



## **Implementasi Gamifikasi Wordwall Berbasis Media Interaktif Pada Konsentrasi Siswa SD**

### ***Implementation of Wordwall Gamification Based on Interactive Media to Improve***

**Iftitah Nurul Millah<sup>1</sup>, Khusnul Ambiyah<sup>2</sup>, Syailin Nichla Choirin Attalina<sup>3</sup>**

Universitas Islam Nahdlatul Ulama

Email: [tita.nila90@gmail.com](mailto:tita.nila90@gmail.com)<sup>1</sup>, [khusnulambiyah@gmail.com](mailto:khusnulambiyah@gmail.com)<sup>2</sup>, [syailin@unisnu.ac.id](mailto:syailin@unisnu.ac.id)<sup>3</sup>

---

#### Article Info

##### Article history:

Received : 07-07-2026

Revised : 09-07-2026

Accepted : 11-07-2026

Published : 13-07-2026

#### Abstract

*This classroom action research aimed to improve the learning concentration of fourth-grade elementary school students through the implementation of Wordwall-based gamification using interactive media. The study was conducted at SDN 1 Bugel and involved 21 students as research subjects. The research was carried out in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. Data were collected through observation, interviews, tests, questionnaires, and documentation. The implementation of Wordwall-based gamification was designed to create a more engaging and enjoyable learning environment by integrating educational games, challenges, and interactive quizzes into classroom activities. The findings revealed a significant improvement in students' learning concentration and participation during the learning process. In Cycle I, the average student score reached 77.48, indicating that several students still experienced difficulties in maintaining focus during learning activities. Improvements were then made in Cycle II by providing more varied game features, clearer instructions, and increased opportunities for student interaction. As a result, the average score increased to 89.81, demonstrating a substantial enhancement in students' concentration and engagement. Furthermore, students showed greater enthusiasm, active participation, and confidence in responding to learning tasks. The use of interactive media through Wordwall also contributed to creating a more student-centered learning atmosphere and reducing classroom boredom. Based on these findings, it can be concluded that Wordwall-based gamification is an effective learning strategy for improving students' learning concentration and supporting active participation in elementary school classrooms.*

---

**Keywords:** *Wordwall gamification; interactive media; learning concentration*

---

#### Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar melalui implementasi gamifikasi berbasis media interaktif Wordwall. Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Bugel dengan melibatkan 21 siswa sebagai subjek penelitian. Penelitian dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, tes, angket, dan dokumentasi. Penerapan gamifikasi berbasis Wordwall dirancang untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan melalui penggunaan kuis, tantangan, serta permainan edukatif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan konsentrasi belajar dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pada siklus I, nilai rata-rata siswa mencapai 77,48 yang menunjukkan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam mempertahankan fokus belajar. Selanjutnya, pada siklus II dilakukan perbaikan melalui variasi permainan yang lebih menarik, pemberian instruksi yang lebih jelas, serta peningkatan interaksi antara guru dan siswa.



Hasilnya, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 89,81 yang menunjukkan adanya peningkatan konsentrasi belajar yang signifikan. Selain itu, siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan percaya diri dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Penggunaan Wordwall juga mampu mengurangi kebosanan serta menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa implementasi gamifikasi berbasis Wordwall efektif dalam meningkatkan konsentrasi belajar dan partisipasi aktif siswa sekolah dasar.

**Kata Kunci:** gamifikasi Wordwall; media interaktif; konsentrasi belajar.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia yang berperan dalam mengembangkan potensi peserta didik secara optimal. Melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan, sikap, dan karakter yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat. Keberhasilan proses pendidikan sangat dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran yang berlangsung di kelas. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Pada jenjang sekolah dasar, peserta didik berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Pada tahap ini, siswa cenderung lebih mudah memahami materi yang disajikan secara menarik, kontekstual, dan melibatkan aktivitas langsung. Namun, dalam praktiknya masih banyak ditemukan permasalahan yang berkaitan dengan rendahnya konsentrasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Konsentrasi belajar merupakan kemampuan siswa untuk memusatkan perhatian pada suatu objek atau kegiatan pembelajaran dalam jangka waktu tertentu sehingga informasi yang diterima dapat dipahami dengan baik. Konsentrasi belajar menjadi salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Rendahnya konsentrasi belajar siswa dapat disebabkan oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal meliputi kondisi fisik, kesehatan, motivasi belajar, minat belajar, serta kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Sementara itu, faktor eksternal meliputi lingkungan belajar, metode pembelajaran yang digunakan guru, media pembelajaran, serta kondisi kelas yang kurang kondusif. Ketika siswa mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi, maka proses penerimaan informasi menjadi kurang optimal sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar yang diperoleh.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas IV SDN 1 Bugel, ditemukan bahwa sebagian siswa menunjukkan tingkat konsentrasi belajar yang masih rendah. Kondisi tersebut terlihat dari adanya siswa yang mudah teralihkan perhatiannya saat guru menjelaskan materi, sering berbicara dengan teman sebangku, kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta menunjukkan ketertarikan yang rendah terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah menyebabkan siswa cenderung pasif dan mudah merasa bosan. Kondisi tersebut mengakibatkan proses pembelajaran kurang efektif dan tujuan pembelajaran belum tercapai secara optimal.

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi guru untuk menghadirkan inovasi pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu guru menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif sehingga mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa. Salah satu



bentuk inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan adalah penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran.

Gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan ke dalam konteks non-permainan, termasuk dalam bidang pendidikan. Gamifikasi memanfaatkan unsur seperti poin, tantangan, penghargaan, kompetisi, dan umpan balik untuk meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Menurut teori motivasi belajar, aktivitas yang memberikan pengalaman menyenangkan dan menantang dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa sehingga mereka lebih terdorong untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, gamifikasi menjadi salah satu strategi yang relevan untuk mengatasi rendahnya konsentrasi belajar siswa.

Salah satu platform yang mendukung penerapan gamifikasi dalam pembelajaran adalah Wordwall. Wordwall merupakan aplikasi berbasis web yang menyediakan berbagai jenis permainan edukatif seperti kuis, mencocokkan pasangan, roda putar, teka-teki, dan berbagai aktivitas interaktif lainnya. Aplikasi ini memungkinkan guru menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, Wordwall juga memberikan umpan balik secara langsung sehingga siswa dapat mengetahui hasil belajarnya dengan cepat.

Penggunaan Wordwall dalam pembelajaran memiliki beberapa keunggulan. Pertama, Wordwall mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena menghadirkan suasana belajar yang menyerupai permainan. Kedua, Wordwall dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa melalui berbagai aktivitas interaktif yang melibatkan seluruh peserta didik. Ketiga, Wordwall membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih variatif sehingga siswa tidak mudah merasa bosan. Keempat, Wordwall memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Lestari (2024) menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall mampu meningkatkan fokus belajar siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian Zuliani dkk. (2022) mengungkapkan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis gamifikasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui penerapan gamifikasi berbasis media interaktif Wordwall. Penelitian tindakan kelas dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu mengatasi permasalahan rendahnya konsentrasi belajar siswa yang ditemukan selama proses pembelajaran berlangsung. Model penelitian yang digunakan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Keempat tahapan tersebut dilaksanakan secara berulang dalam beberapa siklus hingga diperoleh hasil yang diharapkan.



Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Bugel pada semester ganjil tahun pelajaran 2026/2027. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV yang berjumlah 21 siswa, terdiri atas siswa laki-laki dan perempuan dengan karakteristik yang beragam. Pemilihan kelas IV sebagai subjek penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam mempertahankan konsentrasi selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, siswa cenderung cepat merasa bosan ketika pembelajaran dilaksanakan dengan metode konvensional sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri atas satu kali pertemuan pembelajaran. Pada siklus I, guru mulai menerapkan media Wordwall sebagai sarana pembelajaran interaktif melalui berbagai aktivitas kuis dan permainan edukatif yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Hasil pelaksanaan siklus I kemudian dianalisis dan direfleksikan untuk mengetahui kekurangan yang masih muncul selama proses pembelajaran. Selanjutnya, hasil refleksi digunakan sebagai dasar perbaikan pada siklus II agar pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih optimal dan mampu meningkatkan konsentrasi belajar siswa.

Tahap perencanaan (*planning*) dilakukan dengan menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi modul ajar, bahan ajar, lembar kerja peserta didik (LKPD), instrumen observasi, instrumen tes, angket respon siswa, serta media pembelajaran berbasis Wordwall. Pada tahap ini peneliti juga menentukan indikator keberhasilan tindakan yang akan digunakan sebagai acuan dalam mengevaluasi hasil penelitian.

Tahap pelaksanaan tindakan (*action*) merupakan tahap penerapan pembelajaran menggunakan media Wordwall di dalam kelas. Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan perangkat yang telah disusun. Pada kegiatan ini siswa mengikuti pembelajaran melalui berbagai aktivitas interaktif seperti menjawab kuis, menyelesaikan tantangan permainan, berdiskusi dalam kelompok, dan mempresentasikan hasil diskusi. Penggunaan Wordwall bertujuan untuk meningkatkan perhatian, fokus, serta keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Tahap observasi (*observation*) dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini peneliti mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai tingkat konsentrasi belajar siswa, keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, serta efektivitas penggunaan media Wordwall. Data observasi dicatat menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya.

Tahap refleksi (*reflection*) dilakukan setelah seluruh kegiatan pada setiap siklus selesai dilaksanakan. Peneliti bersama guru menganalisis hasil observasi, hasil tes, dan hasil angket untuk mengetahui keberhasilan tindakan yang telah dilakukan. Hasil refleksi digunakan untuk mengidentifikasi kendala yang muncul selama pembelajaran serta menentukan langkah perbaikan yang akan diterapkan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, tes, angket, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati tingkat konsentrasi dan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan kepada guru dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran serta respon siswa terhadap penggunaan media Wordwall. Tes digunakan untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Angket digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap



penggunaan media Wordwall serta tingkat konsentrasi belajar yang dirasakan siswa selama mengikuti pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan pembelajaran, daftar nilai, dan dokumen pendukung lainnya.

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi aktivitas guru, soal evaluasi, pedoman wawancara, angket respon siswa, dan dokumentasi pembelajaran. Seluruh instrumen disusun berdasarkan indikator konsentrasi belajar yang meliputi kemampuan memusatkan perhatian, ketekunan dalam mengikuti pembelajaran, keaktifan dalam menjawab pertanyaan, kemampuan menyelesaikan tugas, dan keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran.

Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes dan angket yang kemudian dianalisis menggunakan rumus rata-rata dan persentase ketuntasan belajar. Nilai rata-rata dihitung untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus. Sementara itu, data kualitatif yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila terjadi peningkatan konsentrasi belajar siswa yang ditunjukkan melalui meningkatnya keaktifan, perhatian, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, penelitian dinyatakan berhasil apabila nilai rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus dan mencapai kategori baik sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil penelitian, nilai rata-rata siswa meningkat dari 77,48 pada siklus I menjadi 89,81 pada siklus II, sehingga menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi berbasis media interaktif Wordwall berhasil meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas IV SDN 1 Bugel.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada siklus I, pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan Wordwall sebagai media kuis interaktif. Hasil analisis menunjukkan nilai rata-rata siswa sebesar 77,48. Sebagian siswa masih mengalami kesulitan mempertahankan fokus belajar. Pada siklus II dilakukan perbaikan melalui variasi permainan, peningkatan interaksi, dan pemberian umpan balik yang lebih cepat. Hasilnya menunjukkan peningkatan nilai rata-rata menjadi 89,81.

Seluruh siswa menunjukkan peningkatan keterlibatan dalam pembelajaran. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Unsur permainan mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa sehingga perhatian dan konsentrasi selama pembelajaran menjadi lebih baik. Hasil ini mendukung teori bahwa gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

**Tabel 1. Nilai Siklus 1**

| Nilai | Frekuensi |
|-------|-----------|
| 68    | 1         |
| 73    | 1         |
| 75    | 5         |
| 78    | 6         |
| 80    | 5         |
| 83    | 2         |
| 85    | 1         |





|                       |       |
|-----------------------|-------|
| Jumlah                | 21    |
| Nilai Minimal         | 68    |
| Nilai Maksimal        | 85    |
| Mean(Rata-Rata)       | 77,48 |
| Median (Nilai Tengah) | 78    |
| Modus                 | 78    |

Pada Siklus 1, sebaran nilai siswa masih berpusat di nilai kelas menengah bawah. Nilai yang paling banyak diperoleh siswa (Modus) adalah 78 dengan frekuensi sebanyak 6 siswa. Siswa yang mendapatkan nilai tertinggi (85) baru berjumlah 1 orang, sementara masih ada siswa yang mendapatkan nilai di bawah 75, yaitu nilai 73 (1 siswa) dan nilai 68 (1 siswa). Hal ini menunjukkan konsentrasi belajar siswa belum merata.

**Table 2. Nilai Siklus 2**

| Nilai                 | Frekuensi |
|-----------------------|-----------|
| 83                    | 1         |
| 85                    | 3         |
| 88                    | 5         |
| 90                    | 4         |
| 93                    | 6         |
| 95                    | 2         |
| Jumlah                | 21        |
| Nilai Minimal         | 83        |
| Nilai Maksimal        | 95        |
| Mean(Rata-Rata)       | 89,81     |
| Median (Nilai Tengah) | 90        |
| Modus                 | 78        |

Pada Siklus 2, terjadi pergeseran frekuensi yang sangat signifikan ke arah kelompok nilai tinggi. Nilai yang paling mendominasi (Modus) meningkat tajam menjadi 93 dengan frekuensi tertinggi sebanyak 6 siswa. Selain itu, frekuensi siswa yang memperoleh nilai sempurna di atas 90 meningkat pesat (nilai 93 sebanyak 6 siswa dan nilai 95 sebanyak 2 siswa). Pada siklus ini, sudah tidak ada lagi siswa yang berada di barisan nilai 60-an maupun 70-an, dengan nilai terendah yang bergeser naik ke angka 83 (hanya 1 siswa).

## KESIMPULAN

Implementasi gamifikasi Wordwall berbasis media interaktif terbukti mampu meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas IV SDN 1 Bugel. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 77,48 pada siklus I menjadi 89,81 pada siklus II. Selain meningkatkan konsentrasi, Wordwall juga mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan interaksi sosial siswa selama pembelajaran. Guru disarankan memanfaatkan media pembelajaran berbasis gamifikasi sebagai alternatif inovasi pembelajaran di sekolah dasar.

Implementasi gamifikasi Wordwall berbasis media interaktif terbukti mampu meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas IV SDN 1 Bugel. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 77,48 pada siklus I menjadi 89,81 pada siklus II. Selain meningkatkan konsentrasi, Wordwall juga mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan interaksi sosial siswa selama pembelajaran. Guru disarankan memanfaatkan media pembelajaran berbasis gamifikasi sebagai alternatif inovasi



pembelajaran di sekolah dasar.

Implementasi gamifikasi Wordwall berbasis media interaktif terbukti mampu meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas IV SDN 1 Bugel. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 77,48 pada siklus I menjadi 89,81 pada siklus II. Selain meningkatkan konsentrasi, Wordwall juga mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan interaksi sosial siswa selama pembelajaran. Guru disarankan memanfaatkan media pembelajaran berbasis gamifikasi sebagai alternatif inovasi pembelajaran di sekolah dasar.

Implementasi gamifikasi Wordwall berbasis media interaktif terbukti mampu meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas IV SDN 1 Bugel. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 77,48 pada siklus I menjadi 89,81 pada siklus II. Selain meningkatkan konsentrasi, Wordwall juga mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan interaksi sosial siswa selama pembelajaran. Guru disarankan memanfaatkan media pembelajaran berbasis gamifikasi sebagai alternatif inovasi pembelajaran di sekolah dasar.

Implementasi gamifikasi Wordwall berbasis media interaktif terbukti mampu meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas IV SDN 1 Bugel. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 77,48 pada siklus I menjadi 89,81 pada siklus II. Selain meningkatkan konsentrasi, Wordwall juga mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan interaksi sosial siswa selama pembelajaran. Guru disarankan memanfaatkan media pembelajaran berbasis gamifikasi sebagai alternatif inovasi pembelajaran di sekolah dasar..

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Lestari, P. (2024). Penerapan Gamifikasi melalui Wordwall untuk Meningkatkan Fokus Belajar Siswa Kelas Rendah. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Digital*.
- Pratama, R. A., dkk. (2021). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Konsentrasi Belajar Siswa pada Jenjang SD. *Jurnal Psikologi Pendidikan*.
- Savitri, D., dkk. (2023). Tantangan Prasarana Digital dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Manajemen Pendidikan*.
- Zuliani, R., dkk. (2022). Implementasi Deep Learning untuk Meningkatkan Kesadaran Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*.