

Penerapan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 4 SD Negeri Bayan Surakarta

Satria Sulistya Utama¹, Adisa Lovena Agil Pamungkas¹, Siti Nurul Latifah¹, Moh Salimi¹, Inoe Saputro²

Universitas Sebelas Maret¹, SD Negeri Bayan Surakarta²
satriautama.ppg@student.uns.ac.id.

Article History

accepted 1/10/2024

approved 1/11/2024

published 30/12/2024

Abstract

*Indonesian language learning has an important role in supporting students to think logically. This study aims to improve the learning outcomes of students in class 4B of SD Negeri Bayan Surakarta in the 2023/2024 academic year through a Classroom Action Research approach consisting of two cycles with four meetings. The research involved three observers, namely the class teacher and two university students, as well as 23 students of class 4B as research subjects. Data collection was conducted using quantitative and qualitative methods, including observation, interviews, tests, and documentation, which were validated by triangulation. Data analysis was conducted through three stages: data reduction, presentation, and conclusion drawing. The results showed a significant improvement in student performance in Indonesian language subjects, learning outcomes increased from 30% to 82%, as well as a decrease in the percentage of students who were not complete from 70% to 18%. This finding shows that the application of *Wordwall* media is effective in improving the learning outcomes of students in class 4B SD Negeri Bayan Surakarta.*

Keywords: *Wordwall, Learning Outcomes, Indonesian Language Subjects*

Abstrak

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam mendukung peserta didik untuk berpikir logis. Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4B SD Negeri Bayan Surakarta tahun ajaran 2023/2024 melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari dua siklus dengan empat pertemuan. Penelitian melibatkan tiga pengamat, yaitu guru kelas dan dua mahasiswa, serta 23 siswa kelas 4B sebagai subjek penelitian. Pengumpulan data dilakukan menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif, termasuk observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi, yang divalidasi dengan triangulasi. Analisis data dilakukan melalui tiga tahap: reduksi data, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada kinerja siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, hasil belajar meningkat dari 30% menjadi 82%, serta penurunan persentase siswa yang belum tuntas dari 70% menjadi 18%. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan media *Wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4B SD Negeri Bayan Surakarta.

Kata kunci: *Wordwall, Hasil Belajar, Bahasa Indonesia*



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya dalam proses pembelajaran (Husniatun, 2020). Berdasarkan UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa: "Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia. Sistem pendidikan yang baik diharapkan dapat melahirkan generasi penerus bangsa yang berkualitas dan mampu menyesuaikan untuk hidup bermasyarakat berbangsa dan bernegara". Di sisi yang lain, Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan menjelaskan bahwa, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian. Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki peranan yang sangat penting dalam upaya meningkatkan kemampuan dalam berkomunikasi, baik secara lisan maupun secara tertulis. Selain itu, dalam pembelajaran bahasa Indonesia juga memiliki peranan penting lainnya terutama dalam menunjang keberhasilan semua bidang studi. Bahasa juga merupakan sarana untuk berpikir dan bernalar (Yuni dkk, 2023).

Bahasa berfungsi sebagai alat yang digunakan oleh kelompok sosial untuk berkomunikasi, berinteraksi, dan membentuk identitas (Purnamasari & Hartono, 2023). Selain itu, bahasa juga berperan sebagai sarana untuk menyampaikan pendapat serta argumen kepada orang lain (Mailani dkk, 2022). Dalam konteks pendidikan, Bahasa Indonesia digunakan untuk mengasah kemampuan berpikir dan mengembangkan potensi diri peserta didik di sekolah dasar. Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam pendidikan karena mendukung proses berpikir logis dalam kehidupan sehari-hari (Handayani & Subakti, 2021). Berkaitan dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia, terdapat beberapa keterampilan yang dapat dijelaskan, yaitu membaca, menulis, berdialog, dan menyimak (Majdi & Ichsan, 2019).

Keterampilan berbahasa peserta didik dapat dinilai melalui hasil belajar mereka, yang berfungsi sebagai indikator tingkat kemampuan dan pemahaman yang telah mereka peroleh selama proses pembelajaran (Putri dkk, 2023). Setelah menyelesaikan pembelajaran dalam jangka waktu tertentu, hasil belajar peserta didik diukur menggunakan alat evaluasi seperti tes (Melvin & Surdin, 2017). Hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh metode dan media yang digunakan selama pembelajaran, karena hasil belajar berperan sebagai alat ukur dalam menilai efektivitas pembelajaran yang telah dilakukan. Oleh karena itu, siswa diharapkan dapat mencapai hasil belajar yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) (Novita dkk, 2019).

Selama Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) II di kelas 4B SD Negeri Bayan Surakarta, hasil observasi, dan analisis menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menguasai materi topik 1 mata pelajaran Bahasa Indonesia. Proses pembelajaran yang dilakukan guru model belum cukup menarik, ditambah penggunaan media yang monoton, membuat peserta didik cenderung pasif. Hal ini tercermin dalam ulangan harian topik 1 semester ganjil tahun ajaran 2024/2025, yang hasilnya menunjukkan hanya 4 peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP), dengan nilai tertinggi 80 dan terendah 30. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih tergolong rendah.

Untuk mengatasi rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia, diperlukan solusi yang tepat agar pembelajaran dapat berjalan lebih efektif. Salah satu cara yang berperan

penting dalam mencapai tujuan pembelajaran adalah melalui penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran yang merangsang pikiran, perasaan, dan minat peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan mampu memberikan informasi baru kepada peserta didik, yang akhirnya membantu tercapainya tujuan pembelajaran (Daniyati dkk, 2023). Media ini dapat membantu menyampaikan materi dengan cara yang menarik perhatian, meningkatkan minat, serta merangsang pemikiran dan emosi peserta didik selama pembelajaran, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Rohima, 2023). Melalui bantuan media, peserta didik diharapkan dapat menggunakan sebanyak mungkin indera mereka untuk mengamati, mendengar, merasakan, memahami, dan akhirnya memperoleh pengetahuan, sikap, serta keterampilan sebagai hasil belajar (Nurmadiyah, 2016). Seperti yang diungkapkan oleh Albert Einstein, "*It is the supreme art of the teacher to awaken joy in creative expression and knowledge.*" Pembelajaran yang kreatif dan menarik dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dan memperbaiki hasil belajar mereka.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 4B adalah media berbasis permainan *Wordwall*. *Wordwall* merupakan aplikasi web yang sering digunakan untuk evaluasi pembelajaran, menyediakan berbagai *template* yang dapat diisi dengan materi atau soal, seperti menjodohkan, mengelompokkan, atau esai (Nurafni & Ninawati, 2021). Aplikasi ini berfungsi sebagai media pembelajaran interaktif yang menyerupai majalah dinding (*mading*), di mana berbagai gambar atau informasi dapat dimasukkan dan diakses oleh seluruh siswa di kelas (Halimah et al., 2019). Melalui berbagai jenis *template* yang tersedia, *Wordwall* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran interaktif yang membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan menghindari kebosanan bagi siswa maupun guru (Putri dkk, 2023). Guru dapat memanfaatkan aplikasi ini untuk menyampaikan materi serta sebagai alat untuk mengukur hasil belajar peserta didik.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus pada semester I tahun ajaran 2024/2025 yang dilaksanakan di kelas 4B SD Negeri Bayan Surakarta dengan jumlah siswa 23 orang, yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Jenis penelitian ini adalah Penelitian tindakan Kelas (PTK). PTK adalah suatu pendekatan penelitian yang berfokus pada perbaikan praktik pembelajaran melalui tindakan langsung dalam konteks kelas. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh sekelompok siswa. Dalam PTK, peneliti melakukan tindakan tertentu, kemudian mengamati dan mengevaluasi dampak dari tindakan tersebut. Hasil dari observasi ini digunakan untuk merumuskan tindakan lanjutan yang lebih baik, berdasarkan situasi dan kondisi yang ada. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa PTK memungkinkan guru untuk secara sistematis memperbaiki metode pengajaran dan mencapai hasil yang lebih optimal dalam proses belajar mengajar (Yuni dkk, 2023).

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan berupa tes evaluasi akhir bab. Teknik tes terdiri dari tes tertulis berupa soal pilihan ganda. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan dengan cara siklus berulang. Tahapan pada alur pelaksanaan PTK dalam penelitian ini menggunakan langkah-langkah PTK menurut Kemmis & Mc. Tegart yang difokuskan pada kegiatan pokok yaitu Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan, dan Refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian siklus I dan II dilakukan menggunakan model *Problem Based Learning* dan media interaktif *wordwall* selama 2 JP (70 menit) untuk tiap siklusnya. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas 4B SD Negeri Bayan Surakarta didapatkan hasil peningkatan yang cukup signifikan pada hasil belajar Bahasa Indonesia Topik I. Peningkatan hasil belajar didapatkan dari hasil pelaksanaan siklus I dan II, dengan KKTP 75. Berikut data hasil belajar Bahasa Indonesia pada kelas 4B SD Negeri Bayan Surakarta dengan menggunakan media interaktif *wordwall* yang disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Data Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 4B SDN Bayan Surakarta

No.	Ketuntasan	Siklus I	Siklus II
1.	Tuntas	30%	82%
2.	Belum Tuntas	70%	18%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, sebanyak 7 siswa mendapatkan hasil tuntas dengan persentase 30%, dan yang belum tuntas sebanyak 16 siswa dengan persentase 70%. Hasil pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan, yaitu tuntas sebanyak 19 siswa dengan persentase 82%, sedangkan yang belum tuntas sebanyak 4 siswa dengan persentase 18%. Hasil observasi penggunaan media *wordwall* dilakukan oleh guru kelas dan dua observer (mahasiswa) selama kegiatan pembelajaran siklus I dan II berlangsung. Hasil penelitian penggunaan media *wordwall* oleh observer disajikan melalui tabel 2.

Tabel 2. Data Hasil Observasi Penggunaan Media *Wordwall*

Observer	Nilai	
	Siklus I	Siklus II
Guru Pamong	70	95
Mahasiswa I	67	98
Mahasiswa II	69	96

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan hasil dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, pada lembar observasi, beberapa indikator belum muncul, sehingga hasil yang didapatkan menjadi rendah. Guru model belum mampu menggunakan media *wordwall* secara efektif, dikarenakan setelah diberikan kuis melalui media tersebut, banyak peserta didik yang belum tuntas hasil belajarnya, sehingga media pembelajaran belum mampu meningkatkan kemampuan pemahaman siswa. Pada siklus II, guru model mengubah tampilan dan soal-soal pada *wordwall*, sehingga tulisan pada soal dan jawaban tampak dengan jelas dan dapat dibaca oleh seluruh siswa di dalam kelas. Guru model memberikan dua hingga tiga kuis dengan tujuan untuk mengukur apakah siswa sudah benar-benar paham dengan materi yang diajarkan. Hasil observasi pada siklus II menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil dari siklus I. Siswa mengalami peningkatan pada hasil belajar siklus II, sehingga dapat dikatakan bahwa media *wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4B pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan media *wordwall* menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Aplikasi berbasis *website* ini memungkinkan pembuatan

game edukatif dan kuis yang dapat diakses dengan mudah melalui *smartphone* atau laptop. Fitur-fitur menarik dalam *wordwall* seperti teka-teki, kuis, dan permainan dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam belajar. (Nenohai dkk., 2021; Nadia dkk., 2022). Peran guru sebagai fasilitator yang terampil dalam mengelola pembelajaran sangat penting. Guru harus mampu membimbing siswa dalam proses pemecahan masalah, mendorong kolaborasi, dan mengoptimalkan penggunaan media *wordwall*.

Berdasarkan uraian di atas menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *wordwall* dapat memberikan bantuan peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar materi Topik I dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 4B SD Negeri Bayan Surakarta setelah dengan menerapkan media *wordwall* didapatkan hasil tuntas secara signifikan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 4B SD Negeri Bayan Surakarta. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil belajar ketuntasan klasikal peserta didik kelas 4B SD Negeri Bayan Surakarta dari siklus I dan siklus II, didapatkan hasil persentase ketuntasan klasikal peserta didik meningkat dari 30% menjadi 82%, dan persentase ketidaktuntasan menurun yang semula dari 70% menjadi 18%. Peningkatan ketuntasan klasikal ini dipengaruhi oleh diterapkannya pendekatan serta media yang digunakan mampu membuat semangat belajar peserta didik meningkat dalam kegiatan belajar mengajar di kelas menjadi menyenangkan sehingga meningkatkan hasil belajarnya. Berdasarkan hasil penelitian ini pula diharapkan bisa meningkatkan nilai hasil belajar pada mata pelajaran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Daniyati, A. dkk. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1 (1) Januari 2023, 282-294.
- Handayani, E., & Subakti, H. (2021). Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5 (1), 151 - 164.
- Halimah, M., Solfarina, & Langitasari, I. (2019). *Jurnal Profesi Keguruan*, 5 (1), 15 – 22.
- Husniatun. (2020). Penerapan Model Pembelajaran *Picture and Picture* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 1.A SDN 03/ IX Senaung. *Jurnal Literasiologi*, 3 (2), 69-81.
- Majdi, M., & Ichsan, A. (2019). Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas 1 MI dalam Model Pembelajaran Menyimak Tipe Bisik Berantai Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 2 (3), September – Desember 2019.
- Mailani, O. dkk. (2022). Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia. *KAMPRET Journal*. 1 (2), Januari 2022, pp. 01 - 10.
- 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.
- Nadia, A. I., Dkk. (2022). Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 12(1), 33-43.
- Nenohai, A. J., Dkk. (2022). Development of Gamificationbased Wordwall Game Platform on Reaction Rate Materials. *Electron. J. Chen*, 14(2). DOI: <http://Dx.Doi.Org/10.17807/Orbital.V14i2.16206>.
- Nurafni, & Ninawati, M. (2021). Efektivitas Penerapan Aplikasi *Linktree* dan *Wordwall* Terhadap Motivasi Intrinsik Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JP2SD (Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar)*, 9(2), 217–225.

- Nurmadiyah, N. (2016). Media Pendidikan, Peran dan fungsinya dalam pendidikan. *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1), 131–144
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3 (2), 64 – 72. <http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/index>
- Purnamasari, A., & Hartono, W. (2023). Pentingnya Penggunaan Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi. *Jotika Journal in Education*, 2 (2).
- Putri, I., dkk. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 10 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya. *Journal Of Social Science Research*, 3 (3), 10090-10097.
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. <https://doi.org/10.31219/osf.io/acxe2>
- Yuni, L., dkk. (2023). Peningkatan Hasil Belajar melalui Penerapan Model Cooperative Script pada Siswa Kelas III Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Jatiurip 1 Kabupaten Probolinggo. *Seroja: Jurnal Pendidikan*, 2 (3), 01-09 <http://jurnal.anfa.co.id>