MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA MENGGUNKAN MEDIA *WORD WALL* KELAS II SD NEGERI 067240 MEDAN TEMBUNG

Florida Yani Simanullang[1)]Sri Wahyuni[2)]Rahmat Hasibuan[3)]
[1]PGG Prajabatan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
[2]PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
[3]SD Negeri 067240 Medan Tembung
[1]yaniflorida3@gmail.com, [2] sriwahyuni@umsu.ac.id, [3]rahmat03@gmail.com

ABSTRACT

This research is an action regarding the use of word wall media to improve Indonesian language learning outcomes on my family tree material for class II students at SDN 067240 Medan Tembung for the 2024/2025 academic year. This research is classroom action research. Data collection was obtained using test methods, observation guides and field notes. Analysis of test results shows that students experienced consistent increases in learning outcomes in both cycles when compared with learning outcomes during the preliminary study. Success criteria were also achieved in the implementation of actions in both cycles. Supporting data through observation also shows that the use of word wall media can increase student activity in learning as indicated by obtaining high activity scores. The use of word wall media in Indonesian language learning has been proven to be able to increase learning outcomes and student activity. The learning outcomes in the pre-cycle were 20%, increasing in cycle I to 60% and increasing again in cycle II to 87% in Indonesian language learning.

Keywords: Word Wall, Media, Learning Outcomes, Student Activities

ABSTRAK

Penelitan ini merupakan sebuah tindakan tentang penggunaan media *word wall* terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa indonesia materi silsilah keluargaku pada siswa kelas II SDN 067240 Medan Tembung tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Pengambilan data diperoleh dengan metode tes, panduan observasi dan catatan lapangan. Analisis hasil tes menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan hasil belajar secara konsisten pada kedua siklus bila dibandingkan dengan hasil belajar pada saat studi pendahuluan. Kriteria sukses juga tercapai pada implementasi tindakan di kedua siklus. Data pendukung melalui observasi juga menunjukkan bahwa penggunaan media *word wall* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran yang ditunjukkan dengan perolehan nilai keaktifan yang tinggi. Penggunaan media *word wall* dalam pembelajaran Bahasa inonesia terbukti dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dari hasil belajar di prasiklus 20% meningkat di siklus I menjadi 60% dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 87% pada pembelajaran Bahasa indonesia.

Kata Kunci: *Word Wall*, Media, Bahasa Inodesia, Hasil Belajar, Aktivitas Siswa

A. Pendahuluan

Kurikulum merdeka sudah digunakan dikalangan sekolah dasar di Indonesia tidak hanya di sekolah dasar bahkan disemua kalangan sekolah dari SD,SMP dan SMA. Kelas I, II, IV,V sudah menggunkan kurikum merdeka dan tergantung sekolah disuatu daerah. Putri & Oktaviana (2019) menyatakan hasil belajar merupakan suatu proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah kegiatan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang dicapai seorang siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf atau simbol tertentu yang disepakati oleh penyelenggara pendidikan. Salah satu hasil belajar bahasa Indonesia adalah untuk mengukur hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar dan ujian yang telah diperoleh peserta didik selama melaksanakan pembelajaran dikelas tentunya hasil belajar siswa menentukan kualitas siswa dan kualitas pendidikan suatu sekolah. Pada konteks kurikulum pendidikan Indonesia hasil belajar juga merupakan penilaian yang digunakan oleh guru dengan sistematis sebagai bahan keputusan (Kemendikbud, 2016).

Pada pembelajaran bahasa Indonesia, teritama di kelas rendah banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Pada dasarnya setiap anak tidak sama cara belajarnya, demikian pula dalam memahami konsep-konsep abstrak. Melalui tingkat belajar yang berbeda antara satu dengan yang lainnya maka guru yang baik adalah guru yang mampu mengajar dengan baik, khususnya pada saat menanamkan konsep baru. Salah satu metode pembelajaran yang diharapkan mampu memberikan bantuan pemecahan masalah dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menerapkan sistem pembelajaran yang menggunakan media khususnya pada bidang studi bahasa Indonesia. Untuk mengatasi sejumlah permasalahan tersebut Guru dapat menciptakan dan menerapkan media interaktif yang menyenangkan, tekhnologi media interaktif telah berkembang dengan pesat pada era revolusi 4.0 saat ini, yang menuntut para guru untuk memanfaatkan tekhnologi dalam pembelajaran. menurut Ah Sanaky (2015) menyatakan sejumlah institusi pendidikan jarak jauh didunia

berupaya menciptakan komunikasi yang interaktif melalui berbagai cara, misalnya dengan mendesain bahan ajar (learning materials), sedemikian rupa maka dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran interaktif. Salah satu media interaktif yang dapat diterapkan oleh para guru dalam kegiatan belajar adalah, dengan menggunakan game edukasi yaitu media game interaktif wordwall. Menurut Yud ha (2018) mengemukakan bahwa Game edukasi adalah salah satu bentuk game yang dapat berguna untuk menunjang proses belajar mengajar secara lebih menyenangkan dan lebih kreatif, dan digunakan untuk memberikan pengajaran atau menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media menarik. Sedangkan media game interaktif wordwall adalah media game interaktif berbasis tekhnologi interaktif dalam bentuk website, yang menyajikan berbagai game interaktif untuk didesain oleh para guru dalam mendesain media game interaktif dalam kegiatan pembelajaran. Sari & Yarza (2021)menjelaskan bahwa Wordwall adalah sebuah aplikasi yang dapat dijadikan sebagai suatu media pembelajaran, sumber belajar atau alat penilaian berbasis daring yang menarik bagi siswa. Media game interaktif wordwall dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan berbagai konsep permainan interaktif yang berada dalam website. Sejumlah penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa media game interaktif wordwall dapat memberikan dampak yang positif bagi dunia pendidikan ditengah pandemi seperti saat ini. Maulida et al., (2021) telah meneliti bahwa media ini dapat membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Begitu pula menurut Arimbawa (2021) bahwa dengan menggunakan media game interaktif wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, Nissa & Renoningtyas (2021) juga menemukan bahwa wordwall juga dapat digunakan untuk merancang serta mereview penilaian dalam pembelajaran. Selain itu menurut Shiddiq (2021) yang mengemukakan dalam hasil penelitian nya dengan menggunakan wordwall, siswa dapat mengembangkan keterampilan membaca dan menulis secara kritis dan aktif. Kemudian menurut pendapat Rachmawati et al., (2020) yang juga membuktikan bahwa bahwa media wordwall dapat meningkatkan kemampuan

pemecahan persoalan salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan pada proses pembelajaran yaitu media pembelajaran berbasis game wordwall. Media wordwalladalah situsberbasis webyang digunakan untuk membuat media pembelajaran baik berupa gamemaupun quiz.

Menurut Harlina dalam (Purnamasari et al., 2022). Wordwalldilengkapi dengan tamplate 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 menjadikanproses belajar megajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa maupun bagi guru. Menurut Sherianto dalam (Pradani, 2022) Media wordwallbisa dijadikan sebagai media belajar, sumber belajar maupun alat penilaian bagi guru untuk siswa. Wordwall bertujuan untuk mengikutsertakan siswa dalam menjawab kuis, diskusi, dan survey

Menurut Wijaya dan Rusyan (1994) media berperan sebagai perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga siswa tidak menjadi bosan dalam meraih tujuan-tujuan belajar. Untuk mengatasi kesulitan siswa dalam belajar matematika maka langkah yang perlu dilaksanakan adalah dengan menggunakan media yang tepat yang dapat membantu siswa memahami bahasa Indonesia sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Media merupakan lingkungan belajar yang sangat menunjang untuk tercapainya optimalisasi dalam pembelajaran, karena media merupakan jembatan belajar yang awalnya terdapat benda-benda konkret seperti pengalaman anak. Berikutnya lagi terdapat semi abstrak berupa gambar-gambar, dan selanjutnya terdapat abstrak berupa kata-kata. Salah satu media yang digunakan untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar bahasa Indonesia siswa adalah media *word wall*. Media ini berbentuk seperti majalah dinding (mading) mata pelajaran yang ditempelkan di tembok dalam ruang kelas pada lokasi yang dapat dilihat seluruh siswa. Media *word wall* berupa tulisan konsep inti

pembelajaran dengan tambahan gambar, diagram, atau obyek nyata dengan ukuran yang bisa dibaca siswa dengan jelas dari seluruh jarak dan posisi siswa di dalam kelas. Tujuan dari penggunaan media *word wall* adalah peningkatan akses dan interaksi siswa terhadap sumber belajar secara signifikan sehingga diharapkan terjadinya pembelajaran tidak sengaja (*unconscious learning*) dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan guru. Hal ini sejalan dengan Lightbown dan Spada (2001) yang menyatakan bahwa ekspos terhadap sumber belajar sangat penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Meskipun penggunaan media *word wall* ini belum dikenal luas dalam pembelajaran matematika di Indonesia, keefektifannya yang telah terbukti. Dalam pembelajaran bahasa dan matematika pada anak seusia sekolah dasar di negara-negara yang kualitas pendidikannya maju, seperti di Inggris dan Amerika Serikat. Menjadi dasar yang kuat dalam penelitian ini untuk mengatasi permasalahan belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas II SDN 067240 Medan Tembung.

Berdasarkan penelitian, *word wall* interaktif tampaknya memberikan peluang untuk memasukkan semua komponen ini. Untuk membahasnya lebih lanjut, hal pertama yang harus dilakukan adalah mendefinisikan konsep *word wall* itu sendiri. Pada kenyataannya, kata-kata yang ditempatkan di dinding ruang kelas biasanya dianggap sebagai *word wall*. Manfaat lain dari *word wall* adalah bahwa mereka menyediakan referensi untuk siswa dalam belajar (Bukowiecki, 2006; Cunningham, 2000; Dykes & Thomas, 2010; Jasmine & Schiesl, 2009; McNeal, 2004; Rycik, 2002). *Word wall* dapat digunakan untuk menampilkan materi yang sangat baik bagi siswa untuk digunakan dalam pembelajaran mereka. Pada saat siswa belajar menulis, melihat *word wall* yang berisi ringkasan verba atau kata kerja kreatif dapat memperluas kosa kata mereka dan meningkatkan kualitas tulisan mereka. *Word wall* adalah sebuah media yang sangat baik untuk menciptakan suasana yang untuk belajar kondusif, dan pengingat visual yang melekat pada *word wall* merupakan sebuah keuntungan. Namun, *word wall* menyediakan lebih dari sekedar pengingat visual dari informasi yang dipelajari; mereka

dapat memberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan siswa (Cunningham, 2000; Ganz, 2008; Harmon, et al 2009). Situs web pendidikan dengan banyak fitur permainan dan kuis pembelajaran yang menyenangkan disebut Media *Word Wall*. Pendidik dapat menggunakan alat ini untuk mengembangkan model dan prosedur penilaian pembelajaran. Dengan bantuan kode sematan dan berbagai situs media sosial, dinding kata dapat dilihat (Khairunisa, 2021). Hasil belajar siswa secara keseluruhan yang menggunakan aplikasi wordwall ini akan meningkat karena meningkatkan motivasi siswa dalam menyelesaikan kuis.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 067240. Kecamatan Medan Tembung, Kota Medan, Sumatera Utara. diklasifikasikan sebagai penelitian tindakan kelas dan menggunakan teknik kuantitatif. Penelitian ini dilakukan di SDN 067240. PTK adalah penelitian yang bertujuan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Selain itu, penelitian PTK bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. PTK didasarkan pada adanya permasalahan pembelajaran di kelas, dan dalam penelitian ini dia menggunakan metode PTK empat langkah. Keempat langkah tersebut adalah: Perencanaan (Planning), Pelaksanaan (Action), Pengamatan (Observation), dan Refleksi (Refleksi) (Arikunto, 2008; Aqib, 2007). karena pembelajaran bahasa Indonesia kelas II masih hanya mengandalkan buku sebagai media pembelajaran, sehingga dampak hasil belajar untuk tingkat kelas ini. Kepala Sekolah SDN 067240 adalah Ibu Rizka Chairina Daulay,S.Pd Dengan bantuan Bapak Rahmad S.Pd., wali kelas, saya melakukan penelitian di kelas II. Jumlah siswa di kelas ini 15 orang, terdiri dari 7 lakilaki dan 8 perempuan. Kemampuan belajar siswa kelas II di SDN 067240 seringkali sangat mirip. Secara keseluruhan, kelas II SD Negeri 067240 , masih memiliki tingkat hasil belajar siswa yang rendah. Masih banyak anak dengan hasil belajar di bawah persentase 80%, menurut catatan peneliti pada tugas yang diselesaikan oleh guru kelas (KKM SDN 067240). Selain itu,peneliti harus melibatkan setiap siswa kelas tiga dalam penelitian ini karena jumlah peserta yang sedikit. Sejauh

mana hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran yang menjadi tujuan tersebut.

C. Hasi Penelitian dan Pembahasan

1. Prasiklus

Prasiklus adalah kegiatan tahap awal sebelum pelaksanaan penelitian sesungguhnya dilakukan. Prasiklus yang dilakukan untuk memastikan peneliti terhadap informasi dari guru mitra dan hasil pengamatan awal. Kegiatan prasiklus dilakukan sebagaimana pembelajaran biasa sebelum rencana pembelajaran menggunakan media berbasis Wordwall diimplementasikan.

Hasil belajar awal Bahasa Indonesia siswa kelas II SDN 067240 Medan Tembung ditentukan oleh guru kelas dengan menggunakan nilai awal. sehingga menjadi titik tolak peneliti dalam pengumpulan data untuk penelitian tindakan kelas ini. Informasi berikut disajikan secara lebih rinci pada tabel 4.1 dan didasarkan pada data nilai awal hasil belajar bahasa indonesia.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Tes Formatif Pembelajaran pra Siklus

No	Rentang Nilai	Banyak Siswa
1	0-50	4
2	51-60	6
3	61-70	2
4	71-80	2
5	81-90	1
6	91-100	0
Jumlah		15

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa siswa kelas II SDN 067240 Medan Tembung Kota Medan pada Pra Siklus mencapai skor hasil belajar rata-rata 63,3 dengan jumlah 3 siswa mendapatkan nilai lulus diatas KKM dan 12 siswa mendapat nilai dibawah KKM dengan presentase 20% siswa yang mendapatkan nilai tuntas (diatas KKM) dan 80% tidak tuntas (dibawah KKM), sehingga hasilnya masih kurang memuaskan. Berkaitan dengan hasil belajar siswa tersebut, maka dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis web yaitu *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN 067240 Medan Tembung.

2. Siklus I

Tabel berikut menunjukkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus I siswa Kelas II SDN 067240 Medan Tembung

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Tes Formatif Pembelajaran pra Siklus

No	Rentang Nilai	Banyak Siswa
1	0-50	1
2	51-60	3
3	61-70	2
4	71-80	4
5	81-90	4
6	91-100	1
Jumlah		15

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa siswa Kelas II SDN 067240 Medan Tembung Kota Medan pada Siklus I mencapai skor hasil belajar rata-rata 76,6 dengan jumlah 9 siswa mendapatkan nilai lulus diatas KKM dan 6 siswa mendapat nilai dibawah KKM dengan presentase 60% siswa yang mendapatkan nilai tuntas (diatas KKM) dan 40% tidak tuntas (dibawah KKM), sehingga dapat dikatakan cukup memuaskan.

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.

Menurut temuan penelitian, persentase 60% ditemukan pada temuan observasi aktivitas guru. Sedangkan persentase observasi aktivitas siswa sebesar Sedangkan persentase observasi aktivitas siswa sebesar 70%. Karena penelitian ini masih dalam kategori cukup, kriteria keberhasilan perlu ditingkatkan.

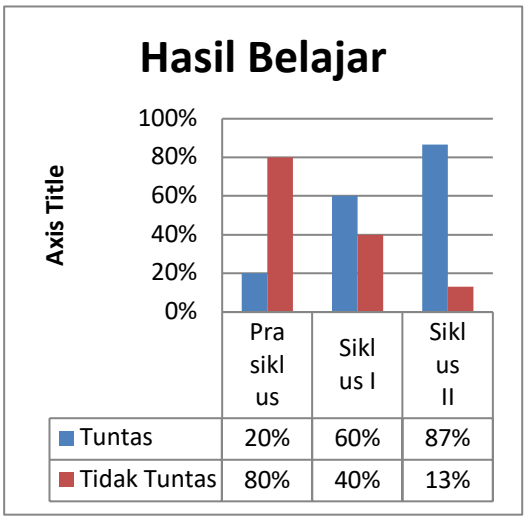
3. Siklus II

Tabel berikut menunjukkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus II siswa kelas Kelas II SDN 067240 Medan Tembung

4. Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Tes Formatif Pembelajaran pra Siklus

No	Rentang Nilai	Banyak Siswa
1	0-50	0
2	51-60	0
3	61-70	2
4	71-80	4
5	81-90	6
6	91-100	3
Jumlah		15

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa siswa Kelas II SDN 067240 Medan Tembung Kota Medan pada Siklus II mencapai skor hasil belajar rata-rata 86,6 dengan jumlah 13 siswa mendapatkan nilai lulus diatas KKM dan 2 siswa mendapat nilai dibawah KKM dengan presentase 87% siswa yang mendapatkan nilai tuntas (diatas KKM) dan 13 % tidak tuntas (dibawah KKM). Dari temuan penelitian, jelas bahwa 87% dari aktivitas guru yang diamati menghasilkan data yang dapat digunakan untuk menginformasikan penelitian selanjutnya. Sedangkan mengamati perilaku siswa menghasilkan tingkat keberhasilan 90%. Kriteria keberhasilan penelitian ini termasuk dalam kategori sangat baik dan sesuai dengan harapan yang diberikan.



D. Kesimpulan

Penggunaan media *word wall* pada pembelajaran bahasa indonesia di kelas II SDN 067240 Medan Tembung membawa perubahan pada hasil belajar siswa. Setelah pelaksanaan tindakan yang dilakukan dalam 2 siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *word wall* dapat menigkatkan hasil belajar Bahasa indonesia materi silsilah keluargaku pada siswa kelas II SDN 067240 Medan Tembung. Hasil belajar siswa meningkat pada setiap siklusnya. Ketuntasan klasikal hasil belajar siswa sebesar 20% pada pra silklus, meningkat menjadi 60% pada siklus I sehingga terdapat peningkatan sebanyak 40% setelah implementasi penggunaan media *word wall.* Peningkatan juga terjadi pada rata-rata nilai, nilai tertinggi, dan nilai terendah yang sangat signifikan. Peningkatan hasil belajar siswa juga terjadi pada siklus II dimana ketuntasan klasikal hasil belajar siswa naik menjadi 87%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa konsisten pada pelaksanaan tindakan di kedua siklus.

DAFTAR PUSTAKA

Ah Sanaky, H. (2015). Media pembelajaran interaktif-inovatif (F. SA (ed.); 2nd ed.). Kaukaba Dipantara.

Arikunto, S., Supardi, & Suhardjono. (2021). Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi. Bumi Aksara.

Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan wordwall game quis berpadukan Classroom untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar biologi. 2, 324–332

Bukowiecki. (2006). Vocabulary instruction: Advice to new teachers. New England Reading Association Journal, 42(2), 29-40

Harmon, K. W. & K. Kiser. 2009. Promoting vocabulary learning with the interactive word wall. Middle School Journal, 40(3), 58-63.

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

Kemendikbud, P. P. (2016). Modul 05 penilaian hasil belajar pendidikan dan Pelatihan tekhnis kegiatan belajar mengajar bagi pamong belajar Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Pusat Pendidikan Dan Pelatihan Pegawai (P. Pegawai (ed.); 1st ed.). Pusdiklat Pegawai Kemendikbud.

Maulida, M. A., Reffiane, F., & Karsono. (2021). Peningkatan keaktifan peserta Didik dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi pada tema 8 Kelas V c semester genap Sd Supriyadi Semarang Tahun Pelajaran 2020 / 2021. 11–18.

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), 70–7

Putri, M. A., & Oktaviana, E. (2019). Upaya meningkatkan hasil belajar IPA pada materi Ciri-ciri makhluk hidup melalui Metode Picture and Picture. 1(September), 1–7

Shiddiq, J. (2021). Inovasi pemanfaatan wordwall sebagai media Game Based Learning untuk bahasa arab. JALIE : Journal Of Applied Linguistic And Islamic Education, 05, 6.

Wahyuni, S., & Batubara, I. H. (2021). Efektivitas Penerapan Literasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Mahasiswa Pendidikan Matematika. Jurnal Manajemen Pendidikan-Dasar Menengah Tinggi (JMP-DMT), 2(2), 14.

Wijaya, Cece & Rusyan, A. T. (1994) Kemampuan Dasar Mengajar Guru Dalam Proses Belajar-Mengajar, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Yudha, C. B. (2018). Penerapan game edukasi berbasis android dan gambar bagi Sekolah dasar. Jurnal Tunas Bangsa, (Vol. 5, Issue 2).