

Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Berbasis Games Wordwall Interaktif Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Gaji 1

Ludfil Khakim^{1*}, Endang Wuryandini², Sri Wahyuni³,

¹Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang, Jl.Sidodadi,50232

²Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang, Jl.Sidodadi,50232

³SD Negeri Gaji 1, Jalan Ki Godek RT 01 RW 02 Guntur Demak, Kode Pos 59565

*upgris.ac.id

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya keaktifan dan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik, sekitar 52,3%.peserta didik masih memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KK.M).Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penggunaan *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SDN gaji 1. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Dengan subjek 23 siswa kelas IV, Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji-N gain. Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus dan rancangan penelitian ini mengacu pada Kemmis dan Mc. Taggart, yaitu Perencanaan,Pelaksanaan tindakan, Observasi, dan Refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan lembar observasi guru, lembar observasi guru, lembar kegiatan peserta didik, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar setiap siklusnya. Pada siklus I adalah pada aspek aktivitas belajar adalah 70,36 %, Aspek afektif 78,99 %, Aspek Psikomotorik, 74,25%, dan Aspek Kognitif 73,91 % setelah pembelajaran menggunakan games worwall interaktif. Peningkatan terjadi pada nilai rata-rata, nilai tertinggi, dan nilai terendah yang sangat signifikan. . Pada siklus II mendapat nilai pada aspek aktivitas belajar adalah 81,42 %, Aspek afektif 88,41 %, Aspek Psikomotorik, 85,40%, dan Aspek Kognitif 86,96 % dan pada siklus ketiga pada aspek aktivitas belajar adalah 81,42 %, Aspek afektif 88,41 %, Aspek Psikomotorik, 92,93%, dan Aspek Kognitif 91,30% Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan games wordwall interaktif dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia pada materi dongeng Pada siswa Kelas IV SDN Gaji 1

Kata kunci: Hasil Belajar, Games Wordwall Interaktif, Bahasa Indonesia

ABSTRACT

The background of this research is the low activity and learning outcomes of Indonesian students, around 52.3%). The purpose of this research is to find out the use of wordwalls can improve Indonesian learning outcomes in fourth grade students at SDN Gaji 1. This type of research is classroom action research (PTK). With the subject of 23 grade IV students, the data analysis technique gain N-test. This classroom action research consists of two cycles and the research design refers to Kemmis and Mc. Taggart, namely Planning, Action Implementation, Observation, and Reflection. Data collection techniques used were teacher observation sheets, teacher observation sheets, student activity sheets, and learning achievement tests. The results of the research conducted showed that there was an increase in learning outcomes for each cycle. In the first cycle, the learning activity aspect was 70.36%, the affective aspect was 78.99%, the psychomotor aspect was 74.25%, and the cognitive aspect was 73.91% after learning using interactive wordwall games. The increase occurred in the average value, the highest value, and the lowest value which was very significant. . In the second cycle, the score on the learning activity aspect was 81.42%, the affective aspect was 88.41%, the psychomotor aspect was 85.40%, and the cognitive aspect was 86.96% and in the third cycle the learning activity aspect was 81.42%. , Affective Aspects 88.41%, Psychomotor Aspects, 92.93%, and Cognitive Aspects 91.30% Based on the results of the study it was shown that the use of interactive wordwall games can improve Indonesian language learning outcomes in fairy tale material in Class IV SDN Gaji 1

Keywords: Learning Outcomes, Games Interactive Wordwall, language Indonesia.

1. PENDAHULUAN

Proses pendidikan di Indonesia tidak terlepas dari adanya kurikulum. Dengan adanya kurikulum pendidikan diharapkan dapat tercapai sesuai tujuan pendidikan. Kurikulum adalah pedoman yang berkaitan erat dengan mutu sebuah pendidikan, (Soleman, 2020). Kurikulum yang digunakan pendidikan yang baru di Indonesia adalah kurikulum merdeka belajar yang mana kurikulum merdeka belajar diimplementasikan pada kondisi pendidikan pada zaman paradigma baru pendidikan dimasa sekarang. Hal itu sejalan dengan dengan filosofi pendidikan Indonesia yang dikemukakan oleh bapak Ki Hajar Dewantara bahwa pendidikan harus menuntun peserta didik sesuai dengan kodrat alam dan kodrat zamannya.

Pendidikan merupakan bagian penting dari peradaban manusia agar tercipta manusia yang cerdas, kreatif, terampil dan berbudi pekerti yang baik sebagai bekal untuk masa depan yang lebih baik. (Primasari et al., 2019). Selain itu juga sejalan dengan pendapat (Sulianto et al., 2019) bahwa Pendidikan merupakan proses yang diperlukan untuk mencapai keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu dan masyarakat. Pembelajaran merupakan bagian interaksi antara guru dan peserta didik dalam memperoleh ilmu pengetahuan. Komponen-komponen dalam pembelajaran mencakup tujuan pembelajaran, guru, peserta didik, kurikulum, strategi pembelajaran, media pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Dengan adanya hubungan antara komponen pembelajaran tersebut akan membentuk proses pembelajaran. Menurut Wuryandini (2023: 1450) dalam konteks pembelajaran,

strategi berkaitan dengan pendekatan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Proses Pembelajaran harus diimplementasikan dengan menarik dan di zaman paradigm baru ini prioritaskan peserta didik sebagai subjek utama dalam pembelajaran yakni pembelajaran berpusat pada peserta didik (*Student Centered*)

Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di semua jenjang pendidikan yakni dimulai dari sekolah dasar hingga ke perguruan tinggi. Untuk itu agar dalam mengikuti sebuah pembelajaran mudah dalam memahami materi pembelajaran Bahasa Indonesia, dalam pembelajaran bahasa Indonesia diperlukan adanya suatu keterampilan berbahasa yang memadai agar belajar lebih komunikatif. Oleh karena itu, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia selain meningkatkan kemampuan peserta didik berkomunikasi dalam bahasa Indonesia. Menurut Wuryandini (2023: 1232) Pelajaran Bahasa Indonesia menitikberatkan pada penguatan kemampuan 6 keterampilan berbahasa yakni menyimak, berbicara, membaca, memirsas, menulis dan mempresentasikan secara terpadu. Perihal yang demikian maka perlulah suatu kemampuan komunikatif dan keterampilan berbahasa Indonesia dengan baik dan tepat, khususnya pada kemampuan memahami bacaan. Dalam pelajaran bahasa indonesia, hasil belajar yang kurang baik seringkali menjadi masalah bagi siswa, sehingga guru dan orang tua harus berusaha untuk mengatasi masalah tersebut. Dalam pembelajaran masih banyak guru yang mendominasi sehingga peserta didik menjadi pasif dalam prosesnya, maka oleh sebab itu diperlukan adanya media

pengajaran yang berbeda dalam pembelajaran bahasa Indonesia (Anjani et al., 2021).

Salah satu penyebab yang menyebabkan pembelajaran bahasa Indonesia kurang optimal adalah masih mendominasi pembelajaran dan kurang beragamnya pendekatan, model, metode dan media, sehingga minat peserta didik dalam proses pembelajaran belum maksimal. Terkait dengan belum optimalnya hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Gaji 1 Guntur maka diperlukan upaya untuk memecahkan permasalahan yang sesuai. Untuk mengatasi kesulitan siswa dalam belajar bahasa Indonesia maka hal yang harus dilakukan adalah menggunakan media yang tepat dan menarik serta dapat membantu dalam memahami konsep bahasa Indonesia sehingga nantinya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Media pembelajaran diperlukan oleh seorang guru agar dapat membantu dalam menyampaikan materi pelajaran, menurut Arief Sadiman (2002:6) media pembelajaran adalah perantara atau pembawa pesan yang disampaikan oleh pengirim kepada penerima pesan. Sejalan dengan fungsi *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) pada paradigma baru dimasa kini perkembangan media pembelajaran harus berjalan secara beriringan teknologi dengan edukasi menyesuaikan perkembangan. Ada banyak media yang dapat digunakan oleh guru, dalam proses pembelajaran diantaranya adalah media pembelajaran berbasis *game* dapat digunakan sebagai alat evaluasi untuk mengukur pemahaman peserta didik, oleh karena itu dengan adanya media diharapkan dapat menjembatani dan mensukseskan dalam proses

pembelajaran. Model pembelajaran adalah pedoman yang digunakan guru untuk merencanakan pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran, dimulai dari persiapan dan evaluasi perangkat pembelajaran, media atau alat yang digunakan (Jamal, 2020).

Game intreraktif merupakan permainan yang didesain untuk belajar, sehingga diharapkan dapat mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran (Novaliendry, 2013:107), kemudian dalam sejalan dengan penelitian Anik Vega Vitianingsih (2016:8) diketahui bahwa penggunaan game edukasi interaktif dapat membantu guru dan siswa untuk mengubah cara belajar, dapat menstimulasi dalam memahami materi pembelajaran. Dan diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Tomy Arifin, dkk (2014:143) penggunaan game edukasi sebagai media sains menunjukkan bahwa 85% siswa telah terbukti dalam menarik perhatian siswa dan mengefektifkan pembelajaran. Salah satu jenis game edukasi yang akan digunakan oleh peneliti yaitu *wordwall*.

Wordwall merupakan media pembelajaran berbasis aplikasi berbasis web yang mana penggunaan *games wordwall* ini cukup mudah dan dapat diakses oleh semua orang. *Wordwall* merupakan aplikasi berbasis *web* yang dapat digunakan dalam pembuatan soal evaluasi pembelajaran berbasis digital. Dengan adanya aplikasi berbasis *wordwall* ini diharapkan siswa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta melatih keaktifan mereka dalam proses pembelajaran

Berdasarkan observasi yang sudah dilakukan di SD Negeri Gaji 1, Dalam proses pembelajaran di kelas, guru belum menggunakan

model dan media pembelajaran yang kurang menarik peserta didik, di dalam proses Pembelajarannya masih terpusat pada guru (*Teacher Centered*), sehingga belum mampu memberikan kesempatan kemerdekaan belajar kepada peserta didik dalam belajar serta sehingga belum bisa menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik untuk aktif dalam prosesnya. Oleh karena itu, diperlukan adanya sebuah media pembelajaran yang menghubungkan dan mendorong peserta didik untuk aktivitas dan hasil belajar dalam pembelajaran di kelas.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti telah melakukan penelitian tentang bagaimana peningkatan aktivitas dan hasil belajar bahasa Indonesia berbasis games wordwall interaktif pada peserta didik kelas IV SD Negeri Gaji

Tujuan Penelitian ini adalah 1) untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar bahasa Indonesia berbasis *games wordwall* interaktif pada peserta didik kelas IV SD Negeri Gaji 1. 2) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar bahasa Indonesia berbasis games wordwall interaktif pada peserta didik kelas IV SD Negeri Gaji 1.



Gambar 1. Penerapan *Wordwall*

2. TINJAUAN PUSTAKA

Penulisan penelitian ini peneliti coba kaitkan dengan beberapa

dari sumber karya ilmiah terdahulu. Adapun karya ilmiah diantaranya sebagai berikut: Kajian penelitian yang pertama merujuk kepada penelitian yang dilakukan oleh Tsamrotin Nafi'ah, skripsi, 2021, Upaya Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Tajwid Melalui Model Card Sort Berbasis Wordwall Siswa Kelas IV MI. Plus Bunga Bangsa Tahun Ajaran 2020/2021. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Intstitut Agama Islam Negeri Ponorogo. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan aktifitas dan hasil belajar tajwid melalui model card short berbasis wordwall. Persamaan dalam penelitian ini yakni peneliti dengan menggunakan jenis penelitian PTK, selain itu variable yang dipilih juga sama-sama untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan media berbasis wordwall. Perbedaannya terletak pada penggunaan model pembelajaran card short, sedangkan dalam penelitian yang dilakukan peneliti saat ini tidak menggunakan model pembelajaran, hanya menggunakan media pembelajarannya saja. Selain itu, penelitian yang dilakukan Tsamrotin Nafi'ah diterapkan pada siswa MI sedangkan penelitian ini ditujukan pada siswa SMP.

Kajian relevan yang kedua adalah merujuk pada penelitian yang dilakukan oleh Siti Farhaniah, skripsi, 2021, Penerapan Media Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 127 Kota Jambi. Fakultas Tarbiah dan Ilmu Keguruan Universtas Sulthan Thaha Syaifuddin Jambi. Penelitian ini berisikan tentang penerapan media berbasis wordwall untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Persamaan dari penelitian ini yakni menggunakan jenis penelitian PTK dengan penerapan media berbasis wordwall, namun perbedaannya terletak pada variable yang dituju yakni keaktifan belajar. Selain itu, perbedaan juga terletak pada subjek

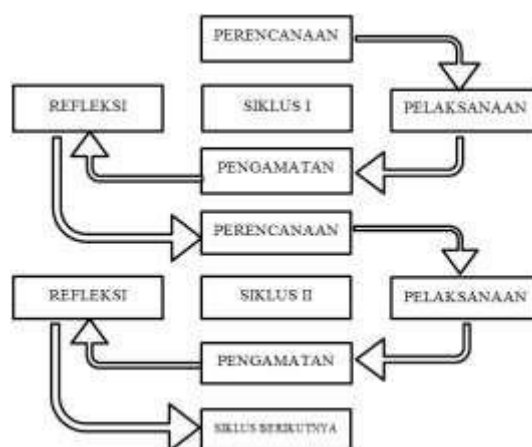
penelitiannya yakni siswa SD. Penelitian ini sejalan dengan penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Anisa Auliya, skripsi, 2021, Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis Wordwall untuk Mata Pelajaran IPA SMP Kelas VII, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Bengkulu. Penelitian ini berisikan tentang pengembangan instrument evaluasi berbasis wordwall untuk mata pelajaran IPA kelas VII. Persamaan dari penelitian ini yakni sama-sama menggunakan media berbasis wordwall. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian ini merupakan jenis penelitian research and development (R&D) atau penelitian dan pengembangan, sehingga penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini dilakukan oleh Ivanda Rahmi Fauqannuri, Skripsi, 2022, Penerapan Media Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B Mata Pelajaran PAI di SMPN 2 Panji Situbondo TP 2021/2022. Penelitian ini berisikan tentang penerapan media wordwall untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Persamaan dari penelitian ini adalah memiliki variable yang sama yakni meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Adapun perbedaannya yakni penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dan menerapkan jenis permainan wordwallnya media pembelajaran yang berbeda.

Penelitian semua tadi sejalan juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Endang Wuryandini, Artikel, 2023, Pengembangan Model Penguatan Kompetensi Berbahasa Inggris Berbicara Berbasis Habituasi Sekolah Menengah Kejuruan, Penelitian ini berisikan tentang pengembangan model penguatan pembelajaran bahasa inggris untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Persamaan dari penelitian ini adalah memiliki variable yang sama yakni meningkatkan

motivasi dan hasil belajar. Adapun perbedaannya yakni penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dan menerapkan jenis model /media yang berbeda.

3. METODE PELAKSANAAN

Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang bersifat reflektif dan kolaboratif dan dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki mutu praktek pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari empat tahapan, yakni (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Setelah melakukan tindakan refleksi yang mencakup analisis, sintesis dan penilaian terhadap hasil pengamatan proses dan hasil tindakan yang dilakukan, biasanya timbul permasalahan atau pemikiran yang perlu mendapat perbaikan, sehingga perlu dilakukan perencanaan ulang, tindakan ulang, pengamatan ulang, serta refleksi ulang. Tahap-tahap kegiatan ini terus berlangsung sampai suatu permasalahan dianggap selesai. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah games wordwall interaktif. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui tes dan non tes. Tes meliputi *pretest* dan *posttest*. Sedangkan non tes meliputi observasi dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data dengan N gain.



Gambar 2 Prosedur Penelitian PTK

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dari siklus I,II, dan III menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar peserta didik dan hasil belajar baik dari segala aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Hal ini dapat dilihat pada tabel 1

Tabel 1. Tabel Presentase Pada Setiap Aspek Yang Dinilai

Aspek	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
Aktivitas Belajar	70,36%	81,42%	94,47%
Aspek afektif	78,99%	88,41%	97,10%
Aspek Psikomotorik	74,25%	85,40%	92,93%
Aspek Kognitif	73,91%	85,40%	92,93%

Dari tabel diatas terlihat bahwa pada siklus I Ketuntasan belajar klasikal posttest belum tercapai yaitu $\leq 85\%$, siklus II dan siklus III sudah memenuhi kriteria ketuntasan belajar klasikal pretest dan posttest yaitu $\geq 85\%$. Meningkatnya aktivitas belajar siswa juga diiringi peningkatan hasil belajar baik dari aspek kognitif, afektif maupun psikomotor sehingga tak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.



Gambar 3 E-Evaluasi berbasis wordwall

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di SD Negeri Gaji 1 dapat disimpulkan sebagai berikut: (a) Games Interaktif Wordwall dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV SD Negeri Gaji 1 Pada Materi

Dongeng(b) Games Interaktif Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Gaji 1 Pada Materi Dongeng.

UCAPAN TERIMAKASIH

Alhamdulillah rabbil'alamin. Segala puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya. saya ucapkan terimakasih kepada SD Negeri Gaji 1 dan Beserta segenap civitas akademika prodi PPG telah memberikan waktu yang luar biasa ini sehingga prosiding ini dapat terselesaikan dengan baik. Prosiding ini berisi kumpulan makalah dari berbagai daerah di Indonesia yang telah dipresentasikan dan didiskusikan dalam Seminar Nasional PPG yang diselenggarakan oleh Program Studi Program Profesi Guru Fakultas Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang. Prosiding ini disusun untuk mendokumentasikan gagasan dan hasil penelitian terkait pembelajarannya di seluruh Indonesia pada tahun 2023. Selain itu prosiding ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai eksistensi bahasa dan sastra daerah, peran bahasa dan sastra daerah dalam pembangunan karakter dan pembangunan bangsa pada umumnya..

DAFTAR PUSTAKA

- Anjani, N.D., Sulianto, J., & Untari, M.F.A (2021). Peningkatan Hasil belajar Materi Pecahan dengan Menerapkan Model Problem Based Learning dengan Media manipulatif. *Journal Of Education Action Research*, 5(2), 246-253. Retrieved from <https://doi.org/10.23887/jea.v5i2.33136> → **Jurnal online**
- Wuryandini, E (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Kurikulum Merdeka dalam meningkatkan Pemahaman Konsep IPAS Pada Materi Siswa

- Kelas IV SD Negeri Pandean Lamper. 5 (2), → **Jurnal cetak**
- Wuryandini, E (2023). Pengembangan Model Penguatan Kompetensi Berbahasa Inggris Berbicara Berbasis Habituasi Sekolah Menengah Kejuruan, *Jurnal Imiah Ilmu Pendidikan*, 5 (2), 1232-1241→ **Jurnal cetak**
- Soleman, N. (2020). Dinamika Perkembangan Kurikulum di Indonesia. *Jurnal Kajian Pendidikan Keislaman*, 12(1), 1–14. Retrieved From <http://journal.iain-ternate.ac.id/index.php/foramadiahi/article/view/228> → **Jurnal online**
- Sulianto, J., Purnamasari, V., & Febriarianto, B. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Think-Pair-Share terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V (Lima) Materi Organ Tubuh Manusia dan Hewan. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 124. Retrieved From <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18515> → **Jurnal online**
- Sulistio, A., & Nik, H. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif. Purbalingga: EUREKA MEDIA AKSARA.
- Arif, Sadiman, Media pendidikan Penggunaan dan Pemanfaatan. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008. (2002:6)
- Novaliendry, D, Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif, *Jurnal Teknologi Informasi dan pendidikan*. 6 (2) 2013
- Arifin, Tommy dkk. Pengembangan Media Sains Berbasis Games Edukasi pada Materi Tata Surya, *Jurnal Pembelajaran Fisika*, Vol 3 (2). 2015
- Makmara. T. (2009). *Tuturan persuasif wiraniaga dalam berbahasa Indonesia: Kajian etnografi komunikasi*. (Unpublished master's thesis) Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia. → **Tesis**
- United Arab Emirates architecture. (n.d.). Retrieved June 17, 2010, from UAE Interact website: <http://www.uaeinteract.com/> → **Website**
- Menteri Perhubungan Republik Indonesia. (1992). *Tiga undang-undang: Perkeretaapian, lalu lintas, dan angkutan jalan penerbangan tahun 1992*. Jakarta. Eko Jaya. → **Dokumen Pemerintah**