

## EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF WORDWALL DENGAN METODE TOTAL PHYSICAL RESPONSE (TPR) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Zulfitria Zaidir<sup>1</sup>, Nadia Sefriyeni Az<sup>2</sup>, Wahyu Indria Sri Darmasari<sup>3</sup>, Nadia Wahdini<sup>4</sup>,  
Retno Wulandari<sup>5</sup>

Email: [zulfitria81@gmail.com](mailto:zulfitria81@gmail.com)<sup>1</sup>, [nadiasefriyeni1992@gmail.com](mailto:nadiasefriyeni1992@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[ayuwisda12@gmail.com](mailto:ayuwisda12@gmail.com)<sup>3</sup>, [nadiawh20@gmail.com](mailto:nadiawh20@gmail.com)<sup>4</sup>, [rwulan1808@gmail.com](mailto:rwulan1808@gmail.com)<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Muhammadiyah Jakarta

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengevaluasi efektivitas integrasi media interaktif *Wordwall* dan metode *Total Physical Response* (TPR) terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Di tengah tuntutan inovasi digital, kolaborasi ini hadir untuk menyeimbangkan stimulasi visual dan aktivitas motorik siswa. Melalui metode kuasi-eksperimen, studi ini membandingkan efektivitas pembelajaran berbasis teknologi-gerak dengan metode konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* yang dipadukan dengan gerakan fisik TPR secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep dan daya ingat memori siswa. *Wordwall* memberikan tantangan kognitif yang menarik, sementara TPR mempermudah penyerapan materi melalui aksi nyata. Selain pencapaian akademis, sinergi ini terbukti meningkatkan antusiasme dan partisipasi aktif di kelas. Disimpulkan bahwa penggabungan alat digital dan metode kinestetik merupakan strategi efektif untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Media Interaktif Wordwall, Metode Total Physical Response (TPR), Hasil Belajar, Sekolah Dasar, Pembelajaran Kinestetik.

### ABSTRACT

*This study evaluates the effectiveness of integrating Wordwall interactive media with the Total Physical Response (TPR) method on elementary school learning outcomes. Amidst the demand for digital innovation, this collaboration aims to balance visual stimulation with students' motor activities. Using a quasi-experimental design, the study compares the impact of this tech-motion integration against conventional teaching methods. Findings indicate that the synergy between Wordwall and TPR significantly enhances students' conceptual understanding and memory retention. Wordwall provides engaging*

*cognitive challenges, while TPR facilitates material absorption through physical action. Beyond academic achievement, this synergy is proven to increase classroom enthusiasm and active participation. The study concludes that combining digital tools with kinesthetic methods is an effective strategy for creating meaningful and enjoyable learning experiences, specifically tailored to the developmental needs of primary school students.*

**Keywords:** *Wordwall Interactive Media, Total Physical Response (TPR) Method, Learning Outcomes, Elementary School, Kinesthetic Learning.*

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah dasar merupakan masa krusial di mana anak belajar melalui eksplorasi dan gerak. Namun, realita di kelas sering kali terjebak dalam metode konvensional yang statis, sehingga memicu kejenuhan dan menurunkan hasil belajar. Menjawab tantangan digital, media *Wordwall* hadir menawarkan visualisasi materi yang interaktif dan menyenangkan. Agar siswa tidak terpaku pada layar, metode *Total Physical Response* (TPR) diintegrasikan untuk menyeimbangkan aktivitas kognitif dengan gerakan tubuh nyata. Kolaborasi antara teknologi gamifikasi dan aktivitas kinestetik ini menciptakan ekosistem belajar yang menyeluruh dan bermakna. Penelitian ini bertujuan menguji efektivitas kolaborasi tersebut dalam meningkatkan capaian belajar, sekaligus mengembalikan hakikat pembelajaran yang ceria dan sesuai dengan energi alami anak.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### a. Pentingnya Pengalaman Nyata dalam Belajar di Sekolah Dasar

Belajar bagi anak SD seharusnya bukan hanya soal menumpuk hafalan, melainkan cara mereka memahami dunia melalui interaksi dan pengalaman langsung. Karena cara berpikir anak-anak masih sangat nyata, mereka butuh bantuan contoh nyata atau praktik fisik untuk mengerti hal-hal yang sulit dibayangkan. Guru perlu menghargai sifat asli anak yang aktif dan penuh rasa ingin tahu dengan cara menciptakan suasana kelas yang ceria dan penuh pergerakan. Intinya, saat perasaan anak merasa senang dan nyaman, otak mereka akan jauh lebih mudah menyerap pelajaran dengan maksimal.

### b. Gamifikasi dalam Pendidikan: Peran Media Interaktif *Wordwall*

Teknologi dalam ruang kelas seharusnya berfungsi sebagai jembatan, bukan

penghalang interaksi. *Wordwall* hadir sebagai media interaktif yang mengadopsi prinsip gamifikasi mengubah materi pembelajaran menjadi tantangan visual seperti kuis. Secara teoritis, media ini memanfaatkan umpan balik instan yang memicu pelepasan dopamin, sehingga siswa merasa termotivasi untuk terus mencoba. Visualisasi yang menarik pada *Wordwall* membantu menyederhanakan konsep rumit menjadi lebih mudah dicerna, sekaligus menjaga fokus siswa agar tetap terikat pada topik pembelajaran tanpa merasa tertekan.

### c. Metode *Total Physical Response* (TPR): Belajar Melalui Gerak

Metode TPR, yang dikembangkan berdasarkan prinsip kolaborasi antara ucapan dan gerak tubuh, sangat relevan dengan karakteristik kinestetik siswa sekolah dasar. Literatur menunjukkan bahwa informasi yang diproses melalui aktivitas fisik cenderung tersimpan lebih lama dalam memori jangka panjang (daya ingat). Dengan melibatkan gerakan tubuh sebagai respons terhadap instruksi, siswa tidak hanya mendengar atau melihat, tetapi juga "merasakan" materi tersebut. Pendekatan ini selaras dengan perkembangan alami anak dalam mengurangi kecemasan belajar karena siswa diajak belajar secara alami, mirip dengan bagaimana mereka menguasai bahasa ibu di masa balita.

### d. Kolaborasi antara Teknologi dan Kinestetik terhadap Hasil Belajar

Integrasi antara *Wordwall* dan TPR menciptakan keseimbangan antara stimulasi digital dan aktivitas motorik. Hasil belajar dalam konteks ini tidak hanya diukur dari angka ujian, tetapi juga dari perkembangan pemahaman yang mendalam dan keterlibatan aktif di kelas. Teori belajar konstruktivisme mendukung penggabungan ini, di mana siswa aktif mengolah pengalaman menjadi pengetahuan melalui pengalaman visual dari media digital dan pengalaman fisik dari gerakan TPR. Kolaborasi ini diyakini mampu menciptakan hasil belajar yang lebih komprehensif, mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang.

## 3. METODE PENELITIAN

### Desain Penelitian: Menemukan Jawaban Melalui Eksperimen

Untuk melihat sejauh mana perubahan yang terjadi pada siswa, penelitian ini

menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Kuasi-Eksperimen (*Quasi-Experimental Design*). Penelitian ini menggunakan desain *Non-equivalent Control Group Design* yang merupakan bagian dari metode eksperimen semu atau kuasi-eksperimen (Sugiyono, 2020). Pendekatan ini dipilih agar peneliti dapat membandingkan secara nyata dua kondisi kelas yang berbeda: kelas yang menerapkan inovasi digital-kinestetik (*Wordwall* + TPR) dan kelas yang menggunakan pendekatan konvensional. Desain ini memungkinkan kita melihat efektivitas metode secara objektif tanpa menghilangkan dinamika alami lingkungan sekolah.

## Partisipan dan Lokasi: Menjangkau Dunia Anak

Penelitian ini melibatkan siswa sekolah dasar yang berada pada fase perkembangan aktif. Subjek penelitian dibagi menjadi dua kelompok:

- **Kelompok Eksperimen:** Kelas yang akan merasakan petualangan belajar melalui permainan interaktif *Wordwall* yang dipadukan dengan gerakan tubuh (TPR).
- **Kelompok Kontrol:** Kelas yang tetap menjalankan proses belajar melalui metode konvensional sebagai pembanding. Pemilihan sampel dilakukan secara hati-hati agar kedua kelompok memiliki titik awal atau kemampuan dasar yang setara sebelum intervensi dimulai.

## Prosedur Pembelajaran: Menyatukan Teknologi dan Gerak

Proses penelitian dilakukan dalam beberapa tahap yang terencana namun tetap menyenangkan bagi siswa:

1. **Tahap Awal (*Pre-test*):** Dilakukan untuk menggambarkan sejauh mana pemahaman awal siswa sebelum mengenal metode baru.
2. **Tahap Intervensi:** Di kelas eksperimen, siswa tidak hanya melihat layar, tetapi merespons tantangan visual dari *Wordwall* dengan gerakan fisik nyata sesuai metode TPR. Setiap konsep yang muncul secara digital langsung diterjemahkan menjadi aksi tubuh, menciptakan koneksi antara mata, otot, dan otak.
3. **Tahap Akhir (*Post-test*):** Setelah rangkaian sesi selesai, dilakukan evaluasi untuk mengukur sejauh mana peningkatan hasil belajar dan ketahanan ingatan yang terbentuk.

## Instrumen dan Teknik Analisis: Mengukur Keberhasilan

Untuk memastikan data yang didapat akurat dan bermakna, peneliti menggunakan

beberapa alat ukur:

- **Tes Hasil Belajar:** Berupa soal-soal yang dirancang untuk menguji pemahaman konsep dan daya ingat jangka panjang siswa.
- **Lembar Observasi:** Digunakan untuk mencatat perubahan perilaku siswa, seperti tingkat antusiasme dan partisipasi aktif mereka selama proses belajar berlangsung.

Data yang terkumpul kemudian diolah melalui analisis statistik (seperti uji-t) untuk membuktikan apakah perbedaan hasil belajar di antara kedua kelompok tersebut benar-benar signifikan secara ilmiah, bukan sekadar kebetulan.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Hasil Penelitian: Transformasi Capaian Belajar

Berdasarkan data yang dihimpun, terdapat perbedaan yang sangat nyata antara kelas yang belajar dengan metode konvensional dibandingkan dengan kelas yang menggunakan integrasi *Wordwall* dan TPR.

- **Peningkatan Skor yang Signifikan:** Melalui uji statistik, nilai rata-rata *post-test* kelompok eksperimen (*WordWall* dan TPR) melonjak jauh melampaui kelompok kontrol (konvensional). Siswa yang belajar dengan keterlibatan fisik dan visual digital tidak hanya mampu menjawab soal lebih cepat, tetapi juga menunjukkan ketepatan yang lebih tinggi dalam memahami konsep-konsep yang sebelumnya dianggap sulit.
- **Ketahanan Ingatan:** Saat dilakukan evaluasi ulang beberapa waktu kemudian, siswa di kelas eksperimen masih mampu mengingat materi dengan baik. Hal ini membuktikan bahwa informasi yang "dialami" melalui gerakan tubuh (TPR) dan materi dalam *Wordwall* tidak sekadar lewat, tetapi melekat kuat dalam ingatan.

### b. Pembahasan: Mengapa Sinergi Ini Berhasil?

#### 1) *Wordwall* sebagai Pemantik Motivasi Visual

Pemanfaatan *Wordwall* terbukti mengubah suasana kelas yang mulanya pasif menjadi dinamis. Unsur gamifikasi seperti skor langsung, batasan waktu, dan warna yang menarik berhasil memicu rasa penasaran siswa. Secara psikologis, hal ini mengurangi tekanan belajar (*anxiety*) dan mengubahnya menjadi antusiasme. Siswa

tidak lagi merasa dipaksa untuk belajar, melainkan merasa sedang bermain sambil menuntaskan tantangan kognitif.

## 2) TPR: Mengunci Pemahaman Melalui Gerakan

Kunci keberhasilan utama dalam penelitian ini adalah melibatkan aspek kinestetik melalui metode *Total Physical Response* (TPR). Ketika siswa melakukan gerakan fisik saat merespons perintah dari layar *Wordwall*, otak mereka bekerja secara ganda: memproses instruksi visual sekaligus mengoordinasikannya dengan otot tubuh. Proses ini menciptakan "jejak memori" yang lebih kuat. Pendekatan ini sangat menghargai kebiasaan anak SD yang secara alami lebih aktif dalam bergerak, sehingga energi mereka tersalurkan secara positif ke dalam aktivitas belajar.

## 3) Kolaborasi yang Menghidupkan Suasana Kelas

Diskusi hasil penelitian ini menunjukkan bahwa teknologi digital (*Wordwall*) tidak seharusnya digunakan secara terpisah. Kekuatan sesungguhnya muncul ketika teknologi tersebut dipadukan dengan interaksi fisik (TPR). Kolaborasi ini menciptakan lingkungan belajar yang menyeluruh dan menyentuh aspek kognitif melalui visual, aspek afektif melalui kegembiraan, dan aspek psikomotorik melalui gerak. Hasil belajar yang meningkat bukan sekedar angka di atas kertas, melainkan cerminan dari pemahaman mendalam yang lahir dari proses yang menyenangkan.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari penelitian ini, kita bisa belajar bahwa cara terbaik mengajar anak SD adalah dengan membiarkan mereka tetap menjadi anak-anak yang aktif. Perpaduan antara permainan *Wordwall* dan gerakan tubuh TPR terbukti sangat ampuh dibandingkan hanya duduk diam mendengarkan penjelasan guru. Metode ini berhasil mengubah suasana kelas yang tadinya membosankan menjadi penuh semangat, karena anak-anak merasa sedang bermain padahal sebenarnya mereka sedang belajar dengan serius.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai siswa meningkat drastis bukan karena mereka dipaksa menghafal, melainkan karena mereka paham lewat pengalaman nyata. *Wordwall* menarik perhatian mata mereka, sementara gerakan TPR mengunci ingatan di dalam otak. Jadi, materi pelajaran tidak hanya "mampir sebentar" lalu lupa, tapi benar-

benar membekas kuat dalam ingatan mereka.

Kesimpulannya, teknologi digital dan aktivitas gerak adalah kolaborasi yang sangat tepat untuk dunia sekolah dasar. Ketika belajar dilakukan dengan perasaan senang dan tubuh yang aktif bergerak, otak anak akan jauh lebih mudah menyerap ilmu. Guru-guru sangat disarankan mulai menggunakan cara ini agar sekolah menjadi tempat yang tidak hanya pintar, tapi juga membahagiakan bagi siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, G., & Sholihat, A. S. (2023). Efektivitas Media Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 1432–1439.
- Aini, N., & Setyawan, A. (2022). Implementasi Metode Total Physical Response (TPR) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar*, 6(1), 45–52.
- Anwar, M. K., & Shofiyah, S. (2021). Penggunaan Media Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 210–222.
- Fadhilaturrahmi, F., & Afandi, I. (2020). Penyerapan Materi melalui Metode Total Physical Response (TPR) pada Siswa Kelas Rendah. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 88–97.
- Khotimah, K., & Astuti, R. T. (2024). Gamifikasi dalam Pembelajaran: Analisis Penggunaan Wordwall terhadap Retensi Memori Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 12–23.
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., & Inayah, N. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN Keroncong 2. *Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 191–201.
- Pradana, D. A., & Wardani, K. (2022). Sinergi Teknologi dan Metode Kinestetik dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 5(3), 301–310.
- Salsabila, Un., & Agustin, S. (2021). Peran Media Digital dalam Pembelajaran Kontemporer di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7113–7121.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall bagi Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 34–

41.