

Interactive Learning Media Wordwall to Improve Motivation and Geography Learning Outcomes

Diyah Wahyu Setyoningtyas¹, Nurhadji Nugraha²

^{1,2}Universitas PGRI Madiun

¹diyahaning117@gmail.com, ²nurhadjinugraha@unipma.ac.id

Abstract

This study examines the application of interactive learning media Wordwall to improve motivation and geography learning outcomes in grade XI-9 students of SMA Negeri 1 Barat, Magetan Regency. Using the Classroom Action Research (CAR) method of the Kemmis and McTaggart model, the study was conducted in three stages: pre-cycle, cycle I, and cycle II. The results showed an increase in learning motivation from 39.72% (pre-cycle) to 57.91% (cycle I) and 80.69% (cycle II). Student learning outcomes also increased with classical completeness from 58.33% (pre-cycle) to 69.44% (cycle I) and 83.33% (cycle II). The application of Wordwall successfully changed the learning paradigm from "learning because you have to" to "learning because you want to" by creating a fun competitive atmosphere through challenges and educational games. This study proves the effectiveness of Wordwall as an alternative learning media to overcome boredom and increase student engagement in geography learning.

Keywords : *Interactive Learning Media, Wordwall, Motivation, Learning Outcomes, Geography*

Abstrak

Penelitian ini mengkaji penerapan media pembelajaran interaktif Wordwall untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar geografi pada siswa kelas XI-9 SMA Negeri 1 Barat Kabupaten Magetan. Menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart, penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap: prasiklus, siklus I, dan siklus II. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan motivasi belajar dari 39,72% (prasiklus) menjadi 57,91% (siklus I) dan 80,69% (siklus II). Hasil belajar siswa juga meningkat dengan ketuntasan klasikal dari 58,33% (prasiklus) menjadi 69,44% (siklus I) dan 83,33% (siklus II). Penerapan Wordwall berhasil mengubah paradigma pembelajaran dari "belajar karena harus" menjadi "belajar karena ingin" dengan menciptakan suasana kompetitif yang menyenangkan melalui tantangan dan permainan edukatif. Penelitian ini membuktikan efektivitas Wordwall sebagai

Correspondence authors:

Diyah Wahyu Setyoningtyas, diyahaning117@gmail.com

How to Cite this Article

Setyoningtyas, D., & Nugraha, N. (2025). Interactive Learning Media Wordwall to Improve Motivation and Geography Learning Outcomes. *Jurnal Paradigma*, 17(2), 123-135. <https://doi.org/10.53961/paradigma.v17i2.324>



Copyright © 2025. Diyah Wahyu Setyoningtyas, Nurhadji Nugraha. *Jurnal Paradigma* is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA 4.0)

alternatif media pembelajaran untuk mengatasi kejenuhan dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran geografi.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif, Wordwall, Motivasi, Hasil Belajar, Geografi

Pendahuluan

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan telah membuka banyak peluang bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif (Ledoh et al., 2025). Salah satu tantangan terbesar dalam pembelajaran Geografi adalah bagaimana membuat materi yang sering dianggap hafalan dan teoritis menjadi lebih hidup dan bermakna bagi siswa. Media pembelajaran interaktif hadir sebagai jawaban untuk mengatasi kejenuhan dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Geografi .

Wordwall merupakan platform media pembelajaran interaktif yang menawarkan berbagai *template* permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi Geografi. Dengan tampilan yang *colorful* dan menarik, *Wordwall* memungkinkan guru menciptakan aktivitas pembelajaran seperti kuis, permainan mencocokkan, roda keberuntungan, dan berbagai bentuk permainan lainnya yang dapat diakses melalui perangkat digital. Kemudahan penggunaan dan fleksibilitas *Wordwall* menjadikannya alat yang sangat berguna untuk mengubah konsep Geografi yang kompleks menjadi materi yang lebih mudah dipahami (Judijanto et al., 2025).

Motivasi belajar siswa sering menurun ketika dihadapkan pada materi Geografi yang dianggap membosankan seperti memorisasi nama-nama tempat, bentuk lahan, atau pola iklim (Nanda Aprilia et al., 2025). Melalui *Wordwall*, pembelajaran dapat dikemas dalam bentuk tantangan dan kompetisi yang memicu semangat belajar. Siswa tidak lagi merasa terpaksa belajar, melainkan terdorong untuk menyelesaikan permainan dan memenangkan tantangan. Perubahan paradigma dari "belajar karena harus" menjadi "belajar karena ingin" ini merupakan kunci untuk meningkatkan motivasi belajar yang berkelanjutan (Rahma et al., 2024).

Peningkatan motivasi belajar melalui media interaktif *Wordwall* pada akhirnya berpengaruh positif terhadap hasil belajar Geografi (Juneva et al., 2025). Ketika siswa menikmati proses pembelajaran, mereka cenderung menghabiskan lebih banyak waktu untuk berinteraksi dengan materi dan mengulang pembelajaran tanpa merasa bosan. Pengalaman belajar yang menyenangkan juga membuat siswa lebih mudah mengingat konsep-konsep penting dalam Geografi (Iswayuni et al., 2020). Selain itu, aktivitas pembelajaran berbasis *Wordwall* memberikan umpan balik langsung yang memungkinkan siswa mengetahui tingkat pemahaman mereka dan memperbaiki kesalahan dengan segera, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna (Junarti & Purwati, 2020).

SD Negeri Bayan Surakarta, teridentifikasi memiliki permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada topik 1. Peserta didik menghadapi kesulitan pemahaman materi yang diperparah oleh metode pembelajaran kurang menarik dan penggunaan media yang monoton. Kondisi ini berdampak

pada rendahnya partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Evaluasi hasil belajar melalui ulangan harian topik 1 semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 mengkonfirmasi permasalahan tersebut, dengan hanya 4 peserta didik yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP). Rentang nilai yang diperoleh berkisar antara 30 hingga 80, yang mengindikasikan bahwa capaian pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas tersebut masih belum optimal (Utama et al., 2024)

Ditemukan permasalahan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran geografi di SMA Negeri 1 Barat Kabupaten Magetan, khususnya pada kelas XI-9 tahun pelajaran 2024/2025. Berdasarkan hasil observasi pra siklus, nilai motivasi siswa kelas XI-9 tergolong tidak baik dengan nilai 286 atau 39,72%, jauh di bawah kelas-kelas lainnya. Sementara itu, nilai rata-rata hasil belajar siswa hanya mencapai 70,56 dengan ketuntasan klasikal 58,33%. Angka ini masih jauh dari standar keberhasilan pembelajaran yang mensyaratkan 80% siswa aktif dalam proses pembelajaran dan 80% siswa mengalami perubahan tingkah laku positif dengan ketuntasan belajar sesuai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI-9 diduga karena guru geografi tidak menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan cenderung membosankan. Metode pembelajaran yang kurang inovatif berdampak pada menurunnya minat belajar siswa yang secara langsung mempengaruhi hasil belajar mereka (Fadalena et al., 2025).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu diterapkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, salah satunya adalah game *wordwall* (Noftariani, 2023). *Wordwall* merupakan *platform* pembelajaran yang menyediakan berbagai game edukasi interaktif dengan fitur-fitur menarik seperti teka-teki silang, kuis, dan permainan kata. *Platform* ini mudah diakses melalui *gadget* dan laptop siswa, serta memiliki banyak *template* yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa (Safitri et al., 2022).

Berdasarkan penelitian yang telah saya temukan, berikut beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan penggunaan *Wordwall* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa: ada dua penelitian yang dilakukan di Indonesia pada tahun 2024 menunjukkan potensi besar *Wordwall* dalam pembelajaran PPKn. Penelitian pertama yang dilakukan oleh Kusnadi dan Azzahra dari Universitas Islam Nusantara mengkaji penggunaan *Wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar di MA Al Ikhlas Padakembang Tasikmalaya (Kusnadi & Azzahra, 2024). Melalui pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, penelitian ini mengungkap bagaimana *Wordwall* mampu meningkatkan motivasi ekstrinsik siswa. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa *Wordwall* menciptakan semacam pengakuan sosial bagi siswa. Ketika seseorang diakui sebagai yang terbaik atau paling aktif, mereka termotivasi untuk mempertahankan atau bahkan meningkatkan status tersebut. Rasa ingin tahu siswa juga meningkat karena *Wordwall* menawarkan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, teka-teki, dan permainan yang membuat mereka tertarik untuk mengeksplorasi materi pembelajaran secara lebih mendalam (Kusnadi & Azzahra, 2024).

Senada dengan penelitian pertama, studi kedua yang dilakukan oleh Rizky Gustian M R, Kurnisar, dan Mutiara dari Universitas Sriwijaya mengkaji penggunaan *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar PPKn di SMA Negeri 3 Palembang (MR et al., 2024). Latar belakang penelitian ini berangkat dari kondisi kelas di mana siswa terlihat kurang bersemangat, lesu, dan sibuk dengan kegiatan masing-masing selama pelajaran PPKn berlangsung.

Berbeda dengan penelitian pertama, studi kedua menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan hasil tes belajar (Latifa & Dewi, 2024). Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan persentase kriteria ketuntasan minimal yang berhasil diraih oleh siswa setelah menggunakan *Wordwall*. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif dan hidup, yang kemudian berdampak positif pada hasil belajar (MR et al., 2024).

Kedua penelitian ini menunjukkan kelemahan serupa dalam pembelajaran konvensional. Pendekatan yang monoton, seperti hanya menjelaskan materi dan mengerjakan soal di LKS, membuat siswa jenuh dan kehilangan motivasi (Olisna et al., 2022). *Wordwall* hadir sebagai solusi untuk masalah ini dengan menawarkan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Kesimpulan dari kedua penelitian menunjukkan bahwa *Wordwall* efektif digunakan sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn. Ketertarikan siswa terhadap *Wordwall* games tidak hanya menumbuhkan motivasi belajar tetapi juga mendorong mereka untuk lebih aktif berpartisipasi dan berusaha lebih keras dalam kegiatan pembelajaran.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan keberhasilan penggunaan aplikasi *wordwall* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Namun, sejauh ini belum ada penelitian khusus tentang penggunaan *game* edukasi berbasis *wordwall* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran geografi di SMA Negeri 1 Barat Kabupaten Magetan. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran interaktif *wordwall* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar geografi siswa kelas XI-9 di SMA Negeri 1 Barat Kabupaten Magetan.

Metode

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI-9 SMA Negeri 1 Barat Magetan selama tahun ajaran 2024/2025. Fokus penelitian adalah melihat bagaimana media pembelajaran interaktif *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar geografi siswa. Peneliti mengamati 36 siswa (20 putri dan 16 putra) dengan berkolaborasi bersama Ibu Dra. Rini Pudjihastuti selaku guru geografi kelas tersebut. Pengambilan data berlangsung dari Oktober 2024 hingga Juni 2025. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mengikuti model Kemmis dan MC Taggart, dengan pendekatan kualitatif Creswell (Asrori & Rusman, 2020). Penelitian dirancang dalam tiga tahap: prasiklus, siklus I, dan siklus II. Data dikumpulkan melalui observasi langsung, angket, dan tes hasil belajar (Utomo et al.,

2024). Semua tahapan ini ditujukan untuk mengukur perubahan yang terjadi pada motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini penting karena belum ada penelitian serupa di sekolah tersebut. Indikator keberhasilan penelitian mencakup kinerja guru dan kinerja siswa yang menunjukkan peningkatan selama proses pembelajaran dengan media *Wordwall*.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan pemikiran Gerlach dan Ely, sarana edukasi secara umum mencakup "individu, bahan, maupun peristiwa yang menciptakan suasana dimana pelajar dapat menggali ilmu, kemahiran, serta perilaku." Di sisi lain, Marshall McLuhan memaknai sarana sebagai "perpanjangan tangan manusia yang mampu memberikan pengaruh pada pihak lain tanpa harus bertemu langsung." (Ardiani, 2022)

Dalam pandangan Yusufhadi Miarso, ciri utama yang menonjol pada sarana belajar dua arah ialah murid tak sekadar menyimak pemaparan bahan, namun juga wajib terlibat aktif sepanjang proses pengajaran (Ali et al., 2024). Adapun Agus Suheri menguraikan kombinasi beragam sarana dua arah sebagai rangkaian teknologi yang dilengkapi perangkat kendali yang bisa dijalankan oleh pemakainya, memungkinkan si pemakai memilih sendiri hal yang diinginkan untuk tahapan berikutnya.

Menurut pemikiran Daryanto, ciri khas sarana pengajaran gabungan meliputi (Ardiani, 2022):

1. Menggabungkan beberapa jenis wahana yang menyatu, seperti paduan antara unsur suara dan gambar
2. Menganut sifat komunikasi dua arah, yakni kemampuan mewedahi tanggapan dari si pengguna
3. Mengandung kelengkapan yang memungkinkan pemakaian tanpa bantuan pihak lain
4. Memiliki kemampuan menguatkan jawaban pemakai dengan cepat dan sesering mungkin
5. Menyediakan ruang bagi keterlibatan si pengguna dalam bentuk tanggapan, baik itu jawaban, pilihan, keputusan ataupun percobaan

Penelitian ini menggunakan pendekatan bertahap yang sistematis. Tiap tahapan melibatkan empat kegiatan pokok: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan evaluasi. Keseluruhan studi terbagi menjadi tiga tahap besar: tahap awal sebelum intervensi (prasiklus), diikuti implementasi pertama (siklus I), dan penyempurnaan di implementasi kedua (siklus II). Semua kegiatan penelitian dilaksanakan di kelas yang sama dengan pendampingan Ibu Dra. Rini Pudjihastuti yang mengajar mata pelajaran geografi di SMAN 1 Barat. Kehadiran beliau sangat berharga karena membantu memastikan semua aktivitas berjalan lancar dan tetap mengikuti rancangan yang sudah ditetapkan.

Prasiklus

Sebelum menerapkan penelitian dengan media interaktif *wordwall* untuk mendorong semangat belajar dan meningkatkan prestasi siswa kelas XI-9 SMAN 1 Barat, tim peneliti terlebih dahulu mengamati langsung dan mengumpulkan berbagai dokumen terkait aktivitas pembelajaran yang berlangsung. Pengamatan ini dilakukan sebagai langkah awal untuk memahami kondisi pembelajaran saat ini dan bagaimana upaya peningkatan motivasi siswa dapat berdampak positif pada capaian hasil belajar mereka nantinya. Pada tahap ini diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

- a. Observasi Guru Prasiklus

Pada kegiatan awal (prasiklus) tanggal 6 dan 9 Januari 2025, guru belum memanfaatkan media *wordwall* dalam mengajar. Tahap ini hanya terdiri dari pemberian tes akhir tentang materi Dinamika Penduduk pada pelajaran geografi. Hasil tinjauan observer terhadap aktivitas belajar mengajar guru dalam melaksanakan pembelajaran masih tergolong tidak baik dengan nilai 21.

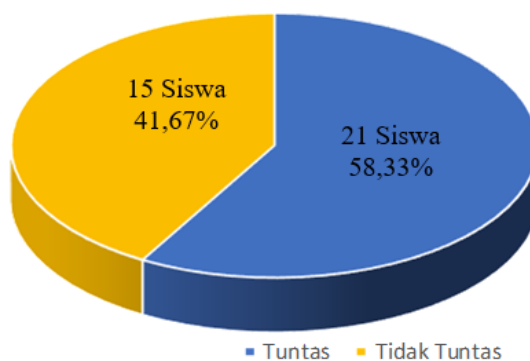
b. Observasi Motivasi Belajar Siswa Prasiklus

Pengamatan awal motivasi belajar siswa menunjukkan hasil beragam. Hanya 2 siswa (5,55%) masuk kategori sangat baik, 4 siswa (11,11%) kategori baik, dan 4 siswa (11,11%) kategori cukup baik. Sebagian besar siswa berada pada kategori tidak baik dengan jumlah 20 siswa (55,55%), sementara 6 siswa (16,67%) masuk kategori sangat tidak baik. Total skor motivasi siswa hanya mencapai 39,72%. Hasil Belajar Siswa Prasiklus

Selain situasi pada awal observasi motivasi belajar siswa, ada pula kondisi hasil belajar awal siswa yang diperoleh dari penilaian formatif pada materi Dinamika Penduduk.

$$\text{ketuntasan klasikal} = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas}}{\sum \text{keseluruhan siswa}} \times 100\% \quad \text{ketuntasan klasikal} = \frac{21}{36} \times 100\%$$

$$\text{ketuntasan klasikal} = 58,33\%$$



Gambar 1 Hasil Belajar Siswa Prasiklus

Diperoleh rata-rata hasil 70,56 dengan ketuntasan klasikal 58,33%. Dengan demikian rata-rata pada data tersebut belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan yaitu 75.

Siklus I

Siklus I menerapkan pembelajaran dengan media *wordwall* melalui beberapa tahap: 1. Tahap persiapan: menyiapkan modul ajar, media pembelajaran, dan instrumen penelitian, 2. Pelaksanaan: kegiatan dilakukan pada 13 dan 16 Januari 2025. Peneliti didampingi Ibu Dra. Rini Pudjihastuti selaku guru geografi kelas XI-9 di SMAN 1 Barat Kabupaten Magetan, 3. Pengamatan: berdasarkan hasil pengamatan proses pembelajaran siklus I, maka didapatkan hasil sebagai berikut:

Observasi Guru Siklus I

Pembelajaran pada siklus I ini peneliti sudah menggunakan media pembelajaran interaktif *wordwall*, dengan memberikan materi tentang Dinamika Penduduk serta pengambilan *post test*. Pengamatan yang dilakukan oleh pengamat menunjukkan adanya kemajuan dalam kinerja guru selama proses

pembelajaran. Nilai yang diperoleh telah mencapai 39, yang masuk dalam kategori baik. Hal ini mengindikasikan peningkatan kualitas dalam cara guru menyampaikan materi dan mengelola kelas.

Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus I

Hasil menunjukkan distribusi siswa dalam beberapa kategori: 7 siswa (19,44%) termasuk kategori sangat baik, 10 siswa (27,78%) kategori baik, 8 siswa (22,22%) kategori cukup baik, dan 11 siswa (30,55%) kategori tidak baik. Total persentase skor mencapai 57,91%. Berdasarkan observasi motivasi belajar siswa pada siklus I, didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Kesiapan siswa menerima materi pelajaran mulai bertambah
2. Siswa yang dulunya pasif kini mulai terlibat aktif
3. Siswa semakin rajin mengerjakan soal, meskipun sebagian masih memberikan jawaban yang kurang tepat.

Persamaan matematis yang diterapkan untuk mencari nilai tengah dan tingkat keberhasilan bersama dari pencapaian pembelajaran murid yaitu:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

$$\bar{x} = \frac{2680}{36}$$

$$\bar{x} = 74,44$$

$$\text{ketuntasan klasikal} = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas}}{\sum \text{keseluruhan siswa}} \times 100\%$$

$$\text{ketuntasan klasikal} = \frac{25}{36} \times 100\%$$

$$\text{ketuntasan klasikal} = 69,44\%$$



Gambar 2 Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus I

Hasil belajar siswa pada siklus I mencapai rata-rata 74,4 dengan ketuntasan klasikal 69,44%. Nilai ini belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan. Karenanya, pembelajaran materi Dinamika Penduduk menggunakan media interaktif *wordwall* di kelas XI-9 SMA Negeri 1 Barat akan dilanjutkan ke siklus II. 4. Evaluasi mendalam: Usai melalui proses implementasi dan observasi, tim peneliti bersama pengajar melakukan peninjauan kembali. Dari diskusi ini, didapatkan catatan penting hasil perenungan tahap pertama sebagai berikut:

1. Beberapa siswa tidak membawa handphone sehingga tidak siap menggunakan media pembelajaran interaktif *wordwall*, membuat kegiatan belajar tidak berjalan sesuai rencana.
2. Pembelajaran kurang optimal karena masalah kuota dan sinyal.
3. Siswa kurang bersemangat dan cenderung diam selama kegiatan belajar.

4. Perlu dilakukan siklus II karena hasil belajar siswa belum mencapai target keberhasilan.

Siklus II

Siklus II dilaksanakan sebagai kelanjutan dari evaluasi siklus I. Peneliti memperbaiki rencana pembelajaran berdasarkan hasil refleksi siklus I, mencari cara mengatasi kendala teknis seperti masalah handphone dan sinyal saat menggunakan media *wordwall*, serta menyiapkan lembar observasi siswa. Kegiatan ini berlangsung pada tanggal 20 dan 23 Januari 2025, dengan peneliti dan kolaborator melaksanakan pembelajaran sesuai modul yang telah dirancang. Berdasarkan pengamatan tindakan yang didapatkan pada siklus II, maka didapatkan hasil sebagai berikut:

Pembelajaran pada siklus II ini peneliti masih menggunakan media pembelajaran interaktif *wordwall*, dengan memberikan materi tentang Dinamika Penduduk serta pengambilan *post test*. Hasil pengamatan observer menunjukkan kemampuan guru meningkat tajam dengan nilai 50 (sangat baik). Hal ini karena guru sudah sangat menguasai kelas dan berinteraksi baik dengan siswa. Dari observasi motivasi belajar siklus II, tercatat 16 siswa (44,44%) masuk kategori sangat baik, 18 siswa (50%) kategori baik, dan 2 siswa (5,55%) kategori cukup baik. Total persentase skor mencapai 80,69%, didapatkan hasil Siswa menunjukkan semangat belajar yang luar biasa saat mengikuti pelajaran. Mereka tampak antusias menyambut materi baru dan terlibat penuh dalam kegiatan pembelajaran. Suasana kelas menjadi hidup berkat partisipasi aktif mereka yang terus menyampaikan pendapat dan gagasan terkait topik yang dibahas. Yang menggembirakan, para siswa mengerjakan latihan di platform *wordwall* dengan sungguh-sungguh. Mereka tidak terburu-buru dalam memilih jawaban, melainkan mempertimbangkan dengan saksama setiap pilihan untuk memastikan kebenaran jawaban mereka. Kecermatan dan ketekunan ini menunjukkan motivasi belajar yang tinggi.

Adapun hasil belajar yang terekam melalui ujian terstruktur para pelajar di tahap kedua menunjukkan nilai tengah dan tingkat keberhasilan kelompok. Persamaan matematis yang dipakai untuk memperoleh angka rata-rata dan persentase kelulusan bersama dari capaian pembelajaran murid yaitu:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

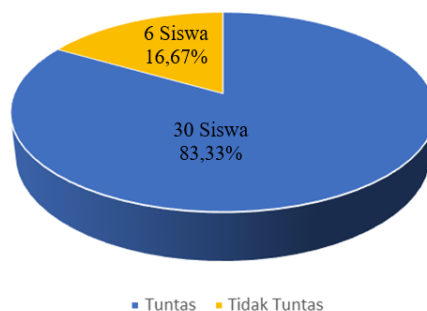
$$\bar{x} = \frac{3040}{36}$$

$$\bar{x} = 84,44$$

$$\text{ketuntasan klasikal} = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas}}{\sum \text{keseluruhan siswa}} \times 100\%$$

$$\text{ketuntasan klasikal} = \frac{30}{36} \times 100\%$$

$$\text{ketuntasan klasikal} = 83,33\%$$



Gambar 3 Hasil Belajar Siswa Siklus II

Berdasarkan hasil yang dikumpulkan, nilai rata-rata pembelajaran siswa pada siklus II mencapai 84,44 dengan 83,33% ketuntasan secara keseluruhan. Dari total siswa, 30 orang berhasil mencapai target sementara 6 lainnya belum. Prestasi pada siklus II ini telah melampaui standar keberhasilan yang ditetapkan, yaitu di atas nilai 75 sesuai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran. Dengan demikian, upaya meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa kelas XI-9 dalam pelajaran geografi tentang Dinamika Penduduk melalui media interaktif *wordwall* terbukti efektif dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya..

Usai menuntaskan rangkaian kegiatan belajar mengajar pada tahap kedua, tim riset bersama pengajar mengadakan pembahasan mengenai jalannya penyampaian materi geografi tentang Dinamika Penduduk yang memanfaatkan sarana edukatif *wordwall*. Sehingga diperoleh hasil bahwa para murid tampak lebih siap mengikuti materi pembelajaran, sehingga pelaksanaan siklus II berjalan dengan mulus dan sesuai dengan rancangan yang telah disusun. Mereka juga menunjukkan peningkatan keaktifan serta semangat yang lebih tinggi selama kegiatan belajar berlangsung. Nilai-nilai yang diperoleh para murid pun sudah mencapai target keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Setelah mengamati proses dari tahap prasiklus, siklus I dan siklus II, maka dapat dilihat terjadi peningkatan rata-rata motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada masing-masing siklus.

Tahap	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Nilai Observasi Guru	21	39	50
Persentase	35%	65%	83,33%

Tabel 1 Peningkatan Observasi Guru Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Tahap	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Nilai Motivasi Belajar	286	417	581
Persentase	39,72%	57,91%	80,69%

Tabel 2 Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Tahap	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Rata-rata hasil belajar	70,56	74,44	84,44
Ketuntasan klasikal	58,33%	69,44%	83,33%

Tabel 3 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Pembahasan

Setelah melakukan proses pembelajaran terhadap siswa kelas XI-9 yang menjadi fokus penelitian diberikan perlakuan/tindakan berupa penerapan media pembelajaran interaktif *wordwall*. Dari hasil

pengamatan awal terhadap guru dalam proses pembelajaran diketahui bahwa guru tidak menggunakan media pembelajaran interaktif dan cenderung membosankan. Siswa tidak tertarik dan bersemangat dalam pembelajaran karena media pembelajarannya kurang inovatif, yang secara otomatis akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Pelaksanaan Penerapan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall*

Rekapitulasi peningkatan nilai observasi guru prasiklus, siklus I dan siklus II. Nilai observasi guru yang diperoleh pada prasiklus adalah 21 atau 35%, pada siklus I adalah 39 atau 65% dan pada siklus II adalah 50 atau 83,33%. Penggunaan media interaktif *wordwall* merupakan cara baru yang diharapkan dapat memudahkan proses belajar, dan memadukan unsur teknologi untuk semua pelajaran.

Memilih alat bantu belajar yang interaktif dan tepat sangat penting dalam dunia pendidikan saat ini (Fidya et al., 2021). Hal ini bukan sekadar mengikuti perkembangan zaman, tapi merupakan langkah penting untuk menciptakan suasana belajar yang lebih berdaya guna, hemat waktu, dan memikat perhatian siswa. Mata pelajaran geografi yang menggunakan *wordwall* sebagai media interaktif terbukti membawa suasana baru dalam kelas, membuat murid lebih tertarik dan bersemangat dibandingkan cara mengajar biasa. Kebanyakan kegiatan di *wordwall* langsung memberikan tanggapan kepada siswa setelah mereka menjawab soal. Tanggapan cepat ini membantu mereka memahami kesalahan, mendorong untuk mencoba kembali, dan memperdalam pemahaman terhadap materi (Pamungkas et al., 2021).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall* menunjukkan dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Mari kita lihat perubahannya dari waktu ke waktu. Motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan yakni, sebelum menggunakan *Wordwall* (prasiklus): skor 286 (39,72%), setelah menggunakan *Wordwall* pertama kali (siklus I): skor 417 (57,91%), kemudian setelah penggunaan *Wordwall* lebih lanjut (siklus II): skor 581 (80,69%).

Hasil belajar siswa juga menunjukkan tren positif sebelum menggunakan *Wordwall* (prasiklus): Nilai rata-rata: 70,56, Nilai tertinggi: 90, Nilai terendah: 40, Siswa yang mencapai KKTP (≥ 75): 21 siswa (58,33%), Siswa yang belum mencapai KKTP: 15 siswa (41,67%). Setelah menggunakan *Wordwall* pertama kali (siklus I): Nilai rata-rata: 74,44, Nilai tertinggi: 90, Nilai terendah: 50, Siswa yang mencapai KKTP (≥ 75): 25 siswa (69,44%), Siswa yang belum mencapai KKTP: 11 siswa (30,56%), Ketuntasan klasikal: 69,44% (belum memenuhi target 80%).

Setelah penggunaan *Wordwall* lebih lanjut (siklus II): Nilai rata-rata: 84,44, Nilai tertinggi: 100, Nilai terendah: 60, Siswa yang mencapai KKTP (≥ 75): 30 siswa (83,33%), Siswa yang belum mencapai KKTP: 6 siswa (16,67%), Ketuntasan klasikal: 83,33% (sudah memenuhi target 80%). Penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall* mengubah pandangan siswa tentang belajar (Aini & Rulviana, 2023). Melalui gamifikasi dan interaktivitas, kegiatan belajar yang tadinya dianggap sebagai beban berubah menjadi aktivitas yang menarik dan menyenangkan. Perubahan persepsi ini mendorong siswa

untuk berpartisipasi aktif dan lebih tekun dalam belajar. Secara sederhana: semakin menyenangkan pembelajaran, semakin tinggi potensi dan hasil belajar siswa.

Kesimpulan

Penelitian selama 2 siklus menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall* pada mata pelajaran geografi di kelas XI-9 SMAN 1 Barat Kabupaten Magetan memberikan dampak positif yang nyata. Siswa menjadi lebih aktif, terlibat, dan memahami materi dengan baik. Data menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang signifikan dari prasiklus 39,72% (tidak baik), meningkat pada siklus I menjadi 57,91% (cukup baik), dan pada siklus II mencapai 80,69% (sangat baik). Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, dari 58,33% pada prasiklus, menjadi 69,44% pada siklus I, dan 83,33% pada siklus II. Media *Wordwall* memiliki beberapa kelebihan, antara lain mudah digunakan, memiliki beragam *template*, serta bersifat interaktif dan menarik. Namun, terdapat juga beberapa kelemahan seperti ketergantungan pada koneksi internet, kustomisasi terbatas pada beberapa *template*, fitur gratis yang terbatas, dan kebutuhan login untuk mengakses beberapa fitur.

Daftar Pustaka

- Aini, A. N., & Rulviana, V. (2023). UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN PEMAHAMAN KONSEP IPS SISWA MELALUI MEDIA GAME INTERAKTIF WORDWALL. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 1038–1049. <https://doi.org/10.23969/JP.V8I1.7984>
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media ...* - Aisyah Ali, Lidwina Cornelia Maniboey, Ruth Megawati, Catur Fathonah Djarwo, Hanida Listiani - Google Buku. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=cXsZEQAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=teori+media+belajar+interaktif&ots=Ezc4TteRQO&sig=Wrijgafv6Iad200U_Qb3EmoBs2U&redir_esc=y#v=onepage&q=teori media belajar interaktif&f=false
- Ardiani, K. E. (2022). Multimedia Pembelajaran Interaktif Berorientasi Teori Belajar Ausubel pada Muatan IPA Materi Sumber Energi. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 26–35. <https://doi.org/10.23887/JPPP.V6I1.45159>
- Asrori, & Rusman. (2020). Classroom Action Reserach Pengembangan Kompetensi Guru. In *Pena Persada*.
- Fadalena, T., Sahrina, A., & Aini, Z. N. (2025). Pengaruh model creative problem solving terhadap kemampuan memecahkan masalah dan motivasi belajar pada mata pelajaran Geografi. *Jurnal Praksis Dan Dedikasi Sosial*, 8(1), 70–86. <https://doi.org/10.17977/UM022V8I12025P70-86>
- Fidya, I., Romdanih, R., & Oktaviana, E. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 219–227. <https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/1301>

- Iswayuni, D., Adyatma, S., & Rahman, A. M. (2020). Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Geografi Siswa SMA Negeri 1 Kurau dan SMA Negeri 1 Bumi Makmur. *JPG (Jurnal Pendidikan Geografi)*, 6(2). <https://doi.org/10.20527/JPG.V6I2.7739>
- Judijanto, L., Mata, R., & Putra, H. R. F. (2025). Transformasi Digital di Dunia Pendidikan: Integrasi Teknologi dalam Kurikulum Sekolah. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 11(1), 37–46. <https://doi.org/10.37567/JIE.V11I1.3569>
- Junarti, & Purwati, G. A. R. (2020). Faktor Penyebab Kejenuhan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi Kelas XI IPS di SMA Negeri 6 Palu. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 17(1), 1–15.
- Juneva, A., Juneva, A., Jorgi, J., Julita, J., Dawa, D., & Mirna, M. (2025). PERAN INOVASI TEKNOLOGI DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL. *JIP: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 117–123. <https://jutepe-joln.net/index.php/JURDIKAN/article/view/14>
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlah Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 323–339. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526>
- Latifa, R., & Dewi, R. M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 8362–8376. <https://doi.org/10.31004/INNOVATIVE.V4I1.8738>
- Ledoh, C. candra, Judijanto, L., Hartati, T., Apriyanto, A., Wijayani, W., & Pamangin, F. H. (2025). Pendidikan Abad 21:: Menyambut Transformasi Dunia Pendidikan di Era Society 5.0. In *PT. Sonpedia Publishing Indonesia*. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=_QILEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=Perkembangan+teknologi+dalam+dunia+pendidikan+&ots=HIZX27LZSo&sig=Or0b1XQ_mGs0vILIF67mKH4KDdI&redir_esc=y#v=onepage&q=Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=_QILEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=Perkembangan+teknologi+dalam+dunia+pendidikan+&ots=HIZX27LZSo&sig=Or0b1XQ_mGs0vILIF67mKH4KDdI&redir_esc=y#v=onepage&q=Perkembangan%20teknologi%20dalam%20dunia%20pendidikan&f=false)
- MR, R. G., Kurnisar, K., & Mutiara, T. M. (2024). Penggunaan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn Kelas XI SMA. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(1), 52–60. <https://doi.org/10.31949/EDUCATIO.V10I1.6652>
- Nanda Aprilia, P., Mutiara Elya, R., Wulandari, S., Julianto, I. R., Guru, P., Dasar, S., & Raya, U. T. (2025). Peran Guru dalam Memaksimalkan Literasi Teknologi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Cahaya Edukasi*, 3(1), 19–23. <https://doi.org/10.63863/JCE.V3I1.14>
- Noftariani, S. (2023). INTEGRATING GAME-BASED LEARNING OF WORDWALL IN TEACHING AT THE RIGHT LEVEL TO IMPROVE STUDENTS' MOTIVATION (A CLASSROOM ACTION RESEARCH). *Proceedings of UNNES-TEFLIN National Conference*, 5, 613–617. <https://proceeding.unnes.ac.id/utnc/article/view/2648>

- Olisna, O. (Olisna), Zannah, M. (Milhatun), Sukma, A. (Auliani), & Aeni, A. N. (Ani). (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4133–4143. <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V6I3.2737>
- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Nur, L., Wulansari, A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *SOCIAL PEDAGOGY: Journal of Social Science Education*, 2(2), 135–148. <https://doi.org/10.32332/SOCIAL-PEDAGOGY.V3I1.4316>
- Rahma, N. A., Soekamto, H., & Masrurroh, H. (2024). Model Probing Prompting Menggunakan Media Virtual Reality Materi Mitigasi Bencana untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Geografi SMA. *Journal of Education Action Research*, 8(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/JEAR.V8I1.67448>
- Safitri, D., Awalia, S., Sekaringtyas, T., Nuraini, S., Lestari, I., Suntari, Y., Marini, A., Iskandar, R., & Sudrajat, A. (2022). Improvement of Student Learning Motivation through Word-Wall-based Digital Game Media. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 16(06), 188–205. <https://doi.org/10.3991/IJIM.V16I06.25729>
- Utama, S. S., Pamungkas, A. L. A., Latifah, S. N., Salimi, M., & Saputro, I. (2024). Penerapan Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 4 SD Negeri Bayan Surakarta. *SHES: Conference Series*, 7(4), 2588–2593.
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>