

PENINGKATAN MINAT BELAJAR KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI WORDWALL

Mawardi¹, Alya Septia Putri², Nazhra Shafa Kamilah³, Shofy Silfiya⁴, Putri Amanah⁵
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas
Muhammadiyah Tangerang

wardi.elmawardi@gmail.com¹, alyaseptiap@gmail.com², Nazhrashafa@gmail.com³,
shofysilfiya@gmail.com⁴, aliciaazahra17@gmail.com⁵

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar kosakata Bahasa Inggris siswa kelas II sekolah dasar melalui pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas II SDN Kalideres 07 Pagi Jakarta Barat pada semester I tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian sebanyak 15 siswa. Desain penelitian mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, serta dilaksanakan dalam satu siklus yang terdiri dari dua pertemuan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket minat belajar, tes penguasaan kosakata, dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar dan keaktifan siswa setelah diterapkan pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall. Persentase observasi tindakan guru meningkat dari 70% pada pertemuan pertama menjadi 85% pada pertemuan kedua, sedangkan aktivitas siswa meningkat dari 60% menjadi 80%. Hasil tes penguasaan kosakata menunjukkan nilai tertinggi 98 dan nilai terendah 27 dengan KKM sekolah sebesar 70, di mana sebagian besar siswa mampu mencapai dan melampaui KKM. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game edukasi Wordwall efektif dalam meningkatkan minat belajar dan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas II sekolah dasar.

Kata kunci: minat belajar, game edukasi, Wordwall

Abstract

This study aims to increase the interest of second-grade elementary school students in learning English vocabulary through Wordwall educational game-based learning. This study is a Classroom Action Research (CAR) conducted in the second grade of SDN Kalideres 07 Pagi Jakarta Barat in the first semester of the 2025/2026 academic year with 15 students as research subjects. The research design refers to the Kemmis and McTaggart model, which consists of the stages of planning, implementation of actions, observation, and reflection, and is carried out in one cycle consisting of two meetings. Data collection techniques were carried out through observation, learning interest questionnaires, vocabulary mastery tests, and documentation. The data were analyzed descriptively, qualitatively, and quantitatively. The results showed an increase in learning interest and student activity after the implementation of Wordwall educational game-based learning. The percentage of teacher action

Article History

Received: Januari 2026

Reviewed: Januari 2026

Published: Januari 2026

Plagiarism Checker No 234

Copyright : Author

Publish by : Sindoro



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

observation increased from 70% in the first meeting to 85% in the second meeting, while student activity increased from 60% to 80%. The vocabulary mastery test results showed a highest score of 98 and a lowest score of 27, with a school minimum passing grade of 70, which most students were able to achieve and exceed. Thus, it can be concluded that the use of Wordwall educational games is effective in increasing the learning interest and English vocabulary mastery of second-grade elementary school students.

Keywords: *interest in learning, educational games, Wordwall*

PENDAHULUAN

Siswa sekolah dasar, khususnya siswa kelas II, harus belajar kosakata bahasa Inggris sejak dini, karena ini sangat penting untuk meningkatkan kemampuan berbahasa asing mereka. Siswa akan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang makna kata, kemampuan pengucapan, dan keterampilan berbahasa lainnya dengan penguasaan kosakata yang baik. Namun, strategi pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa diperlukan karena siswa memiliki rentang perhatian yang terbatas pada tahap perkembangan usia kelas rendah. Akibatnya, minat belajar adalah kunci keberhasilan pembelajaran kosakata bahasa Inggris.

Hasil penelitian awal yang dilakukan di kelas II sekolah dasar menunjukkan bahwa minat siswa terhadap pembelajaran kosakata bahasa Inggris masih rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya antusiasme siswa selama kegiatan pembelajaran, kurangnya partisipasi aktif siswa dalam menjawab pertanyaan, dan kecenderungan siswa untuk cepat bosan ketika instruksi diberikan melalui ceramah dan latihan tertulis. Siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar karena pembelajaran yang monoton dan kurangnya media pembelajaran yang menarik.

Seiring perkembangan teknologi dalam dunia Pendidikan, guru harus mampu memanfaatkan berbagai alat pembelajaran digital. Wordwall adalah platform pembelajaran interaktif yang menawarkan berbagai jenis permainan edukatif, seperti kuis kosakata, mencocokkan gambar dengan kata, dan permainan berbasis visual yang dirancang untuk siswa sekolah dasar. Siswa dapat belajar kosakata bahasa Inggris melalui aktivitas bermain yang menyenangkan dengan menggunakan media ini. Ini dapat meningkatkan perhatian dan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran.

Game edukasi Wordwall memungkinkan siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran, yang membuat pembelajaran menjadi pengalaman yang bermakna. Permainan interaktif membantu siswa menghafal kosakata dan memahami arti kata melalui aktivitas dan konteks visual yang menantang. Diharapkan bahwa kondisi ini dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran, dan menciptakan suasana kelas yang lebih ramah dan menyenangkan.

Dengan mempertimbangkan masalah ini, peneliti berpendapat bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) harus dilakukan dengan menggunakan game edukasi Wordwall untuk meningkatkan minat siswa kelas II sekolah dasar untuk belajar kosakata bahasa Inggris. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi alternatif bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris, khususnya materi kosakata, serta memberikan kontribusi positif untuk membangun.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan tujuan meningkatkan minat belajar kosakata bahasa Inggris siswa kelas II sekolah dasar melalui pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall. Penelitian

dilaksanakan di kelas II SDN Kalideres 07 Pagi Jakarta Barat pada semester 1 (satu) tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian sebanyak 15 siswa. Desain penelitian mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam satu siklus, yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan Tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti Menyusun RPP serta menyiapkan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall dan instrumen penelitian. Tahap pelaksanaan Tindakan dilakukan dengan menerapkan pembelajaran kosakata bahasa inggris melalui permainan Wordwall yang interaktif. Selanjutnya, observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa dan minat belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Tahap refleksi digunakan untuk mengevaluasi pelaksanaan Tindakan dan hasil yang diperoleh guna mengetahui keberhasilan pembelajaran. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket minat belajar, dan dokumentasi, dengan instrumen berupa lembar observasi aktivitas guru, dan angket minat belajar siswa. Data analisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk mengetahui peningkatan minat belajar kosakata bahasa inggris siswa. Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila minimal 75% siswa menunjukkan kategori minat belajar tinggi serta terlihat peningkatan keaktifan dan atusiasme siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa inggris.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data Observasi Tindakan Guru dan Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan Tindakan pembelajaran kosakata bahasa inggris melalui pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall pada siswa dengan RPP yang telah disusun, dimulai dari kegiatan apresiasi yang menarik, penyampaian tujuan pembelajaran, hingga pelaksanaan kegiatan inti dengan memanfaatkan game edukasi Wordwall secara efektif. Guru memberikan penjelasan cara bermain, membimbing siswa selama permainan berlangsung, memberikan motivasi, serta mengelola kelas dengan baik sehingga tercipta suasana pembelajaran yang kondusif. Sementara itu, aktivitas siswa menunjukkan Tingkat perhatian dan antusiasme yang baik, ditandai dengan keaktifan siswa dalam mengikuti permainan, menjawab pertanyaan, serta menyelesaikan tugas yang diberikan. Siswa tampak lebih bersemangat dan tertarik mempelajari kosakata bahasa inggris melalui aktivitas bermain, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang memerlukan bimbingan tambahan agar lebih aktif dan percaya diri. Secara keseluruhan, hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga dampak positif terhadap minat belajar kosakata bahasa inggris siswa kelas II SDN Kalideres 07 Pagi.

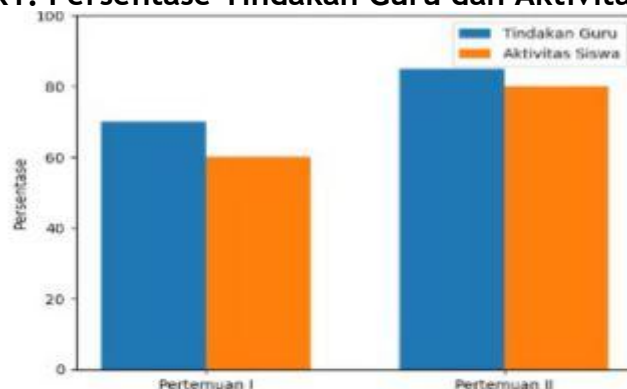
Table 1. Data Observasi Siklus 1

NO.		Pertemuan 1		Pertemuan 2		Rata-rata
		Skor	%	Skor	%	
1.	Observasi Tindakan Guru	14	70%	17	85%	77,5%
2.	Observasi Aktivitas Siswa	6	60%	8	80%	70%

Hasil observasi dari siklus 1 menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua lebih baik. Dalam observasi Tindakan guru, menemukan bahwa siswa semakin efektif dalam mengelola pembelajaran kosakata Bahasa Inggris berbasis game edukasi Wordwall dalam semua aspek, termasuk menyampaikan

materi, memberikan instruksi, dan mengelola kelas. Hasilnya Adalah skor rata-rata 77,5%. Ini menunjukkan bahwa guru semakin efektif dalam mengelola pembelajaran kosakata Bahasa Inggris berbasis game edukasi Wordwall. Selain itu, hasil observasi aktivitas siswa juga meningkat. Dari skor 6 dengan persentase 60% pada pertemuan pertama menjadi skor 8 dengan persentase 80% pada pertemuan kedua, dengan rata-rata 70%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa semakin terlibat dan tertarik dengan pembelajaran kosakata Bahasa Inggris melalui game edukasi Wordwall. Namun, masih diperlukan Upaya lebih lanjut untuk meningkatkan kepercayaan diri dan partisipasi setiap siswa.

Grafik1. Persentase Tindakan Guru dan Aktivitas Siswa



Berdasarkan grafik menunjukkan peningkatan persentase Tindakan guru dan aktivitas siswa dan siklus 1 dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Persentase Tindakan guru pada pertemuan pertama sebesar 70% dan meningkat menjadi 85% pada pertemuan kedua, menunjukkan bahwa guru semakin baik dalam menerapkan pembelajaran kosakata Bahasa Inggris berbasis game edukasi Wordwall, baik dalam penyampaian materi, pemberian instruksi, maupun pengelolaan kelas. Sementara itu, persentase Tindakan guru pada pertemuan pertama sebesar 70%.

2. Deskripsi Data Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

Berdasarkan hasil tes penguasaan kosakata Bahasa Inggris yang dilakukan setelah pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall menunjukkan bahwa kemampuan siswa berada pada rentang nilai yang cukup beragam. (KKM) yang diterapkan sekolah Adalah 70. Nilai terendah siswa Adalah 27, dan nilai tertinggi Adalah 98. Hasil ini menunjukkan bahwa beberapa siswa mampu mencapai dan melampaui KKM, yang menunjukkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris mereka. Hasil belajar yang berbeda ini menunjukkan bahwa siswa harus terus belajar, terutama yang belum selesai, agar menguasai kosakata Bahasa Inggris secara merata.

Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi Wordwall untuk pembelajaran kosakata Bahasa Inggris memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar siswa di kelas II. Berdasarkan hasil yang diamati selama siklus 1, Tindakan guru meningkat dari pertemuan I ke pertemuan II, dengan presentase Tindakan guru meningkat menjadi 70% pada pertemuan I dan meningkat menjadi 85% pada pertemuan II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa guru menjadi lebih efektif dalam melaksanakan tugas.

Hasil observasi aktivitas siswa juga menunjukkan peningkatan yang signifikan. Siswa memiliki 60% pada pertemuan I dan meningkat menjadi 80% pada pertemuan II. Ini menunjukkan bahwa siswa semakin terlibat dan aktif dalam proses pembelajaran. Game edukasi Wordwall

dapat menarik perhatian siswa, membuat kelas yang menyenangkan, dan mendorong untuk aktif belajar kosakata Bahasa Inggris.

Hasil tes penguasaan kosakata bahasa Inggris mendukung kesimpulan yang telah dibuat. (KKM) sekolah adalah 70. Nilai terendah adalah 27, dan nilai tertinggi adalah 98. Data menunjukkan bahwa beberapa siswa mampu mencapai dan melampaui KKM, yang menunjukkan bahwa mereka memiliki kosakata bahasa Inggris yang luas. Namun demikian, beberapa siswa memperoleh nilai di bawah KKM, menunjukkan bahwa pembelajaran tambahan diperlukan untuk secara merata meningkatkan pemahaman kosakata siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran game edukasi Wordwall dapat meningkatkan proses pembelajaran, meningkatkan keaktifan siswa, dan meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Namun, untuk memastikan semua siswa mencapai ketuntasan belajar sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan, diperlukan perbaikan, diperlukan perbaikan dan penguatan pembelajaran pada pertemuan atau siklus berikutnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game edukasi Wordwall untuk pembelajaran kosakata Bahasa Inggris dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan penguasaan kosakata siswa kelas II. Hasil observasi menunjukkan bahwa Tindakan guru dan aktivitas siswa meningkat dari pertemuan I ke pertemuan II, yang menunjukkan bahwa pembelajaran berlangsung lebih efektif dan siswa semakin aktif dan antusias dalam Pelajaran. Hasil tes penguasaan kosakata Bahasa Inggris menunjukkan bahwa sebagian siswa telah mencapai dan melampaui (KKM) sekolah, yaitu 70, meskipun masih ada beberapa siswa yang belum mencapainya. Dengan kata lain, game edukasi Wordwall dapat membantu siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan meningkatkan pemahaman dan pengingat kosakata bahasa Inggris.

REFERENSI

Achru P, A. (2019). *PENGEMBANGAN MINAT BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN*.

Aulia, D. P., & Indrapangastuti, D. (2025). *Social, Humanities, and Educational Studies SHEs: Conference Series 8 (3) (2025) 390-401 Studi Literatur: Game-Based Learning Berbantuan Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>

Azzahra, S., Kaniadewi, N., Author, C., & Studi, P. (2025). *CJPE: Cokroaminoto Jurnal of Primary Education Building Vocabulary in Primary School Students Using Contextual Teaching Learning Model*. <https://e-journal.my.id/cjpe>

Faida, F. R., Wijianto, A., & Oleo, U. H. (2025). *ENHANCING ENGLISH VOCABULARY MASTERY THROUGH GAME-BASED APPROACHES FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS. Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 5(4)*. <https://jurnalp4i.com/index.php/elementary>

Ma'rufah, R., & Ghoni, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Education pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi My Body. Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI, 7(1), 40-48*. <https://doi.org/10.46963/mpgmi.v7i1.221>

Mutofi, H., Rizkia Pangestika, R., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., & Muhammadiyah Purworejo, U. (2025). *PERAN PENGGUNAAN GAME EDUKASI BERBASIS WORDWALL DALAM*

PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. In *Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 6, Issue 2). <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd>

Nurfatimah, S., Nurhasanah, A., & Nulhakim, L. (2022). MINAT BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN DARING KELAS 4 DI SDN GORDA 1. In *Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 10, Issue 1).

Panjaitan, R. Z. P., Sinaga, N. V., Ningsih, F. A., Afsarini, A., Ritonga, S., Hutauruk, G., & Medan, U. N. (2025). *Analisis Kesulitan Belajar Siswa dalam Memahami Kosa Kata Pada Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar*.

Sukmana, A. I. W. I. Y., Permana, A. A., & Sudatha, I. G. W. (2023). Game Based Learning Interactive Multimedia in Improving Thematic Learning Achievement of Third Grade Students. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 6(2), 219-227. <https://doi.org/10.23887/jlls.v6i2.60622>

Syafitri, E., & Nilawati, A. (2024). *Global Journal of Edu Center MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA DENGAN PENGGUNAAN FLASH CARD DI TINGKAT SEKOLAH DASAR Artikel info Abstrak* (Vol. 1). <https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gela>

Ulfa, M., Aan Sulton, M., Kunci, K., Berbasis Game, E., Belajar, K., & Belajar, H. (2025). Game-Based Edutainment Strategi Guru MI Untuk Mengaktifkan Siswa dalam Belajar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1). <https://doi.org/10.47134/pgsd.v3i1.2238>