



Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui *Wordwall* Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 3 SD

Putri Shakira¹, Cecil Hiltrimartin², dan Fauzie³.
^{1,2,3}Universitas Sriwijaya

Correspondence: E-mail: Hiltrimartincecil@yahoo.com

ABSTRACT

This study aims to improve the learning outcomes of third-grade students at SD Maitreyawira Palembang in the Indonesian language subject through the use of Wordwall as a learning media. Wordwall was utilized to enhance learning outcomes by focusing on increasing students' interest, motivation, and concentration during the learning process. The research was conducted in two cycles, each with a one-hour learning session, using the Problem-Based Learning (PBL) model integrated with Wordwall media. The results of the study showed a significant improvement in students' learning outcomes. In Cycle I, the average student score increased to 76 with a mastery percentage of 72%. After improvements were made in Cycle II—such as varying question types and assigning different point values—the average score rose to 79 and the mastery percentage increased to 86%. These findings indicate that the use of Wordwall media can create a fun and interactive learning environment and effectively enhance students' learning outcomes.

© 2025 Kantor Jurnal dan Publikasi UPI

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received 01 Aug 2025

First Revised 26 Sep 2025

Accepted 25 Oct 2025

First Available online 01 Nov 2025

Publication Date 01 Nov 2025

Keyword:

Media, Wordwall,
Learning outcomes,
Indonesian language,
Elementary School.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era digital telah menyentuh berbagai sektor kehidupan masyarakat global, termasuk bidang pendidikan. Menurut [Triyani \(2023\)](#), pemanfaatan media teknologi dalam pendidikan memerlukan dorongan dan keterlibatan dari semua pihak, termasuk Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek), untuk mengoptimalkan penggunaannya secara positif. Perubahan paradigma pembelajaran dari metode konvensional menuju pendekatan teknologi menjadi bukti nyata dari pengaruh signifikan teknologi dalam dunia pendidikan. Transformasi ini turut menghadirkan inovasi dalam peningkatan kualitas pembelajaran, mencakup metode, bahan ajar, asesmen, dan aspek lainnya. Pengintegrasian teknologi memungkinkan proses belajar menjadi lebih menyenangkan, inovatif, serta fleksibel tanpa terikat ruang dan waktu.

Menurut [Octaviana \(2023\)](#), hal ini menjadi alasan utama pentingnya peningkatan kompetensi dan keterampilan pendidik dalam memanfaatkan teknologi. Menurut [Sadriani \(2023\)](#) Guru dituntut untuk lebih fleksibel dalam memilih serta mengaplikasikan teknologi dalam pembelajaran, sehingga manfaatnya tidak hanya meningkatkan kualitas proses pembelajaran, tetapi juga mampu mendorong motivasi dan keterlibatan siswa, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar mereka. Menurut [Anindyawati \(2024\)](#), keberhasilan belajar siswa sangat dipengaruhi oleh seberapa tinggi minat, motivasi, dan fokus mereka selama mengikuti pembelajaran. Ketiga aspek tersebut saling berkaitan dan berperan penting dalam membentuk pengalaman belajar yang bermakna. Minat dan motivasi yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih fokus, sementara fokus yang baik akan memperkuat daya serap dan pemahaman terhadap materi. Berdasarkan hal tersebut, menjadi tanggung jawab pendidik untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, interaktif, dan kondusif. Suasana belajar yang menarik dan menyenangkan dapat membantu menumbuhkan minat belajar siswa, mendorong partisipasi aktif mereka dalam diskusi maupun tugas, serta menjaga fokus mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

Salah satu inovasi menarik dalam perkembangan teknologi pendidikan untuk meningkatkan motivasi siswa adalah pemanfaatan game edukatif berbasis online. seperti *Wordwall*. [Anugrah \(2022\)](#) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa penggunaan game edukasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan daya ingat dan mempercepat pemahaman konsep melalui cara yang lebih menyenangkan bagi siswa. Penggunaan game ini tidak hanya mampu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga dapat memperkuat fokus dan keterampilan sosial mereka dalam suasana yang lebih menyenangkan dan fleksibel.

Wordwall merupakan aplikasi game edukatif yang memiliki berbagai fitur permainan interaktif, seperti kuis, open the box, word search, dan lainnya, yang disajikan melalui gambar, diagram, atau tampilan visual menarik yang dapat diisi dengan materi pembelajaran ([Lubis & Nuriadin, 2022](#)). Melalui umpan balik berupa jawaban yang diterima selama pelaksanaan permainan yang tersedia, siswa dapat belajar secara mandiri dan membangun pemahaman konsep secara lebih kuat, dengan mengevaluasi jawaban yang benar maupun yang salah. Pemanfaatan *Wordwall* sangat berguna bagi guru dalam

menyajikan materi secara lebih inovatif dan menyenangkan, terutama untuk materi-materi yang cenderung membuat siswa cepat merasa bosan seperti Bahasa Indonesia.

Dengan pemanfaatan media edukatif seperti *Wordwall* menjadi salah satu faktor kunci dalam permasalahan tersebut, Tidak hanya menjadi kunci keberhasilan dalam meningkatkan motivasi siswa yang menjadi pengaruh dalam hasil belajarnya namun juga mampu meningkatkan keterampilan sosial siswa, Menurut [Susanti \(2022\)](#) Fitur-fitur dalam game interaktif membantu siswa untuk berkolaborasi dalam memecahkan permasalahan terkait materi dan mencapai tujuan pembelajaran bersama. Interaksi-interaksi akan membantu siswa untuk belajar bagaimana memberikan dan menghargai pendapat anggota lain, bagaimana cara berkomunikasi yang efektif dan bagaimana bekerja dalam tim.

Berdasarkan hasil observasi terkait kelas, suasana kelas hingga karakteristik siswa yang saya amati di kelas 3 SD Maitreyawira Palembang, salah satu permasalahan yang saya amati ialah hasil belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang cukup tergolong di bawah ekspektasi dan kurang memuaskan dengan rata-rata nilai di bawah dari KKM sekolah yaitu < 70 . Permasalahan ini tampaknya berkaitan erat dengan menurunnya fokus dan motivasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam kegiatan pembelajaran yang saya amati, banyak siswa tampak kurang antusias, terlihat bosan, tidak terlibat aktif, serta cenderung mudah terdistraksi oleh hal-hal di luar materi pelajaran. Kondisi ini tentu berdampak pada rendahnya partisipasi mereka dalam kegiatan kelas. Menurunnya fokus minat dan motivasi siswa ini cenderung karena faktor eksternal dimana salah satunya ialah implementasi pembelajaran dan pengajaran yang dilakukan kurang variatif, monoton dan lebih konvensional. Strategi pembelajaran yang tergolong hanya *Teacher centered*, serta minim aktivitas interaktif membuat siswa menjadi lebih pasif dan cepat kehilangan minat dan fokus selama kegiatan pembelajaran. Terlebih untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia yang tergolong naratif dan teoritis.

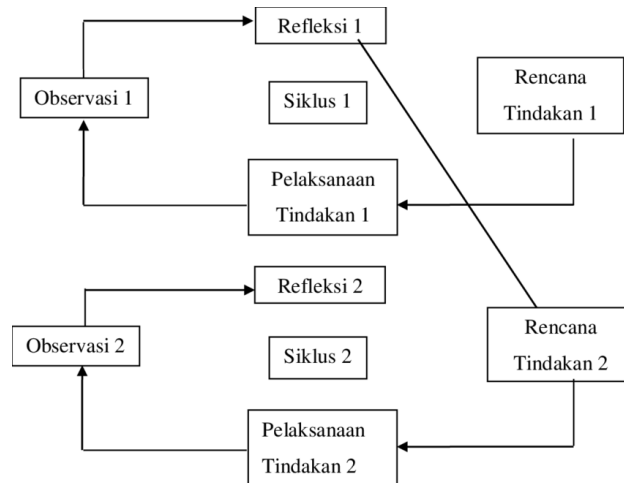
Berdasarkan masalah tersebut tujuan penelitian melalui penggunaan *games quiz* antar turmamen dengan penyajian melalui visual dan teks melalui LCD yang tersedia di sekolah. Kegiatan akan dilakukan dengan masing-masing perwakilan siswa akan memilih jawaban dari pertanyaan quiz berdasarkan hasil diskusi semua anggota. Masing-masing quiz pilihan ganda akan berisikan pertanyaan terkait materi pembelajaran dengan berbagai tingkat kesukaran.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di kelas III SD Maitreyawira Palembang pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III B yang berjumlah 29 orang, terdiri atas 16 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Kegiatan penelitian berlangsung pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, tepatnya pada bulan Februari hingga April 2025. Pada saat observasi lapangan rata-rata siswa belum mencapai ketercapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu peneliti memiliki solusi dengan menggunakan pemanfaatan media seperti *wordwall* yang cocok dengan gaya belajar dan karakteristik siswa di kelas III SD.

Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ialah suatu pendekatan yang dilakukan untuk mengkaji permasalahan yang terjadi di dalam kelas melalui refleksi diri, dengan tujuan menemukan solusi melalui tindakan yang dirancang secara sistematis dalam konteks nyata, serta

menganalisis dampak dari setiap tindakan yang dilakukan (Arif, 2021) Penelitian tindakan kelas ini akan dilakukan dengan 2 siklus dengan masing-masing 4 tahapan proses kegiatan yang terdiri dari (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) Observasi, dan (4) refleksi (Astutik, 2021)



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, 2015)

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, catatan lapangan, dan tes sumatif siswa. Data yang dikumpulkan mencakup keterlaksanaan tindakan, yaitu proses pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media interaktif *Wordwall*, yang diperoleh melalui observasi dan catatan lapangan. Sementara itu, data mengenai penilaian kognitif siswa diperoleh setelah kegiatan pembelajaran selesai dilaksanakan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah analisis kualitatif dan kuantitatif, dimana analisis kualitatif untuk menganalisis hasil observasi serta catatan lapangan dan analisis kuantitatif untuk menganalisis hasil belajar kognitif siswa. Ketercapaian penelitian tindakan kelas akan dikatakan berhasil apabila siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal sebesar 85%.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar merupakan tolak ukur dalam memperhitungkan keberhasilan suatu proses pembelajaran (Muliana, 2024). Penerapan media pembelajaran *wordwall* ini bertujuan dalam meningkatkan fokus, minat dan motivasi yang menjadi pengaruh penting terhadap hasil belajar. Motivasi memiliki peran penting karena dapat mendorong perilaku positif yang membantu siswa menghadapi berbagai tantangan, kesulitan, dan risiko dalam proses belajar (Rahman, 2021).

Penelitian dengan pemanfaatan media *Wordwall* ditunjukkan sebagai solusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3B pada pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian yang dilakukan di SD Maitreyawira Palembang dalam 2 tahap siklus. Dimana setiap siklus dilaksanakan dengan alokasi waktu 2 jam pembelajaran pada setiap pertemuan. Hasil data akan diperoleh melalui nilai kognitif tes sumatif pada akhir setiap siklus.

Pelaksanaan siklus 1 dilakukan 2 kali di kelas 3B dengan jumlah 29 siswa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang diintegrasikan dengan media pembelajaran *wordwall*. Materi pembelajaran ialah kata-kata tentang energi dan ringkasa

isi teks informatif. Pengintegrasian media interaktif dilaksanakan dengan turnamen quiz antar kelompok dengan total 10 soal, masing-masing perwakilan kelompok peserta didik akan maju untuk memilih soal dan menjawab untuk mewakili suara seluruh anggota, masing-masing soal memiliki poin berbentuk *reward* bintang yang bisa didapatkan kelompok apabila jawaban benar. Hasil yang didapatkan ialah peningkatan hasil belajar dengan kenaikan persentase sebesar 7% ketuntasan hasil belajar dari nilai ketuntasan sebesar 65% menjadi 72% di siklus pertama. Siswa merasa baru dan antusias dengan pemanfaatan media *Wordwall* dalam pembelajaran namun karena soal yang disajikan memiliki bobot poin yang sama, siswa belum merasa tertantang dan fokus beberapa siswa masih belum terlalu baik, sehingga peneliti memutuskan untuk melanjutkan penelitian ke tahap siklus II dengan perbaikan peningkatan dalam soal.

Pelaksanaan siklus II dilaksanakan dengan beberapa perbaikan diantaranya perbaikan pemberian poin yang berbeda pada setiap soal, variasi jenis soal dibagi menjadi 3 diantaranya *Bonus question*, *Trap Question* dan *Challenge question*. Solusi ini didukung oleh Abror, (2021) yang melakukan penelitian dengan permasalahan terkait hasil belajar dengan solusi penggunaan *wordwall* yang dipadukan dengan variasi soal dan skor dan mengalami peningkatan 68,8 % siswa yang tuntas. Pelaksanaan dilaksanakan 2 kali di kelas 3B total dengan siswa 29 siswa melalui model pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Pada pembelajaran materi arah mata angin dan nama geografi. Pengintegrasian media dilaksanakan dengan turnamen quiz melalui jumlah total 10 soal dengan perbaikan pada variasi jenis dan bobot masing-masing soal, turnamen dilaksanakan dengan tujuan sebagai bagian dalam pemantapan materi dimana masing-masing perwakilan masing-masing kelompok akan maju sebagai perwakilan kelompok dalam menjawab quiz. Setelah perbaikan yang dilakukan Hasil yang didapatkan ialah siswa lebih peningkatan persentase ketuntasan sebesar 14% dari 72 % hasil siklus pertama naik menjadi 86% pada siklus ke II. Berikut adalah data hasil belajar siswa pada setiap proses.

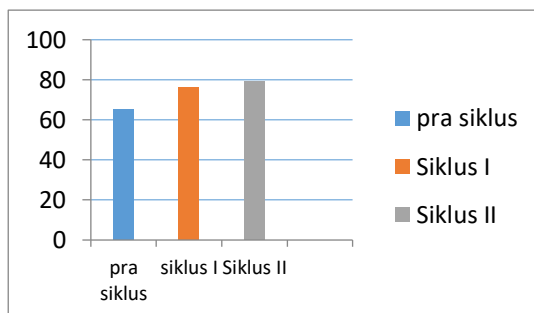
Tabel 1. Perbandingan Data Hasil Belajar Sebelum Tindakan, Siklus I dan Siklus II

Aktivitas	Rata Rata Nilai	Total siswa	Persentase ketuntasan
Pra siklus	65	29	65%
Siklus I	76	29	72%
Siklus II	79	29	86%

Berdasarkan tabel perbandingan data hasil belajar Bahasa Indonesia pada tahap pra siklus dengan jumlah siswa sebanyak 29 siswa, diketahui bahwa sebanyak 19 siswa (65%) telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara 10 siswa (35%) belum tuntas. Pada siklus I, terdapat 21 siswa (72%) yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara 8 siswa (28%) belum tuntas. Pada siklus II, terdapat 25 siswa (86%) yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara 4 siswa (14%) belum tuntas. Sementara itu, rata-rata nilai siswa antara pra tindakan dan siklus I mengalami peningkatan sebesar 6,64 poin, dari rata-rata nilai pra tindakan sebesar 61,83 menjadi 68,47 pada siklus I.

Peningkatan rata-rata nilai siswa antara siklus I dan siklus II sebesar 7,47 poin, dari rata-rata nilai pada siklus I sebesar 68,47 menjadi 76,30 pada siklus II. Peningkatan hasil

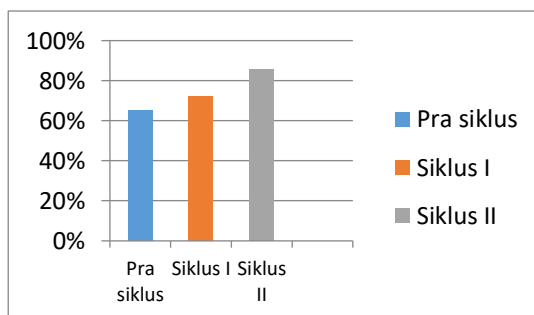
belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia dari sebelum tindakan hingga siklus II mencapai 14,41 poin, dengan rata-rata nilai pra tindakan sebesar 61,89 dan rata-rata nilai pada siklus II sebesar 76,30. Untuk mengetahui rata-rata nilai siswa pada pra tindakan, siklus I, dan siklus II, dapat disajikan dalam bentuk grafik berikut:



Gambar 2. Perbandingan Rata-Rata Nilai Siswa Sebelum Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan grafik di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata nilai siswa kelas 3B pelajaran Bahasa Indonesia meningkat dengan baik. Hal ini terbukti dari peningkatan nilai rata-rata dari sebelum tindakan yaitu 65 meningkat menjadi 72 setelah tindakan pada siklus I. Kemudian meningkat lagi menjadi 79 pada siklus II.

Berikut ini adalah grafik persentase ketuntasan hasil belajar siswa kelas 3B SD Maitreyawira Palembang pada tahap pra tindakan siklus I dan siklus II.



Gambar 3. Perbandingan Rata-Rata Nilai Siswa Sebelum Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan grafik di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata persentase ketuntasan siswa meningkat dengan baik. Hal ini terlihat dari persentase ketuntasan sebelum tindakan yaitu 65% meningkat menjadi 72% pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 86% pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas III SD Maitreyawira Palembang, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media *wordwall* dalam pembelajaran dapat berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan penelitian ini sejalan serta memperkuat hasil penelitian relevan yang dilakukan sebelumnya oleh Fatwatul Ummah (2024), yang menunjukkan bahwa penggunaan media edukatif seperti *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar dengan bukti kenaikan persentase sebesar 24% dari hasil pretest sebesar 60% menjadi 84% dengan hasil posttest setelah diberikan perlakuan. Kemudian penelitian yang dilakukan Ulfah (2024) menunjukkan hasil yang serupa, dimana persentase ketuntasan siswa sebelum penggunaan media ialah 53,33% menjadi 70% setelah siklus 1 dan 90% di siklus II. Hal ini meningkatkan fakta bahwa media pembelajaran *wordwall* merupakan salah satu media edukatif yang efektif dalam meningkatkan hasil

belajar dengan fokus dalam meningkatkan minat dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran

4. SIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian dan hasil pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di SD Maintreyawira Palembang. Melalui integrasi permainan kuis turnamen dalam *Wordwall*, siswa menunjukkan partisipasi aktif disertai semangat dan antusiasme tinggi selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *Wordwall* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai siswa sebelum tindakan yang hanya mencapai 65% dengan tingkat ketuntasan yang sama, yaitu 65%. Setelah pelaksanaan siklus I, rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 76 dengan persentase ketuntasan 72%. Peningkatan kembali terjadi pada siklus II, di mana rata-rata nilai mencapai 79 dan tingkat ketuntasan siswa naik menjadi 86%. Penggunaan media *Wordwall* terbukti mampu memperdalam pemahaman siswa serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih untuk Allah SWT dan semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini, terutama kedua orang tua saya, sehingga saya dapat menyelesaikan penelitian ini.

6. REFERENSI

- Abror, A. (2021). Upaya peningkatan prestasi belajar pendidikan Agama Islam melalui game edukasi wordwall Pada siswa kelas 8 Di SMPN 3 Tasikmadu *Jurnal UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA* <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/35867>
- Astutik, S., & Subiki. (2021). Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Bagi Guru SMAN Panarukan Situbondo. *Jurnal Inovasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat* 40(40). <https://doi.org/10.53621/jippmas.v1i1.5>
- Anindyawati, D. (2024). pemanfaatan media worwall untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal JARLITBANG Pendidikan*, 40(40). <https://doi.org/10.59344/jarlitbang.v10i1.220>
- Anugrah, A., Istiningasih, S., & Zain, M. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 208-216.
- Arikunto, S., Suhardjono., & Supardi. (2017). Penelitian Tindakan Kelas. PT Bumi Aksara.
- Lubis, A., & Nuriadin.I. (2022). Efektivitas Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 6885-6892
- Octaviana, Ardista Dkk. (2023). Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (Pbl) Berbantuan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Merdeka Belajar dalam Menyambut Era 5.0*, 2 (8), 289-302.
- Sandriani, A., & Arifin I. (2023). Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional*, 2 (6), 32-37.
- Triyai, R. (2023). Penggunaan Game Interaktif Berbasis Wordwall Sebagai Media

Pembelajaran Matematika Pada Siswa SMP. *Intellectual Mathematics Education (IME)*, 1(1), 40–49

- Ulfah, R., Arifin. J., Jamsar. M., (2024). Penggunaan media pembelajaran berbasis Wordwall di era merdeka belajar untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V SD Inpres Lambengi. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 20(1), 446–459. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i03.4005>
- Ummah, F., Fajriyah, K. Y., & Estiyani. (2024). Penerapan media wordwall meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia kelas IV B SDN Pandeanlamper 03 *ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(4), 103-112. <https://doi.org/10.24929/alpen.v8i2.350>