buku, dan karya ilmiah lainnya yang digunakan untuk mengumpulkan data. Pemilihan sumber dilakukan secara *purposif*, hanya mencakup dokumen yang secara tematik membahas media *Wordwall*, teori PJOK, dan aspek *psikologis-pedagogis* yang berpengaruh terhadap minat belajar. Pada penelitian ini, sebanyak 16 artikel dikaji. Melalui kajian dokumen, artikel-artikel ilmiah dari *jurnal nasional* dan *internasional* terakreditasi yang berkaitan dengan pembelajaran PJOK, media pembelajaran digital, dan minat belajar siswa sekolah dasar ditelaah dan dianalisis secara mendalam (Akmal & Damayanti, 2025). Analisis data menggunakan teknik *analisis isi (content analysis)*, yang dilakukan dengan membaca secara mendalam, mengelompokkan informasi berdasarkan tema, serta menyusun sintesis yang utuh dan komprehensif. Untuk menjamin validitas temuan, dilakukan *triangulasi teori* dengan menggunakan beberapa pendekatan teoretis utama yang saling melengkapi, seperti teori minat belajar, *multimedia learning*, dan *kognitivisme*, yang tidak hanya memperkuat argumen konseptual, tetapi juga membentuk kerangka pemikiran yang logis dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

HASIL PENELITIAN

Sebanyak 16 artikel dipilih untuk dikaji. Hasil kajian artikel, yaitu judul, fokus kajian, temuan utama, dan relevansi dengan tema mengenai pemanfaatan *Wordwall* dalam minat belajar siswa SD pada pembelajaran teori PJOK disajikan dalam tabel di bawah:

Tabel 1. Hasil Analisis Sumber Kajian

No	Nama Penulis (Tahun)	Judul Artikel/Jurnal	Fokus Kajian	Temuan Utama	Relevansi Tema	dengan
1.	Andriany & Warsiman (2023)	Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis <i>Wordwall</i> di Era Merdeka Belajar untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD	Menganalisis efektivitas penggunaan media <i>Wordwall</i> dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.	<i>Wordwall</i> terbukti dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa	<i>Wordwall</i> berfungsi sebagai stimulus belajar yang efektif, mampu merangsang minat dan keterlibatan siswa secara aktif.	
2.	Bapor & Semarayasa (2022)	Minat Peserta Didik dalam Mengikuti Pembelajaran PJOK	Analisis minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK	Berdasarkan 5 indikator, pengaruh paling tinggi mengenai minat siswa terhadap PJOK adalah peranan guru.	Memperkuat bahwa siswa kurang berminat pada pembelajaran teori jika tidak didukung dengan strategi penyampaian materi yang tepat.	
3.	Herta et al. (2023)	Pemanfaatan Aplikasi Game <i>Wordwall</i> dalam	Menggambarkan dan mengkaji penggunaan aplikasi game	<i>Wordwall</i> dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam	<i>Wordwall</i> mengaktifkan aspek kognitif siswa melalui bentuk pembelajaran	

		Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar	Wordwall dalam pembelajaran sebagai upaya untuk menumbuhkan minat belajar siswa sekolah dasar	pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang menarik, kompetitif, dan mendorong siswa untuk lebih fokus serta antusias saat belajar.	interaktif yang menantang, seperti game dan kuis yang membutuhkan pemahaman, pengolahan informasi, dan pengambilan keputusan cepat.
4.	Hidayaty et al. (2022)	The Influence of Word Wall on Students' Interest and Learning Outcomes	Mengkaji efektivitas penggunaan media Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa Sekolah Dasar.	Wordwall secara signifikan data meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini karena interaktivitas Wordwall memicu keterlibatan kognitif, sehingga aktivitas kognitif siswa lebih tinggi.	Memperjelas bahwa Wordwall dapat digunakan sebagai alat untuk mengaktifkan proses berpikir siswa secara langsung. Media ini mendorong siswa untuk berpikir reflektif dan strategis.
5.	Indrawati et al. (2024)	Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa	Meneliti efektivitas penggunaan Wordwall dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa Sekolah Dasar	Media pembelajaran Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar dan minat belajar siswa terhadap 4 indikator, yaitu perasaan senang, kontribusi, perhatian, dan ketertarikan.	Menunjukkan keunggulan Wordwall dalam segi penyesuaian terhadap gaya belajar siswa, yaitu visual, audio, dan kinestetik.
6.	Kesuma et al. (2021)	Pengaruh Model Pembelajaran dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar PJOK pada Siswa SMP	Mengetahui perbedaan hasil belajar PJOK dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan konvensional, serta interaksi motivasi terhadap hasil belajar.	Siswa yang memiliki motivasi tinggi mendapat hasil belajar yang baik dalam model pembelajaran kooperatif jigsaw, sebaliknya siswa dengan motivasi rendah lebih cocok dengan model pembelajaran konvensional.	Menyoroti bahwa pembelajaran teori seringkali disampaikan secara satu arah dan tidak interaktif.
7.	Laxsmi et al. (2025)	Mengenal Dasar-Dasar Penjas (Sejarah, Konsep, dan Manfaatnya)	Mengulas sejarah, konsep, dan manfaat pendidikan jasmani secara menyeluruh di Indonesia.	Media, metode inovatif, dan pendekatan menyeluruh diperlukan untuk menjadikan teori PJOK relevan dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.	Menekankan pentingnya metode kreatif dan menyeluruh dalam menyampaikan materi PJOK, termasuk teori.
8.	Nuraeni et al. (2023)	Pengaplikasian Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar	Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru SD dalam menggunakan Wordwall sebagai media	Menyediakan pengalaman langsung guru dalam menggunakan media berbasis teknologi secara praktis, sejalan	Fitur-fitur yang disediakan Wordwall untuk mendukung pembelajaran, sangat banyak.

			pembelajaran interaktif berbasis digital.	dengan tuntutan pembelajaran abad 21.	
9.	Renata et al. (2024)	Efektivitas Penggunaan Media Games Edukasi Berbasis Teknologi: Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Siswa	Menilai efektivitas Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar.	Wordwall terbukti dapat meningkatkn motivasi belajar siswa karena terdapat format gamifikasi dan interaktif.	Menjelaskan bahwa Wordwall adalah salah satu media interaktif yang menggabungkan fitur permainan dengan materi ajar.
10.	Rindiantika (2022)	Motivasi Belajar Siswa dan Pemanfaatan Media Word Wall: Kajian Teori	Menganalisis pemanfaatan media interaktif Wordwall sebagai alat untuk meningkatkan motivasi dan minat siswa.	Wordwall dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, karena menghadirkan suasana belajar yang kompetitif, menyenangkan, dan tidak monoton.	Menyajikan bahwa Wordwall digunakan sebagai stimulus visual dan interaktif yang menyentuh aspek afektif siswa, yaitu minat dan motivasi.
11.	Rusdi et al. (2024)	Development of Interactive Wordwall and Video Combined-Media to Improve Elementary Students' Learning Outcomes	Mengembangkan media pembelajaran interaktif Wordwall yang dikombinasikan dengan video	Berdasarkan hasil uji, Wordwall memiliki validitas tinggi, kepraktisan sangat baik, efektivitas tinggi sehingga dapat membuat siswa lebih aktif, tertarik, dan interaktif.	Menunjukkan keunggulan media Wordwall sebagai media interaktif, yaitu daya tarik visualnya.
12.	Sumarjono et al. (2025)	Transformation of Character Education Based on THK for Elementary School Students in the Digital Era	Menganalisis transformasi pendidikan karakter siswa sekolah dasar berbasis konsep Tri Hita Karana (THK) dalam konteks era digital	Digitaisasi dalam pendidikan dapat menumbuhkan pendidikan karakter.	Mendukung pernyataan bahwa media digital edukatif mampu mengintegrasikan nilai kognitif, afektif, dan sosial, sebagaimana Wordwall yang memfasilitasi kuis interaktif, simulasi, dan pembelajaran berbasis permainan.
13.	Suwiwa et al. (2022)	21st Century Character Education for Indonesian Children Through Sport Science	Mengkaji pendidikan karakter abad ke-21 melalui integrasi ilmu keolahragaan.	Aktivitas olahraga, secara signifikan, dapat menumbuhkan karakter <i>self-confidence</i> , kerja sama, kepemimpinan, kejujuran, kedisiplinan, dan lainnya.	Wordwall sebagai media interaktif digital berpotensi memainkan peran serupa dengan aktivitas PJOK, yaitu mendorong keterlibatan, motivasi, dan penguatan karakter siswa dalam pembelajaran teori.
14.	Widiana et al. (2024)	The Needs of A Metacognitive-	Menganalisis kebutuhan	Aktivitas belajar siswa menjadi	Wordwall secara langsung mengaktivasi

		Based Learning Model in Elementary Schools	pengembangan model pembelajaran berbasis metakognitif di sekolah dasar	menyenangkan dan menarik, hingga dapat mendorong keaktifan, fokus, dan antusiasme selama pembelajaran.	domain kognitif siswa melalui bentuk soal yang melibatkan pengingatan, pemahaman, hingga penerapan konsep secara kontekstual. Wordwall juga mendorong interaksi visual dan verbal yang sinergis, yaitu membantu membangun skema baru pengetahuan secara interaktif.
15.	Zahroh et al. (2025)	Pengaruh Media Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Siswa	Menganalisis pengaruh penggunaan media Wordwall terhadap motivasi belajar siswa tingkat Sekolah Dasar.	Media pembelajaran Wordwall meningkatkan motivasi belajar secara signifikan, karena Wordwall membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.	Menguatkan bahwa Wordwall memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, sejalan dengan pemicu aspek afektif siswa.
16.	Zulfah (2023)	Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa	Pemanfaatan Wordwall dalam meningkatkan minat belajar siswa.	Penggunaan media Wordwall secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa.	Menunjukkan bahwa pembelajaran teori tanpa media membuat siswa tidak fokus dan antusias.

Berdasarkan hasil telaah dan analisis sumber kajian pada tabel 1, ditemukan empat tema utama yang merepresentasikan relevansi dan efektivitas pemanfaatan Wordwall dalam pembelajaran teori PJOK di Sekolah Dasar, diantaranya karaktersitik pembelajaran teori PJOK di Sekolah Dasar, keunggulan media Wordwall sebagai media interaktif, Wordwall sebagai stimulus untuk meningkatkan minat belajar, dan aktivasi kognitif siswa melalui Wordwall dalam proses belajar.

PEMBAHASAN

Karakteristik Pembelajaran Teori PJOK di Sekolah Dasar

Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di tingkat sekolah dasar pada umumnya lebih menekankan pada aspek praktik motorik dan aktivitas fisik langsung. Struktur kurikulum baik Kurikulum 2013 maupun Kurikulum Merdeka menempatkan materi teori sebagai komponen pendukung yang mendasari praktik, seperti pengenalan konsep kebugaran jasmani, manfaat olahraga, hingga pemahaman tentang perilaku hidup sehat (Zulfah, 2023). Meskipun kedudukannya penting dalam membentuk pemahaman holistik peserta didik, pembelajaran teori PJOK cenderung diposisikan secara sekunder dan kurang mendapatkan pendekatan pedagogis yang variatif. Ketika materi teori disampaikan secara verbal dan bersifat satu arah, siswa menunjukkan minat yang rendah, bahkan beberapa studi mencatat tingginya tingkat ketidakterlibatan siswa dalam sesi teori (Bapor & Semarayasa, 2022). Penyebab utama fenomena ini berasal dari metode penyampaian guru yang belum mengadopsi

model pembelajaran berbasis *student-centered* dan media yang mendukung keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Model pembelajaran yang tidak kontekstual menyebabkan siswa kesulitan memahami nilai dari teori yang diajarkan, sehingga menciptakan jarak antara siswa dan materi. Riset sebelumnya menegaskan bahwa tantangan utama dalam pembelajaran PJOK adalah kurangnya motivasi siswa terhadap materi teori yang dianggap membosankan dan tidak interaktif (Kesuma et al., 2021).

Tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran teori PJOK juga sangat dipengaruhi oleh keterampilan guru dalam merancang strategi pembelajaran. Ketika guru hanya mengandalkan ceramah dan penugasan tulis, pembelajaran menjadi pasif dan monoton. Model pembelajaran yang relevan dan berbasis teknologi terbukti mampu memberikan peningkatan pada hasil belajar dan motivasi siswa, khususnya pada materi teori yang tidak dapat langsung dipraktikkan (Laxsmi et al, 2025). Kurikulum Merdeka mengarahkan guru untuk lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi dengan menerapkan pendekatan yang transformatif melalui media digital (Putri & Sutarjo, 2024). Dalam konteks ini, pendekatan pembelajaran berbasis *metacognitive awareness* yang dikembangkan di sekolah dasar menunjukkan urgensi integrasi media yang memungkinkan siswa membangun kesadaran belajar mandiri terhadap materi teori (Widiana et al., 2024). Siswa pada jenjang dasar memiliki karakteristik kognitif yang memerlukan stimulus visual dan aktivitas menyenangkan agar mereka dapat menerima materi secara optimal. Oleh sebab itu, pemilihan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Wordwall* menjadi salah satu alternatif yang menjanjikan untuk menjawab tantangan pembelajaran teori PJOK di sekolah dasar.

Keunggulan Media Wordwall sebagai Media Interaktif

Media *Wordwall* merupakan salah satu platform pembelajaran digital yang menyediakan berbagai fitur interaktif seperti kuis, *matching pairs*, *anagram*, *spin wheel*, dan *gameshow quiz* yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa secara aktif. Keunggulan utama dari media ini terletak pada kemampuannya untuk menggabungkan elemen visual, audio, dan respon langsung yang memicu keterlibatan kognitif peserta didik secara simultan (Indrawati et al., 2024). Penelitian empiris membuktikan bahwa *Wordwall* mampu meningkatkan fokus dan partisipasi siswa dalam pembelajaran karena media ini mengakomodasi gaya belajar visual dan kinestetik yang dominan pada anak usia sekolah dasar (Rusdi et al., 2024). Karakteristiknya yang *web-based* dan kompatibel dengan berbagai perangkat membuat media ini mudah diakses oleh guru dan siswa tanpa memerlukan pelatihan teknis yang kompleks. Interaktivitas yang ditawarkan *Wordwall* juga mendukung konsep *gamifikasi*, di mana elemen permainan disisipkan ke dalam materi ajar sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton.

Dalam konteks pembelajaran PJOK, fitur visual yang ditawarkan oleh *Wordwall* mampu merepresentasikan konsep abstrak seperti kebugaran jasmani atau sistem organ tubuh menjadi lebih konkret. Keterlibatan aktif siswa saat menggunakan *Wordwall* juga selaras dengan pendekatan konstruktivistik, di mana siswa berperan sebagai subjek aktif dalam membangun pemahaman melalui eksplorasi mandiri. Selain itu, kehadiran media ini sejalan dengan kebutuhan pembelajaran berbasis karakter abad 21 yang mengedepankan kolaborasi, literasi teknologi, dan kreativitas sebagai kompetensi utama dalam proses belajar (Suwiwa et al., 2022). Penggunaan *Wordwall* tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi, tetapi juga menstimulasi aspek afektif dan motivasional yang sangat penting dalam proses belajar.

Studi lain menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran memberikan kontribusi positif dalam membangun suasana kelas yang responsif dan partisipatif. Media ini juga memberikan ruang kepada guru untuk mengembangkan evaluasi formatif secara real-time, karena hasil kuis dapat langsung dianalisis untuk melihat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Nuraeni et al., 2023). Integrasi fitur evaluasi ini menunjukkan bahwa *Wordwall* bukan sekadar alat bantu visual, tetapi merupakan instrumen pedagogis yang mampu meningkatkan efisiensi pembelajaran. Efektivitas *Wordwall* dalam mendorong keterlibatan siswa juga terbukti dalam pembelajaran lintas mata pelajaran, termasuk pada topik Pancasila dan Bahasa Indonesia, yang secara pedagogis memiliki struktur serupa dengan pembelajaran teori PJOK (Rizki et al., 2023). Pemanfaatan *Wordwall* terbukti mampu mendorong motivasi belajar melalui tampilan visual yang menarik, umpan balik instan, dan peluang kompetisi sehat antar siswa (Renata et al., 2024). Dengan demikian, keberadaan *Wordwall* memberikan solusi konkret dalam menjawab permasalahan klasik pembelajaran teori PJOK yang kerap dianggap membosankan oleh siswa sekolah dasar.

Wordwall sebagai Stimulus untuk Meningkatkan Minat Belajar

Media pembelajaran yang menarik secara visual, interaktif, dan responsif memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat belajar siswa, sebagaimana dijelaskan oleh Sardiman (2019) dalam teorinya mengenai minat belajar. Minat tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan dibentuk melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan psikologis siswa seperti rasa ingin tahu, kenyamanan, dan tantangan yang terukur. Dalam konteks ini, *Wordwall* berfungsi sebagai media stimulus yang menyentuh aspek afektif siswa melalui fitur-fitur yang mendukung visualisasi, permainan, serta *reward system* yang memicu keterlibatan aktif. Rindiantika (2022) menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* dapat menstimulasi keinginan siswa untuk terlibat dalam aktivitas belajar karena media tersebut menciptakan suasana kompetitif yang sehat sekaligus menyenangkan.

Wordwall menyediakan antarmuka pembelajaran berbasis *game* yang tidak hanya merangsang perhatian visual, tetapi juga memungkinkan pengulangan konsep secara bermakna. Zahroh et al. (2025) melaporkan bahwa fitur *quiz*, *anagram*, dan *matching games* yang dimiliki oleh *Wordwall* mampu membuat siswa tertarik untuk mengulang materi teori PJOK karena setiap sesi terasa seperti tantangan baru. Interaktivitas ini menjadi elemen penting dalam menjaga motivasi intrinsik siswa, sejalan dengan temuan Andriany dan Warsiman (2023) bahwa media berbasis permainan edukatif memiliki korelasi positif terhadap persistensi belajar.

Wordwall memfasilitasi siswa untuk membangun pengertian dengan mencoba, gagal, merefleksi, dan mencoba kembali dalam konteks pembelajaran teori PJOK. Data dari Indrawati et al. (2024) menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan *Wordwall* mengalami peningkatan dalam hal partisipasi dan keterlibatan kognitif, ditandai dengan diskusi antarsiswa yang lebih hidup dan responsi yang lebih cepat terhadap soal-soal yang diberikan. Hal ini mengindikasikan bahwa media yang dirancang dengan prinsip *constructivist learning* seperti *Wordwall* dapat memicu interaksi otak yang lebih kompleks dan mengarah pada pembelajaran bermakna.

Bapor dan Semarayasa (2022) memperkuat gagasan tersebut dengan menyatakan bahwa minat peserta didik terhadap pembelajaran PJOK meningkat signifikan ketika guru memfasilitasi proses belajar melalui pendekatan berbasis permainan digital. Proses ini tidak hanya menyentuh aspek afektif, tetapi juga kognitif

dan sosial, yang semuanya merupakan bagian dari struktur motivasi belajar yang dijabarkan Sardiman (2019). Ketika siswa merasa tertarik, dihargai, dan dilibatkan secara aktif dalam kegiatan belajar, maka terbentuk motivasi internal yang mendukung keberlangsungan proses pembelajaran, termasuk dalam topik-topik teori seperti kesehatan, kebugaran jasmani, dan gizi dalam kurikulum PJOK.

Aktivasi Kognitif Siswa Melalui Wordwall dalam Proses Belajar

Pembelajaran yang bermakna hanya dapat terjadi ketika siswa secara aktif terlibat dalam proses berpikir dan membangun makna dari informasi yang diperoleh. Dalam konteks penggunaan Wordwall, siswa diberikan ruang untuk membangun pengetahuan secara aktif melalui pemecahan soal interaktif, kuis, serta *matching games* yang menantang kemampuan berpikir tingkat tinggi. Widiani et al. (2024) mencatat bahwa Wordwall mendukung *metacognitive engagement* karena siswa diminta untuk merespons stimulus dalam waktu terbatas, sehingga melatih refleksi cepat dan strategi kognitif yang adaptif.

Media ini tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi mengaktifkan proses belajar yang konstruktif melalui berbagai jenis tantangan visual dan verbal. Dalam Wordwall, desain antarmuka yang sederhana tetapi kaya secara visual memungkinkan siswa menyusun hubungan antar konsep melalui asosiasi visual yang kuat. Hidayaty et al. (2022) menyatakan bahwa siswa yang belajar dengan Wordwall menunjukkan kemampuan lebih baik dalam mengingat materi serta mampu menjelaskan ulang konsep teori dengan bahasa mereka sendiri. Efektivitas ini berasal dari interaksi simultan antara sistem memori visual dan verbal yang dipadukan secara harmonis oleh media tersebut.

Wordwall juga memfasilitasi proses belajar aktif yang dijelaskan Sardiman (2019), melalui pemberian umpan balik langsung dan *reward* yang mendorong partisipasi aktif siswa. Dalam studi oleh Zahroh et al. (2025), siswa yang memperoleh skor tinggi dalam Wordwall merasa dihargai dan lebih percaya diri untuk mencoba tantangan lain. Proses ini mendorong terbentuknya motivasi intrinsik yang berkelanjutan. Selain itu, dalam kajian Nuraeni et al. (2023), Wordwall terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok karena siswa cenderung membandingkan hasil permainan dan mendiskusikan strategi penyelesaian soal bersama teman sekelas. Aktivitas ini merepresentasikan proses belajar kolaboratif yang selaras dengan prinsip *social constructivism* dalam pembelajaran PJOK.

Studi yang dilakukan oleh Suwiwa et al. (2022) menunjukkan bahwa siswa yang terpapar media pembelajaran interaktif berbasis teknologi seperti Wordwall mengalami peningkatan signifikan dalam aspek pemahaman konsep, partisipasi kelas, dan retensi materi teori. Hal ini menunjukkan bahwa Wordwall mampu menggabungkan tiga aspek utama dalam pembelajaran efektif: afeksi (minat), kognisi (pemahaman), dan psikomotor (respon cepat dalam permainan). Dengan demikian, Wordwall menjadi media yang sangat relevan dalam mendukung pembelajaran PJOK berbasis teori, karena dapat memfasilitasi *active learning* dan *meaningful learning* secara bersamaan. Penelitian Herta et al. (2023) turut memperkuat argumen ini dengan membuktikan bahwa model pembelajaran yang memanfaatkan media digital interaktif berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar, terutama pada mata pelajaran yang sebelumnya dianggap kurang menarik oleh siswa.

Wordwall menyediakan ruang tersebut dalam bentuk platform *web-based* yang tidak hanya memberi informasi, tetapi juga menantang cara berpikir, memberi umpan balik langsung, dan menyediakan konteks belajar yang aplikatif. Dalam konteks PJOK,

proses ini menjadi sangat penting karena teori-teori seperti fungsi organ tubuh, kebugaran jasmani, dan pola hidup sehat tidak bisa hanya dipelajari melalui hafalan, tetapi harus dipahami secara konseptual melalui simulasi dan interaksi yang relevan. Sumarjono et al. (2025) menegaskan bahwa transformasi pendidikan karakter dalam era digital harus mengintegrasikan teknologi yang merangsang *higher-order thinking* siswa, dan Wordwall menjadi salah satu media yang terbukti mampu menjembatani kebutuhan tersebut.

SIMPULAN

Pembelajaran teori dalam Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di sekolah dasar masih menghadapi tantangan berupa rendahnya minat belajar siswa. Studi literatur menunjukkan bahwa Wordwall terbukti menjadi media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V pada pembelajaran teori PJOK melalui kombinasi visual, audio, dan interaktivitas. Wordwall memberikan stimulus yang menyenangkan, mendukung aktivitas reflektif, dan mendorong keterlibatan kognitif siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, bermakna, dan partisipatif. Dalam konteks pembelajaran PJOK, Wordwall membuka ruang bagi guru untuk berkreasi dalam menyampaikan materi teori yang cenderung membosankan bagi siswa. Pemanfaatan fitur kuis, anagram, dan game dapat menciptakan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan. Dengan demikian, Wordwall juga merupakan sarana strategis dalam membentuk pengalaman belajar yang relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, R. & Damayanti, I. (2025). Konsep Segitiga Restitusi dalam Konteks Disiplin Positif Siswa di Sekolah Dasar: A Narrative Literature Review, *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 585-600.
- Andriany, R., & Warsiman, W. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall di Era Merdeka Belajar untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 406-422.
- Bapor, T., & Semarayasa, I. K. (2022). Minat Peserta Didik dalam Mengikuti Pembelajaran PJOK. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 10(1), 24-29.
- Fariq, W.M., Zamsiswaya, & Tambak, S. (2022). Telaah Kepustakaan (Narrative, Tinjauan Sistematis, Meta-Analysis, Meta-Synthesis) dan Teori (Kualitatif, Kuantitatif, Mix Method). *Jurnal Social Society*, 2(2), 75-84.
- Harahap, M. H. N. (2020, December). Perana Model Pembelajaran Pjok Sekolah Dasar Pjok. In *Seminar Nasional Keolahragaan* (Vol. 1).
- Hartutik, H., & Aprilia, R. (2024). Pengembangan Wordwall: Inovasi Media Pembelajaran Digital Terintegrasi. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1525-1540.
- Herta, N., Nupus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023, August). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. In *Seminar Nasional Paedagogia* (Vol. 3, pp. 527-532).
- Hidayaty, A., Qurbaniah, M., & Setiadi, A. E. (2022). The influence of word wall on students' interest and learning outcomes. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 15(2), 211-223.

- Indrawati, L. A., Sari, Y. I., & Harini, Y. S. (2024, October). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa. In *Seminar Nasional dan Prosiding PPG Unikama* (Vol. 1, No. 2, pp. 312-325).
- Kesuma, I. N. A. A., Yoda, I. K., & Hidayat, S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar PJOK pada Siswa SMP. *Jurnal Penjakora*, 8(1), 62-70.
- Laxsmi, I. G. A. M., Nuryaganiy, H. P., & Suwiwa, I. G. (2025). MENGENAL DASAR-DASAR PENJAS (SEJARAH, KONSEP, DAN MANFAATNYA). *Integrative Perspectives of Social and Science Journal*, 2(01 Februari), 210-217.
- Nuraeni, F., Rahayu, P., Hasyim, B., Septiani, D., Khuluqiyah, D. A., & Nurinsani, D. A. (2023). Pengaplikasian Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Sejahtera: Jurnal Inspirasi Mengabdikan Untuk Negeri*, 2(1), 60-68.
- Putra, G. N. K. W., Dharmadi, M. A., & Hidayat, S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Bola Voli. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 11(1), 257-275.
- Putri, H., Syafira, N., Yunida, N., & Syahnin, W. N. (2024). Pelaksanaan Pembelajaran Penjas Tingkat SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran| E-ISSN: 3026-6629*, 1(4), 775-777.
- Putri, R. S., & Sutarjo, A. (2024, December). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar. In *PROSIDING SENADIKA: Seminar Nasional Akademik* (Vol. 1, No. 1, pp. 186-194).
- Rachman, H. F., Sudiana, I. K., & Wijaya, M. A. (2020). Pengaruh model pembelajaran berbantuan aplikasi google classroom terhadap hasil belajar bola basket. *Jurnal penjakora*, 7(1), 57-68.
- Renata, Z., Oktavia, I., Irawan, D., Rohmaturobbi, A. N., Pebrianto, A., Nurhidayati, L., & Anggia, I. P. (2024). Efektivitas penggunaan media game edukasi berbasis teknologi: Wordwall terhadap motivasi belajar siswa. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(4), 322–331.
- Rindiantika, Y. (2022). Motivasi Belajar Siswa dan Pemanfaatan Media Word Wall: Kajian Teori. *Intelegensia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2), 93-102.
- Rizki, D., Rahmawati, N., Widodo, S. T., Wahyuni, N. I., & Rifqi, A. (2023). Pemanfaatan wordwall dalam meningkatkan minat belajar pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Negeri Gisikdrono 02. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 1812-1825.
- Rusdi, W. K., Parapat, H. F., Efendi, S. A., & Misman. (2024). DEVELOPMENT OF INTERACTIVE WORDWALL AND VIDEO COMBINED-MEDIA TO IMPROVE ELEMENTARY STUDENTS' LEARNING OUTCOMES. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(3). <https://doi.org/10.30651/else.v8i3.24914>
- Sardiman, A. M. (2019). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sumarjono, K. J. D., Ariyana, K. A., Riani, L., Yasa, I. G. W., & Lesmana, K. Y. P. (2025). Transformation of Character Education Based on THK for Elementary

- School Students in the Digital Era. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 13(SI1), 41-49.
- Suwiwa, I. G., Sutajaya, I. M., Sudiarta, I. G. P., Wahjoedi, W., & Swadesi, I. K. I. (2022). 21st Century character education for Indonesian children through sport science. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 8(1), 68-76.
- Suwiwa, I. G., Wibawa, S. C., Dharmadi, M. A., Wijaya, I. M. A., Kusuma, K. C. A., & Tisna, G. D. (Eds.). (2023). *Proceedings of the 2nd International Conference on Physical Education, Sport, and Health (ICoPESH 2022)* (Vol. 715). Springer Nature.
- Utamayasa, I. G. D. (2021). *Model-model pembelajaran pendidikan jasmani*. Jakad Media Publishing.
- Widiana, I. W., Parwata, I. G. L. A., Jampel, I. N., & Tegeh, I. M. (2024). The needs of a metacognitive-based learning model in elementary schools. *Nurture*, 18(2), 394-403.
- Wulandari, P. T., Zakaria, Z., & Sulistiono, M. (2023). Implementasi Literasi Visual Pada Pembelajaran Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) Kelas Tinggi di Sekolah Dasar. *JPMI: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 284-294.
- Zahroh, V. D., Sundari, K., Azizah, P., Nurahma, H., Lestari, A., Widad, F. H., ... & Sulistio, I. (2025). Pengaruh media wordwall terhadap motivasi belajar siswa. *Joyful Learning Journal*, 14(1), 157-162.
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11-11.
- Zunidar, & Suwandi. (2025). The influence of Wordwall learning media and learning interest on learning outcomes. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 6(1), 145–155.