

## Implementasi Pembelajaran Mendalam Melalui Gamifikasi Wordwall Dalam Mendukung Keterlibatan Belajar Siswa Pada Materi Struktur Kalimat SPOK

<sup>1\*</sup>Fadilla Shafa Alyada Rahma., <sup>1</sup>Andhika Ayu Wulandari., <sup>2</sup>Painem

<sup>1</sup>Universitas Veteran Bangun Nusantara, Jawa Tengah, Indonesia.

<sup>2</sup>SD Negeri Bakalan 03, Jawa Tengah, Indonesia.

| Article Information          | ABSTRAK                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Revisi:<br>Agustus 2026      | <p>Keterlibatan siswa dalam pembelajaran sekolah dasar masih menjadi tantangan ketika kegiatan pembelajaran belum sepenuhnya memberikan pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan menggembirakan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi Pembelajaran Mendalam melalui gamifikasi Wordwall serta bentuk keterlibatan belajar siswa pada materi struktur kalimat Subjek, Predikat, Objek, dan Keterangan (SPOK). Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang dilaksanakan di SD Negeri Bakalan 03 pada satu kelas III dengan melibatkan 10 siswa dan satu guru kelas dalam satu kali pertemuan selama 70 menit. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dengan siswa dan guru, serta dokumentasi, kemudian dianalisis melalui pengorganisasian, pengodean, pengelompokan, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi teknik dan sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi gamifikasi Wordwall mendukung keterlibatan siswa pada aspek behavioral, cognitive, dan emotional melalui aktivitas penyusunan kalimat, tantangan, umpan balik, dan kesempatan memperbaiki jawaban. Keterlibatan siswa menunjukkan variasi, mulai dari tinggi dan konsisten hingga terbatas, yang berkaitan dengan kemampuan membaca, karakteristik individual, kondisi emosional, dan dukungan guru. Implementasi Pembelajaran Mendalam terlihat melalui keterhubungan aspek berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan dalam proses pembelajaran. Namun, karena penelitian dilakukan pada satu kelas dan satu kali pertemuan, temuan belum dapat menggambarkan keberlanjutan keterlibatan siswa maupun mengesampingkan kemungkinan efek kebaruan penggunaan media digital. Penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi Wordwall dapat menjadi bagian dari desain pembelajaran yang mendukung keterlibatan siswa apabila digunakan selaras dengan tujuan pembelajaran dan disertai pendampingan sesuai kebutuhan siswa.</p> <p><b>Kata Kunci:</b> Gamifikasi, Keterlibatan Belajar, Pembelajaran Mendalam, Wordwall</p> |
| Diterima:<br>Agustus 2026    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Publikasi:<br>September 2026 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |



© 2026 Fadilla Shafa Alyada Rahma, Andhika Ayu Wulandari, Painem. Published by Institute for Research and Community Services Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. This is Open Access article under the CC-BY-SA License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

### Penulis Korespondensi:

Andhika Ayu Wulandari

[Universitas Veteran Bangun Nusantara](#)

Jl. Letjen Sujono Humardani No.1, Gadingan, Jombor, Kec. Bendosari, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah 57521

Email: [dhikamath.univet@gmail.com](mailto:dhikamath.univet@gmail.com)

**Informasi Kutipan:** Rahma, F., Wulandari, A. A., & Painem, P. (2026). Implementasi Pembelajaran Mendalam Melalui Gamifikasi Wordwall Dalam Mendukung Keterlibatan Belajar Siswa Pada Materi Struktur Kalimat SPOK. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 21(2), 97–103. <https://doi.org/10.33084/pedagogik.v21i2.14100>

## PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan pada abad ke-21 mendorong pembelajaran untuk tidak hanya membangun pengetahuan akademik, tetapi juga mengembangkan berbagai keterampilan yang dibutuhkan siswa dalam menghadapi berbagai situasi kehidupan. *Partnership for 21st Century Learning* (2019) menempatkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi sebagai bagian dari keterampilan penting dalam pembelajaran abad ke-21. Seiring dengan perkembangan tersebut, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran turut membuka peluang bagi guru untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan melibatkan siswa secara aktif. Kondisi tersebut menempatkan guru tidak hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai perancang dan fasilitator pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Salah satu pendekatan yang sejalan dengan kebutuhan tersebut adalah Pembelajaran Mendalam yang menekankan proses belajar secara berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan (Ambarita et al., 2025). Pembelajaran tidak hanya diarahkan pada penguasaan materi, tetapi juga pada keterlibatan siswa dalam memahami, menghubungkan, dan menerapkan pengetahuan melalui aktivitas berpikir, eksplorasi, serta refleksi (Nurfarida et al., 2026). Pendekatan ini memberi ruang lebih besar kepada siswa untuk menjadi subjek pembelajaran, sedangkan guru berperan memberikan arahan dan dukungan selama proses belajar.

Keterlibatan belajar merupakan salah satu aspek yang penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna karena proses pembelajaran membutuhkan kehadiran siswa secara aktif, baik dalam aspek perilaku, kognitif, maupun emosional (Hong et al., 2020). Keterlibatan siswa dapat terlihat melalui perilaku selama pembelajaran, usaha dalam memahami materi, serta respons emosional terhadap kegiatan belajar (Reeve et al., 2025). Pada praktiknya, keterlibatan siswa di sekolah dasar tidak selalu muncul secara merata. Aktivitas pembelajaran yang kurang bervariasi dapat membuat sebagian siswa lebih pasif dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi ini

menunjukkan perlunya aktivitas yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi, berpikir, dan memberikan respons secara langsung.

Gamifikasi menjadi salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk menghadirkan aktivitas pembelajaran yang lebih interaktif. Unsur tantangan, umpan balik, aturan permainan, dan interaksi dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran konvensional (Ratinho & Martins, 2023; Sailer & Homner, 2020). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa gamifikasi dapat mendukung partisipasi dan respons positif siswa, tetapi temuan tersebut tidak sepenuhnya menunjukkan hasil yang seragam. Beberapa penelitian menekankan manfaat gamifikasi terhadap keterlibatan siswa, sedangkan penelitian lain menunjukkan bahwa dampaknya berkaitan dengan rancangan aktivitas dan kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran (Ni'mah et al., 2024; Triantafyllou et al., 2025). Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa keberadaan unsur permainan saja belum cukup untuk menjelaskan keterlibatan siswa, karena penerapannya tetap dipengaruhi oleh bagaimana aktivitas pembelajaran dirancang dan dilaksanakan.

Dalam pembelajaran berbasis teknologi, *Wordwall* dapat digunakan sebagai media gamifikasi melalui berbagai aktivitas seperti kuis, mencocokkan kata, dan permainan berbasis soal (Jannah & Syafryadin, 2022; Sari & Yarza, 2021). Penggunaan *Wordwall* dalam beberapa penelitian dikaitkan dengan pengalaman belajar yang lebih menarik dan partisipasi siswa yang lebih aktif. Namun, penelitian mengenai *Wordwall* masih banyak menempatkannya sebagai media atau permainan pembelajaran, sementara penerapannya dalam kerangka Pembelajaran Mendalam belum banyak dikaji secara khusus.

Penelitian Astuti (2026) dan Damayanti (2025) menunjukkan adanya potensi penggunaan media digital dan *Wordwall* untuk mendukung pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, sedangkan Kurnialillah dan Nafi'ah (2025) menekankan pentingnya kesesuaian penggunaan media dengan proses pembelajaran. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa *Wordwall* memiliki potensi untuk mendukung keterlibatan, tetapi pemanfaatannya perlu dilihat tidak hanya dari ketertarikan siswa terhadap permainan, melainkan juga dari proses memahami dan menerapkan materi.

Kebutuhan tersebut relevan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi struktur kalimat Subjek, Predikat, Objek, dan Keterangan (SPOK) di sekolah dasar. Materi SPOK tidak hanya menuntut siswa mengenali unsur kalimat, tetapi juga menyusun kata menjadi kalimat yang tepat. Gamifikasi *Wordwall* dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih melalui aktivitas penyusunan kata dan memperoleh umpan balik secara langsung. Penggunaan media tersebut perlu tetap ditempatkan dalam prinsip Pembelajaran Mendalam agar aktivitas permainan tidak berhenti pada pencapaian skor atau kecepatan menjawab, tetapi juga mendukung pemahaman dan penerapan materi.

Kajian sebelumnya menunjukkan bahwa gamifikasi, media digital, dan *Wordwall* memiliki potensi dalam mendukung keterlibatan siswa, tetapi kajian yang secara khusus menghubungkan gamifikasi *Wordwall* dengan prinsip Pembelajaran Mendalam pada materi struktur kalimat SPOK masih terbatas. Kondisi tersebut menjadi celah untuk melihat bagaimana pendekatan tersebut diterapkan dalam pembelajaran nyata serta bagaimana keterlibatan siswa muncul selama proses pembelajaran. Penelitian ini secara eksplisit berupaya menjawab pertanyaan mengenai bagaimana implementasi Pembelajaran Mendalam melalui gamifikasi *Wordwall* dalam mendukung keterlibatan belajar siswa pada materi struktur kalimat SPOK, yang dilihat melalui keterlibatan *behavioral*, *cognitive*, dan *emotional*.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi Pembelajaran Mendalam melalui gamifikasi *Wordwall* dalam mendukung keterlibatan belajar siswa pada materi struktur kalimat SPOK serta mengidentifikasi bentuk keterlibatan *behavioral*, *cognitive*, dan *emotional* yang muncul selama proses pembelajaran

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan implementasi Pembelajaran Mendalam melalui gamifikasi *Wordwall* serta keterlibatan siswa selama pembelajaran. Desain ini dipilih karena penelitian berfokus pada fenomena yang terjadi secara langsung dalam konteks pembelajaran di kelas (Doyle et al., 2020). Penelitian dilaksanakan pada 27 Juli 2026 di SD Negeri Bakalan 03 dalam satu kali pertemuan selama 70 menit. Partisipan penelitian terdiri atas 10 siswa kelas III yang mengikuti pembelajaran menggunakan *Wordwall* dan satu guru kelas sebagai informan pendukung. Pemilihan partisipan dilakukan secara *purposive* berdasarkan keterlibatan langsung dalam pembelajaran. Cakupan penelitian dibatasi pada satu kelas dan satu pertemuan sehingga temuan penelitian digunakan untuk menggambarkan proses implementasi dan bentuk keterlibatan siswa pada konteks pembelajaran yang diamati, bukan untuk menggeneralisasikan hasil pada seluruh siswa sekolah dasar.

Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sebelum digunakan dalam pengumpulan data, lembar observasi serta pedoman wawancara siswa dan guru telah melalui validasi ahli untuk memastikan kesesuaiannya dengan fokus dan tujuan penelitian. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran menggunakan lembar observasi untuk memperoleh data mengenai penerapan gamifikasi *Wordwall* dan keterlibatan siswa. Keterlibatan siswa diamati berdasarkan tiga aspek, yaitu *behavioral*, *cognitive*, dan *emotional*. Keterlibatan *behavioral* terlihat dari keaktifan, perhatian, dan partisipasi siswa dalam mengikuti kegiatan. Keterlibatan *cognitive* terlihat dari usaha siswa dalam memahami materi, menjawab pertanyaan, berpikir, dan menyelesaikan tantangan. Sementara itu, keterlibatan *emotional* terlihat dari minat, antusiasme, rasa senang, dan respons positif siswa selama pembelajaran.

Teknik wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur menggunakan instrumen lembar wawancara (Rahma et al., 2025). Wawancara dilakukan kepada guru dan siswa setelah kegiatan pembelajaran untuk memperoleh informasi lebih mendalam

mengenai pengalaman selama pembelajaran, respons terhadap penggunaan *Wordwall*, serta bentuk keterlibatan siswa yang muncul. Dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran digunakan sebagai data pendukung untuk memberikan gambaran mengenai aktivitas yang berlangsung selama penelitian.

Untuk meminimalkan potensi bias dalam pengamatan, data observasi tidak digunakan sebagai satu-satunya sumber dalam menggambarkan keterlibatan siswa. Temuan hasil observasi dibandingkan dengan informasi dari wawancara guru dan siswa serta didukung oleh dokumentasi kegiatan. Dengan demikian, interpretasi data didasarkan pada keterkaitan beberapa sumber dan teknik pengumpulan data, tidak hanya pada hasil pengamatan peneliti. Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi teknik dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi serta triangulasi sumber dengan membandingkan informasi dari siswa dan guru (Santos et al., 2020). Penelitian dilaksanakan dengan memperhatikan prinsip etika penelitian. Pelaksanaan kegiatan dilakukan atas izin pihak sekolah, sedangkan identitas siswa dijaga kerahasiaannya dan tidak dicantumkan dalam penyajian hasil penelitian. Data yang diperoleh digunakan untuk kepentingan penelitian dan dokumentasi kegiatan pembelajaran.

Data dianalisis secara kualitatif melalui pengorganisasian, pengodean, pengelompokan, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data dikelompokkan berdasarkan implementasi gamifikasi *Wordwall* dan tiga aspek keterlibatan siswa, yaitu *behavioral*, *cognitive*, dan *emotional*. Pengodean digunakan untuk mengidentifikasi pola dan tema yang muncul dalam data (Linneberg & Korsgaard, 2019). Data yang telah dikelompokkan selanjutnya disajikan dalam bentuk uraian deskriptif untuk menggambarkan pola keterlibatan siswa selama pembelajaran. Tahap akhir dilakukan dengan menarik kesimpulan berdasarkan keterkaitan antartemuan dan memverifikasinya kembali melalui hasil triangulasi. Analisis data menghasilkan gambaran sistematis mengenai implementasi Pembelajaran Mendalam melalui gamifikasi *Wordwall* serta keterlibatan *behavioral*, *cognitive*, dan *emotional* siswa selama proses pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian dilaksanakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi struktur kalimat Subjek, Predikat, Objek, dan Keterangan (SPOK) di kelas III SD Negeri Bakalan 03 dengan melibatkan 10 siswa. Data diperoleh melalui observasi terhadap seluruh siswa, wawancara dengan guru kelas, wawancara dengan beberapa siswa yang mewakili variasi keterlibatan, dan dokumentasi pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa keterlibatan siswa muncul pada aspek perilaku, kognitif, dan emosional dengan tingkat yang berbeda antarsiswa.

Pembelajaran dilaksanakan melalui aktivitas yang melibatkan siswa secara langsung. *Wordwall* digunakan dalam bentuk permainan penyusunan kata menjadi kalimat sesuai struktur SPOK, disertai tantangan, skor, dan umpan balik. Guru terlebih dahulu menjelaskan aturan permainan menggunakan bahasa sederhana, kemudian mendampingi siswa yang mengalami kesulitan membaca dan memahami instruksi. Selama kegiatan, siswa memperoleh kesempatan menjawab pertanyaan, mengetahui hasil jawaban, dan mencoba memperbaiki jawaban yang kurang tepat.



**Gambar 1.** Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Pemanfaatan Media Digital

Salah satu aktivitas *Wordwall* berupa penyusunan kata menjadi kalimat. Siswa menyusun kata yang tersedia menjadi kalimat sesuai struktur SPOK. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab tantangan secara langsung dan memperoleh hasil dari jawaban yang diberikan.



## Gambar II. Tampilan Aktivitas Gamifikasi Wordwall pada Materi Struktur Kalimat SPOK

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru mengaitkan materi SPOK dengan kegiatan sehari-hari dan menggunakan permainan dalam aktivitas pembelajaran. Beberapa siswa menyampaikan bahwa kegiatan menyusun kalimat berkaitan dengan aktivitas sehari-hari dan permainan Wordwall terasa menyenangkan.

Keterlibatan *behavioral* ditunjukkan melalui keikutsertaan mengikuti instruksi, menjawab pertanyaan, mengikuti giliran, dan menyelesaikan tugas. M1, M2, dan M3 menunjukkan keaktifan paling menonjol. M4 mengikuti kegiatan secara mandiri, sedangkan M5 aktif dan antusias tetapi masih memerlukan arahan dalam beberapa respons kepada teman. M6 tetap mengikuti kegiatan meskipun cenderung pendiam. M7 mulai berpartisipasi setelah melihat teman mengikuti permainan. M8 menunjukkan keikutsertaan yang tidak konsisten, M9 cenderung tetap berada di tempat duduk selama aktivitas, sedangkan M10 menunjukkan ketertarikan pada awal kegiatan tetapi tidak mempertahankan keikutsertaannya hingga akhir.

Keterlibatan *cognitive* tampak melalui usaha memahami pertanyaan, menggunakan pengetahuan tentang struktur SPOK, menentukan jawaban, dan memperbaiki kesalahan setelah memperoleh umpan balik. M1 menunjukkan usaha memeriksa dan memperbaiki jawaban, sedangkan M6 menunjukkan usaha serupa dengan masih membutuhkan bantuan pada beberapa pertanyaan. Pada M9 dan M10, keterlibatan kognitif lebih terbatas karena kesulitan membaca dan memahami pertanyaan.

Keterlibatan *emotional* ditunjukkan melalui rasa senang, antusiasme, ketertarikan, dan keinginan mencoba. M1, M2, dan M3 menunjukkan antusiasme tinggi, sementara M4 menunjukkan respons positif secara konsisten. M5 dan M6 juga menunjukkan ketertarikan terhadap aktivitas dengan karakteristik keikutsertaan yang berbeda. Guru menyampaikan bahwa aktivitas interaktif membuat siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran.

Secara keseluruhan, M1, M2, M3, dan M4 menunjukkan keterlibatan tinggi dan konsisten. M5 menunjukkan keterlibatan tinggi dengan kebutuhan arahan pada beberapa respons. M6 dan M7 menunjukkan keterlibatan sedang dengan karakteristik berbeda, yaitu cenderung pendiam dan membutuhkan dorongan untuk mulai berpartisipasi. M8 menunjukkan keterlibatan fluktuatif, sedangkan M9 dan M10 menunjukkan keterlibatan lebih terbatas.

Tabel I. Ringkasan Variasi Keterlibatan Siswa Selama Pembelajaran

| Kelompok Temuan                    | Partisipan     | Karakteristik Keterlibatan                                                                         |
|------------------------------------|----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Keterlibatan tinggi dan konsisten  | M1, M2, M3, M4 | Aktif, antusias, mengikuti instruksi, dan mampu mengikuti aktivitas secara mandiri                 |
| Keterlibatan tinggi dengan catatan | M5             | Aktif dan antusias, tetapi terdapat respons verbal kepada teman yang perlu diarahkan               |
| Keterlibatan sedang                | M6, M7         | Tetap mengikuti kegiatan, tetapi cenderung pendiam atau membutuhkan dorongan untuk berpartisipasi  |
| Keterlibatan fluktuatif            | M8             | Keikutsertaan berubah sesuai kondisi dan kemauan mengikuti pembelajaran                            |
| Keterlibatan terbatas              | M9, M10        | Membutuhkan dukungan lebih banyak karena kesulitan membaca atau tidak mempertahankan keikutsertaan |

Tabel I menunjukkan adanya variasi keterlibatan siswa selama pembelajaran, mulai dari keterlibatan tinggi dan konsisten hingga keterlibatan yang terbatas. Variasi tersebut tampak pada keaktifan mengikuti permainan, kemampuan memahami instruksi, usaha menyelesaikan tantangan, dan keberlanjutan keikutsertaan selama pembelajaran.

## Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi Pembelajaran Mendalam melalui gamifikasi Wordwall berkaitan dengan keterlibatan siswa pada aspek *behavioral*, *cognitive*, dan *emotional*. Keterlibatan tersebut tidak hanya muncul karena aktivitas permainan, tetapi juga melalui kesempatan siswa untuk memahami materi, mengambil keputusan dalam menyusun jawaban, menerima umpan balik, dan memperbaiki kesalahan. Berdasarkan hal tersebut Wordwall berfungsi sebagai bagian dari pengalaman belajar yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan materi secara langsung.

Keterlibatan tersebut dapat dipahami sebagai konstruk multidimensional. Wong dan Liem (2022) menjelaskan bahwa keterlibatan belajar perlu dipahami melalui berbagai bentuk keterlibatan yang muncul dalam proses belajar. Reeve et al. (2025) juga menempatkan keterlibatan *behavioral*, *cognitive*, dan *emotional* sebagai dimensi yang saling berkaitan. Dalam penelitian ini, ketiga dimensi tersebut muncul secara bersamaan, tetapi tidak selalu berada pada tingkat yang sama pada setiap siswa. Temuan ini menegaskan bahwa keaktifan yang terlihat selama permainan perlu dipahami bersama dengan usaha memahami materi dan respons emosional siswa.

Pada aspek berkesadaran, temuan terlihat ketika siswa tidak sekadar memberikan jawaban, tetapi melakukan upaya untuk memahami dan mengarahkan proses belajarnya. M1, misalnya, memeriksa kesalahan dan mencoba kembali setelah memperoleh umpan balik. Pernyataan siswa, "Saya lihat salahnya di mana, terus mau mencoba lagi," memperlihatkan adanya perhatian terhadap proses dan

hasil belajar. Siswa juga menggunakan strategi seperti bertanya kepada guru atau memperhatikan kembali penjelasan ketika belum memahami materi. Temuan ini menunjukkan bahwa unsur umpan balik dalam *Wordwall* dapat menjadi ruang bagi siswa untuk menyadari kesalahan dan melakukan perbaikan. Namun, bukti mengenai kesadaran belajar dalam penelitian ini terutama diperoleh melalui perilaku yang tampak dan wawancara terbatas, sehingga belum sepenuhnya menggambarkan kemampuan refleksi atau regulasi diri siswa secara mendalam.

Pada aspek bermakna, guru menghubungkan materi SPOK dengan kegiatan sehari-hari sehingga struktur kalimat tidak hanya dipelajari sebagai susunan unsur kalimat, tetapi dikaitkan dengan pengalaman yang dekat dengan siswa. Aktivitas menyusun kata menjadi kalimat juga memberi kesempatan kepada siswa untuk menggunakan pengetahuan tentang SPOK secara langsung. Hal tersebut sesuai dengan prinsip Pembelajaran Mendalam yang menempatkan pembelajaran bermakna melalui keterkaitan materi dengan konteks yang relevan bagi siswa. Secara keseluruhan, kebermaknaan dalam penelitian ini lebih terlihat melalui pengaitan materi dengan kehidupan sehari-hari dan penerapan konsep dalam tugas penyusunan kalimat. Meski demikian, data penelitian belum secara khusus menggali perubahan pemahaman siswa mengenai manfaat SPOK dalam konteks kehidupan nyata setelah pembelajaran.

Pada aspek menggembirakan, unsur permainan, tantangan, skor, dan umpan balik menjadi bagian yang paling mudah diamati selama pembelajaran. Siswa menunjukkan rasa senang dan antusias ketika mengikuti aktivitas. Salah satu siswa menyatakan, “Senang dan semangat, Bu. Karena bisa bermain sambil belajar.” Temuan ini sejalan dengan Sailer dan Homner (2020) yang menunjukkan bahwa gamifikasi dapat berkaitan dengan aspek kognitif, motivasional, dan behavioral, meskipun pengaruhnya dipengaruhi oleh desain dan konteks penerapannya. Penelitian mengenai *Wordwall* juga menunjukkan potensinya dalam menciptakan aktivitas pembelajaran yang interaktif.

Ketiga prinsip tersebut tidak berdiri sendiri. Aktivitas permainan dapat menciptakan suasana menggembirakan, tetapi ketika tantangan diarahkan pada penyusunan kalimat, siswa juga menggunakan pengetahuan yang telah dipelajari. Umpan balik kemudian memberi kesempatan untuk memeriksa dan memperbaiki jawaban sebagai bagian dari proses belajar yang berkesadaran. Sementara itu, pengaitan SPOK dengan aktivitas sehari-hari memberikan konteks yang mendukung kebermaknaan. Dengan demikian, implementasi Pembelajaran Mendalam dalam penelitian ini dapat dilihat melalui keterhubungan antara berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan, meskipun kedalaman bukti pada masing-masing prinsip belum sama.

Variasi keterlibatan antarsiswa menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* tidak secara otomatis menghasilkan respons yang beragam. Perbedaan kemampuan membaca dan memahami instruksi menjadi salah satu kondisi yang berkaitan dengan keterlibatan M9 dan M10. Sementara itu, M7 membutuhkan dorongan dari lingkungan sekitar untuk mulai berpartisipasi, dan M8 menunjukkan keikutsertaan yang berubah selama pembelajaran. Temuan tersebut memperkuat pandangan bahwa gamifikasi merupakan salah satu faktor pendukung, bukan satu-satunya penentu keterlibatan. Karakteristik siswa, kemampuan awal, kondisi emosional, dan dukungan guru tetap menjadi bagian dari konteks pembelajaran.

Penjelasan alternatif yang perlu dipertimbangkan adalah novelty effect atau efek kebaruan. Penggunaan media digital dan aktivitas permainan yang berbeda dari rutinitas pembelajaran dapat menimbulkan rasa ingin tahu dan antusiasme dalam jangka pendek. Oleh karena penelitian ini hanya mengamati satu kali pelaksanaan, antusiasme yang terlihat belum dapat dipastikan sepenuhnya berasal dari karakteristik gamifikasi *Wordwall*. Sebagian respons positif mungkin juga berkaitan dengan pengalaman menggunakan media digital yang baru bagi siswa. Kemungkinan ini penting diperhatikan karena penelitian tidak melakukan pengamatan dalam beberapa kali penggunaan *Wordwall* sehingga belum dapat diketahui apakah keterlibatan emosional tersebut akan bertahan ketika media digunakan secara berulang. Dengan demikian, temuan penelitian lebih tepat dipahami sebagai gambaran keterlibatan siswa pada konteks pelaksanaan yang diteliti, bukan sebagai bukti bahwa gamifikasi selalu menghasilkan antusiasme yang berkelanjutan.

Temuan ini juga menunjukkan pentingnya pendampingan guru dalam penerapan gamifikasi. Siswa yang mengalami kesulitan membaca dan memahami instruksi tetap memerlukan bantuan agar dapat mengakses aktivitas secara optimal. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan penjelasan, membantu membaca instruksi, memberikan kesempatan mencoba kembali, dan menyesuaikan dukungan dengan kebutuhan siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan *Wordwall* tidak hanya bergantung pada fitur permainan, tetapi juga pada bagaimana media tersebut diintegrasikan dengan strategi pembelajaran dan kebutuhan siswa.

Pemanfaatan *Wordwall* dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia yang interaktif dengan tetap mempertahankan tujuan pembelajaran. Aktivitas sebaiknya tidak hanya diarahkan pada pencapaian skor atau kecepatan menjawab, tetapi juga pada pemahaman konsep, pengaitan materi dengan pengalaman siswa, kesempatan memperbaiki kesalahan, dan refleksi terhadap proses belajar. Dengan cara tersebut, unsur permainan dapat mendukung ketiga prinsip Pembelajaran Mendalam secara lebih seimbang.

Penelitian ini memiliki keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menginterpretasikan temuan. Pertama, penelitian dilakukan pada satu kelas dengan 10 siswa sehingga hasilnya menggambarkan konteks kelas yang diteliti dan tidak dimaksudkan untuk digeneralisasikan secara luas. Kedua, penelitian dilakukan dalam satu kali pelaksanaan sehingga belum dapat menggambarkan keberlanjutan keterlibatan siswa maupun menguji kemungkinan efek kebaruan. Ketiga, perbedaan kemampuan membaca, kondisi emosional, dan karakteristik individual siswa menjadi faktor kontekstual yang turut memengaruhi keterlibatan. Keempat, data penelitian belum secara khusus menggunakan instrumen yang mendalam untuk mengukur kesadaran belajar dan kebermaknaan pembelajaran.

Oleh karena itu, bukti mengenai ketiga prinsip Pembelajaran Mendalam perlu dipahami berdasarkan indikator yang teramati dalam pembelajaran, bukan sebagai pengukuran menyeluruh terhadap setiap prinsip. Penelitian selanjutnya dapat melibatkan beberapa kali pertemuan, menggali refleksi siswa secara lebih terstruktur, serta menggunakan indikator yang secara eksplisit menangkap aspek berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi Pembelajaran Mendalam melalui gamifikasi *Wordwall* pada materi struktur kalimat SPOK dapat mendukung keterlibatan belajar siswa kelas III SD Negeri Bakalan 03 pada aspek *behavioral*, *cognitive*, dan *emotional*. Keterlibatan siswa terlihat melalui keaktifan mengikuti instruksi dan permainan, usaha memahami serta memperbaiki jawaban, dan respons positif selama pembelajaran. Implementasi tersebut juga memperlihatkan keterhubungan antara prinsip berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan melalui penggunaan umpan balik, pengaitan materi dengan kehidupan sehari-hari, serta aktivitas permainan yang interaktif. Namun, keterlibatan tidak muncul secara seragam karena dipengaruhi oleh kemampuan membaca, karakteristik individual, kondisi emosional, dan dukungan guru.

Penemuan penelitian ini berkontribusi pada kajian Pembelajaran Mendalam dan keterlibatan belajar dengan menunjukkan bahwa ketiga prinsip Pembelajaran Mendalam dapat dikaitkan dengan munculnya keterlibatan *behavioral*, *cognitive*, dan *emotional* dalam penggunaan gamifikasi *Wordwall*. Temuan ini juga memperkuat pemahaman bahwa gamifikasi tidak berdiri sebagai faktor tunggal dalam keterlibatan belajar, tetapi perlu dipahami sebagai bagian dari desain pembelajaran dan konteks kebutuhan siswa.

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena dilakukan pada satu kelas dengan 10 siswa dan hanya dalam satu kali pertemuan. Kondisi tersebut membatasi pengamatan terhadap keberlanjutan keterlibatan siswa dan kemungkinan efek kebaruan penggunaan media digital. Selain itu, penggalian aspek berkesadaran dan bermakna belum menggunakan instrumen yang secara khusus mengukurnya secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat melibatkan beberapa kali pertemuan dan menggunakan instrumen yang lebih terstruktur untuk menggali keberlanjutan keterlibatan serta ketiga prinsip Pembelajaran Mendalam secara lebih mendalam.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Veteran Bangun Nusantara yang telah memberikan dukungan dalam proses pelaksanaan penelitian dan penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada SD Negeri Bakalan 03 yang telah memberikan kesempatan, dukungan, serta izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian dan memperoleh data selama proses pembelajaran. Dukungan dan kerja sama dari kedua instansi tersebut sangat membantu sehingga penelitian mengenai implementasi Pembelajaran Mendalam melalui gamifikasi *Wordwall* dalam mendukung keterlibatan belajar siswa sekolah dasar dapat terlaksana dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ambarita, J., Purnamasari, U., & Siahaya, A. (2025). Deep Learning as a Pathway to Pedagogical Transformation in Indonesia. *Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan*, 18(1), 17–29. <https://doi.org/10.24832/jpkp.v18i1.1229>
- Astuti, R. P., Riyadi, & Triyani, S. (2026). Efektivitas Media Gamifikasi *Wordwall* Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 9(1), 576–587. <https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/117900>
- Damayanti, D. A., Utami, P. D., Sutanto, A. B., Ishartono, N., & Lestari, D. N. (2025). Gamifying Cooperative Learning: The Impact of Team Games Tournament and *Wordwall* Media on Student Engagement in Elementary Science Education. *Jurnal VARIDIKA*, 37(2), 113–130. <https://doi.org/10.23917/varidika.v37i2.8986>
- Doyle, L., McCabe, C., Keogh, B., Brady, A., & McCann, M. (2020). An overview of the qualitative descriptive design within nursing research. *Journal of Research in Nursing*, 25(5), 443–455. <https://doi.org/10.1177/1744987119880234>
- Hong, W., Zhen, R., Liu, R. De, Wang, M. Te, Ding, Y., & Wang, J. (2020). The longitudinal linkages among Chinese children's behavioural, cognitive, and emotional engagement within a mathematics context. *Educational Psychology*, 40(4), 1–15. <https://doi.org/10.1080/01443410.2020.1719981>
- Jannah, M., & Syafryadin. (2022). EFL students' perspectives on the use of *Wordwall.net* as vocabulary learning media. *Journal of English Language Teaching*, 11(2), 115–124. <https://doi.org/10.15294/elt.v11i2.57120>
- Kurnialillah, A., & Nafi'ah, J. (2025). The Implementation of Interactive *Wordwall* Media as a Strategy to Enhance Student Engagement in Civics Education at Elementary. *Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 11(2), 121–137. <https://doi.org/10.46963/mpgmi.v11i2.2791>
- Linneberg, M. S., & Korsgaard, S. (2019). Coding qualitative data: a synthesis guiding the novice. *Qualitative Research Journal*, 19(3), 259–270. <https://doi.org/10.1108/QRJ-12-2018-0012>

- Ni'mah, N., Setyawan, D., & Astutu, A. D. (2024). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional "Balogo" Terhadap Literasi Numerasi dan Berpikir Kritis pada Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogik Jurnal Pendidikan*, 19(2), 207–214. <https://doi.org/10.33084/pedagogik.v19i2.8400>
- Nurfarida, D., Sumarno, H. S., Kamaludin, Adawiyah, R. Al, Wahyudin, & Suryana, A. (2026). Digital-Based Deep Learning in Elementary Science Education: Implementation and Outcomes in Ecosystem Learning. *Journal of Primary*, 10(1), 150–164. <https://ejournal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/primaryedu/article/view/7014>
- Partnership for 21st Century Learning. (2019). Framework for 21st century learning. In Framework for 21st Century Learning. <https://prizmah.org/knowledge/resource/framework-21st-century-learning>
- Rahma, F. S. A., Ngazizah, N., & Anjarini, T. (2025). ANALYSIS OF STUDENTS' MISCONCEPTIONS IN ANSWERING MULTIPLE CHOICE QUESTIONS ON MAGNETIC MATERIAL WITH THE HELP OF THE CERTAINTY OF RESPONSE INDEX METHOD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 11(1), 266–277. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/cp/article/view/11861>
- Ratinho, E., & Martins, C. (2023). The role of gamified learning strategies in student's motivation in high school and higher education: A systematic review. *Heliyon*, 9(8), 1–16. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e19033>
- Reeve, J., Basarkod, G., Jang, H. R., Gargurevich, R., Jang, H., & Cheon, S. H. (2025). Specialized Purpose of Each Type of Student Engagement: A Meta-Analysis. In *Educational Psychology Review* (Vol. 37, Number 13). Springer US. <https://doi.org/10.1007/s10648-025-09989-z>
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The Gamification of Learning: a Meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Santos, K. da S., Ribeiro, M. C., de Queiroga, D. E. U., da Silva, I. A. P., & Ferreira, S. M. S. (2020). The use of multiple triangulations as a validation strategy in a qualitative study. *Ciencia e Saude Coletiva*, 25(2), 655–664. <https://doi.org/10.1590/1413-81232020252.12302018>
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI QUIZZ DAN WORDWALL PADA PEMBELAJARAN IPA BAGI GURU-GURU SDIT AL-KAHFI. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195–199. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- Triantafyllou, S. A., Georgiadis, C., & Sapounidis, T. (2025). Gamification in education and training: A literature review. In *International Review of Education* (Vol. 71, Number 3). Springer Netherlands. <https://doi.org/10.1007/s11159-024-10111-8>
- Wong, Z. Y., & Liem, G. A. D. (2022). Student Engagement: Current State of the Construct, Conceptual Refinement, and Future Research Directions. In *Educational Psychology Review* (Vol. 34, Number 1). <https://doi.org/10.1007/s10648-021-09628-3>