

## **Pengaruh Penggunaan Media Digital Wordwall dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Parts of the Body Pada Kelas V SD Negeri 060858 Durung**

**Nanda Ramadani<sup>1</sup>, Nia Febrianty Purba<sup>2</sup>, Mutia Ramadhani<sup>3</sup>, Domi Yanti Sinaga<sup>4</sup>,  
Isma Novia Siregar<sup>5</sup>, Rendi Irwansyah<sup>6</sup>**

<sup>1,2,3,4,5,6</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

e-mail: [nandarmdani@unimed.ac.id](mailto:nandarmdani@unimed.ac.id)<sup>1</sup>, [niafebrianty34@gmail.com](mailto:niafebrianty34@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[mutiarmdhni7@gmail.com](mailto:mutiarmdhni7@gmail.com)<sup>3</sup>, [domiyanti12@gmail.com](mailto:domiyanti12@gmail.com)<sup>4</sup>, [ismasiregar04@gmail.com](mailto:ismasiregar04@gmail.com)<sup>5</sup>,  
[rendyirwansyah24aa@gmail.com](mailto:rendyirwansyah24aa@gmail.com)<sup>6</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan media pembelajaran digital berbasis Wordwall terhadap pemahaman dan keterlibatan siswa dalam mempelajari materi Parts of The Body di kelas V SDN 060858 Durung. Wordwall sebuah platform interaktif yang menyediakan permainan seperti kuis dan pencocokan kata, diintegrasikan dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Metode penelitian kualitatif digunakan dengan teknik observasi langsung terhadap siswa yang berpartisipasi dalam kegiatan belajar menggunakan Wordwall. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan Wordwall secara signifikan meningkatkan keterampilan berbicara, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi. Sebanyak 90% siswa mampu menjawab pertanyaan dengan benar setelah mengikuti aktivitas pembelajaran interaktif. Selain itu, siswa yang sebelumnya kurang aktif menjadi lebih termotivasi untuk berpartisipasi. Hasil observasi juga mengungkapkan bahwa Wordwall mempermudah guru dalam menyebarkan pemahaman siswa secara real-time, mendukung pendekatan pembelajaran konstruktivisme, serta meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

**Kata Kunci:** *Parts of The Body*, *WordWall*, *Media Digital*.

### **Abstract**

This study aims to analyze the impact of using Wordwall-based digital learning media on student's understanding and engagement in learning Parts of the Body material in class V of SDN 060858 Durung. Wordwall, an interactive platform that provides games such as quizzes and word matching, is integrated into the learning process to create a more interesting and enjoyable learning atmosphere. Qualitative research methods are used with direct observation techniques on students who participate in learning activities using Wordwall. The results of the study showed that learning with Wordwall significantly improved student's speaking skills, motivation, and understanding of the material. As many as 90% of students were able to answer questions correctly after participating in interactive learning activities. In addition, students who were previously less active became more motivated to participate. The results of the observation also revealed that Wordwall made it easier for teachers to disseminate student understanding in real-time, supported the constructivist learning approach, and improved student's critical thinking skills. This study aims to analyze the impact of using Wordwall-based digital learning media on student's understanding and engagement in learning Parts of the Body material in class V of SDN 060858 Durung. Wordwall, an interactive platform that provides games such as quizzes and word matching, is integrated into the learning process to create a more interesting and enjoyable learning atmosphere. Qualitative research methods are used with direct observation techniques on students who participate in learning activities using Wordwall. The results of the study showed that learning with Wordwall significantly improved student's speaking skills, motivation, and understanding of the material. As many as 90% of students were able to answer questions

correctly after participating in interactive learning activities. In addition, students who were previously less active became more motivated to participate. The results of the observation also revealed that Wordwall made it easier for teachers to disseminate student understanding in real-time, supported the constructivist learning approach, and improved student's critical thinking skill.

**Keywords:** *Parts of the Body, WordWall, Digital Media.*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan dasar memegang peranan penting dalam pembentukan dasar pengetahuan dan pemahaman siswa. Salah satu konsep penting yang diajarkan di sekolah dasar adalah materi Parts of The Body pada mata pelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar, namun sering sekali siswa kesulitan untuk memahami bagian-bagian tubuh didalam bahasa Inggris.

Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan media pembelajaran digital menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan adalah Wordwall, yang menyediakan berbagai permainan interaktif seperti kuis, pencocokan kata, dan teka-teki.

Menurut Lampropoulos & Sidiropoulos (2024) menyatakan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran meningkatkan hasil akademik dan keterlibatan siswa secara signifikan dibandingkan metode pembelajaran tradisional dan online. Studi mereka menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan meningkatkan tingkat keberhasilan, retensi, dan motivasi siswa dalam berbagai materi pelajaran, sedangkan menurut Qian & Clark (2016, dikutip dalam penelitian terbaru) menegaskan bahwa game-based learning dapat meningkatkan pemahaman konsep melalui pengalaman yang lebih interaktif dan menyenangkan. Mereka menyebutkan bahwa siswa yang belajar dengan permainan lebih mudah memahami dan mengingat materi dibandingkan dengan metode konvensional dan menurut Springer (2023) menemukan bahwa digital game-based learning (DGBL) membantu meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, selain meningkatkan keterlibatan siswa. Penelitian ini menyoroti bagaimana integrasi permainan dalam pendidikan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama dalam bahasa Inggris dan mata pelajaran berbasis konsep. Pendapat-pendapat ini menunjukkan bahwa Wordwall sebagai media pembelajaran digital berbasis permainan memiliki potensi besar dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap Materi Parts of the Body di kelas V SDN 060858 Durung.

## **METODE**

Teknik pengambilan data pada penelitian ini adalah melalui observasi secara langsung dengan cara langsung mencoba penggunaan aplikasi berbasis wordwall kepada peserta didik kelas V materi parts of the body. Analisa data dilakukan menggunakan metode kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, Dimana peneliti merupakan instrumen kunci (Sugiyono, 2005) Subjek dalam penelitian ini adalah Peserta Didik di Kelas V SDN 060858 Durung.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil observasi langsung yang dilakukan oleh peneliti di kelas V SDN 060858 Durung, penggunaan permainan media pembelajaran digital berbasis Wordwall dalam pembelajaran Parts of the Body menunjukkan dampak yang positif terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa. Pada awal pembelajaran, peneliti terlebih dahulu mengenalkan materi Parts of the Body yang dijelaskan langsung oleh peneliti. Setelah itu, siswa diberikan kesempatan untuk bermain melalui platform Wordwall yang ditampilkan di layar kelas, siswa terlihat sangat bersemangat karena ini merupakan metode pembelajaran yang baru bagi mereka.

Dalam permainan ini salah satu siswa diminta untuk maju kedepan kemudian menekan spin yang akan menunjukkan salah satu gambar dari parts of the body kemudian Peserta didik diminta untuk menyebutkan dan menuliskan kata dalam bahasa Inggris dari bagian tubuh yang didapatkan oleh peserta didik tersebut, siswa diberikan tantangan untuk menyebutkan bagian tubuh yang ditunjukkan oleh spin kemudian mengucapkan dengan pelafalan nama yang benar .

Hasil observasi menunjukkan bahwa permainan ini membantu meningkatkan keterampilan berbicara siswa, karena mereka terdorong untuk mengucapkan kata-kata dalam bahasa Inggris dengan lebih percaya diri. Dalam aktivitas ini, siswa berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan Parts of the Body secara langsung melalui Wordwall. Hasil kuis menunjukkan bahwa rata-rata nilai Peserta Didik mengalami peningkatan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang hanya menggunakan metode ceramah dan latihan tertulis. Berdasarkan catatan observasi, sebanyak 90% peserta didik mampu menjawab pertanyaan dengan benar setelah mengikuti serangkaian permainan interaktif. Selain itu, peserta didik yang sebelumnya kurang aktif dalam pembelajaran terlihat lebih termotivasi untuk ikut serta dalam permainan dan berusaha menjawab pertanyaan dengan lebih percaya diri.

### **Penggunaan Media Digital WordWall**

Menurut Aedi, N & Amaliyah, N (2016:195) mengatakan bahwa “di era globalisasi dan instan sekarang ini, anak didik mulai dari usia SD bahkan TK sudah dituntut bersaing dalam mata pelajaran bahasa Inggris.

Dengan kata lain, jika siswa sekolah dasar tertinggal dalam mata pelajaran bahasa Inggris, hal ini dapat menimbulkan berbagai masalah, seperti menurunnya rasa percaya diri, merasa terasing dari lingkungannya, dan sebagainya. Selain itu, siswa cenderung lebih mudah memahami bahasa Inggris saat melanjutkan pendidikan ke jenjang menengah. Berdasarkan wawancara langsung dengan guru-guru bahasa Inggris di sekolah dasar, mereka berpendapat bahwa pembelajaran bahasa Inggris perlu dilaksanakan sejak dini agar siswa lebih siap dan tidak merasa kesulitan saat menerima mata pelajaran bahasa Inggris di jenjang pendidikan selanjutnya.

Jadi, penggunaan media digital WordWall merupakan cara yang efisien dan bisa menarik minat peserta didik dalam pembelajaran bahasa Inggris terutama dalam materi parts of the body. Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dalam pembelajaran Parts of the Body memberikan dampak yang signifikan terhadap pemahaman dan keterlibatan siswa. Permainan berbasis digital ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget, yang menyatakan bahwa anak-anak belajar dengan lebih efektif ketika mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Melalui permainan Wordwall, siswa tidak hanya menghafal kosakata bagian tubuh dalam bahasa Inggris, tetapi juga mengasah keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Selain itu, hasil observasi juga menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dijelaskan melalui teori gamifikasi dalam pendidikan, di mana elemen permainan seperti tantangan, poin, dan interaktivitas dapat meningkatkan daya tarik dan keterlibatan siswa dalam belajar. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif dalam kelas menjadi lebih aktif ketika mereka diberikan kesempatan untuk bermain dan bersaing secara sehat dalam menyelesaikan permainan Wordwall. Dari segi efektivitas pembelajaran, penerapan Wordwall membantu guru dalam melakukan evaluasi secara langsung terhadap pemahaman siswa. Guru dapat melihat hasil permainan siswa secara real-time dan mengidentifikasi bagian materi yang masih perlu diperkuat. Dengan demikian, Wordwall tidak hanya berperan sebagai media pembelajaran yang menarik, tetapi juga sebagai alat evaluasi yang efisien bagi guru. Namun, dalam penerapannya, terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan. Salah satu kendala yang ditemukan adalah keterbatasan akses perangkat bagi beberapa siswa yang tidak memiliki gawai atau jaringan internet yang stabil untuk mengakses Wordwall secara mandiri di luar jam pelajaran. Untuk mengatasi hal ini, guru perlu memastikan bahwa pembelajaran dengan Wordwall dilakukan secara langsung di kelas dengan fasilitas yang tersedia, serta memberikan alternatif pembelajaran bagi siswa yang mengalami kendala akses. Secara keseluruhan, hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan permainan media pembelajaran digital berbasis Wordwall dalam materi Parts of the Body di kelas V SDN 060858 Durung memberikan dampak positif terhadap keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa. Dengan pendekatan yang lebih interaktif, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif, sehingga hasil pembelajaran dapat meningkat secara signifikan. Oleh karena itu, penerapan Wordwall sebagai media

pembelajaran digital dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar.

## **SIMPULAN**

Dari hasil penelitian yang telah diteliti melalui beberapa referensi artikel, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu: Pertama penggunaan Wordwall dalam pembelajaran Parts of the Body di kelas V SDN 060858 Durung dapat berjalan lebih optimal. Kendala seperti keterbatasan akses perangkat, perbedaan tingkat pemahaman siswa, keterbatasan waktu, dan motivasi belajar dapat diatasi dengan strategi yang tepat. Dengan mengombinasikan Wordwall dengan metode lain, memanfaatkan fasilitas yang tersedia, dan mengelola waktu pembelajaran dengan baik, Wordwall dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap bahasa Inggris.

Dan yang terakhir penggunaan media pembelajaran digital berbasis Wordwall dalam pembelajaran materi Parts of the Body di kelas V SDN 060858 Durung terbukti memberikan dampak positif terhadap kelas V SDN 060858 Durung terbukti memberikan dampak positif terhadap pemahaman, keterlibatan, dan motivasi siswa. Permainan interaktif yang disediakan Wordwall mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Selain itu, Wordwall juga mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa, serta mempermudah guru dalam melakukan evaluasi pemahaman secara real-time.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Simanjuntak, Eva Betty., dkk. (2025). Pembelajaran Bahasa Inggris di SD. Medan: CV. Harapan Cerdas.
- Culajara, C. J. (2022). Integrating game-based approach in students learning experiences in physical education: A phenomenological study. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 3(3), 242-254.
- Dahalan, F., Alias, N., Shahril, M., & Shaharom, N. (2024). Gamification and Game Based Learning for Vocational Education and Training: A Systematic Literature Review. In *Education and Information Technologies* (Vol. 29, Issue 2).
- Heriyanto, D., Widiyono, I. P., Hapsari, N., & Maslikhah, N. L. (2025). Pelatihan Bahasa Inggris bagi Anak Sekolah Dasar Kelas Atas. *Abdibaraya: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4(01), 20–26.
- Nurhafitri, I., Sya, M. F., & Effane, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Word Wall Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas V SDN Gadog 06. *Karimah Tauhid*, 3(6), 6403-6409.
- Nuryadi, dkk. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: SIBUKU MEDIA.
- Pohan, N. J., & Darwis, U. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Dinding Kata Berbantuan Powerpoint Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 SDN 104241 Lubuk Pakam. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 481-496.
- Hainey, T., Connolly, T. M., Boyle, E. A., Wilson, A., & Razak, A. (2016). A systematic literature review of games-based learning empirical evidence in primary education. *Computers & Education*, 102, 202–223.
- Halim, M. L. Al. (2019). INCREASING ENGLISH ACHIEVEMENT THROUGH TWO STAY- TWO STRAY ( TS-TS ) METHOD. *KARANGAN: Jurnal Kependidikan, Pembelajaran, Dan Pengembangan*, 01(02), 102–109.
- Harmer, J. (2007). *How to teach English-New edition*. Harlow: Pearson Education Limited.