



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research
Volume 3 Nomor 3 Tahun 2023 Page 10090-10097
E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246
Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Game Wordwall* Pada Mata Pelajaran
Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa
Kelas III SDN 10 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya

Intan Luftia Putri¹, Amril², Antik Estika Hader³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Dharmas Indonesia

Email: intanluftia@gmail.com¹ antik.estika.hader@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini merupakan sebuah Tindakan tentang penerapan media *wordwall* terhadap peningkatan hasil belajar bahasa Indonesia materi perkembangan teknologi produksi pangan pada siswa kelas III SDN 10 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya tahun pelajaran 2022/2023. Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan model Suharsimi Arikunto dengan menggunakan 2 siklus setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pengambilan data diperoleh dengan metode tes dan panduan observasi. Analisis hasil tes menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan hasil belajar secara konsisten pada setiap siklus. Pada saat pra siklus didapatkan rata-rata hasil belajar siswa yaitu 50,68 dengan ketuntasan klasikal sebesar 36,36%, setelah dilakukan tes pada siklus I diperoleh skor rata-rata hasil belajar siswa sebesar 68,40 dengan ketuntasan klasikal 50%, dan meningkat sangat signifikan pada siklus II dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 82,5 dengan ketuntasan klasikal sebesar 81,81%. Penerapan media pembelajaran berbasis *game wordwall* dalam pembelajaran bahasa Indonesia terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: *Media Pembelajaran Berbasis Game Wordwall, Hasil Belajar, Bahasa Indonesia.*

Abstract

This Research Is An Action Regarding The Application Of Wordwall Media To Improving Indonesian Language Learning Outcomes On The Development Of Food Production Technology In Class Iii Students At Sdn 10 Koto Baru, Dharmasraya Regency, In The Academic Year 2022/2023. This Research Is A Class Action Research (Car). Using The Suharsimi Arikunto Model Using 2 Cycles Each Cycle Consisting Of Planning, Implementation, Observation And Reflection. Data Collection Was Obtained By The Method Of Tests And Observation Guides. Analysis Of Test Results Showed That Students Experienced An Increase In Learning Outcomes Consistently In Each Cycle. During The Pre-Cycle, The Average Student Learning Outcomes Was 50.68 With Classical Completeness Of 36.36%, After Being Tested In Cycle I, The Average Score Of Student Learning Outcomes Was 68.40 With 50% Classical Completeness And Increased Greatly Significant In Class Ii With An Average Score Of 82.5 Student Learning Outcomes With Classical Completeness Of 81.81%. The Application Of Wordwall Game-Based Learning Media In Learning Indonesian Is Proven To Be Able To Improve Student Learning Outcomes.
Keywords: *Learning Media Based On Wordwall Games, Learning Outcomes, Indonesian*

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan manusia. Karena dengan adanya pendidikan manusia akan mendapatkan banyak ilmu pengetahuan. Pendidikan akan terus berubah dari waktu ke waktu sesuai dengan tuntunan zaman dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan juga merupakan sarana untuk setiap individu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Pendidikan dapat diraih dengan belajar, baik ditingkat formal maupun non formal. Sebagaimana tercantum dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) bahwa "Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara". Dalam hal ini Pendidikan berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan dan membentuk watak serta pola pikir seseorang dengan tujuan memiliki sikap yang penuh dengan tanggung jawab.

Bahasa Indonesia merupakan alat komunikasi yang menjadi salah satu ciri khas bangsa Indonesia dan digunakan sebagai Bahasa nasional. Alasan mengapa mata pelajaran Bahasa Indonesia perlu diajarkan pada semua jenjang Pendidikan yaitu karena Bahasa Indonesia merupakan dasar dari semua pembelajaran. Berdasarkan tujuan mata pelajaran bahasa Indonesia yang tercantum dalam PERMENDIKNAS RI Nomor 22 Tahun 2006, dapat dikatakan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia pada dasarnya adalah membentuk kompetensi

komunikasi pada diri siswa. Pembelajaran Bahasa Indonesia terutama di Sekolah Dasar tidak akan terlepas dari empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan oleh guru untuk siswa mampu memahami dan menggunakan Bahasa Indonesia secara efektif dan efisien baik lisan maupun tulisan. Menurut Arumi Putri dalam (Azizah, 2019) Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional yang berfungsi sebagai alat komunikasi dan mempunyai peran sebagai penyampai informasi. Berkaitan dengan pembelajaran yang telah diberikan pasti akan ada hasil belajar yang diterima atau diperoleh oleh siswa. Siswa tidak diajarkan ilmu tentang bahasa, tetapi lebih diarahkan pada penguasaan keterampilan berbahasa melalui praktek kegiatan menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis yang dilakukan baik didalam kelas maupun diluar kelas atau melalui kegiatan ekstrakurikuler (Masrin, 2020)

Hasil belajar akan diperoleh jika siswa telah mengadakan proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima proses pembelajaran atau pengalaman belajarnya (Fauhah & Rosy, 2020). Hasil belajar merupakan bagian akhir dari proses pembelajaran yang telah dilakukan siswa setelah mengikuti penilaian pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa. Hasil belajar bisa dikatakan sebagai tolak ukur yang dapat menunjukkan sampai dimana kemampuan dan pemahaman siswa selama mengikuti pembelajaran. Hasil belajar yaitu suatu hasil yang dicapai oleh siswa setelah pembelajaran dalam selang waktu tertentu yang diukur dengan menggunakan alat evaluasi tes (Melvin & Surdin, 2017). Menurut Ahmad Susanto dalam (Kasyadi et al., 2018) Hasil belajar juga bisa diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Hasil belajar yaitu penguasaan yang sudah didapatkan seseorang atau siswa selepas seseorang atau siswa tersebut menyerap pengalaman belajarnya. Menurut Sudjana dalam (Patonah, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara bersama dengan guru kelas III SDN 10 Koto Baru dan hasil observasi penulis selama Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) 02 Agustus 2022-23 Desember 2022 di SDN 10 Koto Baru, Kabupaten Dharmasraya, yaitu selama pembelajaran berlangsung ditemukan permasalahan dalam proses pembelajaran di kelas III yaitu dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia guru mengajar dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dilanjutkan dengan guru menyampaikan materi dan siswa mendengarkan, pada saat proses pembelajaran terkadang guru menggunakan media berupa gambar yang ditempel di papan tulis dan dijelaskan oleh guru dan siswa menulis ke dalam buku tulis, pada akhir pembelajaran guru melakukan tanya jawab bersama siswa sehingga proses pembelajaran

menjadi lebih monoton yang mengakibatkan hasil belajar siswa rendah atau belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan ketentuan nilai KKM yang diberlakukan adalah 70. Hasil belajar ini terlihat dari nilai ujian tengah semester ganjil masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM.

Berdasarkan data yang di dapatkan dari guru kelas III SDN 10 Koto Baru terdapat 22 orang siswa kelas III dengan 8 orang atau 36,3% siswa telah mencapai KKM dan 14 orang atau 63,7% siswa yang belum mencapai KKM. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia aspek kognitif siswa kelas III SDN 10 Koto Baru masih rendah. Terkait dengan rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia siswa tersebut, tentunya diperlukan solusi yang tepat untuk mengatasinya supaya pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif. Penggunaan dari berbagai metode, model, pendekatan serta media pembelajaran yang berperan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dengan baik dari proses pembelajaran. Salah satunya adalah bisa menggunakan media pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar tentu perlu adanya media pembelajaran agar pembelajaran tidak monoton. Kata media berasal dari bahasa latin "*medium*" yang berarti "perantara" atau "pengantar", lebih lanjut media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada penerima pesan tersebut (Singh & Hashim, 2020). Media pembelajaran merupakan suatu alat baik berupa fisik ataupun teknis yang berguna untuk mempermudah guru dalam menjelaskan materi dalam proses pembelajaran dan juga mempermudah siswa untuk memahami isi materi pembelajaran. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan, serta memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya (Sujarwo & Kholis, 2016). Dengan bantuan media, siswa diharapkan bisa menggunakan sebanyak mungkin inderanya untuk mengamati, mendengar, merasakan, meresapi, menghayati dan pada akhirnya memiliki sejumlah pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai hasil belajar (Nurmadiyah, 2016).

Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan pada proses pembelajaran yaitu media pembelajaran berbasis *game wordwall*. Media *wordwall* adalah *situs* berbasis *web* yang digunakan untuk membuat media pembelajaran baik berupa *game* maupun *quiz*. Menurut Harlina dalam (Purnamasari et al., 2022). *Wordwall* dilengkapi dengan template atau jenis dan model yang berbeda-beda. Menurut Nadia dalam (Juliana et al., 2022) Diantara beberapa jenis template itu termasuk menebak gambar, kuis, teka-teki dan masih banyak lagi yang lainnya. Media *wordwall* merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam banyaknya media pembelajaran interaktif yang akan dapat menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih

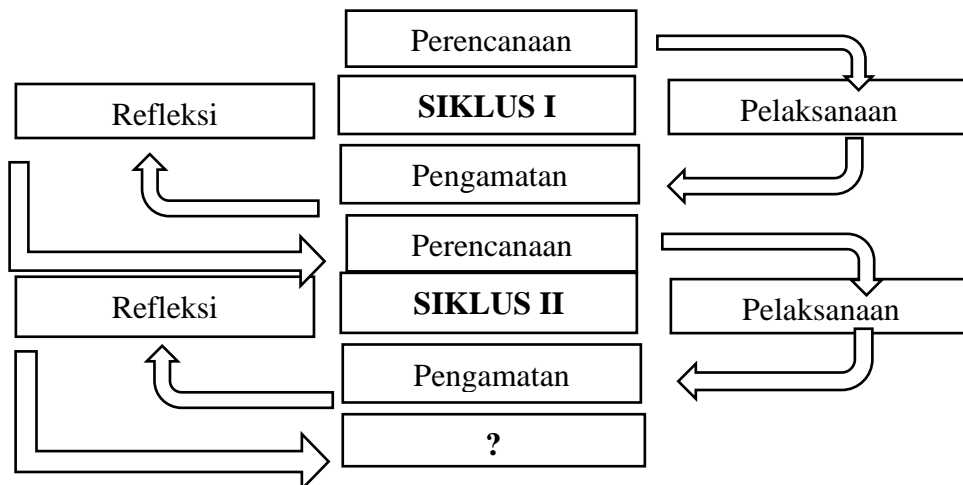
menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa maupun bagi guru. Menurut Sherianto dalam (Pradani, 2022) Media *wordwall* bisa dijadikan sebagai media belajar, sumber belajar maupun alat penilaian bagi guru untuk siswa. *Wordwall* bertujuan untuk mengikutsertakan siswa dalam menjawab kuis, diskusi, dan survey.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan perencanaan pelaksanaan penelitian Tindakan kelas yaitu dengan melaksanakan pembelajaran menggunakan media *wordwall* pada siswa kelas III SDN 10 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya. Pelaksanaan Tindakan dalam PTK ini dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus pertama dan kedua. Masing-masing siklus dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Observasi dilakukan secara kolaboratif dengan guru kelas III SDN 10 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya dengan tujuan untuk mengetahui aktivitas siswa ketika pembelajaran bahasa Indonesia berlangsung.

Setelah mengkaji pembelajaran bahasa Indonesia kelas III SDN 10 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya melalui aktivitas siswa dalam pembelajaran. Kemudian peneliti bersama kolaborator merencanakan perencanaan tindak lanjut untuk siklus penelitian selanjutnya.

Penelitian ini menerapkan model penelitian Tindakan yang diusulkan oleh suharsimi arikunto metode penelitian yang digunakan diilustrasikan pada gambar 1



Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas (Suharsimi Arikunto, dkk. 2019:42)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pra Siklus

Pada tahap ini diperoleh nilai aktivitas belajar siswa di bawah rata-rata yakni 51,51 dan nilai aktivitas guru diperoleh rata-rata 66%. Selain aktivitas belajar siswa dan aktivitas guru diperoleh hasil perhitungan nilai post tes yakni rata-rata hasil tes 50,68 dengan ketuntasan klasikal 36,36%. Dengan begitu rata-rata pada data tersebut belum mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu 70. Materi yang kompleks mengakibatkan siswa kurang dalam memahaminya, sehingga hasil yang diperoleh masih belum maksimal.

2. Siklus I

Penelitian Tindakan kelas pada siklus I dilaksanakan tanggal 12-13 Juni 2023 oleh peneliti didampingi kolaborator sekaligus guru kelas III yaitu Ibu Siti Aisyah, S.Pd. di SDN 10 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya.

Pada siklus ini, diperoleh nilai aktivitas belajar siswa 64,23 yang mana nilai tersebut mengalami peningkatan dari tahap pra siklus, walaupun masih dibawah rata-rata. Terlihat pula perubahan pada kegiatan siswa, yakni sebagai berikut:

- a. Kesiapan siswa untuk menerima materi yang diajarkan mulai meningkat.
- b. Beberapa siswa yang pasif dalam pembelajaran mulai aktif.
- c. Siswa mulai tekun dalam mengerjakan soal-soal walaupun masih ada beberapa siswa yang belum benar dalam menjawab soal-soal yang diberikan.

Selain hasil observasi aktivitas belajar siswa, hasil observasi aktivitas guru diperoleh rata-rata 81% dan juga hasil belajar dengan rata-rata nilai 68,40 dan ketuntasan klasikal 50%. Dari hasil tersebut telah terjadi peningkatan namun masih diperlukan Tindakan siklus II karena belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan.

3. Siklus II

Penelitian Tindakan Kelas siklus II ini dilaksanakan pada tanggal 14-15 Juni 2023. Pembelajaran pada siklus II tetap dilakukan oleh peneliti dengan didampingi kolaborator sekaligus guru kelas III SDN 10 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya yaitu Ibu Siti Aisyah, S.Pd.

Pada tahap ini diperoleh nilai aktivitas belajar 83,33, nilai tersebut menunjukkan ketercapaian indikator keberhasilan dalam peningkatan maktivitas belajar. Adapun hasil perubahan pada aktivitas siswa, yakni sebagai berikut:

- a. Kesiapan siswa untuk menerima materi yang diajarkan sangat meningkat.
- b. Pembelajarn terasa menyenangkan dikarenakan respon siswa yang sangat aktif dalam menanggapi materi yang diberikan.

- c. Siswa sangat tekun dan teliti dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan, mereka juga sangat berhati-hati agar jawaban yang mereka pilih merupakan jawaban yang benar.

Selain ketercapaian indikator keberhasilan dari aktivitas belajar siswa, hasil aktivitas guru mendapatkan nilai rata-rata 95% serta hasil belajar siswa pun telah mencapai indikator keberhasilannya yakni diperoleh rata-rata nilai 82,5 dengan ketuntasan klasikal 81,81%. Terdapat 18 siswa yang tuntas sedangkan 3 siswa lainnya tidak tuntas. Pencapaian hasil belajar pada siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan yakni diatas KKM (70). Dengan begitu pembelajaran sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas III mata pelajaran bahasa Indonesia materi pokok perkembangan teknologi pangan dengan menerapkan media pembelajaran berbasis *game wordwall* dinyatakan berhasil dan dicukupi pada siklus II ini.

Setelah mengamati proses dari tahap pra siklus, siklus I, siklus II, maka dapat dilihat terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar siswa pada masing-masing siklus. Berikut perbandingan antara tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II.

Tabel 4.10

Perbandingan Hasil Belajar Siswa Tahap Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Rata-rata hasil belajar	50,68	68,40	82,5
Ketuntasan klasikal	36,36%	50%	81,81%

Dari tabel diatas terlihat jelas perbandingan pada masing-masing siklus, mulai dari pra siklus hingga siklus II terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *game wordwall* tepat digunakan sebagai solusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 10 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *game wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas III mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 10 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya. Dapat dilihat dari perbandingan tiap siklus, tahap pra siklus diperoleh rata-rata 50,68 dengan ketuntasan klasikal 36,36%, pada siklus I diperoleh rata-rata 68,40 dengan ketuntasan klasikal 50%, dan pada siklus II diperoleh rata-rata 82,5 dengan ketuntasan klasikal 81,81%. Dari hasil tersebut disimpulkan, media pembelajaran berbasis *game wordwall* terbukti memberikan dampak terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas III mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 10 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, A. R. (2019). Volume 5 nomor 2, september 2019 33. *Jurnal SKRIPTA: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2), 33–39.
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2020). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334.
- Juliana, W. S., Hadi, F. R., & Marlina, D. (2022). Efektivitas media pembelajaran wordwall terhadap hasil belajar siswa SD kelas IV. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 729–734.
- Kasyadi, Y., Kresnadi, H., & Sugiyono. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Menggunakan Tipe Jigsaw di Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(8), 3.
- Masrin, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa di SMA Labschool Jakarta. *Jurnal Ilmiah Telaah*, 5(2), 57–64.
- Melvin, T., & Surdin. (2017). Hubungan Antara Disiplin Belajar di Sekolah dengan Hasil Belajar Geografi pada Siswa Kelas X SMA Negeri 10 Kendari. *Jurnal Penelitian Pendidikan Geografi*, 1(1), 1–14.
- Nurmadiyah, N. (2016). Media Pendidikan, Peran dan fungsinya dalam pendidikan. *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1), 131–144.
- Patonah, R. (2019). *MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA DISKURSUS MULTY REPRECENTACY (DMR)*. 6(2), 83–88.
- Pradani, T. G. (2022). *Tatsa+Galuh+Pradani*. 1(5), 452–457.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 70–77.
- Singh, P. K. P., & Hashim, H. (2020). Using Jazz Chants to Increase Vocabulary Power among ESL Young Learners. *Creative Education*, 11(03), 262–274.
- Sujarwo, A., & Kholis, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Prezi Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Di SMK Negeri 3 Buduran. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 05(03), 897–901.