



Penerapan Pendekatan *Deep Learning* Berbantuan *Wordwall* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas 3

Zurriatun Thoibah^{1*}, Dina Apriana¹, Subandi¹, Reni Rostika¹, Dinda Nurizzati¹

¹ Universitas Hamzanwadi, Lombok Timur, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.2925>

Article Info:

Received : 21 Juli 2026
Revised : 11 Agustus 2026
Accepted : 22 Agustus 2026
Published : 24 September 2026

Correspondence:

Zurriatun Thoibah

Phone:

Abstract: This study aims to increase the learning engagement of third-grade students at SDN 2 Sandubaya through the application of a deep learning approach aided by Wordwall. This study used the Classroom Action Research method, conducted in three cycles. Each cycle consisted of the planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects comprised 20 third-grade students. Data were collected through observation sheets, field notes, and documentation. The data were analyzed using quantitative descriptive methods by calculating the percentage of student learning engagement. The results showed that the percentage of student learning engagement increased gradually: 30% at the initial stage, 58% in Cycle I, 74% in Cycle II, and 86% in Cycle 3. These results indicate that the study's success indicator—a minimum of 80%—was achieved. The implementation of the Wordwall-assisted deep learning approach was able to create active, interactive, and meaningful learning through discussions, problem-solving, collaboration, and educational games. Thus, the Wordwall-assisted deep learning approach can be used as an alternative learning strategy to enhance student engagement in elementary school.

Keywords: Deep Learning Approach; Wordwall; Student Engagement; Elementary School Students; Classroom Action Research.

Citation: Thoibah, Z., Apriana, D., Subandi, Rostika, R., & Nurizzati, D. (2026). Penerapan Pendekatan Deep Learning Berbantuan Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas 3. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(4), 5765–5768. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.2925>

Pendahuluan

Pendidikan dapat digambarkan sebagai proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi setiap individu yang berkualitas dan berdaya saing di era global. Pendidikan pada abad ke-21 menuntut proses pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga mampu membangun keterlibatan aktif peserta didik dalam setiap tahapan pembelajaran, (Tarihoran, 2019). Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik melalui pengalaman belajar yang bermakna, kontekstual, dan mendorong kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, serta komunikatif, (Hidayati et al., 2024). Untuk mewujudkan tujuan tersebut, guru dituntut mampu memilih pendekatan, model, media, dan

strategi pembelajaran yang inovatif sehingga peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan aktif dalam membangun pengetahuannya, (Luthfiyah & Putri, 2025). Keaktifan belajar menjadi salah satu indikator penting keberhasilan pembelajaran karena peserta didik yang aktif cenderung memiliki motivasi, pemahaman konsep, dan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan peserta didik yang pasif, (Simarmata et al., 2025).

Namun demikian, kondisi pembelajaran di sekolah dasar masih menunjukkan berbagai tantangan. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas 3 SDN 2 Sandubaya, Desa Sandubaya, Kecamatan Selong, Kabupaten Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan pemberian tugas sehingga

partisipasi peserta didik belum optimal. Sebagian besar peserta didik cenderung pasif saat kegiatan pembelajaran berlangsung, kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapat, serta kurang antusias mengikuti diskusi maupun menjawab pertanyaan dari guru. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif menyebabkan perhatian peserta didik mudah teralihkan sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keaktifan belajar yang ditunjukkan melalui minimnya interaksi, partisipasi, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pendekatan *deep learning* (pembelajaran mendalam). Pendekatan *deep learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada pemahaman konsep secara mendalam, pembelajaran yang bermakna, serta keterkaitan antara pengetahuan yang dimiliki peserta didik dengan pengalaman nyata, (Ramadhan, 2025). Dalam implementasinya, pendekatan ini mendorong peserta didik untuk aktif mengeksplorasi, berdiskusi, memecahkan masalah, merefleksikan hasil belajar, serta mengonstruksi pengetahuan secara mandiri maupun kolaboratif. Melalui proses tersebut, peserta didik tidak hanya menghafal informasi, tetapi juga mampu memahami, menerapkan, dan mengaitkan konsep dalam berbagai situasi kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Keberhasilan penerapan pendekatan *deep learning* perlu didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Salah satu media digital yang dapat dimanfaatkan adalah *Wordwall*. *Wordwall* merupakan platform pembelajaran berbasis permainan (*game based learning*) yang menyediakan berbagai jenis aktivitas interaktif, seperti kuis, mencocokkan pasangan, roda keberuntungan, teka-teki, hingga permainan kompetitif yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran, (Hartati et al., 2024). Penggunaan *Wordwall* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus memberikan umpan balik secara langsung sehingga peserta didik terdorong untuk lebih aktif mengikuti setiap kegiatan pembelajaran.

Pendekatan *deep learning* dan media *Wordwall* memiliki hubungan yang saling melengkapi. Pendekatan *deep learning* berfungsi sebagai kerangka pembelajaran yang menekankan pemahaman konsep, keterlibatan aktif, kolaborasi, pemecahan masalah, dan refleksi. Sementara itu, *Wordwall* berfungsi sebagai media interaktif yang membantu guru menyajikan materi, pertanyaan, latihan, dan evaluasi dalam bentuk permainan yang menarik. Dengan demikian, *Wordwall* tidak berdiri sebagai pendekatan pembelajaran, tetapi

digunakan sebagai media pendukung untuk mewujudkan prinsip-prinsip *deep learning* dalam proses pembelajaran.

Integrasi kedua komponen tersebut dilakukan melalui beberapa tahapan. Pertama, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari peserta didik. Kedua, peserta didik mengeksplorasi materi melalui diskusi, pengamatan, dan pemecahan masalah. Ketiga, guru menggunakan *Wordwall* untuk memberikan pertanyaan pemantik, latihan penguatan, atau evaluasi interaktif. Keempat, peserta didik mendiskusikan jawaban dan alasan yang mendasarinya. Terakhir, guru bersama peserta didik melakukan refleksi terhadap proses dan hasil pembelajaran. Melalui tahapan tersebut, *Wordwall* digunakan bukan hanya sebagai permainan, tetapi sebagai sarana untuk memperkuat pemahaman, interaksi, kolaborasi, dan refleksi peserta didik.

Penelitian sebelumnya oleh (Khoiriyatin et al., 2025) hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik serta pemanfaatan media pembelajaran digital mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar peserta didik. Namun, penelitian yang secara khusus mengintegrasikan pendekatan *deep learning* dengan media *Wordwall* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar, khususnya pada peserta didik kelas 3, masih relatif terbatas. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mengkaji efektivitas penerapan pendekatan tersebut sebagai alternatif inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, bermakna, dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan pendekatan *deep learning* berbantuan *Wordwall* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas 3 sekolah dasar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran, khususnya dalam membangun keaktifan belajar peserta didik sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui penerapan pendekatan *deep learning* berbantuan *Wordwall*. Penelitian Tindakan Kelas merupakan salah satu metode penelitian yang dapat memperbaiki praktik pembelajaran di kelas, (Ade Rahayu & Arna Saskia, 2025). Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus, di mana setiap siklus meliputi empat tahapan, yaitu

perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar, menyiapkan media pembelajaran *Wordwall*, menyusun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), serta mempersiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan selama pelaksanaan tindakan. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan mengimplementasikan pembelajaran sesuai dengan rancangan yang telah disusun. Selanjutnya, pada tahap observasi dilakukan pengamatan terhadap keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi kemudian dianalisis pada tahap refleksi untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan tindakan yang telah dilakukan. Temuan pada tahap refleksi dijadikan dasar dalam menyusun perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya sehingga kualitas proses pembelajaran dapat terus ditingkatkan.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Sandubaya, yang berlokasi di Desa Sandubaya, Kecamatan Selong, Kabupaten Lombok Timur. Penelitian dilaksanakan pada semester 2 tahun ajaran 2025. Subjek penelitian terdiri atas 20 siswa kelas 3 SDN 2 Sandubaya, sedangkan peneliti berperan sebagai pelaksana tindakan dan guru kelas berperan sebagai kolaborator dalam proses observasi. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Lembar observasi digunakan untuk mengukur keaktifan belajar peserta didik selama proses pembelajaran. Aspek keaktifan yang diamati meliputi: (1) memperhatikan penjelasan guru atau instruksi pembelajaran; (2) mengajukan pertanyaan; (3) menjawab pertanyaan; (4) mengemukakan pendapat atau ide; (5) berpartisipasi dalam diskusi kelompok; (6) bekerja sama dengan anggota kelompok; (7) terlibat dalam pemecahan masalah; (8) menggunakan media *Wordwall* secara aktif; dan (9) melakukan refleksi terhadap pembelajaran. Setiap indikator diberi skor berdasarkan tingkat keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Peserta didik dikategorikan aktif apabila menunjukkan keterlibatan pada sebagian besar indikator yang telah ditetapkan. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase keaktifan siswa menggunakan rumus:

$$P = (F/N) \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase keaktifan

F = Jumlah siswa aktif

N = Jumlah seluruh siswa

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah apabila keaktifan siswa mencapai minimal 80%.

Hasil dan Diskusi

Deskripsi Kondisi Awal

Sebelum dilakukan tindakan, keaktifan siswa tergolong rendah. Dari 20 siswa, hanya sekitar 30% yang aktif dalam pembelajaran. Sebagian besar siswa pasif dan kurang berpartisipasi dalam kegiatan belajar.

Siklus I

Hasil observasi menunjukkan bahwa keaktifan siswa mulai mengalami peningkatan dibandingkan dengan kondisi awal. Sebagian siswa telah menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran, terutama saat menggunakan media *wordwall*. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapat, belum aktif bertanya, dan masih bergantung pada teman saat berdiskusi. Persentase keaktifan belajar siswa pada siklus I mencapai 58%, yang menunjukkan bahwa keterlibatan siswa mulai meningkat meskipun belum mencapai indikator keberhasilan penelitian.

Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, guru melakukan beberapa perbaikan, seperti memberikan arahan yang lebih jelas mengenai tugas setiap anggota kelompok, meningkatkan intensitas diskusi, memberikan pertanyaan pemantik, serta mengoptimalkan penggunaan *wordwall* agar seluruh siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Pelaksanaan tindakan pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar. Siswa mulai lebih berani bertanya, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, dan bekerja sama dalam kelompok. Suasana pembelajaran juga menjadi lebih interaktif dan kondusif. Pembelajaran yang menggunakan pendekatan *deep learning* dengan bantuan *wordwall* membuat pengalaman belajar siswa menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi untuk dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, (Armaijn et al., 2026). Persentase keaktifan belajar siswa meningkat menjadi 74%. Meskipun mengalami peningkatan yang cukup baik, hasil tersebut masih belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan, sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus III.

Siklus III

Pada siklus III, guru semakin mengoptimalkan penerapan pendekatan *deep learning* dengan memberikan aktivitas yang lebih menantang, memperkuat kerja sama antarsiswa, serta memanfaatkan *wordwall* sebagai media eksplorasi konsep sekaligus evaluasi pembelajaran. Guru juga memberikan penguatan dan apresiasi kepada siswa yang aktif sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar seluruh siswa. Penguatan berupa pujian, penghargaan, maupun umpan balik positif yang

diberikan guru kepada siswa yang menunjukkan keaktifan berperan sebagai penguat perilaku belajar, (Saputra, 2020). Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah berpartisipasi aktif dalam setiap tahapan pembelajaran. Siswa tampak lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat, aktif berdiskusi, bertanya, menjawab pertanyaan, serta antusias mengikuti kegiatan pembelajaran berbantuan *wordwall*. Persentase keaktifan belajar siswa pada siklus III mencapai 86%, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, yaitu minimal 80%.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilaksanakan dalam tiga siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan *deep learning* berbantuan *wordwall* mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas III SDN 2 Sandubaya. Peningkatan keaktifan belajar terlihat secara bertahap pada setiap siklus, yaitu dari kondisi awal sebesar 30%, meningkat menjadi 58% pada siklus I, 74% pada siklus II, dan mencapai 86% pada siklus III. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian, yaitu persentase keaktifan belajar minimal 80%, telah tercapai.

Penerapan pendekatan *deep learning* yang dipadukan dengan media *wordwall* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, bermakna, dan berpusat pada siswa. Melalui kegiatan diskusi, pemecahan masalah, serta penggunaan media pembelajaran yang interaktif, siswa menjadi lebih berani bertanya, mengemukakan pendapat, bekerja sama dalam kelompok, dan berpartisipasi dalam setiap tahapan pembelajaran. Dengan demikian, pendekatan *deep learning* berbantuan *wordwall* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa di sekolah dasar.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing, serta semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini.

Referensi

- Ade Rahayu, & Saskia, A. (2025). Metode penelitian tindakan kelas: Konsep, tahapan, dan keunggulan dalam praktik pembelajaran. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(4), 828–836. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i4.5792>
- Armaijn, L., Darmayanti, D., Sonia, B., & Rochmat, H. (2026). Efektivitas pembelajaran *deep learning* pada muatan Pendidikan Pancasila berbantuan media *Wordwall* guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar siswa di SD Negeri Pamulang 01. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 12, 306–312.
- Hartati, F. R., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2024). Penggunaan media *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD: Literatur review. *Jurnal Educatio*, 10(4), 1306–1314.
- Hidayati, H., Syarif, S., & Gusmaneli, G. (2024). Strategi pembelajaran dengan model pendekatan pada peserta didik sekolah menengah pertama agar tercapainya tujuan pendidikan. *Jurnal Ilmiah dan Karya Mahasiswa*, 2(3), 1–11. <https://doi.org/10.54066/jikma.v2i3.1812>
- Khoiriyatin, V. Z., Juhaeni, J., Muhayarotun, S., Chasanah, U., & Safaruddin, S. (2025). Pengaruh media pembelajaran gamifikasi berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik kelas 3 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di madrasah ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 5(5), 518–532. <https://doi.org/10.53621/jider.v5i5.616>
- Luthfiyah, N., & Putri, E. (2025). [Judul artikel perlu dilengkapi]. *Misriqiyā*, 5(1), [nomor halaman perlu dilengkapi]. <https://doi.org/10.21608/misj.2025.456311>
- Ramadhan, A. (2025). *Deep learning* terhadap hasil belajar: Literature review. *Jurnal Pendidikan Tematik*, 6(2), 152–158.
- Saputra, Y. W. A. (2020). Pengaruh bimbingan kelompok teknik reinforcement positif dan self-management untuk meningkatkan konsentrasi belajar: Penelitian pada siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Magelang [Jenis karya atau institusi perlu dilengkapi].
- Simarmata, W. G., Sitanggang, R. L., Purba, H. S., & Prayuda, M. S. (2025). Penerapan metode berbasis permainan (GBL) untuk peningkatan keaktifan belajar siswa SDN 18 Bonandolok Sianjur Mula-Mula. *Jurnal Pendidikan: Media, Strategi, dan Metode*, 1(5), 279–287.
- Tarihoran, E. (2019). Guru dalam pengajaran abad ke-21. *SAPA: Jurnal Kateketik dan Pastoral*, 4(1), 46–58. <https://doi.org/10.53544/sapa.v4i1.68>