



Enhancing elementary students' learning activity in Bahasa Indonesia through Wordwall-assisted joyful learning

Jannatul Afriani¹, M. Muzakki², Ibermarza³

^{1,2,3} Universitas Islam Yasni, Muara Bungo, Indonesia

jannatul.afriani2004@gmail.com¹, mmuzakki2805@gmail.com², ibermarza168@gmail.com³

ABSTRACT

The low level of student participation in the learning process necessitates implementing a fun learning model to improve it. This study aims to improve students' learning activity through the application of the Joyful Learning model, assisted by Wordwall media, in Indonesian language learning for fifth-grade students at SD Alam Muara Bungo. This study uses Classroom Action Research (CAR), conducted over two cycles in collaboration with the class teacher. Each cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection stages. The study subjects were 22 fifth-grade students at SD Alam Muara Bungo. Data collection techniques included observation, documentation, and field notes. Data analysis was carried out descriptively, qualitatively, and quantitatively based on the results of observations of student learning activity. The results of the study indicate that the application of the Joyful Learning model, assisted by Wordwall media, improved students' learning activity from the active category in cycle I to the very active category in cycle II. Students became more enthusiastic about learning, more active in answering questions, more courageous in expressing opinions, and more focused during the activity. Thus, the use of the Joyful Learning model, supported by Wordwall media, can be a fun and effective alternative to increase learning activity among elementary school students, especially with abstract materials such as writing numbers and figures.

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 3 Jan 2026

Revised: 17 May 2026

Accepted: 22 May 2026

Publish online: 24 Jun 2026

Keywords:

elementary school; joyful learning; learning activeness; Wordwall

Open access

Curricula: Journal of Curriculum Development is a peer-reviewed open-access journal.

ABSTRAK

Rendahnya partisipasi murid dalam proses pembelajaran menyebabkan perlunya penerapan model pembelajaran yang lebih menyenangkan untuk meningkatkan partisipasi mereka. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar murid melalui penerapan model Joyful Learning berbantuan media Wordwall pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Alam Muara Bungo. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus secara kolaboratif bersama guru kelas. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 22 murid kelas V SD Alam Muara Bungo. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Analisis data dilakukan secara deskriptif, kualitatif, dan kuantitatif sederhana berdasarkan hasil observasi terhadap keaktifan belajar murid. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Joyful Learning berbantuan media Wordwall mampu meningkatkan keaktifan belajar murid dari kategori aktif pada siklus I menjadi kategori sangat aktif pada siklus II. Murid menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran, lebih aktif menjawab pertanyaan, lebih berani menyampaikan pendapat, serta lebih fokus selama kegiatan berlangsung. Dengan demikian, penggunaan model Joyful Learning berbantuan media Wordwall dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menyenangkan dan efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar murid sekolah dasar, khususnya pada materi yang abstrak seperti penulisan angka dan bilangan.

Kata Kunci: joyful learning; keaktifan belajar; sekolah dasar; Wordwall

How to cite (APA 7)

Afriani, J., Muzakki, M., & Ibermarza, I. (2026). Enhancing elementary students' learning activity in Bahasa Indonesia through Wordwall-assisted joyful learning. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 5(2), 897-910.

Peer review

This article has been peer-reviewed through the journal's standard double-blind peer review, where both the reviewers and authors are anonymised during review.

Copyright

2026, Jannatul Afriani, M. Muzakki, Ibermarza. This an open-access is article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author, and source are credited.

*Corresponding author: jannatul.afriani2004@gmail.com

INTRODUCTION

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui proses pembelajaran yang aktif dan bermakna (Putra *et al.*, 2026). Salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran adalah keaktifan belajar murid. Murid yang aktif cenderung lebih mudah memahami materi, berani menyampaikan pendapat, serta memiliki motivasi belajar yang lebih baik (Ratinho *et al.*, 2026). Keaktifan belajar bukan sekadar kehadiran fisik di kelas, melainkan keterlibatan menyeluruh yang mencakup aktivitas visual, lisan, mendengarkan, menulis, mental, dan emosional (Cubela *et al.*, 2023). Dalam kerangka Kurikulum Merdeka, keaktifan menjadi prasyarat terbentuknya Profil Pelajar Pancasila yang mandiri, bernalar kritis, dan kreatif.

Berdasarkan hasil observasi awal pada 22 April 2025 di kelas V SD Alam Muara Bungo, Kabupaten Bungo, ditemukan bahwa keaktifan murid dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih rendah. Dari 22 murid, hanya 5 murid yang secara konsisten mengajukan pertanyaan, 7 murid menjawab ketika ditunjuk, dan selebihnya cenderung pasif. Kondisi pra-siklus menunjukkan persentase keaktifan hanya 40,9% (kategori kurang aktif). Kondisi tersebut tampak jelas pada materi penulisan angka dan bilangan yang bersifat simbolik dan abstrak. Pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah, sehingga suasana kelas menjadi monoton. Hasil wawancara mengonfirmasi bahwa minimnya variasi media membuat murid cepat jenuh, terutama karena karakteristik murid Sekolah Alam yang dominan kinestetik-visual.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian yang melaporkan bahwa murid kelas V di Sekolah Alam Muara Bungo membutuhkan media visual-interaktif untuk meningkatkan minat belajar (Juliana & Yuisman, 2025). Sebagai upaya mengatasi permasalahan ini, diperlukan model dan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Salah satu alternatifnya adalah model *Joyful Learning* berbantuan media Wordwall. *Joyful Learning* menekankan suasana belajar yang menyenangkan sehingga murid lebih aktif, sementara Wordwall merupakan media pembelajaran interaktif berbasis permainan yang dapat meningkatkan perhatian murid (Zahroh *et al.*, 2025). Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dapat meningkatkan minat dan keaktifan belajar.

Penelitian lain menunjukkan bahwa Wordwall efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar pada mata pelajaran IPAS di SD (Fitriani *et al.*, 2025). Penelitian terdahulu menemukan bahwa implementasi Wordwall dalam pembelajaran bahasa Indonesia meningkatkan keaktifan belajar murid (Sari *et al.*, 2025). Temuan lain menegaskan bahwa pendekatan *Joyful Learning* yang diintegrasikan dengan Wordwall mampu meningkatkan keaktifan belajar murid SD (Putri *et al.*, 2025). Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall mampu meningkatkan keaktifan murid sekolah dasar melalui aktivitas pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, sehingga murid lebih terlibat dalam proses belajar (Ratinho *et al.*, 2026). Namun, sebagian besar penelitian masih memisahkan model dan media, atau mengujinya tanpa memperhatikan konteks Sekolah Alam.

Penelitian memberikan indikasi awal efektivitas kombinasi keduanya (Nuruzzaman *et al.*, 2025; Sultan *et al.*, 2025), tetapi belum mengukur secara spesifik peningkatan indikator

keaktifan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi penulisan angka dan bilangan. Kesenjangan penelitian ini diperkuat oleh beberapa studi terbaru. Studi membuktikan efektivitas Wordwall berbasis *Numbered Head Together* untuk penguasaan mufradat (Fitriani *et al.*, 2025), sementara studi lain menunjukkan peningkatan pemahaman konsep matematis melalui *Joyful Learning* berbantuan Wordwall (Meilani *et al.*, 2025). Penelitian ini mengonfirmasi bahwa media interaktif dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi dalam Kurikulum Merdeka (Zahroh *et al.*, 2025). Berbagai penelitian di atas memang membuktikan bahwa Wordwall secara umum efektif.

Akan tetapi, celah penelitian muncul ketika konteksnya diarahkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi penulisan angka dan bilangan di Sekolah Alam, yang mana karakteristik pembelajaran dan murid di sana berbeda dari sekolah formal pada umumnya. Demikian, integrasi sistematis antara prinsip *Joyful Learning* dan desain permainan Wordwall untuk materi tersebut belum banyak dieksplorasi. Penelitian ini semakin memperkuat urgensi penggunaan media gamifikasi (Halimah *et al.*, 2025), sementara penelitian lain menunjukkan dampak positif pada berbagai jenjang (Risandi *et al.*, 2026; Rohmah *et al.*, 2025). Studi melaporkan peningkatan kemampuan kognitif melalui pendekatan *Joyful Learning* berbasis Wordwall (Widyarini *et al.*, 2026; Yasmin *et al.*, 2025).

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar murid melalui penerapan model *Joyful Learning* berbantuan media Wordwall pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Alam Muara Bungo, Kabupaten Bungo. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara teoritis sebagai pengembangan kajian mengenai penerapan model *Joyful Learning* berbantuan media Wordwall dalam meningkatkan keaktifan belajar murid sekolah dasar. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru dalam merancang pembelajaran yang aktif, inovatif, dan menyenangkan, serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya untuk mengembangkan penelitian serupa.

LITERATURE REVIEW

Joyful Learning

Joyful Learning merupakan model pembelajaran yang menekankan penciptaan suasana belajar yang menyenangkan, bermakna, dan bebas dari tekanan, sehingga murid dapat belajar dengan antusias tanpa kehilangan kedalaman materi. Model ini berpijak pada pandangan humanistik bahwa emosi positif mempercepat proses kognitif, meningkatkan retensi, serta menumbuhkan keberanian murid untuk berpartisipasi secara aktif. *Joyful Learning* tidak sekadar bermain, melainkan mengintegrasikan unsur kegembiraan ke dalam struktur pembelajaran yang sistematis (Wibowo *et al.*, 2024). Pendekatan ini efektif ketika dipadukan dengan media digital karena mampu menurunkan kecemasan belajar sekaligus meningkatkan fokus (Nuruzzaman *et al.*, 2025).

Prinsip utama *Joyful Learning* meliputi: 1) kebermaknaan, yaitu materi dikaitkan dengan pengalaman nyata murid; 2) kebebasan berekspresi, yaitu murid diberi ruang untuk menyampaikan ide tanpa takut salah; 3) keterlibatan aktif melalui permainan, musik, gerak, atau humor edukatif; 4) penguatan positif berupa apresiasi secara langsung; dan 5) refleksi yang menyenangkan. Secara operasional, sintaks model *Joyful Learning* dapat dirumuskan sebagai berikut: 1) Penciptaan iklim gembira melalui *ice breaking*; 2) Penyampaian materi

secara kontekstual dan singkat; 3) Aktivitas inti berbasis permainan atau tantangan kolaboratif; 4) Diskusi dan presentasi hasil dalam suasana santai; 5) Refleksi dan penguatan melalui *reward* non-material.

Kelebihan model ini adalah meningkatnya motivasi intrinsik, keberanian untuk bertanya, serta kemampuan bekerja sama. Kelemahannya terletak pada kebutuhan akan pengelolaan kelas yang baik agar kegembiraan tidak berubah menjadi keributan. Integrasi media Wordwall dengan pendekatan *Joyful Learning* terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna sekaligus meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan murid dalam proses pembelajaran (Cubela et al., 2023). Konsep ini sejalan dengan *playful study design*, yaitu orientasi kognitif-perilaku terhadap tugas belajar dengan tujuan membuat tugas lebih menyenangkan dan/atau lebih menantang, yang terbukti memprediksi integrasi sosial, keterlibatan belajar, dan kesejahteraan murid (Costantini et al., 2025).

Media Pembelajaran Wordwall

Wordwall adalah aplikasi pembelajaran interaktif berbasis web (wordwall.net) yang memungkinkan guru merancang berbagai aktivitas gamifikasi seperti *Quiz*, *Random Wheel*, *Match Up*, *Open the Box*, *Crossword*, dan *Gameshow Quiz*. Media ini dapat diakses melalui laptop, proyektor, maupun *smartphone* murid, sehingga cocok untuk pembelajaran abad ke-21 (Rosita et al., 2026). Secara teoritis, Wordwall termasuk dalam kategori media visual-audio interaktif yang memanfaatkan prinsip *immediate feedback* dan *reinforcement* dalam teori behavioristik, sekaligus mendorong *active learning* dalam kerangka konstruktivisme. Fitur acak dan *timer* menciptakan unsur kompetisi yang sehat dan meningkatkan *perhatian jangka panjang* pada murid sekolah dasar.

Karakteristik utama Wordwall: 1) *Template* beragam dan dapat diubah formatnya dengan satu klik; 2) Menyediakan mode bermain individu maupun kelompok; 3) Hasil dapat diunduh sebagai rekapitulasi; 4) Mendukung gambar, teks, dan audio. Penelitian membuktikan bahwa karakteristik ini berkontribusi terhadap peningkatan fokus dan keaktifan belajar (Fitriani et al., 2025; Zahroh et al., 2025). Penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall mampu meningkatkan hasil belajar murid melalui aktivitas pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, sehingga mendorong keterlibatan murid secara lebih optimal (Maghfiroh, 2018).

Kelebihan Wordwall antara lain meningkatkan partisipasi, memberikan umpan balik secara langsung, serta memudahkan diferensiasi soal. Keterbatasannya adalah ketergantungan pada jaringan internet yang stabil serta versi gratis yang membatasi jumlah aktivitas (Aisyiah & Hadna, 2025; Jannah et al., 2025; Mala et al., 2026; Zahroh et al., 2025). Langkah-langkah penggunaan media Wordwall dalam model *Joyful Learning* meliputi: analisis materi, desain aktivitas, persiapan teknis, penciptaan suasana yang menyenangkan, pembagian kelompok, pelaksanaan permainan, rotasi peran, pembahasan bersama, refleksi yang menyenangkan, serta penguatan dan penutup.

Keaktifan Belajar Murid

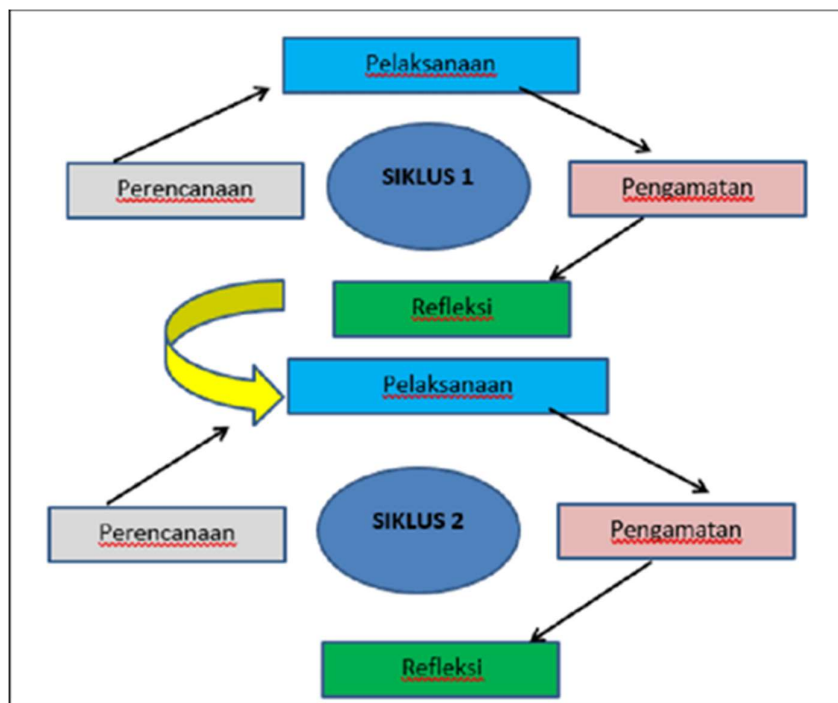
Keaktifan belajar merupakan salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran. Murid yang aktif akan lebih mudah memahami materi, berani menyampaikan pendapat, dan memiliki motivasi yang tinggi. Keaktifan mencakup aktivitas visual, lisan, mendengarkan, menulis, mental, dan emosional. Dalam konteks penelitian ini, indikator keaktifan meliputi keberanian bertanya, kemampuan menjawab pertanyaan, keaktifan dalam diskusi kelompok, keterlibatan dalam penggunaan media Wordwall, serta antusiasme selama pembelajaran berlangsung. Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall maupun pendekatan *Joyful Learning* memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran di sekolah dasar.

Penelitian terdahulu menemukan bahwa media Wordwall mampu meningkatkan keaktifan belajar murid pada mata pelajaran IPAS (Fitriani *et al.*, 2025). Penelitian lain melaporkan peningkatan minat dan fokus belajar murid melalui aktivitas pembelajaran berbasis Wordwall (Zahroh *et al.*, 2025). Hasil penelitian lain menunjukkan bahwa pemanfaatan media game interaktif Wordwall dapat meningkatkan keaktifan belajar murid sekolah dasar karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan memotivasi murid untuk berpartisipasi secara aktif (Putriani & Gunawan, 2023). Sementara itu, studi membuktikan bahwa penerapan model *Numbered Head Together* dengan pendekatan *Joyful Learning* berbantuan Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar murid secara signifikan (Nuruzzaman *et al.*, 2025).

Temuan tersebut diperkuat oleh pernyataan bahwa suasana belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan keterlibatan murid dalam proses pembelajaran (Wibowo *et al.*, 2024). Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu masih berfokus pada pengaruh Wordwall atau *Joyful Learning* secara terpisah, serta belum banyak diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di lingkungan Sekolah Alam. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dengan mengintegrasikan model *Joyful Learning* berbantuan media Wordwall untuk meningkatkan keaktifan belajar murid kelas V SD Alam Muara Bungo pada materi penulisan angka dan bilangan.

METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif. Penelitian ini menggunakan model PTK Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahap dan dilaksanakan dalam dua siklus untuk memperbaiki kualitas proses dan hasil pembelajaran melalui tindakan yang dilakukan secara berulang dalam beberapa siklus. Penelitian dilaksanakan di kelas V SD Alam Muara Bungo, Kabupaten Bungo, dengan subjek penelitian sebanyak 22 murid, terdiri dari 16 murid laki-laki dan 6 murid perempuan, pada tahun ajaran 2025/2026.



Gambar 1. Tahapan PTK Model Kemmis & McTaggart
Sumber: Diadaptasi dari Kemmis & McTaggart dalam Sugiyono, 2022

Berdasarkan **Gambar 1**, dapat diketahui bahwa tahapan PTK Model Kemmis dan McTaggart meliputi 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, dipersiapkan perangkat pembelajaran, media Wordwall, lembar observasi, serta instrumen penelitian lainnya. Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan, diterapkan model *Joyful Learning* berbantuan media Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi penulisan angka dan bilangan. Sedangkan tahap pengamatan dilakukan untuk mengetahui tingkat keaktifan belajar murid selama proses pembelajaran menggunakan lembar observasi keaktifan belajar murid. Indikator yang diamati meliputi keberanian murid dalam bertanya, kemampuan menjawab pertanyaan, keaktifan dalam diskusi kelompok, keterlibatan dalam penggunaan media Wordwall, serta antusiasme murid selama pembelajaran berlangsung. Terakhir, tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi hasil pembelajaran pada setiap siklus dan dijadikan sebagai bahan perbaikan pada siklus berikutnya.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif, kualitatif, dan kuantitatif sederhana. Data kualitatif yang diperoleh melalui observasi dan catatan lapangan mengenai aktivitas murid selama proses pembelajaran berlangsung kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar murid setelah diterapkannya model *Joyful Learning* berbantuan media Wordwall. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari persentase keaktifan belajar murid pada setiap siklus. Analisis data dilakukan dengan membandingkan hasil observasi keaktifan belajar murid pada siklus I dan siklus II untuk mengetahui peningkatan yang terjadi setelah penerapan model *Joyful Learning* berbantuan media Wordwall. Persentase keaktifan belajar murid dihitung menggunakan rumus berikut.

$$P = (F/N) \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase keaktifan siswa

F = Jumlah siswa yang aktif

N = Jumlah seluruh siswa

Hasil persentase kemudian dikategorikan sebagai berikut.

Tabel 1. Kategori Persentase Keaktifan Belajar Murid

Persentase	Kategori
81%-100%	Sangat Aktif
61%-80%	Aktif
41%-60%	Cukup Aktif
21%-40%	Kurang Aktif
0%-20%	Sangat Kurang Aktif

Sumber: Dokumentasi Penelitian, 2026

Berdasarkan **Tabel 1**, persentase keaktifan belajar murid diklasifikasikan ke dalam lima kategori, yaitu sangat kurang aktif, kurang aktif, cukup aktif, aktif, dan sangat aktif. Kategori tersebut digunakan sebagai acuan untuk menentukan tingkat keberhasilan tindakan pada setiap siklus. Penelitian dikatakan berhasil apabila persentase keaktifan belajar murid mencapai minimal 75% dalam kategori aktif.

RESULTS AND DISCUSSION

Pra siklus

Pada tahap pra-siklus diketahui bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Alam Muara Bungo masih dilaksanakan dengan metode pembelajaran konvensional yang berfokus pada guru. Keaktifan belajar murid pada tahap ini masih tergolong rendah. Sebagian besar murid belum berani mengajukan maupun menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru. Selain itu, murid terlihat kurang aktif saat mengikuti diskusi kelompok dan kurang menunjukkan antusiasme dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang berlangsung cenderung monoton sehingga murid mudah merasa jenuh dan kurang berkonsentrasi dalam mengikuti kegiatan belajar. Oleh sebab itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan melalui model *Joyful Learning* berbantuan media Wordwall untuk meningkatkan keaktifan murid dalam pembelajaran.

Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilakukan secara kolaboratif oleh peneliti dan wali kelas. Wali kelas bertugas menjelaskan materi penulisan angka dan bilangan secara singkat. Sedangkan peneliti mengelola pembelajaran melalui permainan menggunakan media Wordwall dengan menerapkan model *Joyful Learning*. Pada pelaksanaan siklus I, murid mulai

menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran yang dilakukan menggunakan media Wordwall. Murid terlihat antusias saat mengikuti permainan edukatif yang diberikan oleh guru.

Meskipun demikian, tingkat keaktifan murid belum merata dalam seluruh kegiatan pembelajaran. Lebih lanjut, sebagian murid masih belum percaya diri untuk bertanya maupun menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Murid cenderung lebih aktif saat menggunakan media permainan dibandingkan saat berdiskusi secara langsung. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebanyak 14 murid (63,6%) telah aktif dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan 8 murid (36,4%) masih tergolong kurang aktif. Data tersebut menunjukkan bahwa keaktifan belajar murid pada siklus I belum mencapai hasil yang optimal, sehingga diperlukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Siklus II

Pada siklus II, dilakukan beberapa perbaikan pembelajaran berdasarkan hasil refleksi siklus I. Pembelajaran dilaksanakan menggunakan permainan kelompok berbasis Wordwall dengan fitur *spin* roda untuk soal. Wali kelas tetap memberikan penjelasan singkat terkait materi, sedangkan peneliti memandu permainan dan aktivitas kelompok. Murid dibagi menjadi beberapa kelompok dan masing-masing kelompok memegang papan jawaban yang berisi angka dan huruf. Peneliti mengajukan pertanyaan, kemudian kelompok yang paling cepat memberikan jawaban yang benar memperoleh poin. Kelompok dengan poin terbanyak diberi kesempatan untuk memutar roda soal dan menjawab pertanyaan secara individu.

Pelaksanaan tindakan pada siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih baik dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Murid terlihat lebih aktif berdiskusi, lebih berani bertanya, serta mampu menjawab pertanyaan dengan lebih percaya diri. Selain itu, suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan sehingga murid lebih fokus dalam mengikuti kegiatan belajar. Berdasarkan hasil observasi, sebanyak 19 murid (86,4%) telah aktif dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan 3 murid (13,6%) masih kurang aktif. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Joyful Learning* berbantuan media Wordwall mampu meningkatkan keaktifan belajar murid dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Peningkatan ini dijelaskan secara rinci dalam tabel berikut.

Tabel 2. Peningkatan Keaktifan Belajar Murid

Tahap	Jumlah Murid Aktif	Persentase Aktif	Persentase Tidak Aktif
Pra Siklus	9	40,9%	59,1%
Siklus I	14	63,6%	36,4%
Siklus II	19	86,4%	13,6%

Sumber: Data hasil penelitian, 2026.

Berdasarkan **Tabel 2**, terlihat adanya peningkatan keaktifan belajar murid dari pra-siklus sebesar 40,9% (kategori kurang aktif), meningkat pada siklus I menjadi 63,6% (kategori aktif), dan mencapai 86,4% (kategori sangat aktif) pada siklus II.

Tabel 3. Rekapitulasi Keaktifan Belajar Murid Berdasarkan Indikator

Indikator Keaktifan	Pra Siklus (%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Peningkatan (%)
Mengajukan pertanyaan	31,8	54,5	81,8	50,0
Menjawab pertanyaan	36,4	59,1	86,4	50,0
Aktif dalam diskusi kelompok	40,9	63,6	86,4	45,5
Antusias mengikuti permainan	45,5	77,3	90,9	45,4

Sumber: Hasil observasi, 2026.

Berdasarkan **Tabel 3**, diketahui bahwa keaktifan belajar murid mengalami peningkatan pada setiap siklus. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan signifikan pada setiap indikator keaktifan. Indikator mengajukan dan menjawab pertanyaan mengalami peningkatan sebesar 50%. Diikuti oleh peningkatan indikator aktif dalam diskusi kelompok dan aktif mengikuti permainan sebesar 45%.

Discussion

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Joyful Learning* berbantuan media Wordwall mampu meningkatkan keaktifan belajar murid kelas V SD Alam Muara Bungo dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dapat meningkatkan keaktifan belajar murid (Sultan *et al.*, 2025). Peningkatan keaktifan belajar terlihat dari keterlibatan murid selama proses pembelajaran berlangsung. Pada siklus I, sebagian murid masih kurang percaya diri dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan. Namun, setelah dilakukan perbaikan pada siklus II melalui permainan kelompok dan penggunaan fitur Wordwall yang lebih interaktif, murid menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Temuan ini mendukung teori *Joyful Learning* bahwa suasana belajar yang menyenangkan mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan keberanian murid untuk berpartisipasi secara aktif (Wibowo *et al.*, 2024).

Selain itu, integrasi *Joyful Learning* dengan media digital dapat mengurangi kecemasan belajar dan meningkatkan fokus murid (Nuruzzaman *et al.*, 2025). Peningkatan keaktifan murid dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui terciptanya lingkungan belajar yang positif dan interaktif. Penggunaan media Wordwall yang dipadukan dengan model *Joyful Learning* berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada murid. Hasil tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme yang menjelaskan bahwa pengetahuan dibangun melalui keterlibatan aktif murid dalam proses belajar (Azzahra *et al.*, 2025). Lebih lanjut, Wordwall menyediakan aktivitas berbasis permainan yang mendorong murid untuk mengeksplorasi, berdiskusi, dan memecahkan masalah secara kolaboratif. Karakteristik tersebut sesuai dengan pendapat yang menyatakan bahwa Wordwall mampu meningkatkan perhatian, fokus, dan partisipasi murid melalui penyajian materi yang interaktif (Aisyiah & Hadna, 2025; Jannah *et al.*, 2025; Mala *et al.*, 2026; Zahroh *et al.*, 2025).

Selain itu, temuan menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall memberikan umpan balik secara langsung sehingga dapat meningkatkan keterlibatan murid dalam proses pembelajaran (Maghfiroh, 2018). Melalui aktivitas berbasis permainan, diskusi kelompok, dan tanya jawab, murid memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif sehingga keberanian bertanya, menjawab, dan bekerja sama meningkat. Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media Wordwall mampu meningkatkan keaktifan, minat, dan fokus belajar murid sekolah dasar (Fitriani *et al.*, 2025; Sari & Yarza, 2021; Zahroh *et al.*, 2025). Selain meningkatkan keaktifan belajar, penggunaan Wordwall yang dipadukan dengan model pembelajaran inovatif terbukti mampu meningkatkan prestasi belajar murid melalui tumbuhnya rasa ingin tahu dan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran (Siregar *et al.*, 2025).

Keberhasilan penelitian ini dipengaruhi oleh penerapan prinsip-prinsip *Joyful Learning* yang menciptakan suasana belajar yang nyaman, menyenangkan, dan bebas dari tekanan. Kondisi tersebut mendorong murid untuk lebih berani bertanya, mengemukakan pendapat, serta berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Hasil ini mendukung pendapat bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan murid (Nuruzzaman *et al.*, 2025; Wibowo *et al.*, 2024). Peningkatan keaktifan belajar dari 40,9% pada pra-siklus menjadi 63,6% pada siklus I dan 86,4% pada siklus II menunjukkan bahwa integrasi model *Joyful Learning* dengan media Wordwall memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Peningkatan ini konsisten dengan temuan tinjauan sistematis studi terdahulu pada pendidikan dasar dan menengah yang menyimpulkan bahwa gamifikasi meningkatkan *school engagement* melalui motivasi, partisipasi, dan hasil belajar (Ruiz *et al.*, 2024). Penerapan elemen permainan dalam pembelajaran meningkatkan motivasi dan keterlibatan murid, meskipun implementasinya masih memerlukan kerangka pedagogis yang tepat bagi guru (Vrcelj *et al.*, 2023). Peningkatan ini menunjukkan bahwa pemberian pengalaman belajar yang menyenangkan secara bertahap mampu membangun rasa percaya diri murid untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut teori humanistik yang menjadi dasar *Joyful Learning*, emosi positif berperan penting dalam meningkatkan proses kognitif dan keterlibatan dalam pembelajaran (Sultani *et al.*, 2023). Temuan ini memperkuat pendapat bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi intrinsik murid (Wibowo *et al.*, 2024). Hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian yang menunjukkan bahwa pendekatan *Joyful Learning* mampu meningkatkan keaktifan belajar murid sekolah dasar melalui aktivitas yang berpusat pada murid (Putri *et al.*, 2025). Selain itu, temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan Wordwall tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mengembangkan kemampuan komunikasi, kerja sama, serta partisipasi aktif murid dalam pembelajaran.

Unsur gamifikasi dalam Wordwall mampu meningkatkan motivasi belajar karena menghadirkan tantangan, kompetisi yang sehat, dan umpan balik secara langsung (Alshiha & Al-Abdullatif, 2024; Zahroh *et al.*, 2025). Hal tersebut terlihat dalam penelitian ini ketika murid menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi saat mengikuti permainan kelompok dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Sejalan dengan penelitian yang

menemukan bahwa meningkatnya rasa ingin tahu dan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran turut mendukung peningkatan keaktifan belajar murid (Siregar *et al.*, 2025). Oleh karena itu, model *Joyful Learning* berbantuan media Wordwall dapat dijadikan salah satu alternatif strategi pembelajaran yang relevan untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi model *Joyful Learning* dengan media Wordwall mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Temuan ini memberikan implikasi bahwa penggunaan media digital yang dipadukan dengan model pembelajaran berpusat pada murid dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Secara teoretis, hasil penelitian ini mengonfirmasi bahwa integrasi model *Joyful Learning* dengan media Wordwall mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung keterlibatan kognitif, afektif, dan sosial murid. Temuan ini memperkuat pernyataan teori humanistik yang menekankan pentingnya emosi positif dalam proses pembelajaran, serta memandang murid sebagai subjek utama dalam membangun pengetahuan (Sultani *et al.*, 2023).

Hasil penelitian ini memperluas temuan penelitian terdahulu karena tidak hanya membuktikan efektivitas Wordwall atau *Joyful Learning* secara terpisah, tetapi juga menunjukkan bahwa kombinasi keduanya efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di lingkungan Sekolah Alam. Penelitian ini memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan strategi pembelajaran inovatif yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan pada subjek penelitian, yakni hanya dilakukan di satu kelas V Sekolah Alam Muara Bungo, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasi ke seluruh sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini hanya mengukur aspek keaktifan belajar dan belum mengukur aspek hasil belajar murid secara kognitif.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus di kelas V SD Alam Muara Bungo, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Joyful Learning* berbantuan media Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar murid pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi penulisan angka dan bilangan. Peningkatan tersebut terlihat jelas dari data observasi: pada pra-siklus keaktifan murid masih rendah dan pembelajaran cenderung pasif. Setelah implementasi siklus I, persentase keaktifan mencapai 63,6% (kategori aktif), dengan murid mulai berani menjawab pertanyaan melalui permainan Wordwall meskipun masih terdapat keraguan dalam menyampaikan pendapat. Pada siklus II, setelah dilakukan perbaikan berupa penguatan *ice breaking*, rotasi peran kelompok, dan variasi template Wordwall, keaktifan meningkat secara signifikan menjadi 86,4% (kategori sangat aktif). Murid menunjukkan antusiasme tinggi, berpartisipasi aktif dalam diskusi, serta mampu mempertahankan fokus selama kegiatan berlangsung.

Temuan tersebut memperkuat landasan teoritis bahwa suasana *Joyful Learning* mampu menurunkan kecemasan belajar, sementara media interaktif Wordwall menyediakan umpan balik langsung yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik. Hasil penelitian sejalan dengan

peningkatan partisipasi murid sekolah dasar melalui gamifikasi serta mendukung prinsip keaktifan sebagai keterlibatan mental-emosional yang menyeluruh. Implikasi praktis penelitian ini yakni guru sekolah dasar disarankan untuk mengintegrasikan model *Joyful Learning* dengan media digital sederhana, seperti Wordwall, untuk materi yang bersifat abstrak. Langkah sistematis, mulai dari analisis materi, desain permainan, hingga refleksi yang menyenangkan, terbukti membantu murid membangun pemahaman secara aktif. Bagi penelitian selanjutnya, disarankan untuk menguji efektivitas kombinasi ini pada mata pelajaran lain, dengan durasi siklus yang lebih panjang serta pengukuran hasil belajar kognitif untuk melihat dampaknya dalam jangka panjang.

AUTHOR'S NOTE

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis menegaskan bahwa data dan isi artikel bebas dari plagiarisme. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung selama proses penelitian dan penulisan, kepada kedua orang tua dan keluarga atas doa serta semangat yang diberikan, serta kepada teman-teman yang senantiasa memberikan motivasi hingga artikel ini dapat terselesaikan.

REFERENCES

- Aisyiah, A. H. L., & Hadna, H. S. (2025). Belajar sambil bermain: Pengaruh multimedia interaktif Wordwall terhadap hasil belajar operasi hitung di sekolah dasar. *Joyful Learning Journal*, 14(2), 257-265.
- Alshiha, M. B., & Al-Abdullatif, A. M. (2024). Gamification in flipped classrooms for sustainable digital education: The influence of competitive and cooperative gamification on learning outcomes. *Sustainability*, 16(1), 1-19.
- Azzahra, N. T., Ali, S. N. L., & Bakar, M. Y. A. (2025). Teori konstruktivisme dalam dunia pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(2), 64-75.
- Costantini, A., Bakker, A. B., & Scharp, Y. S. (2025). Playful study design: A novel approach to enhancing student well-being and academic performance. *Educational Psychology Review*, 37(1), 1-42.
- Cubela, D., Rossner, A., & Neis, P. (2023). Using problem-based learning and gamification as a catalyst for student engagement in data-driven engineering education. *Education Sciences*, 13(12), 1-12.
- Fitriani, F., Mulyono, N., & Sugiarti, S. (2025). Pengaruh penggunaan media game Wordwall terhadap minat belajar peserta didik SDN 2 Kertajaya. *Journal of Elementary Education: Strategies, Innovations, Curriculum and Assessment*, 2(2), 165-179.
- Fitriani, K., Rizal, H. S., & Hasyim, M. (2025). The effectiveness of Wordwall learning media based on Numbered Head Together (NHT) to improve mufradat mastery of students. *Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab*, 6(2), 393-408.

- Halimah, H., Saila, N., Hasanah, U., & Sulianti, A. (2025). Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi literasi digital dalam kebinekaan bangsa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis game online (WordWall). *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 15(1), 58-64.
- Jannah, M., Pravitasari, A. P., Astuti, Y. D., Utami, R. D., & Suprpti, S. (2025). Peningkatan keaktifan siswa kelas III sekolah dasar pada pembelajaran IPAS melalui media interaktif Wordwall. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 78-89.
- Juliana, R., & Yuisman, D. (2025). Pemanfaatan media Wordwall dalam model problem based learning untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V di Sekolah Alam Muara Bungo. *El-Madib: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 5(2), 143-158.
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan media Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar Matematika pada siswa kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 65-72.
- Mala, K. M., Sunanto, L., & Suhada, D. (2026). Penerapan model problem based learning dengan bantuan media Wordwall untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(4), 258-276.
- Meilani, I., Syaf, A. H., & Juariah. (2025). Peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis melalui pendekatan Joyful Learning berbantuan Wordwall. *Jumadika*, 7(2), 149-157.
- Nuruzzaman, M. N., Kurniawan, A. P., & Sa'diyah, N. M. (2025). Efektivitas model numbered head together dengan pendekatan joyful learning berbantuan Wordwall terhadap hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 112-124.
- Putra, Z. H., Alim, J. A., Kurnia, R., Gunawan, Y., Dahnilsyah, D., & Aljarrah, A. (2026). A systematic literature review of joyful learning in Mathematics: An implication for teaching and learning in elementary school. *Frontiers in Education*, 11(1), 1-16.
- Putri, S. A., Octavia, V. B., & Attalina, S. N. C. (2025). Penerapan joyful learning berbantuan media question card untuk meningkatkan critical thinking siswa sekolah dasar. *Fatih: Journal of Contemporary Research*, 2(2), 756-768.
- 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.
- Ratinho, E., Figueiredo, M., Estêvão, D., Faisca, L., & Martins, C. (2026). Gamification on mathematics engagement and motivation in secondary school and higher education: A systematic review and meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 38(1), 1-33.
- Risandi, A., Silitonga, B. K. M., Oktafiyani, D. P., Juliyanti, K., Pratama, D. A., Sari, E. F. P., Kartika, B., Hasan, A., & Yuniarti, Y. (2026). Analisis penerapan model dan media pembelajaran inovatif terhadap perkembangan belajar siswa SD Negeri 004 Palembang. *Indo Green Journal*, 4(2), 547 - 555.
- Rohmah, D. E., Fahmi, M., & Syaifuddin, S. (2025). Pemanfaatan media Wordwall dalam meningkatkan partisipasi belajar pendidikan agama Islam: Studi kasus di Sekolah Menengah Al-Falah Surabaya. *Jurnal Pendidikan Islam*, 15(2), 767-791.

- Rosita, I., Kartini, A., Nurjaini, A., & Hamdani, A. (2026). Effectiveness of Wordwall interactive learning media in improving students' early reading ability. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 5(1), 1-14.
- Ruiz, J. J. R., Sanchez, A. D. V., & Figueredo, O. R. B. (2024). Impact of gamification on school engagement: A systematic review. *Frontiers in Education*, 9(1), 1-10.
- Sari, A. R., Idris, H., & Jusman, J. (2025). Implementasi model pembelajaran problem based learning berbasis media Wordwall dalam meningkatkan keaktifan belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 144-166.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dan Wordwall pada pembelajaran IPA bagi guru-guru SDIT Al-Kahfi. *Jurnal Abdimas*, 4(1), 195-199.
- Siregar, N. N., Firmansyah, F., Natasya, D., & Damopolii, I. (2025). Efektivitas project based learning berbantuan Wordwall untuk meningkatkan prestasi belajar ditinjau dari rasa ingin tahu. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(1), 32-41.
- Sultan, N. H., Syam, N., & Sultan, M. A. (2025). Pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan media Wordwall terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V di UPTD SD Negeri 55 Parepare. *Juara SD: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), 112-125.
- Sultani, S., Alfitri, A., & Noorhaidi, N. (2023). Teori belajar humanistik dan penerapannya dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *Ansiru PAI: Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*, 7(1), 177-193.
- Vrcelj, A., Hoić-Božić, N., & Dlab, M. H. (2023). Use of gamification in primary and secondary education: A systematic literature review. *International Journal of Educational Methodology*, 9(1), 13-27.
- Wibowo, R. Y., Lestari, R. P., Ramadani, R. A., Fikri, R. H., Ahabab, A. N., & Mahmudin, A. S. (2024). Upaya peningkatan minat belajar peserta didik kelas VII pada mata pelajaran IPS melalui pendekatan Joyful Learning di SMPN 2 Slahung. *Jurnal Pendidikan IPS*, 4(1), 111-128.
- Widyarini, D. A., Rofikah, C. B., Setyaningsih, I., & Sudarmiani. (2026). Peningkatan kemampuan kognitif melalui joyful learning menggunakan game Wordwall. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 116-129.
- Yasmin, Q., Wahyuni, H. I., & Faradita, M. N. (2025). Analisis penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall sebagai alat evaluasi belajar IPAS SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 111-123.
- 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.