

**KEEFEKTIFAN PERMAINAN WORDWALL DALAM KETERAMPILAN
BERBICARA MATERI SINONIM DAN ANTONIM SISWA KELAS V
SDI AL MADINA**

Wita Ermayanti¹, Ngatmini²

^{1,2}, Magister Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Alamat e-mail : witaermayanti@gmail.com , ngatmini@upgris.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this research is to improve students' speaking skills regarding fifth grade synonyms and antonyms by using the Wordwall game. This research uses a quantitative method with a True Experimental Design in the form of a pretest-posttest Control Group Design. The data analysis technique uses the t-test on posttest scores. With learning outcomes supported by static calculations after the Indonesian language learning process to improve students' speaking skills in the experimental class and Indonesian language learning experienced a slight increase in the control class. It can be seen that the final conditions of student learning outcomes are different. Through the t-polled variant test, it is proven that the t-count is $2.566 > t\text{-table } 2.021$, so h_0 is rejected and H_a is accepted, meaning that it can be said that the effectiveness of the Wordwall Game in Speaking Skills on Synonymous and Antonym Material for Class V Students of SDI Al Madina.

Keywords: Wordwall Games, Speaking Skills, Synonyms and Antonyms.

ABSTRAK

Tujuan Penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa materi sinonim dan antonim kelas V dengan menggunakan permainan Wordwall. Penelitian ini menggunakan metode Kuantitatif dengan rancangan True Experimental Design berupa pretest-posttest Control Group Design. Teknik analisis data menggunakan uji-t pada nilai posttest. Dengan hasil belajar yang didukung oleh perhitungan static setelah proses pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada kelas eksperimen dan pembelajaran bahasa Indonesia mengalami sedikit peningkatan pada kelas kontrol. Terlihat bahwa kondisi akhir hasil belajar siswa berbeda-beda. Melalui uji t-polled varian membuktikan bahwa diperoleh $t\text{-hitung } 2,566 > t\text{-tabel } 2,021$ maka h_0 ditolak dan H_a diterima, artinya dapat dikatakan Keefektifan Permainan Wordwall Dalam Keterampilan Berbicara Materi Sinonim dan Antonim Siswa Kelas V SDI Al Madina.

Kata Kunci: Permainan Wordwall, Keterampilan Berbicara, Sinonim dan Antonim.

A. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses pemerolehan ilmu pengetahuan dan pembentukan sikap serta karakter siswa. Menurut

Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016, pembelajaran di sekolah diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk

berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, serta dan perkembangan fisik serta psikologis siswa (Permendiknas, 2016). Hal ini menjelaskan bahwa siswadituntut untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dapat menjadikannya lebih mandiri dalam menghadapi kehidupan sebenarnya. Dengan demikian, setiap satuan pendidikan seharusnya melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan penilaian proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan efisien dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan dengan demikian tujuan pembelajaran akan tercapai.

Mungzilina, Kristin, dan Anugraheni (2018) mengemukakan bahwa salah satu penilaian dalam proses pembelajaran adalah melihat antusiasme dan partisipasi aktif siswa yang terlibat dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sering kali ditemukan siswa yang tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran. Pada saat guru memberi pertanyaan,

mayoritas siswa tidak merespons karena materi yang disampaikan belum dipahami dengan baik oleh siswa. Mereka masih pasif dalam berdiskusi dan belum merasa tertarik dengan pembelajaran yang dilaksanakan. Kondisi ini dapat memengaruhi keaktifan siswa selama pembelajaran dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tersebut.

Salah satu yang mempengaruhi keaktifan siswa adalah aspek keterampilan berbicara yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari sebagai media komunikasi lisan yang efektif. Menurut Tarigan (dalam Beta Pancana, 2019 : 49) menyatakan bahwa berbicara adalah keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan, mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran \, gagasan, dan perasaan sehingga gagasan-gagasan yang ada dalam pikiran pembicara dapat dipahami oleh orang lain.

Kemampuan berbicara merupakan salah satu kemampuan yang sangat penting yang harus dimiliki oleh setiap individu dengan tidak mengabaikan kemampuan-kemampuan yang lain seperti kemampuan menyimak,

membaca, menulis, kebahasaan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, karena dengan kemampuan tersebut individu dapat berkomunikasi dengan siapapun, baik dalam situasi formal maupun informal. Kemampuan berbicara merupakan salah satu kemampuan yang sangat penting yang harus dimiliki oleh setiap individu dengan tidak mengabaikan kemampuan-kemampuan yang lain seperti kemampuan menyimak, membaca, menulis, kebahasaan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, karena dengan kemampuan tersebut individu dapat berkomunikasi dengan siapapun, baik dalam situasi formal maupun informal. Namun kenyataannya, pada saat mengikuti pembelajaran disekolah, siswa kurang berani untuk berbicara didalam kelas. Hal itu tampak dari hasil observasi dan diskusi pada pembelajaran Bahasa Indonesia dikelas V SDI Al Madina, diketahui bahwa kemampuan berbicara siswa masih kurang.

Berdasarkan hasil observasi di SDI Al Madina kelas V, terlihat bahwa keterampilan berbicara di sekolah dasar tersebut kurang meningkatkan kreativitas siswa. Siswa masih sering

malu ketika diminta berbicara atau bercerita dihadapan teman-temannya. Bahkan tidak jarang beberapa siswa berkeringat dingin, berdiri kaku, lupa segalanya jika berdiri di depan kelas untuk berbicara. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya variasi-variasi dalam pembelajaran yang dilakukan dan model pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih bersifat konvensional, sehingga guru lebih aktif dalam kelas. Untuk itu, diperlukan adanya inovasi dalam mengajar. Seorang guru harus mulai mencobakan suatu media pembelajaran yang berbasis teknologi atau *online* yang bervariasi untuk memicu dan membangkitkan keterampilan berbicara untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi sinonim dan antonim kelas V SDI Al Madina.

Penggunaan media digital merupakan sebuah mode baru dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang mempelajari materi yang ada dalam pembelajaran bahasa Inonesia khususnya materi sinonim dan antonim, kesulitan siswa dalam berbicara atau mengungkapkan sesuatu tersebut dapat diatasi dengan menggunakan

aplikasi media digital dan berbasis IT yang dapat dikembangkan melalui hasil konten aplikasi (Cholily et al., 2021). Wordwall adalah sebuah aplikasi gamifikasi digital berbasis jaringan yang menyediakan berbagai fitur Permainan dan kuis yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam penyampaian evaluasi materi (Khairunnisa, 2021). Menurut Sari & Yarza (2021) media pembelajaran berbasis online yang digunakan sebagai sumber belajar dan dapat menjadi solusi yang tepat dalam berbagai konsep untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa yang didalamnya disajikan permainan interaktif sehingga media ini disebut dengan sebuah aplikasi wordwall atau dapat dikatakan sebagai permainan edukasi yang bertujuan sebagai alat bantu dan evaluasi yang menyenangkan bagi siswa. Dalam penggunaannya terbilang cukup mudah, hal ini dikarenakan dapat diakses melalui gadget dan laptop (Lestari, 2021). Permainan edukasi menurut Widoeratno dkk., (2021) yaitu merupakan media pembelajaran yang diyakini dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami materi pelajaran dengan cepat karena didukung dengan fitur permainan yang menarik

sehingga siswa menjadi aktif belajar menggunakan permainan edukatif. Dengan adanya Permainan edukasi wordwall diharapkan dapat membantu untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa materi sinonim dan antonim siswa kelas V SDI Al Madina.

Permainan edukasi berbasis wordwall telah digunakan pada penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaannya dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Nisa & Susanto, 2022). Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Keefektifan Permainan Wordwall Dalam Keterampilan Berbicara Materi Sinonim Dan Antonim Siswa Kelas V SDI Al Madina”

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2016:72). “metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali”. Menurut Sugiyono (2016:73) ada

beberapa bentuk desain eksperimen sebagai berikut: *Pre-Experimental Designs (Nondesign)* merupakan hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. *True Experimental Design* adalah bahwa sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol diambil secara random dari populasi tertentu. Jadi cirinya adalah adanya kelompok kontrol dan sampel dipilih secara random. Peneliti dalam menentukan desain penelitian yang akan digunakan yaitu *True Experimental Design*. Ada beberapa jenis design penelitian tersebut seperti *Posttest-Only Control Design* dan *Pretest-posttest Control Group Design*.

Jenis design penelitian yang digunakan peneliti adalah *Pretest-posttest Control Group Design*. *Pretestposttest Control Group Design* adalah design ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan anatara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menurut (Sugiyono,2016:76). Populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda–benda alam yang lain. Populasi juga bukan

sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas V SDI Al Madina. Sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili). Sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V C sejumlah 20 siswa dan kelas V D sejumlah 20 siswa SDI Al Madina.

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan random sampling karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu sendiri. Random sampling adalah pengambilan sampel secara random atau tidak pandang bulu. Di dalam random sampling, semua individu baik secara sendiri-sendiri atau bersama-sama diberi kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi anggota sampel penelitian. Teknik ini digunakan karena peneliti menggunakan dua kelas yaitu satu sebagai kelas kontrol dan satu sebagai kelas eksperimen pada siswa SDI Al Madina. Peneliti menganalisis data yang didapatkan

dengan menggunakan uji normalitas awal untuk pretest, uji normalitas akhir untuk posttest, uji homogenitas dan di akhir menggunakan uji t dua pihak.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Islam Al Madina Kota Semarang yang terletak pada Jalan Menoreh Utara IX No.57, Sampangan, Kecamatan Gajah Mungkur, Kota Semarang, Jawa Tengah, dengan kode pos 50236. Sekolah ini terdiri dari beberapa kelas paralel disetiap jenjang kelas. Kurikulum yang digunakan Kurikulum 2013 (K13) dan Kurikulum Merdeka. Penelitian dilakukan pada tanggal 2 Januari 2024 ketika siswa sudah memasuki semester genap tahun ajaran 2023/2024.

Penelitian diawali dengan melaksanakan observasi di sekolah untuk menemukan permasalahan, menentukan populasi, sampel dan teknik sampling. Pembelajaran seperti biasa membuka pembelajaran, kemudian peneliti melakukan perlakuan dengan

melakukan pertemuan sebanyak 2 kali, baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol. Pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan model permainal wordwall dan di kelas kontrol menggunakan model konvensional. Sebelum melaksanakan pembelajaran, siswa diberikan soal *pretest* dan *posttest* yang dilaksanakan diluar pembelajaran dengan tujuan agar pembelajaran siswa tidak terganggu dan siswa lebih fokus dalam mengerjakan soal *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilaksanakan pada awal pertemuan di kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kondisi awal, sedangkan *posttest* dilaksanakan pada akhir pertemuan di kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa yang mendapatkan perlakuan dan tidak diberi perlakuan.

Pretest pada kelas eksperimen dilakukan pada tanggal 2 Januari 2024, sedangkan *pretest* pada kelas kontrol dilakukan pada tanggal 3 Januari 2024, soal pretest berjumlah 25 butir soal pilihan ganda. Setelah dilakukan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, kemudian dilakukan perlakuan

selama dua kali pertemuan dengan materi sinonim dan antonim untuk mengukut keefektifan keterampilan berbicara. Selanjutnya setelah melakukan perlakuan pembelajaran, kemudian diberikan *posttest*. *Posttest*

pada kelas eksperimen dilakukan tanggal 2 Januari 2024 dan pada kelas kontrol tanggal 3 Januari 2024. Hasil dari *pretest* dan *posttest* yang didapat siswa dapat dilihat pada Tabel 1.1

Tabel 1.1
Hasil Pretest dan Posttest

No	Kode	Nilai		No	Kode	Nilai	
		Pretest	Posttest			Pretest	Posttest
1	KE-1	92	100	1	KK-1	64	84
2	KE-2	76	96	2	KK-2	84	88
3	KE-3	84	96	3	KK-3	100	88
4	KE-4	76	96	4	KK-4	32	76
5	KE-5	60	96	5	KK-5	48	76
6	KE-6	80	100	6	KK-6	84	88
7	KE-7	40	88	7	KK-7	64	88
8	KE-8	60	80	8	KK-8	88	92
9	KE-9	48	88	9	KK-9	80	88
10	KE-10	40	80	10	KK-10	28	84
11	KE-11	88	96	11	KK-11	88	100
12	KE-12	80	96	12	KK-12	40	76
13	KE-13	28	80	13	KK-13	40	76
14	KE-14	80	100	14	KK-14	76	100
15	KE-15	76	92	15	KK-15	48	76
16	KE-16	80	100	16	KK-16	64	76
17	KE-17	80	84	17	KK-17	80	84
18	KE-18	20	76	18	KK-18	76	84
19	KE-19	76	84	19	KK-19	92	96
20	KE-20	80	84	20	KK-20	92	100
Jumlah		1344	1812	Jumlah		1368	1720
Nilai Terendah		20	76	Nilai Terendah		28	76
Nilai Tertinggi		92	100	Nilai Tertinggi		100	100
Rata-Rata		67.2	90.6	Rata-Rata		68.4	86

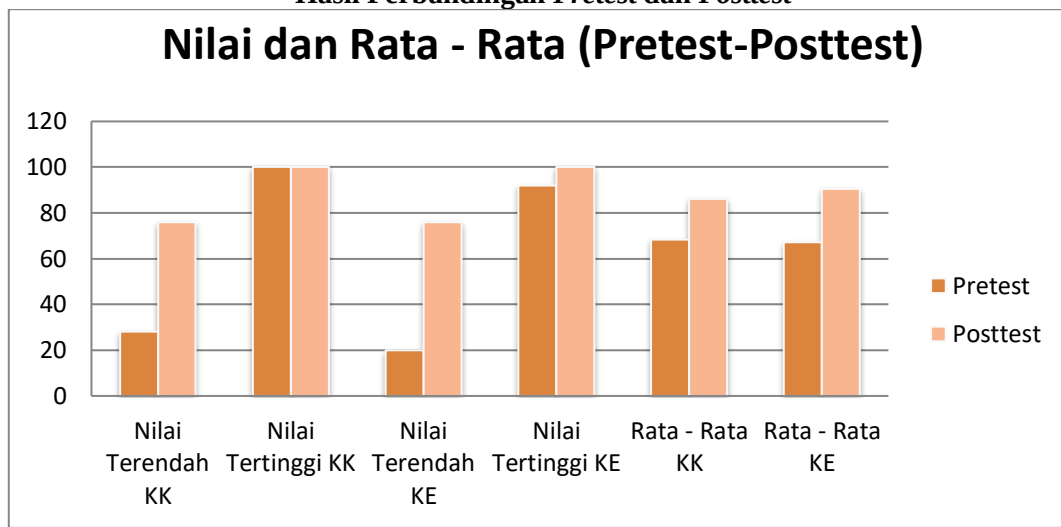
Berdasarkan tabel 1.1 dapat diketahui rata-rata pretest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa tingkat kemampuan siswa kelas eksperimen maupun kelas kontrol terlihat hampir sama sebelum diberikan perlakuan yang berbeda. Sehingga memperlihatkan bahwa kemampuan

awal siswa diasumsikan sama. Pada kelas eksperimen nilai pretest terendah adalah 20 dan nilai pretest tertinggi 92 dengan rata-rata 67,2. Sedangkan pada kelas kontrol nilai pretest terendah adalah 28 dan nilai pretest tertinggi 100 dengan rata-rata 68,4.

Kemudian, untuk nilai posttest kelas eksperimen memperoleh nilai terendah 76 dan nilai tertinggi 100 dengan rata-rata 90,6. Sedangkan nilai posttest pada kelas kontrol mendapatkan nilai terendah 76 dan

nilai tertinggi 100 dengan rata-rata 86. Agar lebih jelas dapat dilihat dalam bentuk gambar diagram batang hasil pretest dan posttest pada diagram gambar 1.1.

Diagram 1. 1
Hasil Perbandingan Pretest dan Posttest



Berdasarkan tabel 4.1 dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa dapat diukur dari pretest dan posttest, baik sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan menggunakan keefektifan permainan wordwall dalam keterampilan berbicara materi sinonim dan antonim siswa kelas V SDI Al Madinayang mengalami

peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada perbedaan gambar hasil perbandingan nilai terendah, tertinggi dan rata-rata *pretest* dan *posttest*.

Hasil perhitungan Uji-t satu pihak *polled varians* dapat diketahui hasilnya seperti Tabel 1.2.

Tabel 1.2
Hasil Uji-t satu pihak *polled varians*

Kelas	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
Responden	2,566	2,021	Signifikan

Berdasarkan analisis Uji t *polled varian* diperoleh t_{hitung} sebesar 2,566 sedangkan t_{tabel} dengan db =

$(20+20-1) = 39$ dan taraf signifikan 5% sebesar 2,021. Karena Hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,566 > 2,021$ maka H_0

ditolak H_a diterima maka dapat diartikan Adanya Keefektifan Permainan Wordwall Dalam Keterampilan Berbicara Materi Sinonim Dan Antonim Siswa Kelas V SDI Al Madina.

Pada perhitungan Hasil Uji-t satu pihak *polled varians* memiliki hasil ketuntasan dengan penelitian kelas eksperimen yang menggunakan permainan wordwall memiliki hasil yang lebih bagus dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional, kelas eksperimen memiliki nilai yang lebih bagus dengan jumlah siswa lebih banyak yang mendapatkan nilai diatas KKM yaitu 75 dibandingkan kelas kontrol.

Pembahasan

Penelitian ini menggunakan dua kelas dengan desain penelitian *Pretest – posttest Control Group Design* yang dilakukan di SD Islam Al Madina Semarang. Kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas V D sebagai kelas eksperimen dan kelas V C sebagai kelas kontrol. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Jumlah siswa dalam penelitian ini adalah 40 siswa yang terdiri dari 20 siswa kelas V C dan 20 siswa kelas VD.

Penelitian ini dilaksanakan di pada tanggal 2 – 3 Januari 2024 ketika siswa sudah memasuki semester genap tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini dilaksanakan dengan dua pertemuan di kelas kontrol dan dua pertemuan di kelas eksperimen. Pada instrument penelitian berupa tes dengan jenis soal pilihan ganda yang berjumlah 25 butir soal yang digunakan pretest dan posttest. Pengambilan sampel yang dilakukan dengan random sampling. Dengan ketentuan kelas V C berjumlah 20 siswa dan V D berjumlah 20 siswa. Kelas V C sebagai kelas kontrol pembelajaran bahasa Indonesia pada materi sinonim dan antonim menggunakan metode ceramah dan diskusi, sedangkan kelas V D sebagai kelas eksperimen pembelajaran bahasa Indonesia pada materi sinonim dan antonim menggunakan permainan wordwall dalam keterampilan berbicara materi sinonim dan antonim siswa kelas V SDI Al Madina.

Di dalam pembelajaran kelas V C sebagai kelas kontrol diawali dengan pemberian pretest yang menjadi acuan peneliti dalam keberhasilan permainan wordwall yang dilanjutkan dengan pemaparan materi sinonim

dan antonim dengan metode ceramah dan berdiskusi. Sedangkan kelas V D sebagai kelas eksperimen dalam pembelajaran yang diawali dengan pengerjaan pretest dilanjutkan hari berikutnya dengan penyampaian materi sinonim dan antonim dengan permainan wordwall dalam meningkatkan keterampilan berbicara materi sinonim dan antonim siswa kelas V SDI Al Madina.

Hasil belajar bahasa Indonesia pada materi sinonim dan antonim pada nilai *pretest* pada kelas kontrol diperoleh rata-rata 68,4 dan kelas eksperimen rata-rata 67,2 dan mengalami peningkatan pada nilai *posttest* pada kelas kontrol 86 dan kelas eksperimen 90,6 peningkatan tersebut tampak terlihat pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan permainan wordwall pada pembelajaran sinonim dan antonim. Hasil penelitian didukung dengan perhitungan statistik setelah dilakukannya pembelajaran bahasa Indonesia adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan permainan wordwall pada kelas eksperimen dan pembelajaran bahasa Indonesia mengalami peningkatan sedikit pada kelas kontrol, hal tersebut terlihat bahwa kondisi akhir hasil belajar

siswa mengalami perbedaan. Melalui uji *t polled varian* membuktikan maka diperoleh t_{hitung} sebesar 2,566 > t_{tabel} sebesar 2,021 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya dapat juga dikatakan Adanya Keefektifan Permainan Wordwall Dalam Keterampilan Berbicara Materi Sinonim Dan Antonim Siswa Kelas V SDI Al Madina.

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Wardani (2016) dengan judul “Keefektifan Penggunaan Media Permainan Wordwall Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin pada Siswa Kelas X SMA Giri 2 Surabaya” menunjukkan bahwa proses pembelajaran bahasa Mandarin pada kelas eksperimen sudah berjalan baik. Berdasarkan hasil analisis data pada lembar observasi baik pada pertemuan pertama maupun pertemuan kedua pada kelas eksperimen dengan pengukuran skala prosentase diperoleh hasil. Pada pertemuan pertama adalah 95% dan pada pertemuan kedua adalah 97,5%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa sangat baik dan

begitu antusias mengikuti pelajaran bahasa Mandarin melalui media wordwall dan guru telah melaksanakan semua kegiatan belajar mengajar dengan sangat baik. Penelitian yang sejalan juga dilakukan oleh Agus Wildan (2023), dengan judul “ Efektivitas Penggunaan Media GAULL (game edukasi wordwall) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDIT Bina Insani Kabupaten Serang”. Hasil dari penelitian tersebut didapatkan nilai pretest dan posttest dengan nilai indeks N-Gain ternormalisasi dengan mendapatkann skor rata-rata 0,80. Jika sesuai dengan rujukannya nilai $g > 0,7$ dapat dikatakan dalam kategori tinggi atau sangat baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran GAULL (game edukasi wordwall) dinyatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar diperlukan media dalam pembelajaran agar siswa mampu menerima, dan memahami materi dengan lebih jelas dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan, didalam pembelajaran bahasa Indonesia juga diperlukan alat peraga atau media

yang interaktif agar siswa mampu terampil dalam berbicara. Bagi siswa yang belum mendapatkan hasil belajar dengan baik, faktor penyebabnya adalah siswa mengalami permasalahan pada daya pemahaman kognitifnya. Solusi bagi siswa yang masih mengalami permasalahan, bagi guru dapat memerhatikan khusus siswa tersebut dengan pemberian tambahan

pembelajaran, mengarahkan kepada orang tua siswa agar diberikan bimbingan belajar di rumah.

Permainan wordwallbias bisa digunakan untuk kegiatan pembelajaran di SDI Al Madina karena dalam proses pembelajaran mampu memberikan manfaat dalam menguasai kosa kata dan terampil dalam berbicara, tampilan didalam permainan wordwall bermacam-macam fitur ada *quiz*, *open the box*, *find the match*, *gameshow quiz*, dan *random wheel* dengan tujuan agar membantu siswa memahami makna kata terutama makna dalam kata materi sinonim dan antonim sehingga siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran terampil dalam berbicara dan mendapatkan hasil yang meningkat. Memanfaatkan

aplikasi dalam kegiatan pembelajaran yang tidak dilakukan di tempat yang sama dapat membantu siswa dalam belajar, dikarenakan penggunaan aplikasi ataupun media menjadikan sebuah pelaksanaan pembelajaran efektif dilakukan (Nurmala et al., 2021). Penggunaan media interaktif dan aplikasi e-learning di dalam pembelajaran sangat diperlukan, bertujuan menciptakan kemudahan dan hubungan timbal balik yang baik dan efektif, serta menumbuhkan kemandirian siswa yang dapat guru lihat didalam penggunaannya didalam kegiatan belajar siswa (Fitra & Maksum, 2021)

Penggunaan permainan wordwall dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi sinonim dan antonim membuat hasil belajar siswa kelas V menjadi lebih baik, karena dengan permainan wordwall pembelajaran bersifat *Student-Center* dimana siswa dapat terlibat langsung dalam menemukan konsep dan aktif mencari solusi dari permasalahan yang dihadapi. Peningkatan keefektifan berbicara siswa ini disebabkan karena adanya kegiatan mengaitkan antara media permainan

berbasis teknologi, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna, menyenangkan selain itu pembelajaran dengan permainan wordwall akan meningkatkan rasa ingin tahu siswa terhadap sesuatu hal didalam perkembangan teknologi yang semakin maju, sehingga mendorong siswa untuk melakukan penyelidikan dan menemukan konsep secara mandiri. Maka Permainan wordwall efektif digunakan dalam proses pembelajaran dan mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa keefektifan permainan wordwall dalam keterampilan berbicara materi sinonim dan antonim siswa kelas V SDI Al Madina pada kelas eksperimen yang menggunakan permainan wordwall lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Hal ini dikarenakan adanya pengaruh positif dari kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media permainan wordwall terhadap kelas eksperimen. Penggunaan permainan wordwall

dalam pembelajaran membuat keterampilan berbicara siswa kelas V menjadi lebih baik, karena dengan menggunakan media permainan wordwall dapat membantu guru meningkatkan kreativitasnya dan menciptakan lingkungan belajar menarik dan menyenangkan karena sesuai dengan karakteristik peserta didik abad 21, berbasis teknologi, dan berpusat pada siswa sehingga siswa merasa nyaman dan antusias dalam proses pembelajaran. Media Wordwall juga memberikan dampak positif dalam pembelajaran, yakni menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan penguasaan bahasa baku, kosakata dan meningkatkan keterampilan dalam berbicara.

Sebelum melaksanakan pembelajaran dengan media Wordwall guru sebaiknya menyusun perencanaan secara matang dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik, kondisi lingkungan belajar, dan ketersediaan fasilitas. Hal tersebut bertujuan agar pembelajaran yang dilaksanakan dapat berjalan secara sistematis dan tujuan pembelajaran khususnya keterampilan dalam berbicara dapat tercapai secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Beta, P. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bermain Peran. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 2(2), 48 - 52.
<https://doi.org/10.30605/cjpe.22019.118>
- Cholily, Y. M., Hasanah, S. N., Effendi, M. M., & Putri, O. R. U. (2021). Literasi Digital Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Berbantuan Media Space Geometry Flipbook (Sgf). *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1736.
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3898>
- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 1.
<https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.31524>
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Wordwall sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas. *Mediasi*, 2(1), 41-47.
- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring melalui Media Game Edukasi Wordwall di Kelas IV SD N 01

-
- Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 1-6.
- Mungzilina, Khoirul, A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Tanggung Jawab dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 2 SS. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 2 (2), 184–95.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Nurmala, M. D., Wibowo, T. U. S. H., & Fatah, T. F. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Google Meet Sebagai Media Pembelajaran Online Pada Mahasiswa Saat Pandemi Covid-19. *National Conference on Applied Business, Education, & Technology (NCABET)*, 1(1), 388–394. <https://doi.org/10.46306/ncabet.v1i1.32>
- Permendiknas. (2016). Permendiknas No 22 tahun 2016. *Revista Brasileira de Geografia Física*, 11(9).
- Sari, P.M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Kuis dan Wordwall dalam Pembelajaran IPA bagi Guru SDIT Al-Kahfi. *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif*, 4 (2):195-199.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Widoretno, S., Setyawan, D., Mukhlison. (2021). Efektifitas Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Anak. *Prosiding Transformasi Pembelajaran Nasional 2021*, Vol. 1, 287–295.
- Wildan, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Gaull (Game Edukasi Wordwall) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Sdit Bina Insani Kabupaten Serang(The Effectiveness of using GAULL (Wordwall Education Game) to Improve 5 th Grade Students Learning Outcomes a. 10(1), 9–18.
-