



Penerapan Media Pembelajaran *Wordwall* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas II SDN 14 Cakranegara

Nurfitasari^{1*}, I Wayan Agus Karmajaya¹, Dadi Satiadi¹, G Ayu Aryanthi¹

¹ Program Studi Pendidikan Profesi Guru, FKIP, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v6i3.1051>

Article Info:

Received : 23 Juni 2025
Revised : 19 Juli 2025
Accepted : 28 Juli 2025
Published : 14 Agustus 2025

Correspondence:

Nurfitasari

Phone: +6281239198865

Abstract: This study aims to improve learning motivation among second-grade students at SDN 14 Cakranegara through the implementation of Wordwall as a learning medium. The research employed a qualitative descriptive method, combining qualitative and quantitative data analysis. This study was conducted as a Classroom Action Research (CAR) involving 32 students as research subjects. The findings revealed that in the first cycle, the average score of learning outcomes using Wordwall media reached 64%, categorized as moderate achievement. Meanwhile, in the second cycle, the average score increased to 86%, categorized as very good achievement. Therefore, it can be concluded that the use of Wordwall as an interactive learning medium can effectively enhance students' learning motivation, particularly in learning question sentence material among second-grade students at SDN 14 Cakranegara.

Keywords: Learning Motivation, Wordwall Media, Interactive Learning, Elementary Education

Citation: Nurfitasari, N., Karmajaya, I. W. A., Satiadi, D., & Aryanthi, G. A. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas II SDN 14 Cakranegara. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(3), 1772-1777. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v6i3.1051>

Pendahuluan

Perkembangan teknologi di era digital ini berpengaruh terhadap semua bidang, salah satunya bidang pendidikan. Media pembelajaran pun semakin mengalami kemajuan yang pesat diantaranya adalah munculnya media pembelajaran interaktif. Astuti, dkk., (2022) menyatakan media pembelajaran adalah sesuatu alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan sarana meningkatkan serta mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi langsung antara peserta didik dan lingkungannya, peserta didik dapat belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Media pembelajaran dapat memberikan hasil yang lebih baik jika dirancang sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Bagi sebagian peserta didik, belajar merupakan tantangan yang terus menerus jika strategi, metode, atau model pembelajaran yang digunakan salah. Hal itu dapat membuat peserta didik tidak semangat dalam mengikuti pembelajaran. Guru hanya menerapkan

metode ceramah serta belum memanfaatkan media pembelajaran digital pada proses pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan hasil observasi yang dilaksanakan pada kelas II SDN 14 Cakranegara. Akibatnya, motivasi peserta didik rendah ketika sedang mengikuti proses pembelajaran. Banyak peserta didik yang merasa bosan dan malas ketika proses pembelajaran serta kurang memperhatikan guru saat menjelaskan materi.

Motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor. Rivai&Suud (2022) menjelaskan bahwa Motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor eksternal dan internal. Eksternal berupa faktor sosial seperti teman, orang tua, lingkungan rumah, keluarga, juga masyarakat. Faktor internal yaitu berupa kondisi psikologi dari seseorang seperti keinginan untuk meraih prestasi. Fernando, dkk (2024) menyatakan Motivasi penting dalam proses pembelajaran, peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung prestasi belajar tinggi, sebaliknya motivasi belajarnya rendah,

Email: nurfitasarifita6@gmail.com

prestasi belajarnya rendah. Maka dapat dikatakan bahwa Tinggi rendahnya motivasi belajar dapat menentukan tinggi rendahnya semangat peserta didik untuk beraktivitas, sehingga menentukan hasil belajar.

Peningkatan motivasi belajar peserta didik dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik dan produktif dengan memanfaatkan media pembelajaran. Wulandari, dkk., (2023). Minat belajar peserta didik dapat dipicu oleh penggunaan media ketika pembelajaran. Contoh media yang bisa digunakan adalah wordwall. Usaha agar minat belajar peserta didik meningkat dengan menggunakan media wordwall juga didukung dengan penelitian terdahulu yang membuktikan terdapat pengaruh pemanfaatan media tersebut. Minat belajar peserta didik mampu meningkat karena penggunaan wordwall sebagaimana terlihat dari hasil kuesioner penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran yang meningkat sebesar 6,35 poin pada penelitian yang dilakukan oleh Shofiya (2022). Sejalan dengan itu, Malewa & Muh (2023) menyimpulkan apabila minat belajar peserta didik meningkat karena media wordwall, materi kalimat tanya dan persatuan dalam keberagaman. Penelitian dari Pradani (2022) juga menyatakan hal yang sama, yaitu ketika guru menggunakan media Wordwall di kelas, semangat belajar peserta didik meningkat.

Berlandaskan uraian yang sudah dipaparkan, peneliti merasa masalah tersebut penting untuk dijadikan pertimbangan sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul "Penerapan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar". Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui apakah penggunaan teknologi modern berupa media pembelajaran wordwall bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas II SDN 14 Cakranegara.

Metode

Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas II SDN 14 Cakranegara dengan menggunakan media pembelajaran Wordwall guru selalu mempertimbangkan bagaimana dan mengapa sebuah akibat tindakan yang dialami dalam kelas. Terdapat 4 tahapan dalam desain penelitian ini yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan serta refleksi yang merupakan suatu siklus. Guna mengumpulkan data tentang motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Kalimat Tanya menggunakan lembar observasi. Pada penelitian ini objek penelitian yang digunakan yakni 32 peserta didik kelas II SDN 14 Cakranegara. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yakni deskriptif kualitatif dengan membagi data yang diperoleh menjadi kategori

kualitatif dan kuantitatif serta menguraikan cara perolehan data dengan menggunakan alat penelitian. Menghitung rata-rata skor atau mean dari lembar observasi terkait motivasi belajar peserta didik dengan media pembelajaran Wordwall dilakukan untuk menguji data kuantitatif. Mundir (2012) menyebutkan berikut rumus untuk mencari nilai mean peserta didik :

$$x = \frac{\sum xi}{N} \times 100\%$$

Keterangan: X : nilai rata-rata ; $\sum xi$: Nilai keseluruhan objek; N: jumlah total objek

Sebesar 70% dari nilai rata-rata kelas dan kategori minimum tinggi untuk motivasi belajar peserta didik digunakan sebagai indikator keberhasilan penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Langkah pertama penelitian dilaksanakan pengamatan ketika peserta didik belajar dengan hanya duduk diam saja. Kondisi objektif menunjukkan bahwa: a) Guru mengendalikan sebagian besar proses pembelajaran, memungkinkan peserta didik belajar secara pasif, dan hanya mencatat; b) peserta didik jarang terlibat dalam kegiatan diskusi dikelas; c) Ketika diberikan pertanyaan, peserta didik lebih banyak diam dari pada menyatakan pendapatnya. Berikut ini adalah tahapan dan hasil penerapan aplikasi Wordwall dua siklus dalam pembelajaran dikelas, khususnya pada mata pelajaran Tematik Kelas II SDN 14 Cakranegara.

Siklus 1

Pada siklus 1 penggunaan media pembelajaran wordwall peserta didik mengerjakan kuis, tugasnya meliputi: Langkah Pertama yaitu perencanaan, yang dilakukan dengan cara melakukan tinjauan awal atau analisis mata pelajaran Tematik Tema 8 Materi Kalimat Tanya Kemudian menyajikan kepada peserta didik melalui media pembelajaran wordwall. Langkah Kedua, melibatkan pelaksanaan rencana, menyiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan dan membuat rencana pembelajaran. Siklus 1 ini dilaksanakan dalam 1 pertemuan yaitu 2x35 menit. Pada siklus 1 mempelajari mata pelajaran Tematik Tema 8 Materi Kalimat Tanya.

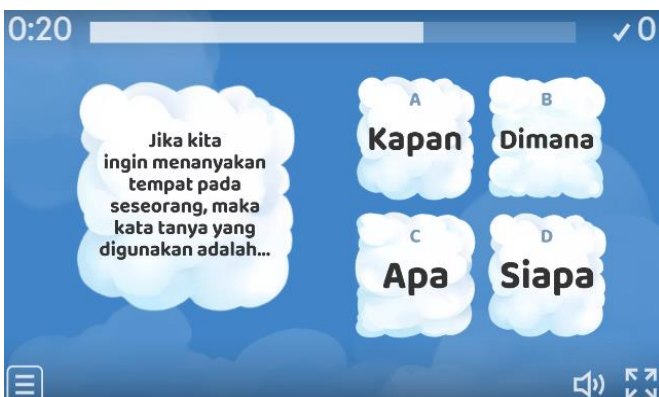
Kegiatan awal yang dilakukan pada siklus 1 ini yaitu guru memberikan apersepsi berupa pertanyaan tentang materi yang sedang dipelajari kepada peserta didik. Tahap awal dilakukan guru untuk mencari tahu tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari. Peserta didik dijelaskan tentang apa itu kalimat tanya, macam-macam kalimat tanya, contoh

kalimat tanya, Kemudian, peserta didik diberikan penjelasan dan dicontohkan cara mengaplikasikan media pembelajaran WordWall berbentuk pertanyaan dalam box yang telah disediakan. Langkah-langkah yang dilakukan yaitu:

- a. Guru membuka aplikasi wordwall menggunakan laptop yang sudah terkoneksi internet.
- b. Guru masuk ke akun wordwall dan membuka quiz atau pertanyaan dalam box yang telah dibuat untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Quiz yang sudah dibuat ditampilkan didepan kelas menggunakan proyektor. Kemudian peserta didik diminta untuk mengangkat tangan lalu satu-satu maju kedepan dan memilih box atau nomor soal yang akan dijawab.



Gambar 1. Tampilan awal media sebelum dibuka



Gambar 2. Tampilan media wordwall setelah dibuka

Delapan orang atau 80% dari seluruh peserta didik menyatakan antusiasme untuk belajar dengan media pembelajaran wordwall. Dengan maksud lain, peserta didik yang merasa senang dalam penggunaan media pembelajaran wordwall termasuk dalam kategori banyak. Tujuh orang (atau 70%) secara aktif menggunakan media tersebut; dengan kata lain, peserta

didik adalah pengguna utama aktivitas ini. Hanya 4 anak (atau 40% dari total) yang dapat menggunakan media pembelajaran wordwall. Empat anak (atau 40%) termasuk dalam kategori sedikit aktivitas yang diselesaikan. Mereka mampu menjawab pertanyaan dalam materi pembelajaran wordwall. 9 anak (90%) merasa senang terlibat dalam pembelajaran melalui kategori aktivitas yang dilakukan secara luas.

Tabel 1. Kegiatan Peserta Didik Menggunakan Wordwall Siklus 1

No	Pengamatan Aktivitas	Total Peserta Didik	%	Keaktifan
1	Antusias belajar dengan media wordwall	8	80 %	Banyak sekali
2	Aktif ketika belajar menggunakan media word wall	7	70 %	Banyak
3	Mampu menjawab pertanyaan pada media pembelajaran wordwall	4	40 %	Sedikit
4	Senang ketika proses pembelajaran menggunakan media wordwall	9	90 %	Banyak sekali
5	Mampu menggunakan media pembelajaran wordwall	4	40 %	Sedikit
Rata-rata				64 %

Langkah ketiga, melaksanakan tugas yang melibatkan observasi. Perubahan motivasi belajar peserta didik diperhatikan oleh guru dan teman sebaya. Teknik observasi terpilih digunakan untuk melakukan pengamatan. Menurut Spradley, temuan ini dilakukan oleh peneliti untuk memberikan gambaran yang lebih menyeluruh tentang fokus yang ditemukan. Dengan demikian, pada titik ini, peneliti mengidentifikasi persamaan, kontras, dan perbedaan antara kategori serta hubungan di antara mereka (Sugiyono, 2019). Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran setelah diterapkannya media pembelajaran Wordwall pada siklus 1.

Langkah keempat, peserta didik menerima baik penggunaan media wordwall dilihat berdasarkan hasil pengamatan aktivitas mereka ketika kegiatan pembelajaran. Namun, masih ada beberapa peserta didik yang pasif ketika kegiatan pembelajaran, terbukti

dari indikator kemampuan mereka dalam menggunakan media pembelajaran wordwall dan menjawab pertanyaan melalui media tersebut yaitu belum di atas 50%, motivasi belajar peserta didik terhadap pembelajaran yang selama ini diukur belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yang sudah ditentukan yaitu rata-rata masih di bawah 70%, maka peneliti memutuskan untuk melanjutkan untuk penelitian pada siklus 2.

Siklus 2

Tahapan awal yang dilaksanakan yaitu memilih materi pembelajaran dan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang merupakan langkah awal dalam tahap perencanaan.

Tabel 2. Aktivitas Peserta Didik Saat Siklus 2

No	Pengamatan Aktivitas	Total Peserta Didik	%	Keaktifan
1	Antusias belajar dengan media wordwall	9	90 %	Banyak sekali
2	Aktif ketika belajar menggunakan media wordwall	9	90 %	Banyak sekali
3	Mampu menjawab pertanyaan pada media pembelajaran wordwall	8	80 %	Banyak
4	Senang ketika proses pembelajaran menggunakan wordwall	9	90 %	Banyak sekali
5	Mampu menggunakan media pembelajaran wordwall	8	80 %	Banyak
Rata-rata			80 %	

Langkah kedua adalah pemusatan perhatian pada penguasaan mata pelajaran Tematik khususnya materi kalimat tanya untuk dilakukan perbaikan pada siklus 2. Kemudian tahap kedua, dilakukan tindakan berlandaskan pada tujuan pembelajaran yang diperoleh peserta didik ketika siklus 1 yang kemudian diberikan kepada peserta didik selama kegiatan siklus 2. Kemampuan peserta didik dalam memahami materi tentang kalimat tanya, yaitu definisi kalimat tanya, macam-macam kalimat tanya, dan contoh-contoh

kalimat tanya merupakan hal terpenting yang perlu diperhatikan.

Selama kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media wordwall berjumlah 9 peserta didik (90 %) yang berarti banyak sekali peserta didik dengan kategori senang ketika kegiatan pembelajaran di kelas. Sebanyak 9 peserta didik dengan persentase (90 %) masuk dalam kategori banyak sekali yang aktif dalam pembelajaran menggunakan media wordwall, peserta didik yang mampu mengaplikasikan media pembelajaran wordwall berjumlah 8 peserta didik dengan persentase 80 % yang merupakan kategori banyak dilakukan peserta didik, sebanyak 8 peserta didik dengan persentase 80 % yang mampu menjawab pertanyaan dalam media pembelajaran wordwall masuk dalam kategori banyak. Sedangkan, persentase 90 % dengan sebanyak 9 peserta didik dengan yang senang dalam proses belajar mengajar dan merupakan kategori banyak sekali dilakukan oleh peserta didik.

Tahap ketiga, tahapan yang berhubungan dengan pengamatan keaktifan peserta didik terlihat meningkat pada siklus ini, terbukti dari beragamnya kegiatan pembelajaran. Peserta didik bersemangat untuk menjawab pertanyaan dan menyuarakan gagasan mereka. Selain itu, lebih semangatnya peserta didik dalam mengajukan pertanyaan terkait materi kalimat tanya. Karena mereka merasa proses pembelajarannya seperti bermain game, peserta didik sangat antusias untuk mengikuti pembelajaran.

Tahap keempat, pelaksanaan refleksi pada siklus ini ditunjukkan dengan motivasi belajar peserta didik pada saat proses kegiatan pembelajaran mata pelajaran tematik khususnya materi kalimat tanya yang dipelajari peserta didik kelas II SDN 14 Cakranegara melalui pemanfaatan media pembelajaran quizziz pada aplikasi wordwall. Dalam penggunaan media wordwall ini juga tidak ada kendala seperti jaringan internet, karena di SDN 14 Cakranegara tersedia wifi yang dapat menunjang proses pembelajaran digital. Peserta didik menerima dengan baik penggunaan media pembelajaran wordwall, hasil lembar observasi kegiatan peserta didik pada saat kegiatan belajar mengajar yang membuktikan bahwa motivasi belajar peserta didik secara umum telah mencapai nilai rata-rata 86% pada semua indikator. Hal ini membuktikan bahwa indikator keberhasilan penelitian yang sudah diputuskan sudah tercapai, maka penelitian tidak diteruskan lagi ke siklus selanjutnya.

Berlandaskan hasil penelitian yang sudah dipaparkan, pemanfaatan media pembelajaran quizziz pada aplikasi wordwall dapat menjadikan peserta didik kelas II SDN 14 Cakranegara lebih tertarik untuk belajar materi kalimat tanya. Selain itu, penerapan media pembelajaran seperti aplikasi wordwall mampu

membenahi kualitas proses pembelajaran, hal ini terbukti dari peserta didik yang tampak bersemangat dalam menggunakannya. Siswa bersemangat untuk mengemukakan pendapat dan menyampaikan ide, serta lebih proaktif dalam mengajukan pertanyaan terkait materi kalimat tanya. Karena pembelajaran terasa menyenangkan dan seperti bermain, peserta didik pun sangat termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.

Skor aktivitas rata-rata selama siklus 1 pada motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran hanya mencapai 64%, namun meningkat menjadi 86% pada siklus 2 yang membuktikan bahwa terdapat peningkatan yang cukup besar. Hal tersebut sepemikiran dengan pernyataan Aidah dan Nurafni yang menyatakan dengan menggunakan fitur quizziz pada aplikasi Wordwall akan menciptakan keaktifan peserta didik selama kegiatan pembelajaran dan tidak bersikap pasif, peserta didik juga lebih bisa berkonsentrasi, dan tidak merasa bosan ketika pembelajaran. Komponen edukasi pada aplikasi Wordwall sepenuhnya diwujudkan melalui permainan yang membantu meningkatkan keterampilan berpikir dan memaksimalkan pemahaman peserta didik terkait materi yang diajarkan. (Aidah & Nurafni, 2022).

Winanti juga menyatakan bahwa wordwall merupakan sebuah permainan yang menggunakan berbagai elemen interaktif, aplikatif, dan berbasis permainan untuk membantu guru mengkomunikasikan tujuan pembelajaran, serta bisa menjadikan motivasi belajar dan keterlibatan peserta didik dalam kelas meningkat.

Kesimpulan

Motivasi belajar meningkat pada peserta didik kelas IISDN 14 Cakranegara dengan menerapkan media pembelajaran aplikasi wordwall dalam pembelajaran materi kalimat tanya. Pada saat siklus 2 motivasi belajar mengalami peningkatan dimana 9 peserta didik sangat antusias dan aktif dalam penggunaan media pembelajaran wordwall dengan persentase sebesar 90%. Selain itu, yang sudah mampu menggunakan media pembelajaran wordwall terdapat 8 peserta didik, peserta didik dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 80%. Peserta didik yang sudah mampu menjawab pertanyaan atau kuis dengan baik yang ada pada media pembelajaran wordwall sebanyak 8 peserta didik dengan rata-rata nilai sebesar 80%, serta 9 peserta didik juga merasa senang ketika proses pembelajaran menggunakan wordwall dengan rata-rata skor sebesar 90%.

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih saya ucapkan kepada Rektor Universitas

Mataram, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Ketua Pengelola Pendidikan Profesi Guru (PPG) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Dosen Pembimbing Bapak Dr. Dadi Setiadi, M.Sc, guru pamong Bapak I Wayan Agus Karmajaya, S.Pd, kepala sekolah SDN 14 Cakranegara Ibu G Ayu Aryanthi, M.Pd, serta semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan artikel ini.

Daftar Pustaka

- Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). Analisis penggunaan aplikasi Wordwall pada pembelajaran IPA kelas IV di SDN Ciracas 05 Pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 161-174. <https://doi.org/10.22373/pjp.v11i2.14133>
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan Wordwall Game Quis berpadukan classroom untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324-332 <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Astuti, DKK,. (2023). Teknologi Perangkat Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 10 (1), 48-57.
- Fernando, DKK. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61-68.
- Maghfiroh, K., Roudlotul, M. I., & Semarang, H. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jpk*, 4(1), 64-70
- Mohammad Fikriansyah Idzi' Layyinnati. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 1-32. <https://doi.org/10.37286/jmp.v1i1.133>.
- Rivai, I., M., & Suud, M., F. (2022). Peran Lingkungan dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD di Banjarnegara. *JCOMENT: Journal of Community Empowerment*, 3 (2), 65-76.
- Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, & Angga Setiawan. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 1(3), 216-223. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.176>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & R&D*. Alfabeta.
- Utami, F., Sheftyawan, W. B., Pratama, A. Y., & Supriadi, B. (2023). Penggunaan media pembelajaran aplikasi Wordwall untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran fisika di SMA. *Jurnal*

- Pembelajaran Fisika,12(2),61.
<https://doi.org/10.19184/jpf.v12i2.38890>
- Wulandari, DKK., (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan media game edukasi Wordwall untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*,1(1),11.
<https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>