
**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF WORDWALL
TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA
KELAS 1D SD NEGERI 74 PALEMBANG**

**Chery Putri Claudia Nr¹, Ades Dwi Putri², Naisa Nurhazizah³, Nabila Raisyah Zahra⁴,
Evalina⁵, Ribi Tri Aini⁶**

Email: cheryputri809@gmail.com¹, adesdwiputri4@gmail.com², nurhazizahnaisa@gmail.com³,
nabilaraisyahzahra@gmail.com⁴, linae2595@gmail.com⁵, ribitriaini@gmail.com⁶

PGRI Palembang

ABSTRAK

Studi ini meneliti bagaimana kemampuan membaca awal siswa kelas 1D di SD Negeri 74 Palembang dipengaruhi oleh penggunaan Wordwall, sebuah media pembelajaran interaktif. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang melibatkan observasi dan dokumentasi. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall meningkatkan keterlibatan siswa dalam membaca permulaan. Siswa menjadi lebih tertarik untuk mempelajari huruf, membaca suku kata, dan membaca kata sederhana melalui permainan edukatif yang interaktif dan menyenangkan. Wordwall dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa di sekolah dasar karena membuat belajar lebih menyenangkan dan aktif.

Kata Kunci: Wordwall, Membaca Permulaan, Media Pembelajaran Interaktif.

ABSTRACT

This study examines how the early reading ability of 1D grade students at SD Negeri 74 Palembang is influenced by the use of Wordwall, an interactive learning media. This research uses a qualitative descriptive method involving observation and documentation. The results show that the use of Wordwall increases student engagement in early reading. Students become more interested in learning letters, reading syllables, and reading simple words through interactive and enjoyable educational games. Wordwall can be used as an alternative learning media to improve students' reading skills in elementary school because it makes learning more fun and active.

Keywords: Wordwall, Beginning Reading, Interactive Learning Media.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses yang disengaja yang dilakukan oleh manusia dengan tujuan mengembangkan potensi manusia agar individu memiliki kecerdasan yang baik, kemampuan sosial, emosional, dan spiritual. Bahkan melalui pendidikan, siswa diharapkan mampu menumbuhkan praktik ilmu pengetahuan serta karakter yang dapat membantu diri sendiri dan mendukung masyarakat. Pendidikan berupaya mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas lebih tinggi yang dapat secara lebih produktif memperkaya, melatih, dan meningkatkan kehidupan dalam arti yang seluas-luasnya (Agi & Usman, 2022; Sundari et al., 2023). Secara umum, pendidikan adalah proses mempersiapkan orang untuk peran ekonomi melalui sekolah, perguruan tinggi, dan universitas. Pembelajaran membantu siswa belajar dengan memberikan kesempatan untuk membangun pengetahuan dari pengalaman mereka sendiri, sehingga siswa dapat memahami dan menerapkan apa yang mereka ketahui.

Salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari di sekolah dasar adalah bahasa Indonesia. Dalam Kurikulum 2013, Bahasa Indonesia memiliki peran penting sebagai penghelai mata pelajaran lain karena menjadi dasar dalam penguasaan kemampuan berbahasa peserta didik. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah untuk meningkatkan kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Menurut Kurniawan et al. (2020), tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah agar siswa mahir menggunakan bahasa sebagai alat untuk berkomunikasi dan mendapatkan informasi.

Kemampuan membaca dasar adalah salah satu keterampilan dasar yang sangat penting di tingkat sekolah dasar. Keterampilan membaca berfungsi sebagai dasar untuk kemampuan siswa dalam menguasai berbagai ilmu pengetahuan. Langkah awal dalam proses membaca adalah membaca dasar, yang berfokus pada pengenalan huruf, suku kata, dan kata serta membaca kalimat sederhana. Dalam tahap ini, siswa akan dilatih untuk mengucapkan huruf dengan tepat serta menangkap informasi dasar dari teks yang dibaca. Keterampilan membaca yang kuat di tahap awal akan mendukung siswa dalam mengikuti proses pembelajaran secara lebih efektif.

Namun, dalam praktiknya, masih ditemukan sejumlah tantangan terkait rendahnya keterampilan membaca awal di kalangan siswa sekolah dasar, termasuk di kelas 1D SD Negeri 74 Palembang. Keterampilan membaca yang buruk menyebabkan siswa kesulitan memahami materi pembelajaran dan menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Lestari (2021) menyatakan bahwa, selama proses pembelajaran membaca awal, beberapa siswa belum dapat membedakan huruf kombinasi seperti ng, ny, sy, dan kh. Selain itu, beberapa siswa menggunakan metode mengeja dengan sangat lambat dan bahkan membuat kesalahan dalam pengucapan kata yang mereka baca.

Selain itu, masalah lain yang muncul selama proses pembelajaran termasuk siswa yang tidak tertarik dengan membaca, kurangnya fokus siswa saat belajar, kurangnya perhatian guru terhadap penjelasan, dan kondisi kelas yang tidak nyaman. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang tidak menarik juga berkontribusi pada siswa yang kurang mahir membaca pada tahap awal. Padahal, media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar.

Dengan perkembangan teknologi informasi saat ini, dunia pendidikan sekarang dapat menggunakan alat pembelajaran digital yang lebih menarik dan interaktif. Wordwall adalah platform digital yang menawarkan berbagai permainan pendidikan yang dapat digunakan oleh guru untuk mendukung pembelajaran membaca dasar. Wordwall membantu siswa belajar membaca dasar dengan mengajarkan mereka huruf, suku kata, dan kata sederhana dengan cara yang menyenangkan.

Pemanfaatan media Wordwall dianggap mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa karena materi disajikan dalam format permainan interaktif. Guru dapat membuat berbagai kegiatan seperti mencocokkan gambar dengan kata, menyusun suku kata

menjadi kata, serta kuis membaca yang sederhana. Selain itu, Wordwall juga memiliki keunggulan dalam kemudahan penggunaan dan aksesibilitas melalui berbagai perangkat, seperti laptop atau smartphone, sehingga lebih fleksibel dalam mendukung proses belajar.

Untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall terhadap kemampuan membaca awal siswa kelas 1D di SD Negeri 74 Palembang, penelitian ini dilakukan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempelajari bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca dasar siswa.

Selain itu, kesiapan guru dalam memilih pendekatan, strategi, dan media yang sesuai dengan karakteristik siswa di sekolah dasar sangat memengaruhi keberhasilan pembelajaran membaca dasar. Guru tidak hanya memberikan informasi; mereka juga bertanggung jawab untuk menciptakan lingkungan belajar yang aktif, menarik, dan mendukung. Pada tahap ini, siswa biasanya lebih tertarik pada proses belajar yang menggunakan permainan, elemen visual, dan interaksi langsung daripada metode yang hanya berpusat pada penjelasan guru. Oleh karena itu, menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif sangat penting agar siswa lebih mudah memahami apa yang diajarkan.

Salah satu cara guru dapat membuat kelas lebih menarik dan interaktif adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Wordwall. Siswa dapat belajar sambil bermain dengan permainan edukatif yang tersedia. Ini membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan. Selain itu, desain permainan yang menarik dapat mendorong siswa untuk mencoba membaca soal atau menjawab pertanyaan secara mandiri di kelas.

Selain meningkatkan minat siswa dalam belajar, media Wordwall dapat membantu mereka meningkatkan kemampuan membaca awal mereka dengan menawarkan latihan membaca kata-kata dan kalimat pendek secara berulang. Permainan interaktif yang dilakukan berulang kali meningkatkan pemahaman siswa tentang huruf, suku kata, dan kata-kata sederhana. Karena Wordwall memungkinkan siswa terlibat secara langsung dalam pelajaran, mereka lebih termotivasi untuk menjadi lebih aktif.

Oleh karena itu, diharapkan bahwa Wordwall, sebuah media pembelajaran interaktif, dapat membantu siswa memperbaiki keterampilan membaca mereka, meningkatkan keinginan mereka untuk belajar, dan membuat kelas 1D di SD Negeri 74 Palembang menjadi lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang menggunakan pendekatan deskriptif. Fokus penelitian adalah 33 siswa kelas 1D di SD Negeri 74 Palembang, terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Studi ini dilakukan selama semester genap tahun 2026, yang berlangsung dari tanggal 2 Maret 2026 hingga 15 Mei 2026.

Fokus penelitian ini adalah bagaimana penggunaan Wordwall, sebuah media pembelajaran interaktif, mempengaruhi kemampuan membaca awal siswa. Mengetahui huruf, membaca suku kata, dan membaca kata sederhana adalah semua bukti kemampuan membaca permulaan.

Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data termasuk observasi, praktik pembelajaran secara langsung, dan pengumpulan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui lingkungan pembelajaran, aktivitas siswa, dan kesulitan yang muncul saat menggunakan media Wordwall dalam pengajaran membaca awal. Dokumentasi dikumpulkan untuk mengumpulkan data, yang mencakup foto kegiatan, alat pembelajaran, dan hasil dari aktivitas yang dilakukan selama penelitian.

Awal mula penelitian dilakukan dengan pengamatan kelas guna menilai kemampuan membaca awal siswa. Setelah itu, peneliti menggunakan media pembelajaran interaktif Wordwall dalam proses pengajaran Bahasa Indonesia dengan berbagai aktivitas, seperti

mencocokkan gambar dengan kata, menyusun suku kata menjadi kata, dan mengikuti kuis interaktif. Selama proses belajar, siswa diarahkan untuk membaca pertanyaan dan jawaban yang terdapat di dalam media Wordwall agar kemampuan membaca mereka bisa berkembang melalui kegiatan yang menyenangkan dan interaktif.

Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan cara mengumpulkan, memproses, dan mendeskripsikan hasil observasi selama proses pembelajaran. Data dianalisis berdasarkan partisipasi siswa dalam belajar, tingkat keaktifan siswa menggunakan media Wordwall, kemampuan membaca awal, serta kendala yang dihadapi selama penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 74 Palembang, khususnya pada siswa kelas 1D, dengan tujuan penelitian berfokus pada pemanfaatan media belajar interaktif bernama Wordwall untuk mengukur kemampuan membaca dasar siswa. Aktivitas penelitian dilakukan melalui pengamatan di dalam kelas, pelaksanaan proses belajar, dan pengamatan terhadap aktivitas serta kemampuan membaca siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Kemampuan membaca dasar siswa kelas 1D menunjukkan perbedaan yang cukup besar, menurut pengamatan awal. Sementara beberapa siswa telah dapat membaca kata-kata dan kalimat sederhana dengan lancar, yang lain kesulitan menemukan huruf, membaca suku kata, dan membedakan kombinasi huruf seperti ng, ny, sy, dan kh. Selain itu, ditemukan bahwa beberapa siswa masih menggunakan metode meneja mereka sendiri, dan mereka merasa tidak nyaman saat diminta untuk membaca di depan kelas. Karena siswa kesulitan memahami materi dan pertanyaan guru, situasi ini mengganggu proses pembelajaran.

Selama proses belajar sebelum menggunakan media Wordwall, beberapa siswa tampak kurang berkonsentrasi dan tidak aktif ketika guru menyampaikan materi. Beberapa siswa dapat dengan mudah merasa bosan sehingga suasana pembelajaran menjadi tidak mendukung. Ini menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan preferensi siswa di sekolah dasar, yang lebih suka pembelajaran visual dan permainan.

Pelaksanaan proses pengajaran dilakukan dengan memanfaatkan media Wordwall, yang digabungkan dengan video pembelajaran dan lembar kerja peserta didik. Pada tahap awal, guru menyiapkan suasana kelas, memberikan semangat untuk belajar, serta melakukan apersepsi dengan menghubungkan bahan ajar dengan pengalaman sehari-hari siswa. Guru kemudian menjelaskan materi pelajaran dan mengarahkan siswa untuk berpartisipasi dalam permainan edukatif yang berbasis Wordwall. Permainan ini termasuk mencocokkan gambar dengan kata, menyusun huruf menjadi kata, dan menjawab kuis membaca sederhana.

Temuan dari penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif Wordwall memberikan dampak positif terhadap kemampuan membaca awal siswa. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan minat dan partisipasi siswa sepanjang proses pembelajaran berlangsung. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih besar saat mengikuti permainan edukatif yang ditayangkan melalui Wordwall. Bahkan siswa yang biasanya kurang aktif mulai berani untuk menjawab pertanyaan dan membaca soal di depan kelas.

Selain meningkatkan ketertarikan belajar, penggunaan media Wordwall juga membantu siswa dalam mengenali huruf, membaca suku kata, dan membaca kata-kata dasar dengan lebih baik. Melalui aktivitas membaca soal dan jawaban yang dilakukan berulang kali dalam permainan, siswa menjadi lebih terbiasa dalam membaca sehingga kemampuan membaca permulaan mereka berkembang. Beberapa siswa yang sebelumnya hanya bisa meneja kini menunjukkan peningkatan dalam kelancaran membaca kata-kata sederhana.

Pemanfaatan media Wordwall juga memberikan efek positif terhadap suasana belajar di kelas. Proses pembelajaran menjadi lebih dinamis, aktif, dan interaktif karena siswa terlibat langsung dalam permainan edukatif yang disediakan. Siswa tampak lebih konsentrasi dalam memperhatikan pelajaran dan lebih mudah memahami pengajaran guru. Desain media yang menarik membuat siswa tidak cepat merasa jenuh selama kegiatan belajar berlangsung.

Selain itu, penggunaan Wordwall juga berperan dalam meningkatkan kepercayaan diri para siswa dalam aktivitas membaca. Di awal proses pembelajaran, banyak siswa tampak malu dan ragu saat diminta untuk membaca di depan kelas. Namun, se usai berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan Wordwall, siswa mulai semakin berani untuk membaca soal serta menjawab pertanyaan secara mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan bisa memicu terciptanya suasana belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa.

Media Wordwall juga memberikan kemudahan bagi guru dalam menghadirkan materi ajar dengan cara yang kreatif dan inovatif. Para guru dapat merancang berbagai jenis permainan yang sesuai dengan materi ajar dan kemampuan siswa. Dengan adanya variasi permainan ini, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan, sehingga siswa lebih antusias untuk terlibat dalam aktivitas belajar.

Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa alat pembelajaran interaktif seperti Wordwall dapat membantu siswa tetap fokus saat belajar. Selama permainan berlangsung, mayoritas siswa terlihat fokus perhatiannya terhadap soal dan berusaha untuk membaca dengan baik sebelum memberikan jawaban. Kegiatan ini juga melatih kemampuan membaca siswa, bersamaan dengan meningkatkan ketelitian dan keberanian mereka dalam belajar.

Namun, dalam pelaksanaan pembelajaran, masih ada beberapa tantangan yang dihadapi. Penggunaan media Wordwall memerlukan alat pendukung seperti laptop, proyektor LCD, dan koneksi internet yang stabil. Disamping itu, perbedaan kemampuan membaca di antara siswa membuat beberapa di antaranya masih memerlukan bimbingan khusus saat menggunakan media pembelajaran. Ada juga siswa yang terlihat sangat antusias saat bermain yang membuat suasana kelas menjadi lebih hidup, sehingga guru perlu mengatur kembali suasana kelas agar proses pembelajaran tetap berjalan dengan efektif.

Penggunaan media Wordwall memerlukan persiapan yang cukup dari pihak pengajar, mulai dari merancang permainan, menyesuaikan konten, hingga memastikan alat pembelajaran berfungsi dengan baik. Meskipun demikian, hambatan tersebut dapat diatasi melalui persiapan yang teliti dan manajemen kelas yang efektif saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas 1D di SD Negeri 74 Palembang dapat memperbaiki kemampuan membaca awal mereka dengan menggunakan media pembelajaran interaktif Wordwall. Siswa akan lebih tertarik untuk membaca karena media Wordwall memungkinkan lingkungan belajar yang lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan media berbasis teknologi membantu guru membuat metode pembelajaran yang lebih inventif yang sesuai dengan siswa di sekolah dasar

KESIMPULAN

Pelaksanaan Pengenalan Lapangan Persekolahan di SD Negeri 74 Palembang memberikan wawasan dan pemahaman baru bagi penulis tentang cara belajar, manajemen kelas, serta peran dan tugas seorang pendidik di sekolah dasar. Melalui proses pengamatan, bantuan dalam mengajar, dan latihan mandiri, penulis mampu mengaplikasikan model pembelajaran deep learning dalam pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, dan Pendidikan Pancasila.

Pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif seperti Wordwall di sekolah memberikan dampak positif pada kemampuan membaca awal siswa karena menjadikan proses belajar lebih menarik, partisipatif, dan menyenangkan. Selain itu, kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan mendukung penulis untuk meningkatkan keterampilan dalam menyusun rencana pembelajaran, memanfaatkan teknologi dalam media, serta membangun komunikasi dan hubungan yang baik dengan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Dotutinggi, M., Zees, A., & Rahmat, A. (2023). Pengaruh pemanfaatan game edukasi Wordwall pada hasil belajar siswa terhadap pembelajaran siswa di sekolah. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat dan Pengabdian*, 3(2), 363-368.
- Fathoni, A., Prasodjo, B., & Jhon, W. (2023). Media dan pendekatan pembelajaran di era digital. *Eureka Media Aksara*.
- Harahap, K. G., & Pradana, H. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. *Journal on Education*.
- Hasan, M., & Miawati. (2021). Media pembelajaran. *Klanet: Tahta Media Group*. 3
- Kamilah, A., & Ruqoyah, S. (2022). Keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 SD menggunakan contextual teaching and learning berbantuan kartu kata. *Profesi Pendidikan*.
- Kurniawan, H. (2015). Pembelajaran kreatif bahasa Indonesia. *Prenadamedia Group*.
- Launin, S., Nugroho, W., & Setiawan, A. (2022). Pengaruh media game online wordwall untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas iv. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216-223.
- Lestari, E. D. (2021). Pengaruh media pembelajaran flashcard terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak kelas 1 SD Negeri 01 Situngkabupaten Dharmasraya. *Journal Education and Counseling*, 112–123.
- Misrulini, E. (2022). Pengembangan media pembelajaran kartu bergambar (flash card) untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 SD Negeri 1 Jatikalen. *Pendidikan Sekolah Dasar*.
- Nurani, Z. B., Nugraha, F., & Mahendra, H. H. (2021). Analisis kesulitan membaca permulaan pada anak usia sekolah dasar. *Basicedu*.
- Putra, H. M., Zainuri, H. B., Syafii, N., & Ramadhani, R. (2023). Aspek-aspek membaca dan mengembangkan dalam keterampilan membaca di kelas tinggi. *Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, 2(5), 176–182.
- Rakinah, R., Ramadhani, E., & Fakhruddin, A. (2022). Analisis faktor penghambat kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar. *Journal on Teacher Education*.
- Sundari, M. J., Handayani, B., & Rizkasari, E. (2023). Pengaruh penggunaan media flash card terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas 1. *Jurnal Ilmiah*, 16–23.
- Wardani, I. (2020). Hubungan antara metode buku kata dengan kemampuan membaca permulaan terhadap siswa kelas 1 SD.
- Wulandari, P., Masrurroh, M., Arianti, C. A. L. E., & Nazilah, A. (2024). Pengaruh media aplikasi wordwall terhadap keterampilan membaca permulaan siswa sekolah dasar. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 1(3), 791-803.