
**WORDWALL : INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEBSITE*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK**

Fitria Nur Umami¹
PPG/ Akuntansi
Universitas PGRI Madiun
fitrianurumami10@gmail.com

Muji Rahayu²
Akuntansi
SMK Negeri 2 Madiun
mujir1812@gmail.com

Elly Astuti³
Pendidikan Akuntansi
Universitas PGRI Madiun
ellyastuti@unipma.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi Dasar kelas X AK 4 di SMK Negeri 2 Madiun. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), mengikuti model Kurt Lewin, yang meliputi empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari dua pertemuan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Temuan awal menunjukkan bahwa hanya 44% siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Namun, setelah penerapan media *Wordwall*, tingkat ketuntasan siswa meningkat menjadi 65% pada Siklus I dan 85% pada Siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa media *Wordwall* efektif meningkatkan pemahaman siswa melalui pendekatan yang interaktif dan menarik. Dengan demikian, *Wordwall* telah terbukti menjadi media pembelajaran alternatif yang efektif yang mampu meningkatkan hasil pendidikan dalam konteks kejuruan.

Kata Kunci : media pembelajaran; *Wordwall*; hasil belajar

PENDAHULUAN

Media pembelajaran memainkan peran penting dalam proses pendidikan dengan memfasilitasi penyampaian informasi dari pendidik kepada peserta didik (Tafonao, 2018; Karyanto et al., 2021). Media pembelajaran memungkinkan guru untuk menyajikan materi dari berbagai sumber dengan cara yang lebih menarik dan bervariasi (Nagari, 2021). Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat merupakan

faktor kunci yang berkontribusi pada pencapaian tujuan pendidikan yang efektif (Khotimah, 2021).

Terlepas dari potensi manfaatnya, penggunaan media pembelajaran yang inovatif masih belum optimal karena kurangnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Observasi awal di SMK Negeri 2 Madiun menunjukkan bahwa banyak guru yang masih sangat bergantung pada metode ceramah tradisional, yang kurang memanfaatkan media pembelajaran interaktif secara efektif. Ketergantungan ini sering kali mengakibatkan menurunnya motivasi siswa yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar mereka (Krisyadi & Sjachputri, 2021). Oleh karena itu, ada kebutuhan mendesak akan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk meningkatkan efektivitas pendidikan (Mardiati et al., 2021).

Media pembelajaran yang efektif tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tetapi juga merangsang minat mereka untuk belajar dengan menyajikan informasi dalam berbagai format (Tafonao, 2018). Salah satu media yang diakui memenuhi kriteria tersebut adalah Wordwall. Wordwall adalah platform pembelajaran berbasis web yang menyediakan berbagai format penilaian yang interaktif dan menarik (Kurnia et al., 2023; Shofiya Launin et al., 2022). Wordwall menyampaikan konten melalui teks, gambar, dan video yang menarik perhatian peserta didik dan memperdalam pemahaman mereka tentang materi pelajaran (Shofiya Launin et al., 2022). Selain itu, Wordwall mengakomodasi gaya belajar yang berbeda (Maisuroh et al., 2024), mendukung proses pendidikan di luar buku teks tradisional, dan mendorong perkembangan siswa secara keseluruhan (Tinesia Alifa et al., 2024).

Sejumlah penelitian sebelumnya telah mengindikasikan bahwa penggunaan Wordwall secara positif mempengaruhi hasil belajar peserta didik (Hasanah et al., 2024; Putri et al., 2023; Tanthowi et al., 2023; Zulkarnain & Efendi, 2024). Selain itu, Wordwall menawarkan manfaat yang signifikan bagi guru dengan memungkinkan pengembangan penilaian kreatif dan memfasilitasi pengalaman belajar yang interaktif dan bervariasi (Safitri et al., 2022) (Shofiya Launin et al., 2022). Berdasarkan konteks tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Keterampilan Dasar Akuntansi kelas X AK 4 SMK Negeri 2 Madiun setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis Wordwall.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu sebuah pendekatan reflektif yang dilakukan dengan tujuan untuk melakukan evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran di dalam kelas. PTK memungkinkan para pendidik untuk mengidentifikasi tantangan pembelajaran, mengembangkan solusi yang efektif, dan secara sistematis menerapkan langkah-langkah perbaikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, metode ini dirancang untuk menumbuhkan motivasi siswa melalui strategi pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual (Swari, 2023).

Desain penelitian ini didasarkan pada model tindakan Kurt Lewin, yang terdiri dari empat tahap dalam satu siklus: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Keempat tahap ini diulang untuk memfasilitasi peningkatan berkelanjutan dalam proses pembelajaran (Swari, 2023). Suharsimi Arikunto dkk. (2019: 42) memberikan gambaran sistematis tentang model siklus ini, dengan menyoroti keterkaitan antara setiap tahap dalam satu putaran tindakan.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas (Suharsimi Arikunto, dkk. 2019: 42)

Partisipan dalam penelitian ini adalah 34 siswa kelas X AK 4 SMK Negeri 2 Madiun, yang terdiri dari 32 siswa perempuan dan 2 siswa laki-laki. Penelitian dilakukan di lingkungan sekolah, dengan guru mata pelajaran yang terlibat langsung dalam pelaksanaan tindakan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tiga instrumen: observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk memantau keterlibatan dan respon siswa selama proses pembelajaran. Instrumen tes secara khusus

dikembangkan untuk menilai hasil belajar siswa sesuai dengan tujuan kompetensi yang telah ditetapkan. Selain itu, dokumentasi dikumpulkan dari data rekaman yang dikelola oleh guru, seperti daftar nilai dan arsip penilaian kelas (Kurnia et al., 2023). Data yang terkumpul dianalisis secara kuantitatif untuk menilai tingkat ketuntasan belajar siswa. Persentase ketuntasan ditentukan dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{t}{S} \times 100\%$$

Keterangan:

- P : Persentase ketuntasan hasil belajar
t : Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan tuntas belajar
S : Jumlah seluruh siswa di kelas tersebut

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila minimal 70% siswa mencapai Ketuntasan Belajar Minimal (KBM). Nilai ketuntasan belajar minimal yang ditetapkan di SMK Negeri 2 Madiun ditetapkan sebesar 75.

Tabel 1. Kriteria Ketuntasan Belajar

Kriteria Ketuntasan	Keterangan
≥ 75	Mencapai KBM
<75	Tidak Mencapai KBM

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

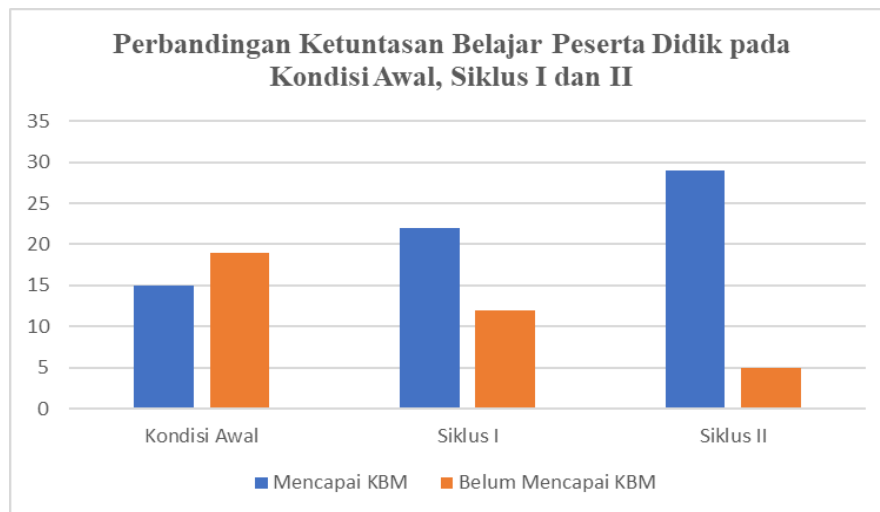
Media pembelajaran berbasis wordwall adalah platform berbasis web yang menawarkan berbagai template permainan interaktif, antara lain *menjodohkan*, *mencari kata*, *labirin*, dan *membuka kotak*, dan lain-lain. Platform ini mudah diakses di perangkat seperti smartphone dan laptop serta memiliki fitur yang dapat dicetak untuk penggunaan offline (Kurnia et al., 2023). Dalam penelitian ini, para peneliti menggunakan templat *open the box*, yang memungkinkan siswa untuk terlibat dengan pertanyaan evaluasi dengan memilih kotak yang sesuai dengan jumlah pertanyaan yang tersedia dalam format interaktif.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa proses pembelajaran di kelas X AK 4 SMK Negeri 2 Madiun lebih banyak menggunakan metode ceramah. Pendekatan ini menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa, sehingga suasana kelas menjadi monoton dan kurangnya praktik pengajaran yang inovatif. Akibatnya, antusiasme siswa untuk

belajar menjadi terbatas. Data dari Nilai Akhir Semester (SAS) semester pertama tahun ajaran 2024/2025 menunjukkan bahwa 19 dari 34 siswa tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75%. Temuan ini menunjukkan bahwa lebih dari separuh siswa (sekitar 55,88%) berjuang untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Untuk mengatasi hal ini, Wordwall digunakan sebagai media pembelajaran melalui pre-test, tugas mandiri, dan post-test, dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Sugiani, 2023). Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dari Februari hingga Maret 2025, dengan setiap siklus terdiri dari dua sesi: satu untuk implementasi pembelajaran dan satu lagi untuk menilai hasil pembelajaran.

Pada Siklus I, materi yang dibahas adalah *Etika Profesi*, dan Wordwall berfungsi sebagai alat evaluasi setelah tahap pembelajaran. Hasil post-test menunjukkan bahwa 12 dari 34 siswa tidak memenuhi standar KKM, sehingga tingkat kelulusan hanya mencapai 65% (22 siswa). Terlepas dari antusiasme yang ditunjukkan oleh para siswa dalam menggunakan Wordwall, mereka menghadapi kesulitan teknis, termasuk akses internet yang terbatas dan koneksi yang tidak stabil, yang menghambat optimalisasi proses pembelajaran. Hal ini menyoroti bahwa meskipun Wordwall memiliki potensi untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, efektivitas penuhnya belum terwujud karena tantangan teknis ini (Sugiani, 2023). Mengingat tingkat kelulusan yang kurang dari indikator keberhasilan minimum 70%, penelitian dilanjutkan ke Siklus II untuk menilai lebih lanjut dan menyempurnakan penerapan media pembelajaran.

Pada Siklus II, materi pembelajaran difokuskan pada *K3LH (Keselamatan, Kesehatan Kerja, dan Lingkungan Hidup)*. Hasil dari post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan hanya 5 siswa yang tidak memenuhi KKM. Hal ini berarti 85% (29 dari 34 peserta didik) mampu mencapai standar ketuntasan. Peningkatan sebesar 20% dari Siklus I menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan dalam strategi implementasi, terutama dalam mengelola kendala teknis, telah secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa.



Gambar 4. Perbandingan ketercapaian KBM peserta didik (Kondisi Awal, Siklus I, II)

Perbandingan pencapaian KKM antara kondisi awal, Siklus I, dan Siklus II menunjukkan tren peningkatan yang konsisten. Pada kondisi awal, hanya 44% siswa yang mencapai kompetensi yang diharapkan, yang meningkat menjadi 65% pada Siklus I dan mencapai 85% pada Siklus II. Penurunan jumlah siswa yang gagal menyelesaikan pekerjaan mereka, ditambah dengan peningkatan motivasi dan partisipasi dalam pembelajaran, menunjukkan bahwa Wordwall berdampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran (Aprilia et al., 2023). Selain itu, hambatan teknis yang menghambat kemajuan pada Siklus I secara efektif diatasi melalui strategi pendampingan dan peningkatan pengelolaan perangkat pembelajaran.

Secara keseluruhan, media pembelajaran Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X AK 4 SMK Negeri 2 Madiun. Peningkatan ketuntasan belajar dari 65% pada Siklus I menjadi 85% pada Siklus II menggambarkan bahwa Wordwall tidak hanya memperkaya metode pembelajaran tetapi juga berfungsi sebagai alat evaluasi yang menarik dan interaktif (Widhiatama & Brameswari, 2024). Temuan ini konsisten dengan beberapa penelitian sebelumnya, termasuk penelitian yang dilakukan oleh (Kurnia et al., 2023), (Arimbawa, 2021), (Safitri et al., 2022), (Putri et al., 2023), (Minarta & Pamungkas, 2022) yang semuanya menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama dua siklus pada siswa kelas X AK 4 SMK Negeri 2 Madiun, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pada Siklus I, tingkat ketuntasan belajar sebesar 65%, dengan 22 dari 34 siswa telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Angka ini meningkat pada Siklus II, yaitu mencapai 85%, dengan 29 siswa yang mencapai KKM. Peningkatan ini menunjukkan bahwa mengintegrasikan Wordwall ke dalam proses pembelajaran menumbuhkan suasana yang lebih interaktif dan menarik, mendorong pemahaman yang lebih dalam tentang materi dan mendorong partisipasi siswa yang lebih besar.

Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan, terutama terkait tantangan teknis seperti masalah jaringan dan pembatasan kuota internet yang dihadapi siswa selama Siklus I, yang mungkin berdampak pada efektivitas media online. Oleh karena itu, disarankan agar penelitian selanjutnya memasukkan strategi untuk bantuan teknis dan mengeksplorasi pengembangan media yang dapat diakses secara offline. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan di tingkat kelas atau mata pelajaran yang berbeda untuk menilai efektivitas Wordwall yang lebih luas dalam meningkatkan hasil pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, W., Jamhuri, M., Yusuf, A., & Nur, M. (2023). Penerapan Media Web Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di SMA Ma'arif Nu Pandaan. *Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 9(4), 1440.
- 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>
- Hasanah, K. U., Ngali, M., Makmun, Z., & Aisyah, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 69–78.
- Karyanto, S., Tandayu, R., Febriani, J., & Kuang, T. M. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Daring Terhadap Pengetahuan Belajar Mahasiswa Akuntansi. *Journal of Accounting, Finance, Taxation, and Auditing (JAFTA)*, 2(2), 171–186. <https://doi.org/10.28932/jafta.v2i2.3279>
- Khotimah, S. K. S. H. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran, Inovasi di Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2149–2158.

- Krisyadi, R., & Sjachputri, W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Administrasi Perpajakan di SMK Negeri 1 Tanjungpinang. *Conference on Community Engagement Project*, 1(1), 891–895.
- Kurnia, N., Permana, E. P., & Permatasari, C. (2023). Implementasi Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2), 589–598. <https://doi.org/10.29407/jsp.v6i2.295>
- Maisuroh, S., Aisyah, N., & Sanjani, M. A. F. (2024). Connecting Tradition With Innovation: The Impact of Wordwall on Learning Outcomes in Fiqh Studies. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(3), 715–728. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-5858-3.ch015>
- Mardiati, Y., Nursetyo, K. I., & Kustandi, C. (2021). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Social Learning Networks Microsoft Teams pada Mata Kuliah Animasi. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 04(01), 35–42.
- Minarta, S. M., & Pamungkas, H. P. (2022). Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa MAN 1 Lamongan. *OIKOS Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, VI(2), 189–199. <https://doi.org/10.23969/oikos.v6i2.5628>
- Nagari, P. M. (2021). "Hi, Learning Models": A Development of Online Learning Media for Accounting Learning and Teaching Strategies Course. *JEKPEND (Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan)*, 4(1), 8–17.
- Pradja, B. P., & Baist, A. (2019). Analisis Kualitatif Penggunaan WordWall dalam Pembelajaran Kolaboratif Daring. *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 415–420.
- Putri, I. L., Amril, A., & Hader, A. E. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 10 Koto *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 10090–10097. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/3348%0Ahttp://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/3348/2377>
- Safitri, M., Nazliati, & Rasyid, M. N. (2022). Penerapan Media Web Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa di SMP Negeri 2 Langsa. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1), 47–56. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v9i1.636>
- 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>
- Sugiani, W. (2023). Aplikasi Berbasis Word Wall pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Guru Indonesia*, 2(2), 82–87. <https://doi.org/10.51817/jgi.v2i2.273>
- Swari, N. K. T. A. (2023). Wordwall As a Learning Media To Increase Students' Reading Interest. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Indonesia*, 11(1), 21–29. <https://doi.org/10.23887/jpbi.v11i1.1572>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tanthowi, I., Wahyu Utami, L., Salsabilah, N., Iqamah, N., Tias Azizah Awalia, P.,

- Malikah, S., & Haer, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 6(4), 563–571. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/justek>
- Tinesia Alifa, R., Safitri, D., & Info, A. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 222 Jakarta The Implementation of Wordwall Learning Media in Improving Students' Learning Outcomes in Social Studies Subject for 7. *JICN: Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(2), 2950–2958.
- Widharyanto, B. P., Setiyaningsih, Y., & Nugraha, Setya, T. (2013). Student Active Learning, Sebagai Salah Satu Pendekatan dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi. *Pusat Penelitian Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 82, 1–82.
- Widhiatama, D. A., & Brameswari, C. (2024). The Effectiveness of Wordwall in Enhancing Students' Engagement and Motivation in Literature Classes. *International Journal of Linguistics, Literature and Translation (IJLLT)*, 7(4), 15–24. <https://doi.org/10.32996/ijllt>
- Zulkarnain, M., & Efendi, Y. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 8 . 3 SMP Dharma Karya UT. *Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMJ*, 1676–1681. <https://doi.org/2721-6349>.