

Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Siswa SD Negeri 38 Kota Bengkulu

Dwi Vetriza Wulandari ^{1*}, Nomia Ceiin ², Putri Julya Nurjanah ³,
Muhammad Parli ⁴, Muhammad Abdul Fikri ⁵, Nadia Rahmadani Lubis ⁶,
Washlurachim Safitri ⁷

^{1-3, 5-7} Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keilmuan dan Keguruan,
Universitas Muhammadiyah Bengkulu

⁴ Sekolah Langit Alam Biru Bengkulu

* mannadwi396@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar masih dihadapkan pada rendahnya motivasi belajar siswa, keterbatasan penguasaan kosakata, serta penggunaan media pembelajaran yang belum menarik dan interaktif, sebagaimana juga dialami oleh siswa kelas III SD Negeri 38 Kota Bengkulu. Program pengabdian masyarakat yang diselenggarakan oleh tim ESantara_Course bertujuan untuk menumbuhkan keinginan siswa untuk belajar bahasa Inggris dan meningkatkan kemampuan dasar mereka melalui media pembelajaran digital *Wordwall*. Kegiatan ini dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian yang melibatkan 42 siswa kelas III SD Negeri 38 Kota Bengkulu sebagai partisipan. Kegiatan dimulai dengan observasi awal untuk mengetahui kondisi pembelajaran bahasa Inggris di kelas III. Kemudian, kursus gratis dibuka, penilaian kemampuan awal siswa (*pretest*), dan pembelajaran bahasa Inggris dengan *Wordwall* untuk menulis, membaca, berbicara, dan menyimak. Analisis hasil Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS) dan penilaian akhir melengkapi kegiatan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa lebih terlibat, lebih antusias, dan lebih berani belajar bahasa Inggris. Selain itu, mereka menunjukkan peningkatan keterlibatan dan keyakinan yang lebih besar terhadap pembelajaran. Siswa telah meningkatkan penguasaan kosakata dan pemahaman dasar bahasa Inggris, menurut perbandingan hasil *pretest* dan penilaian akhir. Oleh karena itu, *Wordwall* terbukti berguna untuk membuat pelajaran menjadi menyenangkan dan meningkatkan keinginan dan kemampuan dasar bahasa Inggris siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Wordwall, Motivasi Belajar, Pembelajaran Bahasa Inggris, Pembelajaran Interaktif, Sekolah Dasar*

Pendahuluan

Pendahuluan Pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar sangat penting mengingat Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang memiliki peran strategis dalam komunikasi global, akses informasi, dan perkembangan ilmu pengetahuan, sehingga

pembelajaran sejak dini diperlukan untuk membangun kemampuan komunikasi awal siswa dan mempersiapkan mereka menghadapi tuntutan di era digital. Pada usia sekolah dasar, siswa berada pada tahap perkembangan kognitif dan afektif yang memungkinkan mereka menyerap bahasa asing secara lebih alami melalui aktivitas yang kontekstual dan bermakna. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Inggris tidak hanya berfokus pada penguasaan struktur bahasa, tetapi juga pada pengembangan kosakata dasar, pemahaman sederhana, serta keberanian siswa dalam menggunakan Bahasa Inggris dalam situasi sehari-hari. Pembelajaran yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa, dan menjadi fondasi awal bagi penguasaan Bahasa Inggris pada jenjang pendidikan selanjutnya.

Penerapan pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar perlu dilakukan secara kontekstual dan bertahap agar sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif dan afektif siswa. Pada tahap ini, pembelajaran tidak hanya menekankan penguasaan struktur bahasa, tetapi lebih diarahkan pada penggunaan kosakata sederhana dan ungkapan dasar dalam situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, seperti pengenalan diri, kegiatan di kelas, dan lingkungan sekitar. Melalui penerapan aktivitas interaktif berbasis permainan, lagu, dan media digital, siswa didorong untuk menggunakan Bahasa Inggris secara aktif tanpa merasa tertekan. Penelitian sebelumnya Meisuri et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran interaktif seperti lagu dan permainan dapat meningkatkan akuisisi kosakata serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas awal sekolah dasar. Selain itu, pendekatan belajar kontekstual terbukti efektif berdasarkan temuan penelitian Ayu et al, (2024), dalam menciptakan keterlibatan siswa dan memudahkan mereka memahami bahasa sesuai dengan kondisi kehidupan nyata mereka, misalnya; penggunaan *e-book* berbasis pendekatan kontekstual yang mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa secara signifikan. Pendekatan ini memungkinkan siswa membangun kepercayaan diri dalam berkomunikasi, sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan, sehingga proses pembelajaran Bahasa Inggris dapat berlangsung secara efektif dan berkelanjutan.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa selain metode pembelajaran, faktor internal siswa juga berperan penting dalam keberhasilan belajar Bahasa Inggris, salah satunya adalah motivasi. Secara teoretis, motivasi belajar dipahami sebagai dorongan psikologis yang memengaruhi keterlibatan, usaha, dan ketekunan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Urhahne et al., 2023). Motivasi belajar Bahasa Inggris berpengaruh terhadap keaktifan siswa, keberanian menggunakan bahasa, serta ketekunan dalam memahami materi. Namun, dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar, motivasi siswa sering menurun akibat keterbatasan kosakata, rasa takut melakukan kesalahan, serta pembelajaran yang monoton dan kurang kontekstual. Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti permainan dan media digital, diperlukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang mendorong keterlibatan emosional dan partisipasi aktif terbukti berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar bahasa asing, termasuk Bahasa Inggris (Vasilaki et al., 2022).

Sejalan dengan hal tersebut, pemanfaatan media pembelajaran digital yang interaktif dapat menjadi salah satu strategi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Menurut studi terbaru yang dilakukan oleh Himawati et al. (2025); Waziana and Andewi (2024) menunjukkan bahwa penggunaan alat pembelajaran digital interaktif seperti *platform* pembicaraan membantu siswa menangani masalah rendahnya motivasi belajar, keterbatasan kosakata, dan kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Berdasarkan hasil penelitian dalam lima tahun terakhir, pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) dan penggunaan media interaktif terbukti mampu meningkatkan motivasi, minat belajar, serta keterlibatan siswa secara signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (Karimah et al, 2025; Lamada, and Rais, 2025).

Seperti penggunaan *Wordwall* yang merupakan *platform* pembelajaran digital berbasis permainan yang memungkinkan guru merancang berbagai aktivitas interaktif. Ini termasuk kuis, permainan mencocokkan, dan latihan kosakata. Siswa lebih terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran karena *platform* ini menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik. *Wordwall* adalah media inovatif dan mudah digunakan untuk mendukung pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar. Menurut penelitian sebelumnya Hartati, Sumartiningsih, and Yuwono (2024); Putriani and Gunawan (2023); Sapitri, Suriani, and Padang (2025), *Wordwall* dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar melalui tampilan visual yang menarik dan fitur permainan yang menantang. *Wordwall* juga membantu siswa lebih terlibat dalam kelas, baik secara individu maupun kelompok. Oleh karena itu, *Wordwall* dapat menjadi media pembelajaran digital yang bagus untuk meningkatkan pendidikan dasar.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *Wordwall*, sebagai *platform* pembelajaran digital berbasis permainan, efektif mendukung pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar. *Wordwall* memungkinkan guru membuat aktivitas interaktif, seperti kuis, permainan mencocokkan, dan latihan kosakata, sehingga mendorong partisipasi aktif siswa. Hartati et al. (2024) menyatakan bahwa *Wordwall* meningkatkan minat belajar melalui tampilan visual menarik dan mekanisme permainan menantang, sementara Putriani and Gunawan (2023) menekankan perannya dalam meningkatkan keterlibatan siswa secara individu maupun kelompok. Selain itu, Sapitri et al. (2025) menegaskan bahwa *Wordwall* mudah digunakan guru dan berdampak positif pada motivasi serta suasana belajar siswa. Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa *Wordwall* berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di pendidikan dasar.

Sebagai tindak lanjut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dalam bentuk kursus Bahasa Inggris gratis oleh mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris. Kursus ini dirancang untuk meningkatkan pengetahuan dasar dan keterampilan komunikasi Bahasa Inggris siswa melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif. Berbagai aktivitas, seperti permainan kosakata, latihan percakapan, dan kuis interaktif, diterapkan untuk mendorong partisipasi aktif serta membangun rasa percaya diri siswa dalam menggunakan Bahasa Inggris. Selain itu, guru memanfaatkan media digital, termasuk *Wordwall*, untuk menyajikan materi secara visual dan menarik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Dengan demikian, kursus ini tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan motivasi dan keterampilan sosial siswa dalam belajar Bahasa Inggris.

Pengabdian kepada masyarakat ini dijalankan sebagai respons terhadap permasalahan pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar yang masih menunjukkan rendahnya minat,

motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Di SD Negeri 38 Kota Bengkulu, pembelajaran Bahasa Inggris cenderung menghadapi kendala berupa keterbatasan kosakata siswa, rendahnya keberanian untuk menggunakan Bahasa Inggris, serta minimnya pemanfaatan media pembelajaran digital yang interaktif. Kondisi tersebut berdampak pada kurang optimalnya pemahaman dasar Bahasa Inggris siswa. Oleh karena itu, pengabdian ini dilaksanakan sebagai upaya memberikan alternatif solusi pembelajaran melalui penerapan media digital interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, dengan tujuan menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan partisipasi aktif siswa, serta mendukung pemahaman dasar Bahasa Inggris secara lebih efektif.

Metode Pelaksanaan

Pengabdian ini berlangsung dari bulan November hingga Desember 2025 di SD Negeri 38 Kota Bengkulu. Sebanyak 42 siswa kelas III terlibat sebagai partisipan dalam program pengabdian ini. Dalam pelaksanaan kegiatan ini, digunakan pendekatan kolaboratif yang melibatkan kerja sama antara tim ESantara_Course dan pihak sekolah, dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar Bahasa Inggris siswa kelas III SD Negeri 38 Kota Bengkulu melalui program kursus gratis. Program pengabdian ini selanjutnya disusun dan dijalankan melalui tiga tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Ketiga tahap tersebut dirancang secara sistematis untuk memastikan bahwa kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Tahap perencanaan berfokus pada penyusunan materi, media pembelajaran, serta strategi pelaksanaan, kemudian diikuti oleh tahap pelaksanaan yang menitikberatkan pada implementasi pembelajaran di kelas, dan diakhiri dengan tahap evaluasi untuk menilai efektivitas program serta capaian belajar siswa secara keseluruhan.

Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, tim ESantara_Course melakukan observasi awal di SD Negeri 38 Kota Bengkulu untuk mengetahui kondisi pembelajaran Bahasa Inggris di kelas III. Observasi ini berfokus pada kemampuan dasar siswa, metode pembelajaran yang digunakan di kelas, dan kebutuhan siswa terhadap pembelajaran Bahasa Inggris tambahan. Hasil observasi ini akan digunakan sebagai dasar untuk membuat program kursus gratis Bahasa Inggris yang sesuai dengan karakter siswa dan memenuhi kebutuhan mereka. Berdasarkan perencanaan tersebut, program yang telah disusun kemudian diimplementasikan pada tahap pelaksanaan.

Tahap Pelaksanaan

Penilaian Pretest

Siswa kelas III SD Negeri 38 Kota Bengkulu menjalani penilaian *pretest* untuk mengevaluasi kemampuan awal mereka dalam bahasa Inggris, terutama pemahaman sederhana dan kosa kata dasar. Hasil dari *pretest* digunakan untuk menentukan tingkat kesulitan materi dan strategi pembelajaran.

Pelaksanaan Pembelajaran

Tim Esantara_Course menyelenggarakan kursus Bahasa Inggris gratis melalui kegiatan pengenalan kosakata dan ungkapan dasar, latihan mendengarkan (*listening*), dan latihan berbicara (*speaking*). Untuk mendorong partisipasi siswa, kegiatan pembelajaran menggunakan permainan interaktif, lagu berbahasa Inggris, dan aktivitas kelompok.

Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS)

UTS dan UAS digunakan untuk menilai seberapa baik siswa memahami materi yang telah diajarkan pada pertengahan program. Mereka juga digunakan sebagai kesempatan bagi tim Esantara_Course untuk berpikir kembali tentang bagaimana mereka dapat meningkatkan metode dan materi pembelajaran mereka. Selain itu, ujian akhir semester UTS dan UAS dilakukan untuk menilai tingkat pembelajaran siswa selama program.

Penilaian Posttest

Setelah kegiatan selesai, penilaian akhir dilakukan untuk mengetahui seberapa baik kemampuan Bahasa Inggris siswa setelah mengikuti kursus gratis. Hasil penilaian ini juga digunakan untuk menentukan seberapa efektif program kursus gratis dan untuk membuat laporan kegiatan pengabdian. Selanjutnya, hasil penilaian tersebut dianalisis secara menyeluruh pada tahap evaluasi guna mengidentifikasi capaian, kendala, serta rekomendasi perbaikan untuk pelaksanaan program pada tahap berikutnya.

Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif ESntara_Course dalam meningkatkan kemampuan dasar Bahasa Inggris siswa kelas III SD Negeri 38 Kota Bengkulu. Untuk mengevaluasi apakah siswa telah belajar lebih baik, evaluasi dilakukan dengan menilai hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil juga digunakan sebagai ukuran perkembangan pembelajaran siswa selama program. Selain itu, evaluasi dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap partisipasi, keaktifan, dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran.

Hasil dan Pembahasan

Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, tim Esantara_Course melakukan observasi awal terhadap kondisi pembelajaran Bahasa Inggris di kelas III SD Negeri 38 Kota Bengkulu. Berdasarkan observasi awal, diketahui bahwa kemampuan dasar siswa masih bervariasi, dengan sebagian besar siswa membutuhkan penguatan dalam kosakata dasar dan ungkapan sehari-hari. Metode pembelajaran yang selama ini digunakan di kelas cenderung konvensional, sehingga keterlibatan siswa dalam kegiatan berbahasa Inggris masih rendah. Temuan ini menjadi dasar bagi tim untuk merancang program kursus gratis Bahasa Inggris yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Dokumentasi kegiatan pada Gambar 1. menunjukkan tim pengabdian sedang melakukan diskusi kelompok untuk merancang kegiatan program kursus Bahasa Inggris. Dalam diskusi ini, anggota tim membahas strategi pembelajaran, penyusunan materi,

serta pemilihan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.



Gambar 1. Perencanaan Kegiatan

Dalam perencanaan tersebut, tim menyiapkan materi pembelajaran yang berfokus pada kosakata dasar dan ungkapan sehari-hari, memilih media pembelajaran interaktif berupa *Wordwall*, serta merancang strategi pembelajaran berbasis permainan dan diskusi kelompok. Penggunaan *Wordwall* dirancang untuk menghadirkan aktivitas pembelajaran yang variatif, seperti kuis interaktif, permainan mencocokkan kata dan gambar, serta latihan pilihan ganda, yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Selain itu, *Wordwall* dipilih karena kemampuannya menyajikan tampilan visual yang menarik dan mekanisme permainan yang dapat meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan motivasi belajar siswa. Hasil perencanaan ini menjadi panduan utama dalam pelaksanaan program kursus agar proses pembelajaran berlangsung secara sistematis dan tujuan peningkatan keterlibatan siswa dapat tercapai secara optimal. Berdasarkan rancangan tersebut, tahap selanjutnya adalah pelaksanaan program di kelas, di mana media *Wordwall* dan strategi pembelajaran yang telah disiapkan diterapkan secara nyata untuk mengamati keterlibatan, antusiasme, serta respons siswa, yang didukung dengan dokumentasi kegiatan berupa foto dan tangkapan layar aktivitas *Wordwall* selama proses pembelajaran berlangsung.

Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian ini diawali dengan observasi awal yang kemudian dilanjutkan dengan acara pembukaan kursus gratis *ESantara_Course* yang dilaksanakan secara resmi bersama pihak sekolah. Dokumentasi kegiatan pembukaan disajikan pada Gambar 2. untuk menunjukkan keterlibatan pihak sekolah sekaligus menggambarkan kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris dalam suasana yang tertib dan kondusif.

Pembukaan kursus Bahasa Inggris tersebut menunjukkan bahwa program telah memasuki tahap kesiapan untuk dilaksanakan, baik dari segi koordinasi tim, kesiapan siswa, maupun penyampaian tujuan kegiatan kepada pihak sekolah dan peserta. Kegiatan pembukaan ini menjadi penanda dimulainya implementasi program kursus Bahasa Inggris yang telah dirancang pada tahap perencanaan. Setelah seluruh rangkaian persiapan

dinyatakan siap, kegiatan dilanjutkan pada tahap pelaksanaan program pembelajaran secara sistematis dan terstruktur.



Gambar 2. Perencanaan Kegiatan

Kemudian pada tahap pelaksanaan program kursus Bahasa Inggris, tim ESantara_Course memberikan *pretest* kepada siswa kelas III SD Negeri 38 Kota Bengkulu untuk mengetahui kemampuan awal mereka dalam menguasai kosakata dasar dan ungkapan sehari-hari. Hasil *pretest* ini disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Nilai Pretest

Partisipan	Nilai Pretest
Siswa 1	90
Siswa 2	40
Siswa 3	100
Siswa 4	90
Siswa 5	70
Siswa 6	80
Siswa 7	100
Siswa 8	100
Siswa 9	90
Siswa 10	100
Siswa 11	90
Siswa 12	100
Siswa 13	100
Siswa 14	100
Siswa 15	70
Siswa 16	100
Siswa 17	100
Siswa 18	70
Siswa 19	100

Partisipan	Nilai Pretest
Siswa 20	100
Siswa 21	90
Siswa 22	90
Siswa 23	50
Siswa 24	70
Siswa 25	60
Siswa 26	80
Siswa 27	70
Siswa 28	40
Siswa 29	50
Siswa 30	20
Siswa 31	60
Siswa 32	60
Siswa 33	80
Siswa 34	70
Siswa 35	60
Siswa 36	70
Siswa 37	80
Siswa 38	70
Siswa 39	80
Siswa 40	70
Siswa 41	40
Siswa 42	50

Hasil *pretest* yang ditunjukkan pada Tabel 1. memperlihatkan variasi kemampuan awal siswa dalam menguasai kosakata dasar dan ungkapan sehari-hari. Nilai siswa berkisar antara 20 hingga 100, menunjukkan adanya perbedaan tingkat pemahaman dan motivasi belajar sebelum program dimulai.

Dokumentasi kegiatan pada Gambar 3. memperlihatkan siswa kelas III SD Negeri 38 Kota Bengkulu secara aktif mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan dan berpartisipasi dalam latihan kosakata serta ungkapan dasar. Keaktifan ini menunjukkan tingginya tingkat partisipasi siswa serta keberanian mereka dalam mengikuti proses pembelajaran Bahasa Inggris. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti *Wordwall*, mampu mendorong keterlibatan siswa secara aktif dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.



Gambar 3. Antusias siswa dalam belajar Bahasa Inggris menggunakan media *wordwall*

Setelah kegiatan kursus Bahasa Inggris selesai, siswa diberi tes tambahan sebagai evaluasi akhir untuk mengevaluasi seberapa baik mereka menguasai bahasa Inggris. Hasil tes ini disajikan pada Tabel 2. berikut:

Tabel 2. Nilai Posttest

Partisipan	Nilai Posttest
Siswa 1	90
Siswa 2	100
Siswa 3	80
Siswa 4	70
Siswa 5	90
Siswa 6	70
Siswa 7	90
Siswa 8	20
Siswa 9	100
Siswa 10	100
Siswa 11	100
Siswa 12	90
Siswa 13	80
Siswa 14	100
Siswa 15	90
Siswa 16	90
Siswa 17	80
Siswa 18	100
Siswa 19	90
Siswa 20	80
Siswa 21	80
Siswa 22	100
Siswa 23	80
Siswa 24	90
Siswa 25	70
Siswa 26	100
Siswa 27	90
Siswa 28	40
Siswa 29	70
Siswa 30	60
Siswa 31	80
Siswa 32	60
Siswa 33	90
Siswa 34	100
Siswa 35	90
Siswa 36	80
Siswa 37	80
Siswa 38	80
Siswa 39	60
Siswa 40	90
Siswa 41	80
Siswa 42	70

Hasil *posttest* yang disajikan pada Tabel 2. menunjukkan peningkatan kemampuan siswa setelah mengikuti seluruh rangkaian program kursus Bahasa Inggris. Nilai *posttest* ini mencerminkan efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif, keterlibatan

aktif siswa dalam kelas, serta penguasaan kosakata dan ungkapan dasar secara lebih optimal. Perbandingan antara nilai *pretest* dan *posttest* menjadi indikator keberhasilan program dalam mencapai tujuan pembelajaran dan sebagai dasar bagi tahap evaluasi untuk merumuskan perbaikan strategi pembelajaran di masa mendatang.

Dengan demikian, tahap pelaksanaan program berhasil menunjukkan bagaimana strategi pembelajaran yang terencana dan penggunaan media interaktif dapat diterapkan secara nyata di kelas. Hasil pelaksanaan ini memberikan gambaran konkret mengenai keterlibatan siswa, sekaligus menjadi dasar penting bagi tahap evaluasi untuk menilai efektivitas program dan merencanakan perbaikan pada kegiatan selanjutnya. Selanjutnya kegiatan penutupan program dilakukan melalui acara resmi yang melibatkan seluruh siswa dan guru pengajar, di mana kegiatan tersebut mencakup penyampaian kesan dan pesan, ucapan terima kasih, serta penghargaan simbolis atas partisipasi aktif siswa selama kursus. Acara ini juga berfungsi sebagai bentuk apresiasi terhadap pencapaian siswa dan sebagai momen refleksi bersama bagi guru dan siswa sebelum program dilanjutkan pada tahap evaluasi.



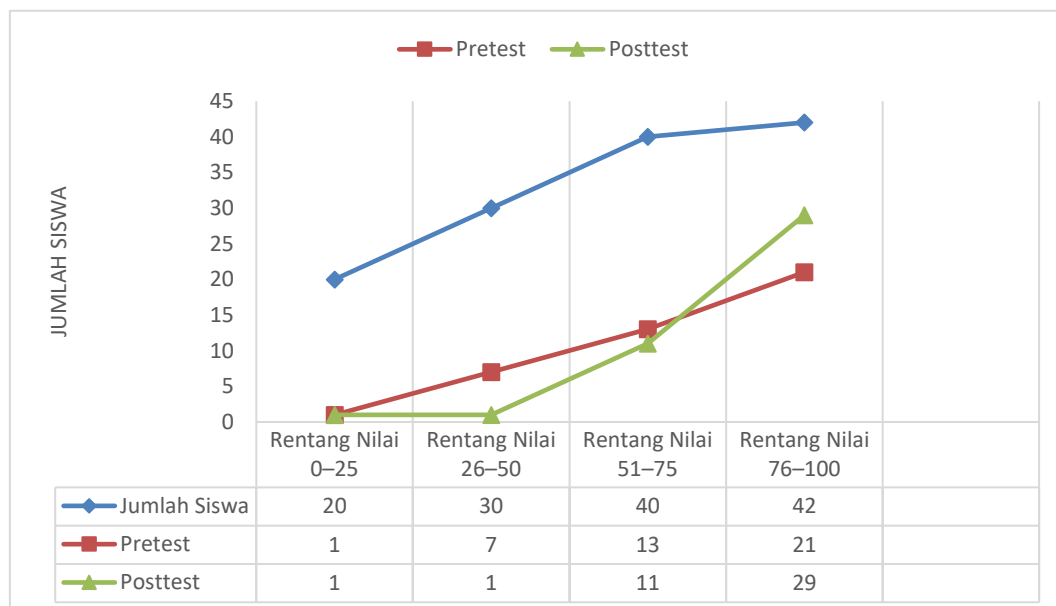
Gambar 4. *Perencanaan Kegiatan*

Tahap Evaluasi

Model evaluasi yang menggunakan tes hasil belajar dan observasi proses pembelajaran dinilai efektif untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang perkembangan kemampuan bahasa dan keterlibatan siswa di tingkat sekolah dasar (Malik & Gorontalo, 2023). Hasil pengamatan selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Siswa tampak lebih antusias mengikuti kegiatan, lebih aktif mengajukan pertanyaan, serta lebih berani menjawab pertanyaan guru. Kondisi ini membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, materi pembelajaran dirasakan lebih menyenangkan dan lebih mudah dipahami oleh siswa karena disajikan melalui aktivitas berbasis gambar dan permainan. Temuan ini sejalan dengan hasil Amalia Fauziah Azhari et al. (2023), yang menunjukkan bahwa fitur interaktif berbasis gambar dan permainan pada *Wordwall* efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman kosakata siswa.

Peningkatan keterlibatan siswa tersebut selanjutnya berdampak pada meningkatnya minat dan motivasi belajar siswa. Antusiasme siswa tidak hanya terlihat selama proses pembelajaran berlangsung, tetapi juga tercermin dari respons mereka terhadap keberlanjutan kegiatan, di mana beberapa siswa menyatakan harapan agar program kursus Bahasa Inggris ini dapat terus dilaksanakan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif yang diterapkan mampu menumbuhkan sikap positif siswa terhadap pembelajaran Bahasa Inggris. Temuan ini memperkuat hasil penelitian Fahrurrazi (2024), yang menyatakan bahwa pembelajaran interaktif berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan minat dan motivasi belajar siswa.

Untuk menilai efektivitas program, dilakukan perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* siswa. Hasil perbandingan ini disajikan dalam Gambar 4. yang memperlihatkan peningkatan skor mayoritas siswa setelah mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran. Gambar 4. ini memberikan gambaran visual mengenai kemajuan penguasaan kosakata dan ungkapan sehari-hari, sekaligus memudahkan identifikasi siswa yang mencapai peningkatan signifikan maupun siswa yang memerlukan perhatian lebih lanjut.



Gambar 5. Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest

Berdasarkan Diagram diatas, terlihat adanya peningkatan jumlah siswa pada rentang nilai yang lebih tinggi setelah mengikuti program pembelajaran. Jumlah siswa dengan nilai 76–100 meningkat dari 21 pada *pretest* menjadi 29 pada *posttest*, sementara rentang nilai 51–75 juga menunjukkan peningkatan dari 13 menjadi 11 siswa yang mencapai skor tersebut. Hasil ini mengindikasikan bahwa program kursus Bahasa Inggris yang memanfaatkan media interaktif seperti *Wordwall* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata dan ungkapan sehari-hari siswa, serta menumbuhkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Dari hasil di atas, penerapan pembelajaran interaktif dengan media *Wordwall* terbukti mampu meningkatkan kemampuan siswa sekaligus menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Hasil perbandingan nilai sebelum dan setelah ujian menunjukkan bahwa

sebagian besar siswa mengalami peningkatan kemampuan Bahasa Inggris, terutama dalam penguasaan kosakata dan pemahaman dasar. Siswa terlihat lebih antusias dan aktif berpartisipasi dalam kegiatan kelas, serta lebih berani mencoba latihan kosakata dan ungkapan dasar yang disajikan melalui *Wordwall*. Peningkatan motivasi ini menandakan bahwa pemanfaatan media digital interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya Mujahid et al. (2025) dan Ridwan et al. (2025) yang menekankan pentingnya perencanaan pembelajaran yang terstruktur dan penggunaan media interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan *Wordwall* tidak hanya membantu siswa memahami materi Bahasa Inggris, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif yang berkelanjutan dalam proses pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi pembelajaran dan semakin termotivasi untuk belajar melalui aktivitas yang dikemas secara interaktif dan berbasis permainan. Sejalan dengan penelitian sebelumnya, Himatul Mutofi'at, (2025); Made et al. (2025), menyatakan bahwa *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi siswa karena berfungsi sebagai media gamifikasi, sehingga mereka menjadi lebih percaya diri dan memiliki sikap positif terhadap pembelajaran.

Kesimpulan

Temuan dari kegiatan pengabdian yang dilaksanakan oleh Esantara_Course di SD Negeri 38 Kota Bengkulu menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* sebagai alat pembelajaran interaktif membantu siswa kelas III belajar Bahasa Inggris. Siswa tampak lebih antusias dan aktif selama proses pembelajaran. Hasil perbandingan kemampuan awal dan akhir siswa menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dasar Bahasa Inggris dan penguasaan kosakata, yang mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis media digital interaktif mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan serta mendukung keterlibatan aktif siswa, sehingga berpotensi diterapkan secara efektif dalam pembelajaran Bahasa Inggris bagi siswa sekolah dasar.

Kegiatan serupa diharapkan dibuat dengan lebih banyak waktu dan berbagai aktivitas *Wordwall* agar dampak pembelajaran terus berlanjut. Untuk memasukkan kegiatan kursus ke dalam pembelajaran sehari-hari di sekolah, disarankan kerja sama yang lebih erat dengan guru. Pembelajaran berdiferensiasi dan pendampingan yang lebih intensif pada kegiatan pengabdian selanjutnya harus digunakan untuk mengatasi masalah seperti perbedaan tingkat fokus dan daya tangkap antar siswa selama kegiatan.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada sponsor yang telah memberikan dana untuk mendukung kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan melalui program Esantara_Course. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada sekolah, khususnya kepala sekolah dan guru kelas III, yang telah membantu menjalankan kegiatan. Selain itu, apresiasi diberikan kepada dosen pengampu mata kuliah *English For Young Learners* dan

para supervisor yang telah memberikan arahan yang diperlukan untuk memastikan bahwa kegiatan pengabdian ini berjalan dengan baik.

Referensi

- Azhari, A. F., Khadijah, F., & D. R. (2023). Inovasi media pembelajaran berbasis game Wordwall untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(2). <https://doi.org/10.35719/akselerasi.v4i2.529>
- Ayu, K., Suartama, I. K., & Tegeh, I. M. (2024). E-book berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran Bahasa Inggris. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4, 1–10. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.12594>
- Fahrurrazi, F. (2024). Meningkatkan motivasi belajar siswa SD melalui metode pembelajaran interaktif. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 2(3). <https://doi.org/10.61132/semantik.v2i3.776>
- Hartati, F. R., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2024). Penggunaan media Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD: Literatur review. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(4), 1306–1314. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i4.10206>
- Mutofi'at, H. (n.d.). Peran penggunaan game edukasi berbasis Wordwall. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 39–44. <https://doi.org/10.37729/jpd.v6i2.6014>
- Himawati, U., Mahendra, D., & Zulfa, L. N. (2025). Interactive digital storybooks: A personalized approach to English learning in Indonesian primary schools. *Elsya: Journal of English Language Studies*, 7(3), 281–297. <https://doi.org/10.31849/g64b1x83>
- Hayat, et al. (2024). Implementation of nonformal education based on rural communities. *Journal of Nonformal Education*, 10(2), 425–434. <https://doi.org/10.15294/jone.v10i2.11434>
- Karimah, et al. (2025). Meningkatkan keterlibatan siswa kelas VIII menggunakan media pembelajaran berbasis game. *Jurnal Ilmiah Perkembangan Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(3), 107–113. <https://doi.org/10.70294/nb922n30>
- Lamada, M. S., & Rais, M. (2025). Pengaruh media pembelajaran berbasis game terhadap minat belajar siswa kelas 4 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri Manjalling. *Journal of Computers, Informatics, and Vocational Education*, 2(3), 25–30. <https://journal.unm.ac.id/index.php/CIVE/article/view/10150>
- Made, N., Oktarini, M., Ngurah, I. G., Wijaya, A., & Santi, P. (2025). Gamifying language learning: Improving primary students' vocabulary acquisition using Wordwall. *New Language Dimensions*, 6(1), 83–94. <https://doi.org/10.26740/nld.v6n1.p83-94>
- Malik, H., & Gorontalo, N. (2023). Designing English listening materials for the 12th grade students of Paket C. *Journal of English Language Teaching and Applied Linguistics*, 40–47. <https://doi.org/10.32996/jeltal.2023.5.2.5>
- Meisuri, W., Kemit, L., Arafat, K. R., & Jannah, M. (2025). Enhancing young learners' English vocabulary through songs and interactive games. *Future Academia: The Journal of Multidisciplinary Research on Scientific and Advanced*, 3, 699–711. <https://doi.org/10.61579/future.v3i2.464>
- Mujahid, A., Mubhar, I. Z., & Purnama, A. D. (2025). Pendampingan pembelajaran Bahasa Inggris di SD Inpres 6/86 Balle melalui permainan edukatif. *Jurnal Panrita: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 36–42. <https://doi.org/10.47435/jcs.v3i1.4012>
- Putriani, N., & Gunawan, R. (2023). Media games interaktif Wordwall untuk meningkatkan

- keaktifan belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar pada muatan IPAS. *Journal of Education Action Research*, 7(3), 409–415. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i3.66527>
- Ridwan, A., Munawaro, S., Saputra, D., & Maryanti, S. (2025). Penguatan kompetensi Bahasa Inggris siswa sekolah dasar melalui metode active learning: Pengabdian di SDIT Al-Muthmainnah Kota Jambi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 25–38. <https://doi.org/10.30640/abdimas45.v4i2.5017>
- Sapitri, S., Suriani, A., & Padang, U. N. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa SD. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan*, 3(3), 282–292. <https://doi.org/10.61132/pragmatik.v3i3.1844>
- Urhahne, D., & Wijnia, L. (2023). Theories of motivation in education: An integrative framework. *Educational Psychology Review*, 35(2), 45. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09767-9>
- Vasilaki, A., Goulimaris, D., Tsitskari, E., & Kosta, G. (2022). Participation motives of Greek expatriates in the Middle East in Greek dancing lessons. *International Journal of Instruction*, 15(4), 763–776. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.15441a>
- Waziana, W., & Andewi, W. (2024). Using English digital learning media to support the. *Journal of English Language Teaching and Applied Linguistics*, 10(2), 118–131. <https://doi.org/10.52657/js.v10i2.2303>