



## PENGGUNAAN MEDIA WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM MENYUSUN KATA DI KELAS I SD GMIT BONIPOI 3456 KOTA KUPANG

**Rigga Katta<sup>1</sup>, Markus Sampe<sup>2</sup>, Maxsel Koro<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Universitas Nusa Cendana

\*Email: [rigakatta@gmail.com](mailto:rigakatta@gmail.com), [markussampe@gmail.com](mailto:markussampe@gmail.com)

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i4.3331>

Article info:

Submitted: 16/06/25

Accepted: 14/11/25

Published: 30/11/25

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas I SD GMIT Bonipoi 3456 dalam menyusun kata menjadi kalimat sederhana. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media *Wordwall* sebagai alat bantu pembelajaran interaktif. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, rata-rata nilai tes siswa sebesar 60,16 dengan ketuntasan 34%, sementara pada siklus II meningkat menjadi 91,16 dengan ketuntasan 100%. Aktivitas guru dan siswa juga menunjukkan perkembangan yang positif. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa media *Wordwall* efektif digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi menyusun kata, karena mampu meningkatkan partisipasi siswa dan pencapaian hasil belajar secara keseluruhan.

**Kata Kunci:** *Wordwall*, Hasil Belajar, Menyusun Kata

### 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Transformasi digital ini menuntut sistem pendidikan untuk beradaptasi dengan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis teknologi (Ruhsoh, 2023). Di Indonesia, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) juga aktif mendorong pemanfaatan teknologi sebagai bagian dari reformasi pembelajaran di era digital. Namun, implementasi kebijakan ini belum merata, terutama di tingkat sekolah dasar, di mana banyak guru masih mengalami hambatan dalam mengadopsi media digital akibat keterbatasan fasilitas maupun kompetensi teknologi (Putri & Hamimah, 2023).

Salah satu masalah utama yang dihadapi di tingkat sekolah dasar adalah rendahnya hasil belajar siswa dalam keterampilan literasi dasar, termasuk menyusun kata. Kondisi ini ditemukan di SD GMIT Bonipoi 3456 Kota Kupang, di mana berdasarkan hasil observasi, lebih dari 60% siswa kelas I mengalami kesulitan dalam menyusun huruf menjadi kata yang bermakna serta memahami maknanya. Metode pembelajaran yang digunakan cenderung bersifat konvensional seperti ceramah dan latihan menyalin, tanpa dukungan media interaktif yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Kustiani & Hariani, 2018). Guru mengungkapkan bahwa siswa cepat kehilangan fokus dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran menyusun kata, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Khofifah Indra Sukma & Trisni Handayani, 2022).

Dalam menghadapi tantangan ini, penting bagi pendidik untuk mengadopsi pendekatan yang lebih inovatif. Menurut (Reinita, 2020), pembelajaran seharusnya memberikan ruang bagi siswa untuk



berpartisipasi aktif, menghadapi masalah nyata, dan menemukan solusi yang relevan. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna adalah *Wordwall*, sebuah platform digital yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, permainan mencocokkan kata, dan teka-teki silang (Khairunisa, 2021). Media ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena sifatnya yang menyenangkan dan menantang (Oktari, S. & Desyandri, 2023). Penelitian sebelumnya menyatakan bahwa penggunaan *Wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn (Emi Zulfa et al., 2023), matematika (Fatimah et al., 2024), dan bahasa Indonesia secara umum (Jannah Miftakhul, 2024). Namun, sebagian besar penelitian ini belum secara spesifik menelaah penggunaan *Wordwall* dalam meningkatkan kemampuan menyusun kata pada siswa kelas I sekolah dasar.

Kesenjangan ini menunjukkan perlunya penelitian lebih lanjut yang secara khusus mengkaji efektivitas media *Wordwall* dalam konteks pembelajaran menyusun kata di tingkat awal pendidikan dasar (Yuliasuti Puspitasari et al., 2022). Penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut dengan menawarkan konsep baru yaitu integrasi media digital interaktif *Wordwall* dalam pembelajaran menyusun kata sebagai alternatif metode konvensional yang kurang efektif. Pendekatan ini didasarkan pada teori pembelajaran multimedia (Putri & Hamimah, 2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi elemen visual, audio, dan interaktivitas. Dengan menggunakan *Wordwall*, siswa tidak hanya melihat dan mendengar, tetapi juga aktif terlibat dalam proses belajar (Aidah & Nurafni, 2022).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam menyusun kata di kelas I SD GMIT Bonipoi 3456 Kota Kupang. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui apakah media ini dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran setelah penerapan media digital tersebut. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi teoritis terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi serta memberikan manfaat praktis bagi guru dan sekolah dalam merancang pembelajaran literasi dasar yang lebih menarik, efektif, dan relevan dengan kebutuhan zaman.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu guru mengatasi masalah yang terjadi di kelas. Menurut Muslich (2013), PTK dilaksanakan untuk memperbaiki proses pembelajaran melalui tindakan nyata dan refleksi terhadap tindakan tersebut. Dalam pelaksanaannya, penelitian ini mengikuti siklus tindakan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang dilakukan secara berulang untuk mencapai perbaikan berkelanjutan. Penelitian ini dilakukan di kelas I SD GMIT Bonipoi 3456 Kota Kupang pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Waktu pelaksanaan dimulai dari minggu kedua bulan April 2025 hingga minggu keempat bulan Mei 2025. Subjek dalam penelitian ini adalah 30 orang siswa kelas I, yang terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

Penelitian dirancang dalam dua siklus, dengan kemungkinan pelaksanaan siklus kedua jika siklus pertama belum menunjukkan hasil yang optimal. Tahap pertama adalah perencanaan, yang melibatkan penyusunan modul ajar, menyiapkan media pembelajaran, menentukan indikator keberhasilan, serta menyiapkan lembar observasi dan penilaian (Emi Zulfa et al., 2023). Selain itu, peneliti juga melakukan koordinasi dengan guru kelas untuk pelaksanaan kegiatan. Tahap pelaksanaan meliputi pembelajaran menggunakan media gambar sebagai stimulus bagi siswa untuk menyusun cerita atau kalimat berdasarkan urutan gambar. Guru memfasilitasi proses pengamatan gambar oleh siswa, memandu diskusi, dan membimbing siswa dalam menyusun kalimat logis berdasarkan urutan visual (Astuti et al., 2021). Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas siswa dan guru. Observasi ini bertujuan untuk mengamati keterlibatan siswa, efektivitas media, dan pelaksanaan strategi pembelajaran. Refleksi dilakukan setelah pembelajaran selesai dengan melibatkan guru kelas untuk menganalisis hasil belajar siswa (Putri Widyowati et al.,



2023), mengidentifikasi keberhasilan dan hambatan, serta menentukan langkah perbaikan jika diperlukan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi (Suharsimi Arikunto, 2019:80). Observasi dilakukan untuk mencatat aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Tes diberikan kepada siswa setelah pembelajaran pada setiap siklus untuk mengetahui peningkatan hasil belajar. Wawancara dilakukan kepada guru kelas untuk menggali lebih dalam tentang efektivitas penggunaan media gambar serta persepsi terhadap pelaksanaan tindakan. Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data melalui pengumpulan foto kegiatan, hasil kerja siswa, serta catatan-catatan pembelajaran. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari lembar observasi guru dan siswa, tes tertulis (posttest), pedoman wawancara, dan alat dokumentasi (Kustiani & Hariani, 2018).

Teknik analisis data menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data observasi dianalisis secara deskriptif menggunakan rentang skor 1–4 dan dihitung menggunakan rumus dari Sudjana (2008), yaitu:

$$N = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100$$

untuk mengukur tingkat aktivitas siswa dan guru. Sementara itu, data hasil tes dianalisis menggunakan rumus:

$$X = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimum}} \times 100\%$$

untuk memperoleh nilai ketuntasan individu siswa. Nilai rata-rata kelas dihitung dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum n}{\sum x} \times 100$$

dan persentase ketuntasan belajar siswa dihitung menggunakan:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

(Muslich, 2009)

Keberhasilan siswa ditentukan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 70. Jika siswa belum mencapai nilai tersebut, maka dinyatakan belum tuntas. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah jika terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus, baik secara individu maupun klasikal.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan di SD GMIT Bonipoi 3456 Kota Kupang selama dua minggu. Fokus penelitian ini adalah peningkatan kemampuan menyusun kata melalui pemanfaatan media *Wordwall*. Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian meliputi rendahnya variasi media pembelajaran, kurangnya pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran oleh guru, serta kondisi kelas yang kurang kondusif. Akibatnya, banyak peserta didik mengalami kesulitan berkonsentrasi dan menjadi kurang aktif dalam proses belajar.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menggunakan media digital *Wordwall* yang bersifat interaktif dan menyenangkan. Tujuan utama pemanfaatan *Wordwall* adalah untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan partisipatif, serta meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya dalam menyusun kata.

Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 30 peserta didik kelas I, terdiri dari 19 laki-laki dan 11 perempuan **Hasil Pra-Siklus**

Sebelum tindakan dilakukan, peneliti melaksanakan tes awal (pre-test) pada tanggal 7 Mei 2025 untuk mengukur kemampuan awal peserta didik. Hasilnya menunjukkan bahwa mayoritas peserta



didik belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yaitu 70.

Tabel 4.1 Frekuensi Hasil Tes Pra-Siklus

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase
1	85-100	1	3%
2	65-80	8	27%
3	25-60	21	70%
4	<20	-	-
Total Keseluruhan		30	100%
Jumlah Siswa yang Tuntas		9	30%
Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas		21	70%

Sebagian besar peserta didik belum mampu menyusun kata dengan baik. Tingkat kelulusan yang rendah menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

### Hasil Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada 8 Mei 2025 dengan menerapkan pembelajaran menggunakan media *Wordwall*. Kegiatan dilakukan dalam empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan tes, serta refleksi.

#### a. Data Hasil Observasi Aktivitas Guru

Tabel 4.2 Kategori Kriteria Penilaian Hasil Pengamatan Observasi Aktivitas Guru Siklus I

No	Rentang Nilai	Kategori Penilaian	Frekuensi Observer 1	Frekuensi Observer 2	Total Frekuensi	Persentase
1	81%-100%	Sangat Baik	-	-	-	-
2	61%-80%	Baik	3	3	3	30%
3	41%-60%	Cukup	7	7	7	70%
4	21%-40%	Kurang Baik	-	-	-	-
Jumlah			10			100%
Jumlah Skor Rata-Rata						23
Nilai						57,5
Kriteria						C

Aktivitas guru dikategorikan cukup. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran telah diterapkan, namun belum maksimal, terutama dalam pengelolaan kelas dan pemanfaatan media *Wordwall*.

#### b. Data hasil Observasi Aktivitas Siswa

Tabel 4. 3 Kategori Kriteria Penilaian Hasil Pengamatan Observasi Siswa Siklus I

No	Rentang Nilai	Kategori Penilaian	Frekuensi Observer 1	Frekuensi Observer 2	Total Frekuensi	Persentase
1	81%-100%	Sangat Baik	-	-	-	-
2	61%-80%	Baik	9	8	10	33%
3	41%-60%	Cukup	21	23	20	67%
4	21%-40%	Kurang Baik	-	-	-	-
Jumlah Siswa			30	30	30	100%
Jumlah Skor Rata-Rata						1.775
Nilai						59,16
Kriteria						C

Peserta didik mulai terlibat dalam proses belajar, namun masih banyak yang pasif. Keterlibatan belum merata dan perlu ditingkatkan di siklus berikutnya.



## Hasil Tes Siswa Siklus I

Tabel 4.4 Hasil Tes Ketuntasan Siswa

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase
1	85-100	3	10 %
2	65-80	12	40 %
3	25-60	14	46,67 %
4	<20	1	3,33%
Total Keseluruhan		30	100 %
Jumlah Siswa yang Tuntas		10	33 %
Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas		20	67 %

Mengacu pada Tabel 4.4, terdapat peningkatan hasil belajar setelah dilakukan tindakan, meskipun masih tergolong belum optimal.

Hasil dari refleksi terhadap kegiatan yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Beberapa siswa terlihat kurang aktif dan belum sepenuhnya berkonsentrasi saat mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Penggunaan media *Wordwall* belum sepenuhnya menjangkau berbagai tingkat kemampuan siswa secara merata.
- 3) Durasi pembelajaran yang ada masih terbatas, sehingga materi belum dapat didalami secara maksimal melalui media tersebut

Berdasarkan analisis hasil refleksi pada siklus I, peneliti mengambil keputusan untuk melanjutkan proses tindakan ke tahap siklus II guna mencapai indikator keberhasilan pembelajaran sesuai dengan kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan.

## Hasil Siklus II

Penelitian pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 15 Mei 2025. Di tahap ini, peneliti melakukan perbaikan terhadap kekurangan yang ditemukan pada pelaksanaan siklus I

### a. Data Hasil Aktivitas Guru

Tabel 4.5 Kategori Kriteria Penilaian Hasil Pengamatan Observasi Aktivitas Guru Siklus II

No	Rentang Nilai	Kategori Penilaian	Frekuensi Observer 1	Frekuensi Observer 2	Total Frekuensi	Persentase
1	81%-100%	Sangat Baik	10	10	10	100%
2	61%-80%	Baik	-	-	-	-
3	41%-60%	Cukup	-	-	-	-
4	21%-40%	Kurang Baik	-	-	-	-
Jumlah Indikator		10				100%
<b>Jumlah Skor Rata-Rata</b>						<b>38</b>
<b>Nilai</b>						<b>95</b>
<b>Kriteria</b>						<b>SB</b>

aktivitas guru selama siklus II telah mencapai tingkat keberhasilan yang sangat tinggi, dan mencerminkan peningkatan signifikan dibandingkan siklus sebelumnya

### b. Data hasil Observasi Aktivitas Siswa

Tabel 4.6 Kategori Kriteria Penilaian Hasil Pengamatan Observasi Siswa Siklus II

No	Rentang Nilai	Kategori Penilaian	Frekuensi Observer 1	Frekuensi Observer 2	Total Frekuensi	Persentase
1	81%-100%	Sangat Baik	19	21	24	80%
2	61%-80%	Baik	11	9	6	20%
3	41%-60%	Cukup	-	-	-	-
4	21%-40%	Kurang Baik	-	-	-	-
Jumlah Siswa		30	30	30	100%	



<b>Jumlah Skor Rata-Rata</b>	<b>2.570</b>
<b>Nilai</b>	<b>85,66</b>
<b>Kriteria</b>	<b>SB</b>

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran telah menunjukkan hasil yang sangat baik, karena telah memenuhi kriteria penilaian Sangat Baik (SB).

### Hasil Tes Siswa Siklus II

Tabel 4.7 Hasil Tes Ketuntasan Siswa Kelas I

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase
1	85-100	30	100%
2	65-80	-	-
3	25-60	-	-
4	<20	-	-
Total Keseluruhan		30	100%
Jumlah Siswa yang Tuntas		30	100%
Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas		-	-

Berdasarkan uraian data pelaksanaan tindakan pada siklus II terkait materi menyusun kata menjadi kalimat dengan memanfaatkan media interaktif berbasis website *Wordwall*, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan dalam keaktifan guru dan siswa, serta hasil belajar siswa telah memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Dengan demikian, tindakan pembelajaran dihentikan pada siklus II.

### Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam keterampilan menyusun kata menjadi kalimat di kelas I SD GMIT Bonipoi 3456 Kota Kupang. Berdasarkan hasil dari dua siklus tindakan yang dilaksanakan, penggunaan *Wordwall* terbukti memberikan pengaruh yang positif. Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II, baik dari segi keterlibatan dalam aktivitas pembelajaran, pemahaman terhadap materi, hingga pencapaian nilai evaluasi yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKTP). Dengan demikian, rumusan masalah dalam penelitian ini telah terjawab secara menyeluruh.

Temuan dalam penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang juga membahas penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran. Misalnya, penelitian oleh Khusnul Maghfiroh menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik secara bertahap dari pra-siklus hingga siklus kedua (Maghfiroh et al., 2018). Hal serupa juga ditemukan dalam studi Ihfanti Fidya dkk., yang mengungkapkan bahwa penggunaan *Wordwall* secara interaktif dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, terutama dalam pembelajaran IPS (Fidya et al., 2021). Berbeda dari studi tersebut, penelitian ini memfokuskan penggunaan *Wordwall* pada kemampuan menyusun kata, dan diterapkan pada kelas awal (kelas I SD), di mana kemampuan literasi dasar masih berkembang. Hasil yang dicapai bahkan menunjukkan peningkatan yang lebih drastis: dari 33% ketuntasan pada siklus I menjadi 100% pada siklus II.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Wordwall* bukan hanya sekadar media hiburan dalam pembelajaran, tetapi mampu menjadi alat bantu yang efektif dan efisien dalam meningkatkan literasi dasar peserta didik. Melalui penggunaan fitur-fitur permainan edukatif seperti *unjumble*, peserta didik diajak berpikir aktif dan terlibat langsung dalam proses menyusun kata, baik secara individu maupun dalam kerja kelompok.

Partisipasi aktif yang ditunjukkan selama siklus II menandakan bahwa *Wordwall* tidak hanya memperbaiki pemahaman konsep, tetapi juga membentuk karakter belajar yang positif seperti keberanian menyampaikan pendapat, kerja sama kelompok, dan daya juang untuk menyelesaikan tantangan dalam soal. Penerapan media digital ini menunjukkan potensi untuk diadaptasi ke berbagai materi pembelajaran lainnya.



Meski hasil yang diperoleh tergolong optimal, penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan. Pada pelaksanaan siklus I, tidak semua peserta didik terbiasa dengan penggunaan Wordwall, sehingga beberapa mengalami kebingungan teknis dan kesulitan memahami perintah permainan. Selain itu, keterbatasan waktu juga membuat pendalaman materi belum maksimal di tahap awal. Kondisi kelas yang kurang kondusif akibat kebisingan dan keragaman kemampuan literasi siswa juga menjadi tantangan dalam menjaga efektivitas pembelajaran. Namun, hambatan tersebut secara bertahap berhasil diatasi melalui strategi reflektif yang dilakukan pada siklus berikutnya.

#### 4. SIMPULAN

Penerapan media *Wordwall* terbukti mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Pada siklus I, tingkat ketuntasan belajar baru mencapai 34% dengan nilai rata-rata 60,16. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II, ketuntasan meningkat menjadi 100% dengan nilai rata-rata 91,16. Keterlibatan siswa juga meningkat secara signifikan, didukung dengan observasi aktivitas siswa yang mencapai kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa *Wordwall* efektif dalam membantu siswa memahami materi menyusun kata dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan.

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi di tingkat sekolah dasar. Temuan menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif seperti *Wordwall* dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dan pemahaman konsep, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas awal. Hasil ini memperkuat bukti bahwa media pembelajaran berbasis game edukatif sangat relevan diterapkan dalam literasi dasar.

Penelitian ini menyarankan agar penggunaan *Wordwall* atau media sejenis dapat diuji lebih lanjut pada berbagai mata pelajaran lain dan jenjang kelas yang berbeda. Selain itu, penelitian lanjutan dapat fokus pada pengembangan media pembelajaran digital yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa yang memiliki gaya belajar berbeda, serta mengkaji dampaknya terhadap aspek afektif dan keterampilan sosial siswa.

#### 5. 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>
- Astiti, N. D., Mahadewi, L. P. P., & Suarjana, I. M. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 193. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.35688>
- Emi Zulfa, Fenny Roshayanti, & Iin Purnamasari. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Ppkn Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4684–4692. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1138>
- Fatimah, S., Wathoni, M., Ismah, I., & Widayasi, N. (2024). Penggunaan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Ponjong. *Semnasfip*, 1730–1738. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23757%0Ahttps://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/download/23757/11043>
- Fidya, I., Romdanih, & Oktaviana, E. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III SEMNARA*, 219–227. <https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/1301>
- Jannah Miftakhul, M. E. (2024). Penerapan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 2(4), 173–183. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i4.2241>
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase–Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas. *Mediasi*, 2(1), 41–47. <https://doi.org/10.46961/mediasi.v2i1.254>



- Khofifah Indra Sukma, & Trisni Handayani. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
- Kustiani, L., & Hariani, L. S. (2018). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa*. 12(1), 14–22.
- 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. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>
- Oktari, S., T., & Desyandri. (2023). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall pada Pembelajaran IPA Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 726–730.
- Putri, N. M., & Hamimah, H. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran IPA. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 3(1), 95–99. <https://doi.org/10.58737/jpled.v3i1.99>
- Putri Widyowati, A., Nursyahidah, F., Azizah, M., & Saraswati, D. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Menggunakan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Sd Pada Pelajaran Matematika. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4032–4044. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1243>
- Reinita, R. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu dengan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Journal of Moral and Civic Education*, 4(2), 88–96. <https://doi.org/10.24036/8851412422020230>
- Ruhsoh, T. (2023). Penggunaan Game Interaktif Berbasis Wordwall sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Siswa SMP. *Intellectual Mathematics Education (IME)*, 1(1), 40–49. <https://doi.org/10.59108/ime.v1i1.24>
- Yuliastuti Puspitasari, D., Haryanto, H., & Sofyan, S. (2022). Efektivitas Pembelajaran Simulasi Berbantuan Game Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Atletik. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 1103–1109. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i2.1348>
- Arikunto, Suharsimi. 2019. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Harefa, E., Afendi, A. R., Karuru, P., Sulaeman, & Wote, A. Y. V. (2024). *Buku Ajar: Teori Belajar dan Pembelajaran*.
- Iskandar, Agung . 2012. Panduan Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru. Jakarta: Bestari Buana Murni.
- Muslich, Masnur.(2009). *melaksanakan PTK itu mudah*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sudjana.2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : RemajaRosdakarya