



**PENINGKATAN PEMAHAMAN SISWA SD MENGENAI MATERI PREPOSITION
OF PLACE MELALUI MEDIA KONVENTSIONAL DAN WORDWALL**

Najwa Fasya Simamora¹, Nafadilla², Sinthya Wardhani Ginting³, Sarah Artamevia

Tamba⁴, Nanda Ramadani⁵

Universitas Negeri Medan^{1,2,3,4,5}

e-mail: najwafasyasimamora@gmail.com¹, nafadilla03@gmail.com²,

sinthyawardhani06@gmail.com³, sarahartamevia04@gmail.com⁴,

nandarmdani@unimed.ac.id⁵

ABSTRAK

Kemahiran Bahasa Inggris sebagai bahasa global menjadi beberapa keterampilan penting yang harus ditanamkan sejak jenjang pendidikan dasar. Meski demikian, pembelajaran Bahasa Inggris di jenjang sekolah dasar mengalami berbagai hambatan, terutama dalam hal pemanfaatan media pengajaran yang sanggup menarik ketertarikan siswa, seperti pada materi *Preposition of place*. Riset ini dilakukan untuk tujuan membandingkan efektivitas pemakaian media konvensional dengan media *Wordwall* dalam memaksimalkan pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Riset ini dilakukan dengan bentuk Penelitian Tindakan Kelas di SDN 060843 Kota Medan selama dua siklus dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Pada siklus pertama, pengajaran dilakukan dengan metode tradisional seperti ceramah dan penggunaan papan tulis. Sedangkan pada siklus kedua, digunakan media *Wordwall* yang berbentuk interaktif dan berbasis permainan edukatif. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa pada siklus pertama, siswa terlihat kurang aktif dan pemahaman terhadap materi masih rendah. Sebaliknya, pada siklus kedua terjadi peningkatan partisipasi, semangat belajar, serta memahami materi yang diberikan dalam pembelajaran. Temuan berikut ini mengindikasikan bahwa penggunaan media *Wordwall* memberikan hasil yang lebih positif dibandingkan metode konvensional dalam pembelajaran *Preposition of place*. Dengan begitu, dapat dirangkum bahwa integrasi media digital interaktif seperti *Wordwall* sangat mendukung pengembangan mutu pembelajaran Bahasa Inggris di jenjang sekolah dasar dan menjadi solusi terhadap tantangan pendidikan di era digital.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Media Konvensional, Wordwall, Preposition of Place*

ABSTRACT

English proficiency as a global language is an important skill that must be instilled since the primary education level. However, English learning at the elementary school level experiences various obstacles, especially in terms of utilizing teaching media that can attract students' interest, such as in the Preposition of place material. This research was conducted for the purpose of comparing the effectiveness of using conventional media with Wordwall media in maximizing students' understanding of the material. This research was conducted in the form of Classroom Action Research at SDN 060843 Medan City for two cycles with a qualitative descriptive approach. In the first cycle, teaching was conducted using traditional methods such as lectures and the use of a blackboard. While in the second cycle, Wordwall media was used which was interactive and based on educational games. The results obtained showed that in the first cycle, students were less active and their understanding of the material was still low. In contrast, in the second cycle there was an increase in participation, enthusiasm for learning, and understanding of the material provided in learning. The following findings indicate that the use of Wordwall media provides more positive results than conventional methods in learning Preposition of place. Thus, it can be summarized that the integration of interactive digital media



such as Wordwall greatly supports the development of the quality of English learning at the primary school level and is a solution to the challenges of education in the digital era.

Keywords: *Learning Media, Conventional Media, Wordwall, Preposition of Place*

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris diakui sebagai bahasa yang paling umum digunakan secara global. Fungsi utamanya adalah sebagai bahasa perantara yang menjembatani komunikasi antar individu dari berbagai latar belakang budaya. Selain itu, bahasa ini memainkan peranan fundamental dalam mendukung kemajuan era modern. Oleh karena itu, penguasaan Bahasa Inggris merupakan keterampilan yang mutlak harus dimiliki oleh masyarakat Indonesia. Namun, sering kali siswa menghadapi tantangan signifikan dalam proses pembelajaran untuk menguasai kemampuan berbahasa Inggris.

Salah satu area yang menantang adalah pembelajaran preposisi tempat, termasuk *in*, *on*, *above*, *below*, *near*, dan sejenisnya. Bagian ini sangat vital dalam keterampilan berbahasa Inggris, mengingat pentingnya pemahaman mengenai posisi spasial dan lokasi. Isu ini menjadi perhatian khusus, terutama mengingat studi oleh (Putri et al., 2021) yang menemukan bahwa meskipun kurikulum Merdeka mewajibkan pengajaran Bahasa Inggris sejak kelas 3 SD, banyak siswa sekolah dasar belum mencapai standar penguasaan preposisi Bahasa Inggris sejak dini. Padahal, kemampuan ini sangat krusial untuk komunikasi di tingkat global.

Pemahaman mengenai baik terhadap *Preposition of place* seperti *in*, *on*, *under*, *behind* dan lainnya memberikan manfaat besar bagi siswa dalam keterampilan berbahasa Inggris, khususnya dalam menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dengan menguasai preposisi tempat, siswa mampu menyampaikan informasi posisi atau lokasi suatu objek secara jelas dan akurat, serta lebih mudah memahami instruksi dalam konteks komunikasi sehari-hari. Hal ini penting tidak hanya untuk mendukung keberhasilan akademik, tetapi juga dalam aktivitas praktis seperti mengikuti petunjuk arah atau menjelaskan letak benda. Menurut (Yuliawati, 2019), penggunaan media pembelajaran seperti video online secara signifikan dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap preposisi tempat, terutama *at*, *in*, dan *on*. Oleh karena itu, pembelajaran *Preposition of place* yang kontekstual dan interaktif sangat diperlukan untuk memperkuat kemampuan berbahasa siswa sejak dini.

Berdasarkan hasil mini riset yang dilakukan di SDN 060843, terdapat beberapa masalah-masalah yang diterima para peserta didik dalam proses belajar Bahasa Inggris. Salah satu permasalahan pokoknya ialah kurangnya ketertarikan yang dimiliki peserta didik pada pelajaran Bahasa Inggris akibat penggunaan media yang tidak inovatif dan monoton. Media konvensional seperti buku teks dan papan tulis tidak mampu sepenuhnya menjangkau gaya belajar siswa sekolah dasar yang umumnya bersifat visual, auditori, dan kinestetik. Temuan dari (Fikriansyah & Layyinnati, 2021) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai mampu mendorong peningkatan minat, keterlibatan, dan motivasi belajar siswa karena materi disajikan dengan cara yang lebih menarik secara visual dan interaktif. Akibat minimnya inovasi media, banyak siswa melalui kesusahan dalam memahami kosakata Bahasa Inggris karena penyampaian materi kurang kontekstual dan tidak dilengkapi dengan ilustrasi nyata.

Menurut (Pratiwi, 2022) media digital yang interaktif membantu siswa memahami konsep yang abstrak melalui pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna. Namun, guru masih menghadapi keterbatasan dalam menyesuaikan jenis media dengan karakteristik siswa, karena belum semua media yang digunakan mampu memenuhi kebutuhan gaya belajar yang beragam. Di samping itu, eksplorasi terhadap media yang lebih interaktif seperti permainan edukatif digital atau aplikasi pembelajaran berbasis game masih minim digunakan, padahal media tersebut berpotensi besar dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.



(Mukarromah & Andriana, 2022). Permasalahan-permasalahan ini menunjukkan bahwa masih diperlukan pengembangan dan inovasi media pembelajaran yang lebih selaras dengan karakteristik serta kebutuhan belajar siswa di jenjang sekolah dasar.

Upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pelajaran Bahasa Inggris dapat diterapkan berbagai teknik pembelajaran baik secara konvensional maupun berbasis digital. Secara konvensional, guru dapat memanfaatkan media visual sederhana seperti gambar, kartu kosakata, dan alat peraga nyata untuk membantu siswa memahami makna kata secara konkret, sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa SD. Menurut (Fahrudin et al., 2021), media konvensional masih dapat meningkatkan fokus dan pemahaman siswa jika disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan konteks pembelajaran.

Di sisi lain, pendekatan berbasis teknologi seperti penggunaan platform *Wordwall* juga terbukti mendukung pemahaman siswa melalui permainan interaktif, kuis, dan latihan mencocokkan kata. *Wordwall* memungkinkan pembelajaran yang lebih menarik dan responsif dengan fitur visual dan audio yang dapat disesuaikan dengan materi. Guru juga dapat memanfaatkan fitur tantangan atau kompetisi kecil untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, pemberian latihan mandiri melalui *Wordwall* memberi kesempatan siswa belajar sesuai dengan ritme masing-masing, sementara diskusi hasil latihan bersama dapat memperdalam pemahaman mereka. Kombinasi teknik konvensional dan digital ini mampu menciptakan proses belajar yang optimal, menggembirakan & sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik sekolah dasar (Mukarromah & Andriana, 2022).

Metode pembelajaran konvensional masih banyak digunakan karena kemudahannya dalam penerapan dan penyampaian materi secara langsung oleh guru, sehingga proses belajar menjadi lebih terarah dan mudah dikendalikan (Fahrudin et al., 2021). Selain itu, metode ini efisien dan mudah disesuaikan dengan keadaan peserta didik, sehingga guru dapat mengatur pembelajaran sesuai kebutuhan kelas (Syahputra & Hanum, 2023). Interaksi tatap muka yang cukup antara guru dan siswa dalam metode ini memungkinkan guru memberikan penjelasan secara jelas dan langsung, serta memantau pemahaman siswa secara langsung (Fahrudin et al., 2021). Selain itu, metode ini dapat digunakan dalam kelas dengan jumlah siswa yang besar karena pengelolaannya yang sederhana dan tidak membutuhkan banyak media pembelajaran tambahan (Sappaile et al., 2024).

Namun, meskipun metode ini menawarkan kemudahan dan keteraturan dalam penyampaian materi, para ahli juga menyoroti bahwa metode ini cenderung membuat siswa pasif dan kurang memberikan ruang bagi pengembangan kreativitas serta keterampilan berpikir kritis (Muliasari & Efendi, 2023). (Jafar, 2021) juga menemukan bahwa penerapan metode konvensional pada materi tertentu, seperti fisika, menghasilkan rata-rata nilai hasil belajar siswa masih tergolong rendah, dan tidak terdapat ketidaksamaan yang krusial antara capaian belajar siswa sebelum dan setelah penerapan teknik ini. Hal ini memperkuat temuan (Muliasari & Efendi, 2023) bahwa metode konvensional cenderung membuat siswa menjadi pasif karena kurang memberikan ruang bagi pengembangan proses pembelajaran.

(Putri & Hidayat, 2019) menjelaskan bahwa *Wordwall* merupakan media pembelajaran interaktif yang dibuat agar mengembangkan pengetahuan siswa mengenai komponen-komponen pelajaran secara lebih efektif melalui berbagai permainan edukatif. (Kurniawan & Sari, 2019) menambahkan bahwa *Wordwall* biasanya berisi kumpulan kata atau konsep yang disusun secara sistematis dan ditampilkan dalam bentuk digital yang menarik sehingga mudah diakses oleh siswa. Selain itu, *Wordwall* menawarkan berbagai template yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengajaran, sehingga guru dapat merancang materi yang menarik dan interaktif. (Fikriansyah & Layyinnati, 2021) menyatakan bahwa *Wordwall* juga dapat digunakan sebagai alat penilaian dan sumber belajar yang efektif bagi guru dan peserta didik.



Menurut (Sartika dalam Arimbawa, 2021), *Wordwall* adalah aplikasi yang menarik dan menyenangkan yang berperan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Selain itu, penelitian oleh (Putra et al., 2021) menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* sederhana, menarik secara visual, interaktif, dan lugas sehingga dapat meningkatkan partisipasi siswa. (Arimbawa, 2021) juga menyebutkan bahwa *Wordwall* dapat menaikkan motivasi belajar peserta didik karena adanya keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan temuan penelitian (Widhiatama & Brameswari, 2024). Dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *wordwall* berdasarkan gamifikasi secara signifikan memberikan peningkatan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sastra Inggris. Penelitian ini dilaksanakan demi mengenali apa perbedaan kualitas pengetahuan siswa pada materi *Preposition of place* yang memakai media konvensional dan yang memakai media *Wordwall*. Manfaat dari riset ini ialah dapat memberikan partisipasi terhadap perluasan teori pembelajaran berbasis teknologi dalam pengajaran grammar.

METODE PENELITIAN

Riset dilakukan dengan bentuk penelitian tindakan kelas (PTK) yang mengikuti model Kemmis dan McTaggart, sebagaimana dijelaskan oleh Wijaya Kusumah (dalam Lumban Raja, 2021). Model ini tersusun dari 2 siklus, dan tiap siklus terdiri dari 4 langkah pokok yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Riset dilaksanakan di SDN 060843 yang berlokasi di Brayan Shop House, Jalan KL. Yos Sudarso Nomor 88A, Pulo Brayan Kota, Kecamatan Medan Barat, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Penentuan lokasi berlandaskan pada peninjauan keterjangkauan. Selain itu, siswa kelas V dipilih sebagai subjek penelitian karena sesuai dengan topik materi yang diamati, yaitu penggunaan *Preposition of place* dalam Bahasa Inggris.

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif guna memperoleh pemahaman secara jelas mengenai fenomena yang terjadi selama proses pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya pada materi *Preposition of Place*. Pendekatan ini bertujuan untuk menelusuri situasi kelas dan respons siswa terhadap pembelajaran yang mempergunakan media konvensional dan media digital *Wordwall*. Penelitian dilakukan dalam situasi alami di kelas dengan harapan bisa mengembangkan pengetahuan peserta didik pada materi yang disampaikan. Prosedur penelitian mencakup sejumlah tahapan yakni: rancangan, penggeraan, observasi, evaluasi & pertimbangan. Cara pengumpulan data dilakukan melalui pelaksanaan pembelajaran secara langsung dengan menggunakan media konvensional dan *Wordwall*. Selama proses pembelajaran, peneliti mengamati tingkat keantusiasan siswa sebagai indikator pemahaman mereka terhadap materi *Preposition of Place*. Kemudian, dari hasil pengamatan tersebut akan diperoleh dan ditelaah secara deskriptif kualitatif untuk melihat bagaimana peningkatan pemahaman siswa serta bagaimana keefektivitasan media-media yang digunakan dalam pembelajaran.

Riset berikut dilaksanakan dengan 2 tahap siklus, dimana tiap tahapan memiliki 4 tahap: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap siklus pertama, pembelajaran menggunakan media konvensional dengan metode ceramah secara terstruktur. Peneliti menyiapkan materi dan menyampaikan secara lisan di kelas serta melakukan tanya jawab untuk memastikan pemahaman siswa. Pengamatan dilakukan dengan mengamati respons, partisipasi, dan hasil latihan siswa, kemudian refleksi digunakan untuk mengevaluasi proses dan merencanakan perbaikan pada siklus berikutnya (Sari, 2020). Siklus kedua difokuskan pada penggunaan media pembelajaran *Wordwall* sebagai alat interaktif. Peneliti mempersiapkan materi dan mengadaptasi konten ke dalam aktivitas seperti kuis dan permainan. Pembelajaran dilaksanakan dengan *Wordwall*, diikuti pengamatan terhadap partisipasi dan respons siswa serta refleksi untuk mengevaluasi efektivitas media tersebut. Untuk mengetahui peningkatan

kemampuan siswa dalam *Preposition of place*, data dianalisis secara deskriptif dengan menampilkan soal dan penjelasan materi menggunakan infokus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan riset ini dilaksanakan dalam satu observasi yang mencakup dua siklus. Setiap siklus menggunakan metode pembelajaran yang berbeda. Pada Siklus I, pembelajaran dilakukan dengan metode konvensional, yaitu dengan menyampaikan materi *Preposition of Place* menggunakan papan tulis untuk menulis materinya sebagai media utama. Sedangkan pada Siklus II, pembelajaran menggunakan media interaktif *Wordwall* sebagai alat bantu dalam penyampaian materi yang sama.

Berdasarkan hasil observasi pada kedua siklus, terlihat adanya perbedaan yang cukup signifikan dalam hal antusiasme dan partisipasi siswa sepanjang kegiatan belajar mengajar materi *Preposition of place*.

Hasil

Siklus I

Pada tahap siklus I ini, pembelajaran dilakukan menggunakan metode konvensional, yaitu melalui ceramah, metode ini termasuk metode konvensional karena persiapannya paling mudah dan sederhana, fleksibilitas yang tinggi tanpa memerlukan persiapan yang rumit, guru menyampaikan materi *Preposition of Place* melalui papan tulis sebagai media utama. Dalam pelaksanaannya, metode ini dirasa kurang menarik perhatian siswa. Berdasarkan hasil pengamatan selama rangkaian pengajaran berjalan, tampak bahwa mayoritas peserta didik kurang antusias juga kurang semangat dalam mengikuti pelajaran. Mereka cenderung pasif, hanya mendengarkan penjelasan tanpa menunjukkan respons aktif seperti bertanya ataupun menjawab. Seperti halnya pada gambar dokumentasi di bawah ini.



Gambar 1. Penjelasan menggunakan media konvensional

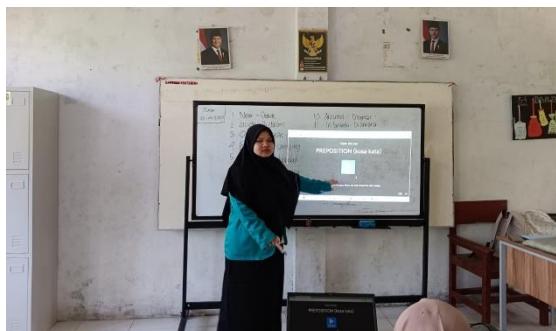


Gambar 2. Respon yang diberikan siswa saat mendengarkan penjelasan

Penggunaan media konvensional yang bersifat satu arah membuat suasana kelas terasa monoton. Siswa terlihat cepat kehilangan fokus dan tidak banyak yang menunjukkan ketertarikan terhadap materi yang disampaikan. Hal ini juga berdampak pada pemahaman mereka terhadap *Preposition of place*, di mana beberapa siswa terlihat kesulitan memahami konsep *Preposition of place* serta penggunaannya dalam kalimat. Hal ini memperkuat temuan (Cahyani & Fadilah, 2022) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran konvensional hanya mampu menghasilkan keaktifan siswa sebesar 61,11% dan tingkat keterlibatan siswa dalam menjawab pertanyaan sebesar 55,55%. Berdasarkan riset pengamatan diatas, dapat dirangkum bahwa metode konvensional belum mampu menciptakan atmosfer belajar yang membahagiakan dan belum maksimal untuk mendorong partisipasi aktif peserta didik. Maka dari itu, dibutuhkan strategi pengajaran yang lebih interaktif dan menarik pada tahap siklus II.

Siklus II

Pada siklus II, pengajaran dilaksanakan dengan menggunakan media *Wordwall* sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi *Preposition of Place*. Berbeda dengan siklus sebelumnya, penggunaan media ini mampu menciptakan atmosfer belajar yang menyenangkan serta menarik. Media *Wordwall* bersifat interaktif memberikan peluang kepada siswa agar berpartisipasi secara langsung dalam prosedur pembelajaran, baik secara mandiri maupun berkelompok. Berdasarkan pengamatan pada tahap siklus II dapat terlihat pada gambar dokumentasi di bawah ini bahwa pembelajaran sudah berjalan dengan baik dan lancar.



Gambar 3. Penjelasan menggunakan media *wordwall*



Gambar 4. Respon yang diberikan siswa saat mendengarkan penjelasan

Berdasarkan hasil pengamatan, siswa tampak jauh lebih antusias dan aktif dibandingkan pada siklus I. Mereka lebih bersemangat mengikuti setiap tahap pembelajaran, menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap aktivitas yang ditampilkan melalui *Wordwall*, serta lebih cepat memahami materi yang diajarkan. Siswa juga lebih sering merespons pertanyaan guru, berani menjawab, dan terlibat dalam diskusi kelas. Keterkaitan antar pendidik dan peserta didik menjadi lebih hidup, dan atmosfer kelas berubah lebih dinamis dan komunikatif. Efektivitas penggunaan media *Wordwall* juga didukung oleh hasil penelitian (Cahyani & Fadilah, 2022) di mana keaktifan siswa meningkat menjadi 83,33% dan keterlibatan dalam menjawab pertanyaan naik hingga 88,88%. Selain itu, persentase ketuntasan hasil belajar juga meningkat signifikan dari 63,88% di siklus I menjadi 91,66% di siklus II.

Media *Wordwall* terbukti mampu mendorong peserta didik untuk fokus, termotivasi, dan berpartisipasi secara langsung selama tahapan pembelajaran yang berlangsung. Media yang digunakan ini bukan hanya membantu mengembangkan pengetahuan siswa mengenai materi *Preposition of Place*, tetapi juga membangun suasana belajar yang lebih menyenangkan dan partisipatif. Berlandaskan hasil riset yang telah dilaksanakan, dapat dirangkum bahwa penerapan media *Wordwall* pada siklus II memberikan dampak positif terhadap antusiasme, keaktifan, dan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Tabel 1. Tingkat Pemahaman Siswa

No.	Aspek yang Diamati	Siklus I (%)	Siklus II (%)
1.	Keaktifan Siswa	61,11	83,33
2.	Keterlibatan Siswa dalam Menjawab	55,55	88,88
3.	Ketuntasan Hasil Belajar	63,88	91,66

Pembahasan

Metode pengajaran guru pada mata pelajaran Bahasa Inggris, khususnya materi *Preposition of Place* di Indonesia, umumnya masih bersifat konvensional dengan berfokus pada Copyright (c) 2025 ACTION : Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah



penggunaan buku teks dan penjelasan tata bahasa secara satu arah. Guru cenderung kurang memanfaatkan media visual atau interaktif yang dapat membantu siswa memahami konsep posisi secara kontekstual, seperti penggunaan *in*, *on*, *under*, dan sebagainya. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam menerapkan preposisi tersebut dalam situasi nyata, dan pembelajaran menjadi kurang menarik serta tidak merangsang partisipasi aktif. Hal ini selaras dengan pendapat (Putri & Hidayat, 2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif seperti *Wordwall* mampu menyajikan materi pelajaran dengan lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

Berikut merupakan perolehan riset yang telah dilaksanakan dan memperlihatkan adanya ketidaksamaan yang jelas dalam pemahaman siswa saat pembelajaran dilakukan dengan metode konvensional dibandingkan dengan penggunaan media *Wordwall*. Pada pembelajaran dengan pendekatan konvensional seperti ceramah dan latihan dari buku teks, siswa terlihat pasif dan mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata yang diajarkan. (Putri & Hidayat, 2019) mengungkapkan bahwa sarana pembelajaran interaktif, ibarat *Wordwall*, dapat mempercepat pemahaman siswa berkat penyajian materinya yang amat menarik dan mudah dipahami, khususnya bagi peserta didik di tingkat sekolah dasar. Setelah media *Wordwall* diterapkan, terlihat peningkatan dalam keaktifan dan pemahaman siswa terhadap materi. *Wordwall* memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan kosakata melalui berbagai aktivitas visual dan digital seperti kuis dan permainan pencocokan, yang membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna. Menurut (Susanti & Wedawati, 2021) media *Wordwall* juga membantu siswa mengingat hubungan antar kosakata melalui tampilan visual yang sistematis. Dengan pendekatan ini, siswa menjadi lebih fokus, termotivasi, dan mampu memahami serta menggunakan kosakata Bahasa Inggris dengan lebih baik dibandingkan saat pembelajaran dilakukan secara konvensional.

Dalam penelitian mengenai pembelajaran Bahasa Inggris pada materi *Preposition of Place*, penggunaan metode konvensional seperti ceramah, penjelasan dari buku teks, dan latihan soal cenderung belum memberikan dampak signifikan terhadap pemahaman siswa. Siswa kesulitan dalam membedakan makna dan penggunaan kata depan seperti *in*, *on*, *under*, dan *behind* dalam konteks kalimat karena pembelajaran hanya bersifat teoritis. Minimnya media visual membuat siswa tidak mampu membayangkan letak suatu objek sesuai dengan preposisi yang digunakan. Akibatnya, pemahaman siswa berjalan lambat dan penerapan materi dalam latihan atau komunikasi tidak optimal. Pernyataan ini sejalan dengan pendapat (Hartatiningsih, 2022) yang menekankan pentingnya penggunaan media interaktif agar siswa lebih mudah menangkap materi melalui dukungan visual dan aktivitas langsung yang melibatkan pancaindra, ia juga menegaskan bahwa ketika pembelajaran yang hanya terfokus pada guru dan buku paket, ambisi bersamaan dengan daya serap peserta didik terhadap kosakata dan struktur kalimat menjadi rendah. Oleh karena itu, pendekatan konvensional belum cukup efektif untuk membangun pemahaman siswa terhadap konsep spasial dalam materi *Preposition of Place*, yang seharusnya disampaikan dengan bantuan ilustrasi atau simulasi kontekstual.

Setelah penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran *Preposition of Place*, pemahaman siswa mengalami peningkatan yang signifikan. *Wordwall* memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi melalui tampilan visual dan aktivitas interaktif seperti matching games, drag-and-drop, dan quiz. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya menghafal preposisi seperti *in*, *on*, *under*, atau *behind*, tetapi juga dapat melihat dan menempatkan objek secara tepat dalam konteks kalimat dan gambar. Pengajaran menjadi lebih konkret dan mudah dimengerti peserta didik karena mengaitkan kata dengan posisi nyata. Penelitian oleh (Hartatiningsih, 2022) membuktikan bahwasanya pemakaian media *Wordwall* secara signifikan mampu memperkaya kosakata Bahasa Inggris secara signifikan karena melibatkan keaktifan siswa dan memperkuat daya ingat mereka. Selain itu, (Susanti & Wedawati, 2021) menegaskan



bahwa *Wordwall* sebagai media visual membantu siswa memahami hubungan antar kata secara lebih sistematis dan menyenangkan. Dalam konteks *Preposition of Place*, *Wordwall* terbukti efektif mendorong siswa untuk lebih fokus, aktif, dan mampu menggunakan preposisi secara tepat dalam latihan maupun komunikasi lisan dan tulisan. Hal tersebut menunjukkan mengenai media interaktif seperti *Wordwall* mampu menjadi solusi alternatif dalam mengatasi hambatan pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat visual dan kontekstual.

Menurut (Sari dan Putra, 2022) metode pembelajaran konvensional yang masih banyak digunakan di sekolah memiliki keterbatasan dalam menarik minat dan meningkatkan motivasi belajar siswa karena cenderung bersifat pasif dan kurang interaktif. Sebaliknya, media *Wordwall* sebagai media pembelajaran digital interaktif bisa mewujudkan lingkungan belajar di kelas yang menarik & memuaskan sehingga mampu secara signifikan memaksimalkan keterlibatan serta capaian belajar peserta didik secara besar-besaran. Maka dari itu, peneliti berharap agar sekolah dapat menerapkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Wordwall* untuk mendukung rangkaian pembelajaran *Preposition of place* yang lebih efektif, adaptif, dan menyenangkan, sekaligus mengatasi kelemahan metode konvensional yang selama ini digunakan.

Dalam sebuah penelitian menurut (Pratiwi, 2022) terungkap bahwa platform *Wordwall* menawarkan cara pembelajaran yang lebih menarik, mudah diingat, serta mudah dipahami oleh para siswa. *Wordwall* sebagai aplikasi berbasis web menyediakan berbagai mode penugasan yang dapat dijangkau melalui handphone, sehingga memudahkan siswa belajar pada kesempatan apapun dan di berbagai tempat. Hal tersebut menjadikan pengetahuan yang dinamis & relevan dengan kebutuhan siswa di era digital. Selanjutnya, (Andari et al., 2024) menyatakan bahwa *Wordwall* mampu mengubah pembelajaran menjadi lebih interaktif sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Media ini juga merangsang kemampuan berpikir kritis siswa dan mempercepat efisiensi proses belajar mengajar. Dengan berbagai permainan edukatif yang disediakan, *Wordwall* membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi.

Temuan dari penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* lebih berhasil dibandingkan dengan metode tradisional dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang preposisi tempat. Siswa yang memanfaatkan *Wordwall* tidak hanya menunjukkan kemajuan belajar yang signifikan, tetapi juga memiliki semangat dan keterlibatan yang lebih tinggi selama proses pembelajaran, sedangkan metode tradisional seringkali membuat siswa menjadi pasif dan kurang termotivasi (Putra dan Sari, 2021; Rahmawati dan Lestari, 2020). Oleh karena itu, *Wordwall* bisa dijadikan pilihan yang baik sebagai media pembelajaran untuk materi preposisi tempat.

Berdasarkan pembahasan diatas, intinya adalah penggunaan media *Wordwall* dalam pengajaran Bahasa Inggris materi *Preposition of place* lebih baik dijalankan dalam proses pembelajaran di kelas. Penyebabnya ialah karena terdapat beberapa faktor yaitu. Pertama, *Wordwall* membuat siswa aktif karena belajar sambil bermain. Kedua, *Wordwall* memberikan tampilan visual memikat hingga memudahkan para peserta didik dalam menangkap bahan ajar yang disampaikan pendidik. Ketiga, *Wordwall* menyediakan sistem skor dan tantangan yang membuat siswa semangat untuk menyelesaikan soal.

KESIMPULAN

Berlandaskan hasil riset yang telah dijalankan dapat memperoleh kesimpulan bahwa penggunaan media *worldwall* sebagai alternatif dari media konvensional terbukti memberikan dampak positif yang signifikan. Jika dilihat dari hasil penelitian, penggunaan media konvensional cenderung bersifat satu arah serta sedikit mengikutsertakan siswa secara langsung. Sedangkan media *worldwall* memberikan gabungan unsur visual, interaktivitas, dan Copyright (c) 2025 ACTION : Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah



elemen permainan edukatif yang menciptakan suasana belajar lebih hidup, menyenangkan, dan partisipatif. Hal ini menyebabkan siswa bukan hanya lebih mudah memahami materi tetapi juga memperlihatkan peningkatan motivasi yang signifikan, keterlibatan, serta kemandirian dalam proses pembelajaran.

Dari hasil riset ini, menunjukkan bahwa sangat penting untuk memperkuat inovasi dalam pemilihan media pembelajaran, terutama di era digital yang mendesak guru untuk terampil dalam merancang pembelajaran. Dengan adanya *worldwall* mampu menjawab tantangan pendidikan modern yang mengadaptasi berbagai macam gaya belajar siswa seperti visual, auditori, dan kinestetik. Dengan kata lain, media pembelajaran yang tepat dapat menjadi jembatan antara materi abstrak dan pengalaman belajar yang bermakna. Oleh sebab itu, pengintegrasian media digital interaktif seperti *worldwall* diharapkan tidak hanya terbatas pada pembelajaran *Preposition of place*, tetapi juga dapat diperluas ke materi bahasa lainnya bahkan lintas mata pelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inklusif, adaptif, dan sesuai perkembangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Andari, Qurniawan, & Samsudin. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Wordwall sebagai Media Pembelajaran Seru. *Prosiding IKIP PGRI Bojonegoro*, hlm. 5.
- Arimbawa, I. G. N. (2021). Pemanfaatan aplikasi Wordwall sebagai media pembelajaran seru di sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1(1), 100-110.
- Cahyani, F. D., & Fadilah, L. N. (2022). Penerapan Media Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas V SDN 2 Tegalrejo. *Jurnal Ilmiah PGSD UST*, 15(2), 75–85. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/jurnalilmiah/article/view/1677>
- Fahrudin, M., Ansari, A., & Ichsan, M. (2021). Pembelajaran konvensional dan dampaknya terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Hikmah*, 17(2), 45-53.
- Fikriansyah, M., & Layyinnati, N. (2021). Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 112-120.
- Hartatiningsih, D. (2022). Meningkatkan Penguasaan Vocabulary Bahasa Inggris dengan Menggunakan Media Wordwall Siswa Kelas VII MTs. GUPPI Kresnomulyo. *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah*, 2(3), 303–312.
- Jafar, A. F. (2021). Penerapan metode pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar fisika peserta didik. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 3(2), 190-199.
- Kurniawan, A., & Sari, D. (2019). Pengembangan media pembelajaran digital berbasis Wordwall. Yogyakarta: Deepublish.
- Lumban Raja, S.E. (2021). Peningkatan Penguasaan Vocabulary Terkait Singular and Plural Noun Melalui Crossword and Puzzle Game pada Siswa Kelas VIII SMP. *Journal of Education Action Research*. Volume 5, Number 4, Tahun Terbit 2021, pp. 515- 520 P-ISSN: 2580-4790 E-ISSN: 2549-3272.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43–50.
- Muliasari, D., & Efendi, T. F. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Adaptif terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 7(2).
- Pratiwi, D. O. (2022). Kelebihan Media Wordwall dalam Pembelajaran. *Repository UNPAS*, hlm. 27.
- Putra, A. R., & Sari, N. P. (2021). Perbandingan Efektivitas Media Wordwall dan Metode Konvensional dalam Pembelajaran Preposition of Place. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 8(3), 120-128.



- Putra, A., Aryani, F., & Ariessanti, D. (2021). Efektivitas penggunaan Wordwall dalam meningkatkan partisipasi siswa. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 5(2), 123–132.
- Putri, A. P., Rahhayu, R. S., Suswandari, M., & Ningsih, P. A. R. (2021). Strategi Pembelajaran Melalui Daring Dan Luring Selama Pandemi Covid-19 Di Sd Negeri Sugihan 03 Bendosari. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.728>
- Putri, D., & Hidayat, R. (2019). Pemanfaatan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 7(1), 33–40.
- Rahmawati, S., & Lestari, T. (2020). Pengaruh Media Wordwall terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Preposition of Place. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Inggris*, 7(1), 45–53.
- Sappaile, B. I., Nuridayanti, N., Judijanto, L., & Rukimin, R. (2024). Analisis Pengaruh Pembelajaran Adaptif Berbasis Kecerdasan Buatan terhadap Pencapaian Akademik Siswa SMA di Era Digital. *Jurnal Pendidikan West Science*, 2(1), 25–31.
- Sari, N. (2020). Refleksi pembelajaran melalui observasi dan evaluasi partisipasi siswa. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 8(1), 45–52.
- Sari, N. P., & Putra, A. R. (2022). Pengembangan Media Wordwall untuk Meningkatkan Penguasaan Preposition of Place pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 9(1), 25–32.
- Susanti, S. S., & Wedawati, T. W. (2021). Keefektifan Media Pembelajaran Wordwall dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Kelas X SMAN 1 Driyorejo. *AKSARA: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 22(2), 376–387.
- Syahputra, A., & Hanum, Z. (2023). Studi Tentang Efektifitas Pembelajaran Adaptif Berbasis Teknologi di Pendidikan Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(1), hlm. 66–71.
- Widhiatama, D. A., & Brameswari, C. (2024). The Effectiveness of Wordwall in Enhancing Students' Engagement and Motivation in Literature Classes. *InternationalJournal of Linguistics, Literature and Translation*, 7(4), 15–24. <https://doi.org/10.32996/ijllt.2024.7.4.3>
- Yuliawati, L. (2019). Pemanfaatan Video Online Dalam Pemahaman Materi Preposition of Time and Place (At, in, on). *Jurnal Penelitian Humaniora*, 20(1), 22–28.