

Peningkatan hasil belajar bahasa jawa materi aksara jawa melalui penggunaan media ajar interaktif *Wordwall* dan *Quizizz* pada peserta didik kelas IV Muadz Bin Jabal SD Al-Azhar Syifa Budi Solo

Hanik Khusnul Khotimah¹, Rifki Ardianto², Riyadi³, Wafi Anikmah⁴

^{1,2,3}Program Studi PPG Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Pascasarjana Universitas Sebelas Maret, Jl. Ir. Sutami no 36 Ketingan Surakarta

⁴SD Al-Azhar Ayifa Budi Solo, Jl. Haryo Panular No.64, Panularan, Kec. Laweyan, Kota Surakarta

Email : hanik.khotimahh@gmail.com

Abstract: *Javanese language learning in elementary schools plays an important role in preserving local culture, particularly through the introduction of Aksara Jawa (Javanese script) as one of the essential subjects. However, many students still face difficulties in learning the script due to its different characteristics compared to the Latin alphabet. This study aims to improve the learning outcomes of fourth-grade students of Muadz Bin Jabal class at SD Al-Azhar Syifa Budi Solo in the 2024/2025 academic year on the Aksara Jawa material by utilizing interactive media such as Wordwall and Quizizz. The research was conducted using a Classroom Action Research (CAR) approach, which involved two cycles. The data collection techniques used were observation, to examine student engagement and responses, and multiple-choice tests, to evaluate cognitive learning outcomes. The data were analyzed using a descriptive quantitative approach by comparing the pre-cycle test results with the results from each cycle. The results of the study showed a significant increase in scores from the pre-cycle to the second cycle, with the percentage of student mastery in the first cycle reaching 83% and an average score of 80.87, while in the second cycle, student mastery increased to 96% with an average score of 89.13. Therefore, the use of interactive learning media based on technology such as Wordwall and Quizizz has been proven effective in improving students' learning outcomes on the Aksara Jawa material.*

Keywords: *Learning Outcomes, Classroom Action Research, Javanese Script, Quizizz, Wordwall*

Abstrak: Pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah dasar memiliki peran penting dalam pelestarian budaya lokal, khususnya melalui pengenalan Aksara Jawa sebagai salah satu materi esensial. Namun, banyak peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam mempelajari aksara tersebut karena karakteristiknya yang berbeda dari huruf Latin. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV Muadz Bin Jabal SD Al-Azhar Syifa Budi Solo Tahun Ajaran 2024/2025 pada materi Aksara Jawa dengan memanfaatkan media interaktif *Wordwall* dan *Quizizz*. Penelitian dilakukan dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang mencakup dua siklus. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi untuk mengamati keterlibatan dan respons peserta didik, serta tes berbentuk pilihan ganda untuk mengevaluasi hasil belajar secara kognitif. Data dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan membandingkan hasil tes awal (pra-siklus) dan hasil pada setiap siklus. Hasil

penelitian menunjukkan peningkatan nilai secara signifikan dari pra-siklus hingga siklus II, dengan persentase ketuntasan belajar peserta didik pada siklus 1 yakni 83% dengan nilai rata-rata 80,87 sedangkan ketuntasan belajar peserta didik pada siklus 2 sebesar 96% dengan nilai rata-rata 89,13. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi *Wordwall* dan *Quizizz* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar materi Aksara Jawa peserta didik.

Kata kunci: Hasil Belajar, Penelitian Tindakan Kelas, Aksara Jawa, Quizizz, Wordwall

1. Pendahuluan

Bahasa Jawa merupakan salah satu warisan budaya lokal yang harus dilindungi dan dilestarikan, terutama melalui pendidikan formal di tingkat sekolah dasar (Semesta et al., 2024). Dalam Kurikulum Operasional Satuan Pendidikan (KOSP) tingkat sekolah dasar, pembelajaran muatan lokal seperti Bahasa Jawa ditujukan tidak hanya untuk mengembangkan kemampuan berbahasa peserta didik, tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai budaya dan kearifan lokal (Handayani et al., 2024). Salah satu materi yang krusial tetapi sering dianggap rumit oleh peserta didik adalah Aksara Jawa, yaitu sistem penulisan tradisional yang memiliki bentuk dan struktur yang berbeda dari huruf Latin (Putri & asih Wiranti, 2024).

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Aksara Jawa masih menghadapi berbagai tantangan. Tidak sedikit peserta didik menghadapi tantangan dalam mengenal, membaca, dan menulis huruf dengan tepat. Mayoritas peserta didik merasa kurang terdorong ketika materi ini diajarkan secara tradisional dengan metode ceramah atau latihan menulis yang berulang di buku catatan (Anjani & Wiranti, 2024). Keadaan ini mengakibatkan minimnya partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan berpengaruh langsung terhadap hasil belajar mereka. Di samping itu, media pembelajaran yang digunakan untuk mengajar aksara Jawa sering kali terbatas dan tidak cukup memenuhi kebutuhan belajar generasi digital saat ini.

Generasi peserta didik saat ini, yang dikenal sebagai generasi alpha, memiliki karakteristik yang sangat akrab dengan teknologi. Mereka cenderung lebih responsif terhadap pendekatan pembelajaran yang bersifat interaktif, visual, dan gamifikasi (Nuryadin et al., 2024). Kondisi ini menuntut pendidik untuk merancang proses pembelajaran yang inovatif, dengan pendekatan berbasis teknologi yang tidak hanya menyampaikan konten, tetapi juga mendorong partisipasi aktif serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Salah satu media ajar interaktif yang efektif untuk mencapai tujuan tersebut adalah *Quizizz*, platform berbasis kuis yang memungkinkan peserta didik belajar melalui mekanisme permainan yang menyenangkan dan kompetitif (Rohman & Khaliza, 2024). Hasil penelitian Maharani dan Alpusari (2023) menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan berkontribusi positif terhadap pencapaian hasil belajar dalam berbagai mata pelajaran.

Selain itu, media *Wordwall* juga menjadi salah satu pilihan media ajar yang sangat relevan. *Wordwall* memungkinkan guru membuat berbagai aktivitas interaktif, seperti teka-teki, pencocokan kata, dan permainan roda putar, yang dapat diakses secara daring maupun luring (Alamin & Missouri, 2023). Menurut penelitian dari Nadia (2022), *Wordwall* efektif dalam meningkatkan konsentrasi dan minat belajar peserta didik karena penyajian materi yang atraktif dan bervariasi (Hapsari et al., 2024). *Wordwall* juga memungkinkan diferensiasi instruksi, di mana guru dapat menyesuaikan tingkat kesulitan soal dengan kebutuhan peserta didik (Supriatna, 2025).

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Jawa, khususnya materi Aksara Jawa, peserta didik kelas IV Muadz Bin Jabal SD Al-Azhar Syifa Budi Solo menunjukkan bahwa masih banyak yang kesulitan mengenali dan menulis bentuk huruf aksara Jawa dengan tepat. Berdasarkan hasil pra-siklus, hanya 5 dari 23 peserta didik (sekitar 22%) yang mencapai nilai minimal sesuai KKTP sebesar 75, dengan rata-rata kelas hanya 56,09. Wawancara dengan wali kelas juga menunjukkan bahwa selama ini belum ada pemanfaatan media pembelajaran interaktif secara khusus untuk materi aksara Jawa.

Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini dirancang sebagai Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan intervensi berbasis media digital interaktif *Quizizz* dan *Wordwall*. PTK dipilih karena memungkinkan guru untuk merefleksikan langsung praktik pembelajaran dan melakukan perbaikan berkelanjutan. Diharapkan, penggunaan kedua media ini dapat

meningkatkan keterlibatan siswa, memperkaya pengalaman belajar, dan secara signifikan berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi aksara Jawa.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam materi Aksara Jawa melalui penggunaan media ajar interaktif *Wordwall* dan *Quizizz*. Penelitian ini menggunakan model PTK dari Kemmis dan McTaggar yang terdiri dari empat tahapan, yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*) (Susilo et al., 2022). Penelitian dilakukan dalam dua siklus dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan tes. Observasi digunakan untuk menilai keterlibatan peserta didik selama pembelajaran, sedangkan tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik dalam bentuk pilihan ganda. Analisis data menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif, yaitu dengan membandingkan nilai tes pra-siklus dengan hasil tes pada siklus I dan siklus II. Indikator keberhasilan ditetapkan apabila minimal 80% peserta didik memperoleh nilai minimal sesuai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP), yaitu 75. Data hasil belajar dianalisis dengan menghitung persentase ketuntasan belajar peserta didik, di mana seorang peserta didik dinyatakan tuntas apabila telah mencapai nilai yang sesuai dengan standar KKTP.

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan dalam 3 tahapan yaitu Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II untuk mengevaluasi dan meningkatkan efektivitas pembelajaran menggunakan media ajar interaktif berupa *Wordwall* dan *Quizizz*. Tujuannya adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Jawa. Pada Siklus I, media ajar interaktif yang digunakan adalah *Wordwall*. Sedangkan pada Siklus II, media ajar interaktif yang digunakan adalah *Quizizz*.

Pada pra siklus pembelajaran Bahasa Jawa materi aksara Jawa kelas IV Muadz bin Jabal ditemukan bahwa permasalahan pada materi tersebut adalah pembelajaran yang masih berpusat pada guru yang menggunakan metode ceramah. Selain membuat peserta didik menjadi jenuh, metode ceramah yang dilakukan dapat menguras energi guru sehingga guru tidak bisa menyampaikan materi dengan maksimal. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi tentang kegiatan pembelajaran di kelas. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi aksara Jawa masih rendah. Hal ini didukung dengan data hasil pra siklus.

Table 1. Distribusi Frekuensi Ketuntasan Hasil Belajar Materi Aksara Jawa Pra Siklus

4. Nilai	5. Ketuntasan	6. Frekuensi	7. Persentase (%)
8. ≥ 75	9. Tuntas	10. 5	11. 22
12. < 75	13. Tidak Tuntas	14. 18	15. 78
16. Jumlah		17. 23	18. 100
19. Nilai Tertinggi		20. 90	
21. Nilai Terendah		22. 40	
23. Rata-Rata		24. 56,09	

Berdasarkan data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa awal yang menunjukkan bahwa nilai awal pra siklus peserta didik mata mata pelajaran Bahasa Jawa materi aksara Jawa memiliki rata-rata sebesar

56,09. Data menunjukkan bahwa 5 peserta didik (22%) belum tuntas sedangkan 18 peserta didik (78%) sudah tuntas pada mata pelajaran Bahasa Jawa materi aksara Jawa dari jumlah keseluruhan 23 peserta didik. Pada kondisi awal, nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik adalah 90 sedangkan nilai terendah yang diperoleh adalah 40. Setelah diketahui masih banyak peserta didik yang belum mencapai KKTP maka dilaksanakan tindakan melalui kegiatan perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi.

Table 2. Distribusi Frekuensi Ketuntasan Hasil Belajar Materi Aksara Jawa Siklus I

25. Nilai	26. Ketuntasan	27. Frekuensi	28. Persentase (%)
29. ≥ 75	30. Tuntas	31. 19	32. 83
33. < 75	34. Tidak Tuntas	35. 4	36. 17
37. Jumlah		38. 23	39. 100
40. Nilai Tertinggi		41. 100	
42. Nilai Terendah		43. 60	
44. Rata-Rata		45. 80,87	

Berdasarkan data pada Tabel 2 menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Jawa materi aksara Jawa di siklus I memiliki rata-rata sebesar 80,87. Data menunjukkan masih ada 4 peserta didik (17%) yang belum tuntas sedangkan 19 peserta didik sudah tuntas (83%) pada materi ini. Nilai tertinggi pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 100 dan nilai terendah berada di angka 60. Hasil tersebut menunjukkan bahwa target yang diharapkan sudah tercapai, yaitu minimal 80% dari total peserta didik yang mencapai ketuntasan atau memenuhi KKTP yang telah ditetapkan. Hal tersebut membuktikan bahwa penggunaan media interaktif berupa *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan sudah mencapai target ketuntasan yang sudah ditentukan.

Table 3. Distribusi Frekuensi Ketuntasan Hasil Belajar Materi Aksara Jawa Siklus II

46. Nilai	47. Ketuntasan	48. Frekuensi	49. Persentase (%)
50. ≥ 75	51. Tuntas	52. 22	53. 96
54. < 75	55. Tidak Tuntas	56. 1	57. 4
58. Jumlah		59. 23	60. 100
61. Nilai Tertinggi		62. 100	
63. Nilai Terendah		64. 70	
65. Rata-Rata		66. 89,13	

Berdasarkan data pada Tabel 3 menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Jawa materi aksara Jawa di siklus I memiliki rata-rata sebesar 89,13. Data menunjukkan masih ada 1 peserta didik (4%) yang belum tuntas sedangkan 22 peserta didik sudah tuntas (96%) pada materi ini. Nilai tertinggi pada siklus II yaitu 100 dan nilai terendah berada di angka 70. Hasil tersebut menunjukkan bahwa target yang diharapkan sudah tercapai, yaitu minimal 80% dari total peserta didik yang mencapai ketuntasan atau memenuhi KKTP yang telah ditetapkan. Hal tersebut membuktikan bahwa penggunaan media interaktif berupa *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan sudah mencapai target ketuntasan yang sudah ditentukan.

Peningkatan hasil belajar peserta didik dari Pra Siklus hingga Siklus II menunjukkan bahwa penggunaan media ajar interaktif seperti *Wordwall* dan *Quizizz* berdampak positif terhadap pemahaman materi Aksara Jawa. Pada tahap Pra Siklus, sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan. Hal ini dapat disebabkan oleh metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik dan tidak interaktif.

Setelah penerapan media interaktif pada Siklus I, terlihat adanya peningkatan signifikan baik pada nilai rata-rata maupun jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan. Interaktivitas yang ditawarkan oleh media ajar interaktif berupa *Wordwall* membuat peserta didik lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar, sehingga pemahaman materi menjadi lebih baik.

Pada Siklus II, peningkatan terus terjadi meskipun tidak sebesar pada peralihan dari Pra Siklus ke Siklus I. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran dengan media interaktif berupa *Quizizz* telah mengoptimalkan pemahaman siswa dan memperkuat pencapaian kompetensi.

Secara keseluruhan, penggunaan media ajar interaktif *Wordwall* dan *Quizizz* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Jawa, khususnya materi Aksara Jawa, di kelas IV Muadz bin Jabal SD Al-Azhar Syifa Budi Solo.

67. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berupa *Wordwall* dan *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar pada peserta didik. Pada kondisi awal sebelum dilakukan tindakan, ketuntasan peserta didik Pra Siklus sebesar 22% dengan nilai rata-rata 56,09. Setelah menggunakan media *Wordwall*, pada Siklus I ketuntasan peserta didik meningkat menjadi 83% dengan nilai rata-rata 80,87, dan setelah menggunakan media *Quizizz*, pada Siklus II meningkat menjadi 96% dengan nilai rata-rata 89,13. Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berupa *Wordwall* dan *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Jawa materi aksara Jawa pada peserta didik kelas IV Muadz bin Jabal SD Al-Azhar Syifa Budi Solo Tahun Ajaran 2024/2025.

68. Daftar Pustaka

- [1] Alamin, Z., & Missouri, R. (2023). Peningkatan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar melalui Pelatihan Penggunaan *Wordwall* sebagai Media Interaktif. *PEMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 25–33.
- [2] Anjani, F., & Wiranti, D. A. (2024). Kesulitan Menulis Aksara Jawa pada Siswa Kelas 5 SD Al Islam Pengkol Jepara. *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan Keislaman*, 15(2), 83–98.
- [3] Handayani, N. R. T., Widiastuti, S., & Putriani, I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pinsa Jawa (Pintar Aksara Jawa) untuk Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 5561–5571.
- [4] Hapsari, D. D., Ramadhani, G. Y., & Ikramullah, N. I. (2024). Literature Review: Pengaruh Artificial Intelligence (AI) Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Empati*, 13(4), 313–324.
- [5] Maharani, F., & Alpusari, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 2(1), 1–8.

- [6] Nadia, D. O. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1924–1933.
- [7] Nuryadin, M. A., Fairuz, F., & Sembodo, J. J. (2024). Metode Pembelajaran Khusus untuk Generasi Alpha, Generasi Z dan Generasi Beta. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 9(4), 45–50.
- [8] Putri, H. S., & asih Wiranti, D. (2024). Kesulitan Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa Kelas 5 SDN 02 Ngasem. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisiplin*, 8(8).
- [9] Rohman, A. D., & Khaliza, T. N. (2024). Inovasi Media Pembelajaran *Wordwall* Berbasis *Quizizz*: Alternatif dalam Meningkatkan Critical Thingking Siswa di Era Abad 21. *Jurnal Masyarakat Berdikari Dan Berkarya (Mardika)*, 2(2), 72–79.
- [10] Semesta, H. G., Romadhona, M., & Arifianto, P. F. (2024). Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif tentang Aksara Jawa untuk Siswa SD Kelas 3-6. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 1211–1220.
- [11] Supriatna, E. (2025). Implementasi Metode *Wordwall* Berbasis Literasi Diferensiasi untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas 2 di SDN Dangdang 1. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 732–738.
- [12] Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).