Krepa: Kreativitas Pada Abdimas
ISSN 2988-3059
Cahaya Ilmu Bangsa

Vol 7 No 10 Tahun 2026

SOSIALISASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DASAR MENGGUNAKAN MEDIA INTERAKTIF RODA BERPUTAR, PUZZLE, DAN WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA INGGRIS DI KELAS 3 SD PERCONTOHAN PEMATANG SIANTAR PADA MATERI DAYS, ACTIVITIES, DAN HOBBY

Imelda Sabrina Sibarani[1], Yohana Evi Lenni Sinaga[2] , Putri Anisa Tambunan[3], Ester Nine Febriat Simarmata[4], Rahel Vita Anastasya Batuara[5], Fatya Veronika Nainggolan[6], Casey Yohana Agnesia Silalahi[7], Fricilia Exlesia Tambunan[8]

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

Email: simarmataester105@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, seperti rendahnya minat belajar siswa dan penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif dan mengalami kesulitan dalam memahami kosakata Bahasa Inggris dasar. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Inggris siswa kelas III SD Percontohan Pematang Siantar melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berupa Wheel of Day, Puzzle Hobby, dan Wordwall pada materi *Days, Activities,* dan *Hobby*. Kegiatan dilaksanakan dengan metode sosialisasi, demonstrasi, praktik langsung, dan evaluasi terhadap 28 siswa. Evaluasi dilakukan melalui tes menyusun huruf menjadi kata yang benar (*arrange the words*) dan tes menyusun kata sesuai gambar (*look and write*), serta observasi terhadap partisipasi siswa selama kegiatan berlangsung. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa pada tes *arrange the words* sebesar 67,69, sedangkan rata-rata nilai pada tes *look and write* mencapai 91,82. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa memiliki kemampuan yang sangat baik dalam mengenali kosakata melalui media visual. Selain itu, penggunaan media Wheel of Day, Puzzle Hobby, dan Wordwall mampu meningkatkan antusiasme, partisipasi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman kosakata Bahasa Inggris dasar pada siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Bahasa Inggris dasar, media interaktif, Wordwall, puzzle, roda berputar, minat belajar.

Abstract

English learning at the elementary school level still faces several challenges, including low student interest and the limited use of engaging learning media. These conditions often make students less active and hinder their ability to understand basic English vocabulary. This community service activity aimed to increase the interest of third-grade students at SD Percontohan Pematang Siantar in learning English

Article History
Received: Juni 2026
Reviewed: Juni 2026
Published: Juni 2026

Plagirism Checker No 234.KK.44.893484
Copyright : Author
Publish by : Krepa

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

through the use of interactive learning media, namely Wheel of Day, Puzzle Hobby, and Wordwall, on the topics of Days, Activities, *and* Hobbies. *The program was conducted using socialization, demonstration, hands-on practice, and evaluation methods involving 28 students. Evaluation was carried out through two types of tests:* arrange the words *and* look and write*, accompanied by observations of student participation and engagement throughout the activities. The results showed that the average score for the* arrange the words *test was 67.69, while the average score for the* look and write *test reached 91.82. These findings indicate that students demonstrated a very good understanding of vocabulary when supported by visual learning media. Furthermore, the implementation of Wheel of Day, Puzzle Hobby, and Wordwall successfully increased students' enthusiasm, participation, and engagement during the learning process. Therefore, interactive learning media can serve as an effective alternative for enhancing students' interest in learning English and improving their mastery of basic English vocabulary at the elementary school level.*

***Keywords**: basic English learning, interactive media, Wordwall, puzzle, spinning wheel, learning interest.*

I. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang digunakan secara luas dalam berbagai bidang, seperti pendidikan, teknologi, bisnis, dan komunikasi global. Penguasaan Bahasa Inggris sejak usia sekolah dasar menjadi penting karena dapat membantu peserta didik mengembangkan kemampuan komunikasi serta mempersiapkan diri menghadapi tantangan abad ke-21. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Inggris perlu diperkenalkan sejak dini dengan metode yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar (Harahap & Harahap, 2024).

Meskipun demikian, pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Sebagian siswa menganggap Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran yang sulit karena memiliki kosakata, pengucapan, dan penulisan yang berbeda dengan bahasa sehari-hari. Kondisi tersebut sering menyebabkan rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan masih berpusat pada guru menyebabkan siswa mudah merasa bosan sehingga minat belajar menjadi rendah (Sukma et al., 2024).

Minat belajar merupakan salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, serta lebih mudah memahami materi yang diberikan. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal (Margareta et al., 2025).

Untuk meningkatkan minat belajar siswa, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar. Penggunaan media berbasis permainan edukatif juga terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan metode pembelajaran konvensional (Susanti et al., 2024).

Salah satu media pembelajaran interaktif yang banyak digunakan saat ini adalah Wordwall. Media ini menyediakan berbagai jenis permainan edukatif yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa Wordwall mampu meningkatkan minat belajar, penguasaan kosakata, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang menarik (Marisa et al., 2024; Prawiyata et al., 2025).

Selain Wordwall, media pembelajaran berbasis permainan seperti roda berputar (*spinning wheel*) dan puzzle edukatif juga dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Media roda berputar memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui aktivitas bermain yang melibatkan interaksi langsung, sedangkan puzzle membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir serta memperkuat daya ingat terhadap kosakata yang dipelajari (Almudakir & Saputra, 2023). Namun, berdasarkan hasil kajian literatur, sebagian besar penelitian terdahulu hanya berfokus pada penggunaan satu jenis media pembelajaran interaktif, seperti Wordwall atau puzzle secara terpisah. Penelitian yang mengombinasikan media roda berputar (*Wheel of Day*), puzzle, dan Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Inggris dasar pada materi Days, Activities, dan Hobby masih terbatas. Selain itu, belum banyak kegiatan pengabdian yang mengintegrasikan ketiga media tersebut dalam satu rangkaian pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Gap penelitian ini terletak pada belum optimalnya pemanfaatan kombinasi media pembelajaran interaktif berbasis permainan dan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Inggris dasar di sekolah dasar (Harahap & Harahap, 2024; Susanti et al., 2024).

Berdasarkan permasalahan tersebut, tim pengabdian melaksanakan kegiatan Sosialisasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Menggunakan Media Interaktif Roda Berputar, Puzzle, dan Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Inggris di Kelas III SD Percontohan Pematang Siantar. Kegiatan ini menggunakan media Wheel of Day, Puzzle Hobby, dan Wordwall pada materi Days, Activities, dan Hobby. Melalui kegiatan ini diharapkan minat belajar siswa terhadap Bahasa Inggris dapat meningkat serta membantu siswa memahami kosakata dasar dengan lebih mudah dan menyenangkan.

II. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SD Percontohan Pematang Siantar dengan sasaran siswa kelas III sebanyak 28 orang. Kegiatan bertujuan untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Inggris pada materi *Days, Activities,* dan *Hobby* melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berupa Wheel of Day, Puzzle Hobby, dan Wordwall. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan penyampaian materi Bahasa Inggris dasar secara interaktif. Selanjutnya, siswa mengikuti permainan Wheel of Day untuk mengenal nama-nama hari dalam Bahasa Inggris dan Puzzle Hobby untuk mengenal berbagai kosakata hobi. Pada akhir kegiatan, siswa mengikuti pembelajaran dan evaluasi menggunakan Wordwall sebagai media penguatan materi dan permainan edukatif berbasis digital. Evaluasi dilakukan melalui tes menyusun huruf menjadi kata yang benar (*arrange the words*) dan tes menyusun kata sesuai gambar (*look and write*). Selain itu, dilakukan observasi terhadap antusiasme dan partisipasi siswa selama kegiatan berlangsung. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa serta efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Inggris.

Krepa: Kreativitas Pada Abdimas
ISSN 2988-3059
Cahaya Ilmu Bangsa
Vol 7 No 10 Tahun 2026

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan sosialisasi pembelajaran Bahasa Inggris dasar dilaksanakan pada siswa kelas III SD Percontohan Pematang Siantar dengan materi Days, Activities, dan Hobby. Dalam kegiatan ini digunakan media pembelajaran interaktif berupa Wheel of Day (roda berputar), Puzzle Hobby, dan Wordwall untuk meningkatkan minat belajar siswa. Kegiatan dilaksanakan melalui pemberian materi, permainan edukatif, diskusi, serta evaluasi pembelajaran.

Pada tahap evaluasi, siswa diberikan dua jenis tes, yaitu menyusun huruf menjadi kata yang benar (arrange the words) dan mencocokkan kata sesuai gambar (look and write).

Gambar 1 Dokumentasi pembelajaran menggunakan media roda berputar

Gambar 2 Dokumentasi pembelajaran menggunakan media wordwall

Gambar 3 Dokumentasi pembelajaran menggunakan media puzzle

Tabel 1 Hasil Tes Menyusun Kata (*Arrange the Words*)

Nilai	Jumlah Siswa
100	4
86	6
71	8
57	1

43	1
29	6
Total	26

Rata-rata nilai siswa pada tes menyusun kata adalah 67,69. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah mampu mengenali dan menyusun kosakata Bahasa Inggris sederhana terkait nama hari, aktivitas, dan hobi, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam mengurutkan huruf menjadi kata yang benar.

Tabel 2 Hasil Tes Menyusun Kata Sesuai Gambar (*Look and Write*)

Nilai	Jumlah Siswa
100	17
86	6
71	5
Total	28

Rata-rata nilai siswa pada tes menyusun kata sesuai gambar mencapai 91,82, yang menunjukkan tingkat pemahaman yang sangat baik. Sebagian besar siswa mampu menghubungkan gambar dengan kosakata Bahasa Inggris yang sesuai.

Gambar 4 Dokumentasi pemberian reward kepada siswa

Sebagai bentuk apresiasi terhadap partisipasi dan hasil belajar yang telah dicapai, tim pelaksana memberikan reward kepada siswa yang memperoleh nilai terbaik serta menunjukkan keaktifan selama proses pembelajaran berlangsung. Pemberian reward ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar, menumbuhkan rasa percaya diri, serta mendorong siswa agar lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris. Siswa terlihat sangat senang dan bersemangat saat menerima penghargaan, sehingga kegiatan ini tidak hanya menjadi bentuk pengakuan atas usaha mereka, tetapi juga menjadi stimulus positif untuk meningkatkan minat belajar pada pertemuan berikutnya.

Gambar 5 Dokumentasi bersama kepala sekolah

Pembahasan

Berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan, penggunaan media pembelajaran interaktif berupa Wheel of Day, Puzzle Hobby, dan Wordwall menunjukkan pengaruh yang positif terhadap pemahaman dan minat belajar siswa kelas III SD Percontohan Pematang

Siantar pada materi *Days, Activities,* dan *Hobby*. Kegiatan sosialisasi dirancang dengan menggabungkan unsur permainan dan pembelajaran sehingga siswa dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Hasil tes pertama, yaitu menyusun huruf menjadi kata yang benar (*arrange the words*), menunjukkan rata-rata nilai sebesar 67,69. Nilai ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mampu mengenali kosakata Bahasa Inggris yang diajarkan, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam menyusun huruf menjadi kata yang tepat. Kesulitan tersebut dapat disebabkan oleh keterbatasan penguasaan kosakata dan kemampuan mengeja dalam Bahasa Inggris yang masih berada pada tahap dasar. Namun demikian, sebanyak 18 siswa memperoleh nilai 71 ke atas, yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa telah memiliki pemahaman yang cukup baik terhadap materi yang diberikan.

Pada tes kedua, yaitu menyusun kata sesuai gambar (*look and write*), diperoleh rata-rata nilai sebesar 91,82. Hasil ini jauh lebih tinggi dibandingkan tes menyusun kata. Tingginya capaian nilai menunjukkan bahwa siswa lebih mudah memahami dan mengingat kosakata ketika disajikan melalui media visual berupa gambar. Gambar membantu siswa menghubungkan antara objek yang dilihat dengan kosakata Bahasa Inggris yang dipelajari sehingga proses pembelajaran menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Temuan ini sejalan dengan penelitian Almudakir dan Saputra (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media visual dan puzzle dapat membantu siswa sekolah dasar memahami kosakata Bahasa Inggris dengan lebih efektif karena pembelajaran dilakukan melalui aktivitas yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak.

Media Wheel of Day yang digunakan pada materi *days of the week* juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. Melalui permainan roda berputar, siswa dapat mengenal nama-nama hari dalam Bahasa Inggris sambil berinteraksi secara aktif dengan teman dan fasilitator. Aktivitas ini membuat siswa lebih berani menjawab pertanyaan dan mengingat kosakata yang telah dipelajari. Penggunaan media interaktif seperti roda berputar mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi secara langsung dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Harahap dan Harahap (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, penggunaan Puzzle Hobby pada materi hobi memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui permainan edukatif. Siswa menyusun potongan gambar hingga membentuk gambar yang utuh, kemudian mencocokkannya dengan kosakata yang sesuai. Aktivitas ini melatih kemampuan berpikir, konsentrasi, kerja sama, serta daya ingat siswa terhadap kosakata baru. Melalui kegiatan tersebut, siswa menjadi lebih aktif dalam menemukan jawaban sendiri dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan guru. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung dapat meningkatkan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Pada hari terakhir sosialisasi, penggunaan platform Wordwall sebagai media evaluasi dan penguatan materi juga memperoleh respons yang sangat baik dari siswa. Wordwall menghadirkan berbagai bentuk permainan edukatif yang menarik sehingga siswa merasa antusias dalam mengerjakan soal. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar Bahasa Inggris. Temuan ini sejalan dengan penelitian Marisa et al. (2024) serta Margareta et al. (2025) yang menyatakan bahwa Wordwall efektif meningkatkan minat belajar siswa karena menyediakan aktivitas pembelajaran yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan media Wheel of Day, Puzzle Hobby, dan Wordwall mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Inggris dasar. Hal ini terlihat dari tingginya partisipasi siswa selama kegiatan berlangsung, antusiasme saat mengikuti permainan edukatif, serta hasil evaluasi yang menunjukkan tingkat penguasaan materi yang baik, khususnya pada kemampuan mengenali kosakata melalui media visual. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar, khususnya pada materi *Days, Activities,* dan *Hobby*.

IV. KESIMPULAN

Kegiatan sosialisasi pembelajaran Bahasa Inggris dasar menggunakan media interaktif Wheel of Day, Puzzle Hobby, dan Wordwall di kelas III SD Percontohan Pematang Siantar berjalan dengan baik dan mendapat respons positif dari siswa. Penggunaan media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi siswa, serta membantu siswa memahami kosakata Bahasa Inggris pada materi *Days, Activities,* dan *Hobby*.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa pada tes *arrange the words* sebesar 67,69, sedangkan pada tes *look and write* mencapai 91,82. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mampu mengenali dan memahami kosakata Bahasa Inggris yang diajarkan, terutama melalui bantuan media visual. Selain itu, observasi selama kegiatan menunjukkan adanya peningkatan antusiasme, keaktifan, dan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris.

V. DAFTAR PUSTAKA

Almudakir, R. S., & Saputra, E. R. (2023). Penerapan pembelajaran bahasa Inggris menggunakan media puzzle di kelas 2 SDN 2 Cibunigeulis. *Leksikon: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, dan Budaya, 2*(1). https://doi.org/10.59632/leksikon.v2i1.211

Harahap, M. K., & Harahap, D. K. (2024). Media pembelajaran interaktif bahasa Inggris untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan (JKIP), 2*(2), 54–60. https://doi.org/10.61116/jkip.v2i2.381

Hasibuan, A., Hasibuan, D., Dharyana, D., Sambayu, H., & Monthesari, A. (2024). Integrasi teknologi dan media edukatif dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang menyenangkan di sekolah dasar. *Jurnal ADAM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*.

Indriyani, S., & Yulianto, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran Candyo berbasis Educandy dan video animasi untuk meningkatkan kosakata Bahasa Inggris siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti, 12*(3). https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i3.5490

Margareta, S. U., Amiliyani, L., Awwaliyah, S., & Arifqi, H. N. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif Wordwall dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 9*(1).

Marisa, M., Fauzia, N. N., Supriyadi, S., & Hermawan, J. S. (2024). Implementasi media pembelajaran Wordwall dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 8*(3), 44048–44053.

Prawiyata, Y. D., Batubara, I. A., Wariyati, W., Sari, D. A., & Simamora, E. A. J. (2025). Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif dalam mengajarkan kosakata bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Bahasa, 15*(2). https://doi.org/10.37630/jpb.v15i2.2776

Susanti, D., Hasan, F. N., Khira, N., & Astuti, N. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi sebagai stimulus dalam meningkatkan minat belajar peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Handayani PGSD FIP Unimed, 15*(2). https://doi.org/10.24114/jh.v15i2.64484