

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA WORDWALL PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SDN 2 LIMBOTO

Afrianti Uwente¹, Andi Nurwati², Karmila Iskandar³

^{1,2,3} PGMI, FITK, IAIN Sultan Amai Gorontalo, Indonesia

Email: ¹afriantiuwente20@gmail.com, ²nurwati.andin@iaingorontalo.ac.id,
³karmila.iskandar@iaingorontalo.ac.id

Abstract

This research aims to improve the learning outcomes of fourth-grade students at SDN 2 Limboto in Indonesian subjects through the use of the interactive game-based learning media, Wordwall. The main problem identified was the low motivation and understanding of students regarding scientific terms and paragraph structures, where only 32% of students reached the mastery criteria in the pre-cycle stage. This study used a Classroom Action Research (CAR) design with the Kurt Lewin model, consisting of two cycles. Each cycle included planning, action, observation, and reflection. The results showed a significant increase: classical mastery rose to 64% in Cycle I and reached 91% in Cycle II. This proves that the integration of digital technology in the form of educational games can create a more interactive and effective learning atmosphere for elementary school students.

Keywords: Learning Outcomes, Indonesian Language, Wordwall Media.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Limboto pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis game interaktif, *Wordwall*. Masalah utama yang ditemukan adalah rendahnya motivasi dan pemahaman siswa terhadap istilah ilmiah dan struktur paragraf, di mana hanya 32% siswa yang mencapai kriteria ketuntasan pada tahap pra-siklus. Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kurt Lewin yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus mencakup perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan: ketuntasan klasikal meningkat menjadi 64% pada siklus I dan mencapai 91% pada siklus II. Hal ini membuktikan bahwa integrasi teknologi digital dalam bentuk permainan edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan efektif bagi siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Bahasa Indonesia, Media *Wordwall*.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar utama bagi kemajuan sebuah negara. Negara-negara maju umumnya menempatkan pendidikan sebagai prioritas utama bagi warga negaranya dengan harapan dapat menjamin kesejahteraan masyarakat secara luas (Fitri 2021). Secara sistematis, pendidikan dapat didefinisikan sebagai sebuah pendekatan yang dirancang sesuai dengan prinsip-prinsip teknologi untuk mewujudkan proses pembelajaran yang efektif, efisien, dan interaktif (Purba and Saragih 2023). Sebagai serangkaian kegiatan komunikasi antara pendidik dan peserta didik, pendidikan bertujuan memberikan bantuan terhadap perkembangan anak seutuhnya, baik dilakukan secara tatap muka maupun melalui penggunaan media (Abd Rahman 2022).

Dalam upaya mewujudkan pendidikan yang berkualitas, pembelajaran yang bermakna menjadi faktor penentu, terutama dalam pembelajaran bahasa di sekolah. Bahasa memiliki peran vital dalam perkembangan peserta didik sebagai alat interaksi sosial dan komunikasi (Nurhayani 2010). Di jenjang Sekolah Dasar (SD), pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk mengembangkan aktivitas siswa agar memperoleh pengetahuan, keterampilan,

keberagaman, dan sikap. Keterampilan berbahasa ini mencakup empat aspek utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Ali 2020). Agar perkembangan bahasa berjalan optimal, diperlukan interaksi yang memadai dalam proses belajar mengajar.

Meskipun memiliki peran strategis, dalam praktiknya pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar sering kali menghadapi kendala yang menghambat efektivitasnya, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa (Munthe and al. 2023). Hasil belajar merupakan prestasi akademis yang mencakup ujian, tugas, serta keaktifan siswa di kelas yang menjadi ukuran keberhasilan pada bidang kognitif (Somayana 2020). Dalam konteks ini, guru memiliki peran strategis untuk memotivasi siswa, karena kemampuan guru dalam membangkitkan motivasi merupakan determinan penting bagi perolehan hasil belajar yang optimal (Andriani and Rasto 2019).

Memasuki abad ke-21 yang dinamis, sistem pendidikan dituntut untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi guna menghasilkan individu yang mampu bersaing. Hal ini sejalan dengan mandat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 yang menekankan pengembangan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang kreatif, cakap, dan mandiri. Oleh karena itu, setiap individu perlu dibekali dengan keterampilan 4C sebagai senjata menghadapi tantangan zaman. Pemanfaatan teknologi di era digital bukan lagi sekadar pilihan, melainkan kebutuhan untuk meningkatkan kualitas dan hasil belajar (Aziz and Astutik 2023).

Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) menggunakan media *Wordwall*. Platform ini menyediakan berbagai kuis digital interaktif seperti anagram, acak kata, dan menjodohkan yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran (Sitohang and Simanjuntak 2024). Penggunaan *Wordwall* menjadi solusi menarik dan alternatif bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran (Purnamasari and al. 2020). Implementasi teknologi ini sejalan dengan upaya mengembangkan kemampuan siswa agar lebih cakap dalam menggunakan teknologi modern.

Namun, realita yang ditemukan di kelas IV SDN 2 Limboto menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Berdasarkan observasi pada 15 Januari 2025, siswa menunjukkan kurangnya antusiasme, partisipasi yang rendah, serta kesulitan mempertahankan konsentrasi. Fenomena ini diperkuat dengan data wawancara guru yang melaporkan bahwa siswa cenderung cepat bosan. Data ketuntasan menunjukkan hasil yang memprihatinkan; dengan KKTP 75, dari 27 siswa hanya 7 orang (26%) yang mencapai ketuntasan, sementara 20 siswa lainnya tidak tuntas. Masalah utama terletak pada kesulitan siswa memahami istilah ilmiah seperti paragraf, deduktif, dan induktif yang terasa asing bagi mereka.

Kesulitan tersebut diperparah oleh metode pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang interaktif, sehingga motivasi intrinsik siswa hilang karena materi dianggap tidak relevan dengan pengalaman hidup mereka. Mengingat kondisi lapangan tersebut, diperlukan sebuah upaya nyata untuk memperbaiki kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan untuk mendeskripsikan proses peningkatan prestasi akademik siswa melalui judul: **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Media *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 2 Limboto”**.

B. PELAKSAAN DAN METODE

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Menurut Arikunto, PTK merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama-sama (Arikunto 2002). Metode ini dipilih karena merupakan bentuk penelitian praktis yang dilakukan langsung di dalam kelas dengan tujuan utama untuk memperbaiki kualitas praktik pembelajaran serta memecahkan masalah nyata yang dihadapi siswa dalam proses belajar mengajar. Desain penelitian yang diterapkan mengacu pada model Kurt Lewin, yang mencakup siklus berkelanjutan di mana setiap siklusnya terdiri dari empat tahapan utama, yakni perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Rangkaian penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Limboto, dengan fokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Waktu penelitian direncanakan bermula dari pengusulan judul pada bulan November 2024, sedangkan pelaksanaan tindakan kelas di lapangan dilakukan pada bulan Januari hingga November 2025. Penentuan waktu penelitian tersebut disesuaikan secara cermat dengan kalender akademik sekolah agar tidak mengganggu proses belajar mengajar secara keseluruhan. Target atau sasaran utama dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar siswa kelas IV melalui penggunaan media interaktif *Wordwall*. Subjek penelitian melibatkan satu orang guru wali kelas dan 34 siswa kelas IV SDN 2 Limboto, yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan.

Prosedur penelitian dirancang dalam dua siklus yang saling berkesinambungan. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan Modul Ajar, materi Bahasa Indonesia, template aktivitas di platform *Wordwall*, sarana pendukung seperti laptop dan LCD proyektor, serta instrumen pengumpulan data. Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan mengintegrasikan media *Wordwall* ke dalam skenario pembelajaran, mulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti yang melibatkan demonstrasi permainan serta diskusi kelompok, hingga kegiatan penutup. Bersamaan dengan tindakan tersebut, dilakukan observasi untuk mengamati aktivitas guru, antusiasme siswa, serta mencatat kendala yang muncul selama implementasi media berlangsung. Tahap refleksi kemudian digunakan untuk menganalisis hasil observasi dan tes guna mengevaluasi kekurangan pada siklus berjalan, yang hasilnya menjadi dasar perbaikan untuk siklus berikutnya.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup data aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Instrumen utama yang digunakan adalah lembar observasi untuk merekam proses pembelajaran secara sistematis. Selain itu, digunakan tes hasil belajar berupa tes kinerja melalui kuis interaktif *Wordwall* dan soal tes tertulis pada setiap akhir siklus untuk mengukur pencapaian akademik. Peneliti juga melakukan dokumentasi berupa rekaman peristiwa, foto kegiatan, dan catatan tertulis sebagai bahan pertimbangan dalam penarikan kesimpulan.

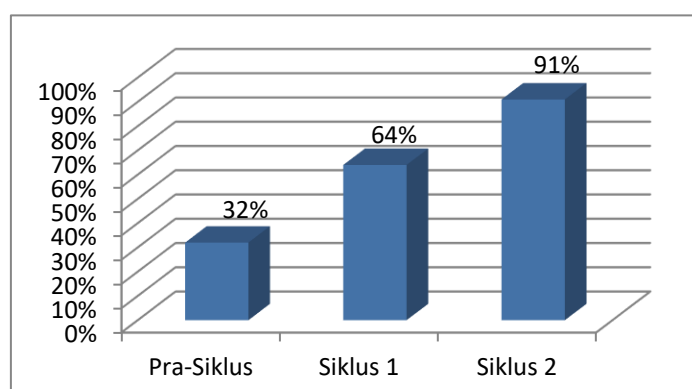
Seluruh data yang terkumpul kemudian dianalisis baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Analisis data aktivitas guru dan siswa diolah menggunakan rumus persentase untuk menentukan tingkat keberhasilan dengan kategori penilaian mulai dari gagal hingga sangat baik. Sementara itu, data hasil belajar siswa dianalisis untuk melihat ketuntasan belajar, di mana seorang siswa dikatakan tuntas secara individu jika mencapai nilai > 75 sesuai standar KKTP sekolah. Secara klasikal, satu kelas dianggap tuntas belajarnya jika minimal 80% dari jumlah siswa mencapai standar nilai tersebut. Hasil analisis data inilah yang menjadi indikator keberhasilan untuk menentukan apakah tindakan telah mencapai target yang diharapkan atau masih memerlukan tindak lanjut pada siklus berikutnya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya transformasi positif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 2 Limboto. Temuan utama penelitian dipaparkan melalui tiga tahapan, yakni pra-siklus, siklus I, dan siklus II, yang memberikan gambaran peningkatan hasil belajar secara konsisten dan signifikan.

1. Temuan Hasil Penelitian

Kondisi awal sebelum diberikan tindakan menunjukkan hasil belajar siswa yang sangat rendah. Pada tahap Pra-Siklus, dari 34 siswa, hanya 11 siswa (32%) yang mencapai ketuntasan dengan rata-rata nilai kelas yang jauh di bawah standar KKTP 75. Masalah utama yang ditemukan adalah rendahnya antusiasme dan kesulitan siswa dalam memahami istilah-istilah ilmiah serta struktur teks narasi karena metode yang digunakan sebelumnya cenderung monoton.



Berdasarkan grafik diatas dapat dilihat bahwa pada setiap siklus terdapat peningkatan. Pada Pra-Siklus hasil belajar siswa presentase yaitu 32% dan hanya 11 siswa yang tuntas. Sedangkan pada siklus I pembelajaran sudah dilakukan dengan penggunaan media *Wordwall* yang memperoleh nilai 64% dengan 22 siswa yang tuntas. Pada siklus 2 terjadi lagi peningkatan yang signifikan sebesar 91% dengan 31 siswa yang lulus dan hanya 3 orang yang tidak tuntas.

Implementasi media *Wordwall* pada Siklus I mulai menunjukkan dampak positif. Ketuntasan klasikal meningkat menjadi 64% dengan jumlah siswa tuntas sebanyak 22 orang. Meskipun terjadi peningkatan, hasil ini belum memenuhi indikator keberhasilan klasikal sebesar 80%. Hal ini disebabkan karena pada siklus I, beberapa siswa masih kurang fokus dalam penggunaan perangkat digital dan guru belum optimal dalam melakukan refleksi serta pemberian motivasi di akhir pembelajaran.

Perbaikan strategi pada Siklus II, yang menitikberatkan pada pembagian kelompok kecil dan penguatan peran guru sebagai fasilitator, membuahkan hasil yang sangat memuaskan. Ketuntasan klasikal melonjak drastis hingga mencapai 91%, di mana 31 siswa berhasil lulus melampaui standar KKTP. Peningkatan ini juga diikuti dengan kenaikan aktivitas guru hingga mencapai 96% dan aktivitas siswa sebesar 84%, keduanya berada pada kategori sangat baik.

2. Pembahasan

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di SDN 2 Limboto, Kabupaten Gorontalo. Tujuan utamanya adalah untuk menganalisis efektivitas penggunaan media *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia, serta mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar

yang dimaksud dalam penelitian ini selaras dengan indikator keberhasilan menurut Somayana (2020), yaitu tercapainya prestasi belajar yang diukur melalui daya serap serta perubahan perilaku siswa berdasarkan kriteria nilai yang telah ditetapkan.

Data penelitian menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan klasikal yang signifikan di setiap fasenya. Pada tahap Pra-Siklus, persentase ketuntasan hanya sebesar 32%. Setelah dilakukan tindakan pada Siklus I, angka ketuntasan meningkat menjadi 64%, namun masih terdapat beberapa kekurangan pada aktivitas guru dan siswa yang perlu diperbaiki. Pada Siklus II, dilakukan penyempurnaan strategi pembelajaran yang menghasilkan lonjakan ketuntasan klasikal hingga mencapai 91%. Keberhasilan ini membuktikan bahwa *Wordwall* efektif digunakan sebagai media pembelajaran interaktif berbasis daring yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa melalui berbagai konsep permainan yang variatif (Fidya and Oktaviana 2021).

Implementasi media *Wordwall* memberikan dampak positif secara menyeluruh terhadap proses pembelajaran di kelas. Sebagai media berbasis *game*, *Wordwall* terbukti mampu meningkatkan ketertarikan dan motivasi siswa, mendorong partisipasi aktif, serta mereduksi kejenuhan yang kerap muncul dalam pembelajaran konvensional (Marcellia, Kartikasari, and Pratiwi 2025). Temuan ini didukung oleh penelitian Fidya and Oktaviana (2021) yang menyatakan bahwa gim interaktif secara bertahap mampu meningkatkan hasil belajar meskipun terdapat fluktuasi pada siklus awal. Dengan demikian, integrasi *Wordwall* di SDN 2 Limboto tidak hanya meningkatkan capaian kognitif siswa, tetapi juga memperkuat interaksi dan antusiasme belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

D. PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SDN 2 Limboto, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif *Wordwall* secara efektif mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Temuan ini membuktikan hipotesis tindakan bahwa integrasi teknologi berbasis gim edukatif dapat menjadi solusi atas rendahnya motivasi dan ketuntasan belajar siswa. Peningkatan hasil belajar terlihat dari pencapaian ketuntasan klasikal yang semula hanya berada pada angka 32% pada tahap pra-siklus, meningkat menjadi 64% pada siklus I, dan akhirnya mencapai angka 91% pada siklus II. Angka tersebut telah melampaui indikator keberhasilan klasikal yang ditetapkan sebesar 80% dengan nilai rata-rata di atas standar KKTP 75. Secara substantif, penggunaan fitur permainan dalam *Wordwall* berhasil mengubah pola belajar siswa dari pasif menjadi lebih kolaboratif dan antusias, sehingga mempermudah penguasaan kosakata serta pemahaman teks narasi.

Saran

Berdasarkan temuan penelitian tersebut, peneliti menyarankan beberapa hal untuk pengembangan kualitas pembelajaran selanjutnya:

- a. Bagi Siswa: Diharapkan siswa tetap konsisten mempertahankan semangat belajar yang aktif dan tidak ragu untuk mengeksplorasi media pembelajaran digital guna mencapai hasil belajar yang optimal.
- b. Bagi Guru: Guru disarankan untuk terus meningkatkan kreativitas dalam merancang konten kuis interaktif yang bervariasi sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran lainnya, serta menjadikan media digital sebagai alternatif model pembelajaran inovatif di kelas.

- c. Bagi Sekolah: Pihak sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan fasilitas teknologi yang lebih memadai serta mendorong implementasi pembelajaran berbasis teknologi di seluruh tingkatan kelas guna meningkatkan mutu pendidikan secara akademik maupun non-akademik.
- d. Bagi Peneliti Selanjutnya: Mengingat penelitian ini terbatas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, diharapkan peneliti lain dapat mengembangkan penelitian serupa pada cakupan materi yang lebih luas atau menggunakan kombinasi media pembelajaran digital lainnya untuk memperkaya referensi strategi peningkatan hasil belajar siswa.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman, et al. 2022. "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan." *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2 (1): 1–8.
- Ali, Muhammad. 2020. "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar." *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3 (1): 35–44.
- Andriani, Rike, and Rasto Rasto. 2019. "Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4 (1): 80.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Bab III Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Aziz, Amirul, and Anita Puji Astutik. 2023. "Efektivitas Media Scramble Dalam Meningkatkan Fokus Pembelajaran Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti." *Intizar* 29 (2): 147–62.
- Fidya, Ihfanti, and Eva Oktaviana. 2021. "Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif *Wordwall*," 219–27.
- Fitri, Siti Fadia Nurul. 2021. "Problematika Kualitas Pendidikan Di Indonesia." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5 (1): 1617–20.
- Marcellia, Lyra, Ratna Dewi Kartikasari, and Indan Pratiwi. 2025. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Game *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Di SDN Perigi 03," 2277–87.
- Munthe, Dina Aulia Yudistira, and et al. 2023. "Analisis Kemampuan Menyimak Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar." *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Bahasa* 2 (2): 48–56.
- Nurhayani, Isma. 2010. "Pengaruh Penggunaan Metode Bercerita Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Pendidikan Uniga* 4 (1): 54–59.
- Purba, Alfitriana, and Alkausar Saragih. 2023. "Peran Teknologi Dalam Transformasi Pendidikan Bahasa Indonesia Di Era Digital." *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society* 3 (3): 43–52.
- Purnamasari, Sulfi, and et al. 2020. "Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1 (1): 177–80.
- Sitohang, T, and E D Y Simanjuntak. 2024. "Penggunaan Website *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SMK Bima Utomo."

Positif: Jurnal Hasil 2 (1): 11–24.

Somayana, Wayan. 2020. “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode PAKEM.” *Jurnal Pendidikan Indonesia* 1 (03): 283–94.