PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WORDWALL* DI ERA MERDEKA BELAJAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA PESERTA DIDIK KELAS V SD INPRES LAMBENGI

[1]R.A.Athifah Radhiyyah Ulfah [2], Jamaluddin Arifin [3] Megawati Jamsar
[1,2] Pendidikan Profesi Guru PGSD/FKIP/Universitas Muhammadiyah
[3] SD Inpres Lambengi
e-mail :[1] atifamks01@gmail.com [2] jamaluddinarifin@unismuh.ac.id,
[3] megaikhsarhaura@gmail.com ,

ABSTRACT

The learning outcomes of Indonesian subject matter of intrinsic elements of stories in elementary school students in grade V.A are still low. This study aims to determine the improvement of student learning outcomes in intrinsic story material through the use of wordwall-based learning media as an evaluation of the learning of students in class V.A SD Inpres Lambengi. The type of research used is Classroom Action Research (PTK) which consists of two cycles with stages including Planning, Implementation, Observation-evaluation, and Reflection. using a quantitative approach. The subject of the study was a student of class V.A SD Inpres Lambengi, Gowa Regency. The population in this study is all class V of SD Inpres Lambengi for the 2024/2025 school year. The research sample taken was one V.A class with 30 students. Based on the findings, of the 30 students who took the test before using the wordwall learning media, only 16 students or 53.33% achieved the KKM. After using wordwall learning media, there was an improvement. This can be seen from the results of the evaluation of the first cycle of 21 students or 70% who were complete, and the second cycle of 27 students or 90% who were complete. From this study, it is concluded that the use of wordwall learning media can improve student learning outcomes, especially the intrinsic element of stories.

***Keywords**: Learning media; Wordwall; Learning outcomes*

ABSTRAK

Hasil belajar bahasa Indonesia materi pokok unsur intrinsik cerita pada peserta didik sekolah dasar kelas V.A masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan Hasil belajar peserta didik pada materi unsur intrinsik cerita melalui penggunaan media pembelajaran berbasis wordwall sebagai evaluasi pembelajaran peserta didik kelas V.A SD Inpres Lambengi. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus dengan tahapan meliputi Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi-evaluasi, dan Refleksi. menggunakan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V.A SD Inpres Lambengi Kabupaten Gowa. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas V SD Inpres Lambengi tahun ajaran 2024/2025. Sampel penelitian yang diambil yaitu satu kelas V.A dengan 30 peserta didik. Berdasarkan temuan, dari 30 peserta didik yang mengikuti tes sebelum menggunakan media pembelajaran *wordwall*, baru 16 peserta didik atau 53,33% yang mencapai KKM. Setelah menggunakan media pembelajaran *wordwall* terlihat adanya peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi siklus pertama 21 peserta didik atau 70% yang tuntas, dan siklus kedua 27 peserta didik atau 90% yang tuntas. Dari penelitian

ini disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik khusunya materi unsur intrinsik cerita.

Kata Kunci: Media pembelajaran; *Wordwall;* Hasil belajar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi tentunya berdampak pada kehidupan sehari-hari, salah satunya dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, pengembangan pembelajaran juga harus mengintegrasikan teknologi, data, dan komunikasi lintas disiplin ilmu. (Kristiawan, 2014). Perkembangan teknologi ini memungkinkan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dengan cepat, yang bermanfaat baik belajar maupun kehidupan sehari-hari. Namun pada kenyataannya, pendidikan di daerah terpencil masih sangat minim sarana dan prasarana, terutama dalam hal pemanfaatan teknologi.

Pendidikan merupakan tombak utama dan memiliki peran yang sangat vital untuk membentuk generasi - generasi muda yang berpendidikan dan berbakat. Dalam dunia pendidikan, pemanfaatan teknologi sangat penting untuk menunjang keberhasilan pembelajaran. Efektifitas pembelajaran dapat dipengerahui oleh beberapa faktor yang berkaitan dengan pendidikan yakni media, strategi,metode serta hasil dari belajar. Hal tersebut dapat mempengaruhi keberhasilan suatu pembelajaran. Menurut (Lestari et al., 2023) penggunaan media bagi guru sangat penting, guru dituntut harus fleksibel dalam memilih serta mengaplikasikan bahan ajar kepada peserta didik. Metode pembelajaran merupakan alat bagi guru untuk menyusun strategi penyampaian materi pelajaran atau bahan ajar, sedangkan hasil belajar digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan siswa dalam menguasai materi pembelajaran.

Guru pada era pendidikan Abad 21 dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Guru yang profesional juga harus mampu menyelidiki apa saja yang dapat menarik perhatian peserta didiknya (Anggraeni et al., 2021). Untuk itu, media pembelajaran yang dipilih juga harus mempertimbangkan karakteristik peserta didik dan apa yang mereka minati. Salah satu bentuk media

pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik adalah game edukasi *Wordwall*. *Wordwall* memiliki potensi untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik bagi peserta didik. Dalam hal ini, *WordWall*, sebuah media game edukasi berbasis kata-kata, dapat menjadi alternatif yang menarik untuk digunakan dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar menyesuaikan karakteristik mereka yang masih suka bermain. Bahasa Indonesia merupakan muatan pelajaran yang berperan penting dibidang pendidikan, dapat kita ketahui bahwa pembelajaran bahasa Indonesia diajarkan disetiap jenjang Pendidikan, di Indonesia dimulai dari paling awal yakni tingkat sekolah dasar sampai ke jenjang yang tinggi yaitu perguruan tinggi. Proses belajar mengajar bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar mendapat perhatian khusus karena materi bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar sangat luas disamping itu bahasa Indonesia memiliki peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Untuk itu keberhasilan dalam memahami isi materi bahasa Indonesia merupakan hal yang sangat penting yang harus dipahami oleh siswa.

Peneliti melakukan observasi pada tanggal 15, 19 dan 20 Juli 2024. pembelajaran bahasa Indonesia pada tingkat sekolah dasar masih menggunakan metode konvensional, serta guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi secara maksimal. Sehingga hal ini dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar. Dari hasil wawancara bersama guru kelas V SD Inpres Lambengi pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi unsur intrinsik cerita masih rendah terlihat pada hasil belajar pada pra siklus dari 30 peserta didik, peserta didik yang tuntas atau mencapai KKM berjumlah 16 peserta didik atau 53,33%, sedangkan yang belum tuntas atau tidak mencapai KKM sebanyak 14 peserta didik atau 46,66%., dan untuk KKM bahasa Indonesia adalah 75.

Peneliti selanjutnya melakukan wawancara kepada peserta didik kelas V.A SD Inpres Lambengi secara klasikal tentang apa mereka sukai dan sebagian besar peserta didik menjawab bahwa mereka suka sekali bermain game.

Berdasarkan hasil

wawancara tersebut peneliti mencoba untuk melakukan penelitian tindakan kelas dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V.A SD Inpres Lambengi berangkat dari apa yang mereka sukai. *Wordwall* merupakan salah satu pilihan untuk mengatasi masalah tersebut. *Wordwall* merupakan sebuah platform website yang menyediakan berbagai macam permainan kuis interaktif. Sherianto (2020) berpendapat bahwa *wordwall* merupakan aplikasi yang dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran, referensi pembelajaran, dan instrumen penilaian bagi guru dan siswa. Sementara itu, Halik (2021) berpendapat bahwa *wordwall* dapat diartikan sebagai aplikasi web yang digunakan untuk membuat permainan berbasis kuis yang menghibur.

Dari pernyataan di atas, *wordwall* sangat cocok digunakan dalam evaluasi pembelajaran karena sangat menarik dan mengasyikkan yang membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa wordwall merupakan aplikasi berbasis webset yang dapat digunakan untuk membuat game berbasis kuis online dan dapat disajikan sebagai media, sumber belajar. serta sebgai alat penilaian bagi peserta didik, serta dapat digunakan secara online. Dalam *wordwall* guru dapat melihat tingkat kesulitan bagi peserta didik serta perolehan skor hasil peserta didik dari yang tertinggi sampai yang terendah. Walaupun *Wordwall* memiliki banyak kelebihan namun tidak dapat dipungkiri *wordwall* juga memiliki kekurangan dalam pemanfaaatannya diantarannya yaitu masalah jaringan, kurang trampilnya peserta didik mengoperasikan laptop, dan peserta didik yang masih lambat dalam membaca sehingga membutuhkan waktu yang lama dalam mengerjakan (Khairunnisa, 2023).

Berdasarkan hasil dari beberapa penelitian menyatakan bahwa *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar. (Hasram et al., 2021) menyatakan bahwa permainan *wordwall* merupakan salah satu contoh media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk memfasilitasi pembelajaran mandiri dan termasuk media yang inovatif. Penelitian (Rodzikin & Mareta, 2023) menyatakan bahwa peningkatan

hasil belajar dalam pembelajaran tematik berbantu media berbasis IT *Wordwal* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yakni 64,42% menjadi 85,58 %. Dalam penelitian (Octaviana et al., 2023) juga menyimpulkan penggunaan media *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yakni 20% pada prasiklus, 57% pada siklus I dan 87% pada siklus II. Adapun perbedaan dengan penelitian sebelumnya, pada penelitian ini peneliti menerapkan wordwall sebagai media evaluasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi unsur intrinsik cerita di kelas V SD.

Dari permasalahan diatas peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan menerapkan media pembelajaran *wordwall.* Tujuan penelitian untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi unsur intrinsik cerita kelas V SD Inpres Lambengi.

B. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan desain penelitian menggunakan desain penelitian model Kemmis dan Mc. Taggart. Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah metode yang memungkinkan pembelajaran yang diarahkan oleh pendidik untuk terus meningkat dan berkembang (Sanjaya 2016) Penelitian terdiri dari dua siklus yang dilakukan pada satu kelas. Tiap siklus terdiri dari empat tahapan utama yaitu perencanaan (plan), tindakan (act), observasi (observe), dan refleksi (reflect). Penelitian ini sebagai bentuk Upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di SD Inpres Lambengi kelas V.A pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

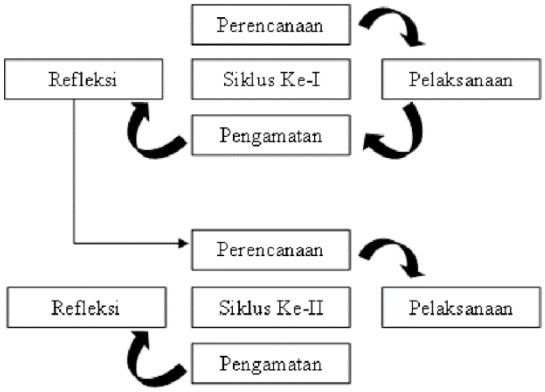
2. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada sesmester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Penelitian dilaksanakan di SD Inpres Lambengi dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelas V.A berjumlah 30 orang pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Subyek penelitian ini membutuhkan perhatian lebih dalam konteks aktivitas belajar dalam meningkatkan Hasil belajar

pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

3. Prosedur Kerja Penelitian

Penelitian merupakan penelitian tindakan kelas yang menggunakan desain Kemmis & McTaggart yang merupakan pengembangan konsep dari Kurt Lewin. Prosedur penelitian terdiri dari dua siklus dan setiap tahap terdiri dari empat tahap diantaranya kegiatan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi dengan desain berikut.



Gambar 1: Desain Alur Pelaksanaan PTK Model Kemmis & McTaggart. (Sumber: Arikunto, 2017)

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik dipilih dengan alasan bahwa teknik ini mencakup fokus penelitian pada proses pembelajaran dan hasil belajar

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif dengan menghitung rata-rata dan ketuntasan belajar Adapun data hasil belajar dianalisis untuk kemudian dikategorikan berdasarkan tabel 1.

Tabel 1 Kriteria Ketuntasan

Nilai	Huruf	Kategori	Ket
90-100	A	Baik Sekali	Tuntas
70-89	B	Baik	Tuntas
50-69%	C	Cukup	Tidak Tuntas
<49	D	Kurang	Tidak Tuntas

Sumber : Kusumawati (2024)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

A. Kegiatan Pra Siklus

Kegiatan pra siklus dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 27 Juli 2024 diawali dengan peneliti memberikan materi pembelajaran, setelah menyampaikan materi pembelajaran peneliti memberikan soal evaluasi yang terdiri 10 pilihan ganda, peserta didik mengerjakan sesuai petunjuk arahan. Hasil pra siklus dapat diamati pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Pra Siklus

No	Uraian	Hasil Pra Siklus
1	Nilai rata-rata	58
2	Jumlah peserta didik tuntas	16
3	Presentase Ketuntasan	53,33%

Dari hasil belajar pra siklus didapatkan nilai rata – rata 58 dan hasil persentasi peserta didik yang tuntas adalah 16 peserta didik atau 53,33% dan 14 peserta didik atau 46,66% anak yang tidak tuntas belajar. Hal tersebut menunjukkan

secara klasikal ketuntasan masih rendah.

B. Siklus I

Siklus I pada hari Selasa 3 Agustus 2024. Tahap awal yakni perencanaan peneliti menyiapkan perangkat modul ajar dan Instrumen pembelajaran yang mendukung.Pada pelaksanaan peneliti melakukan kegiatan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Setelah materi selesai peneliti melakukan tindakan assessment dengan memberikan evaluasi menggunakan *wordwall* pengerjaan dilakukan individu., pada tahap ini sebagian peserta didik belum terbiasa dengan penggunaan media pembelajaran edukasi *wordwal*l sebagai media evaluasi, untuk mengatasi masalah tersebut guru memberi penjelasan kepada peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran *wordwall*, selain itu guru membantu peserta didik yang belum mengerti langkah -langkah penggunaan media pembelajaran edukasi *wordwall* Pada tahap observasi peneliti mengamati perubahan hasil belajar peserta didik setelah mengerjakan evaluasi di *wordwall*. Hasil dari penilaian pembelajaran peserta didik pada siklus ke-I, dapat diamati pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Siklus I

No	Uraian	Hasil Pra Siklus
1	Nilai rata-rata	71
2	Jumlah peserta didik tuntas	21
3	Presentase Ketuntasan	70%

Dari hasil belajar pada siklus I didapatkan bahwa nilai rata – rata 71 hasil persentasi peserta didik yang tuntas adalah 21 peserta didik 70% dan 9 peserta didik 30% peserta didik dibawah KKM. Hal ini menunjukkan hasil belajar pada Siklus I mengalami peningkatan, tetapi peserta didik yang mencapai nilai tuntas lebih kecil dari presentase ketuntasan yang dikehendaki yakni 75%. Hal ini dikarenakan peserta didik masih merasa asing dan belum memahami dengan pemanfaatan evaluasi berbantu *wordwall*. Pada tahap refleksi peneliti melakukan refleksi terhadap kekurangan dan kelebihan evaluasi menggunakan *wordwall*. Hal ini bertujuan untuk dilakukan perbaikan dan mencari solusi permasalahan yang muncul selama proses pengerjaan evaluasi dalam menggunakan *wordwall*. Dari hasil Siklus I, peneliti melaksanakan upaya perbaikan pada Siklus II untuk mengatasi kelemahan pada pembelajaran Siklus I, karena belum tercapainya pencapaian yang maksimal.Sehingga pada siklus ke II dibuat perencanaan yaitu memberikan motivasi kepada peserta didik agar

lebih aktif, membimbing lebih intes peserta didik yang mengalami kesulitan serta memberikan reward pada peserta yang mendapat nilai terbaik.

C. Siklus I

Siklus kedua pada hari Selasa tanggal 10 Agustus 2024. Pada tahap perencanaan peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri modul ajar serta instrument pembelajaran. Pada tahap implementasi peneliti menerapkan kegiatan sesuai dengan desain yang telah disiapkan. Setelah materi pembelajaran selesai peneliti melakukan tindakan assessmen dengan memberikan evaluasi menggunakan *Wordwall* pengerjaan dilakukan individu, pada tahap ini suasana belajar sudah terbiasa dengan penggunaan media pembelajaran *wordwall* untuk media evaluasi, sehingga suasana belajar yang aktif, menarik dan menyenangkan sudah tercipta. selanjutnya pada tahap observasi peneliti mengamati perubahan hasil belajar peserta didik setelah mengerjakan evaluasi di *wordwall.* Hasil dari penilaian peserta didik pada siklus II pada Tabel 4.

Tabel 4 Hasil Siklus II

No	Uraian	Hasil Pra Siklus
1	Nilai rata-rata	91,3
2	Jumlah peserta didik tuntas	27
3	Presentase Ketuntasan	90%

Berdasrkan tabel 4 dapat dianalisis bahwa dengan penggunaan evaluasi pembelajaran dengan *wordwall* hasil persentasi peserta didik yang tuntas adalah 27 peserta didik 90% dan 3 peserta didik 10 % anak tidak tuntas belajar. Pada siklus II secara keseluruhan peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar, terlihat yang memperoleh nilai tuntas lebih dari 75%

Deskriptif Ketuntasan Hasil Belajar Peserta didik kelas V.A SD Inpres Lambengi dengan penerapan model pembelajaran *Project Based* siklus I dan siklus II, disajikan pada table 3.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Penelitian

Kategori	Pra Siklus		Siklus 1		Siklus 2	
	f	P (%)	f	P (%)	f	P (%)
Tuntas	16	53,33	21	70	27	90
Tidak Tuntas	14	46,66	9	30	3	10
Total	30	100	30	100	30	100

(Sumber: Hasil Analisi Data)

Berdasarlan tabel 5 diperoleh hasil dari instrumen hasil belajar menunjukkan adanya perbedaan dimana setelah diberikan perlakuan mengalami peningkatan. Adapun perlakukan yang diberikan terbagi menjadi dua siklus dimana pada siklus

pertama dan siklus kedua mengalami peningkatan .

2. Pembahasan

Dari hasil analisis data deskriptif dan kuantitatif dengan presentase 53,33% kategori tuntas pada pra siklus, pada siklus I dengan presentase 70% kategori tuntas, sedangkan pada siklus II dengan presentase 90% kategori tuntas. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I Hasil analisis data pengkategorian hasil belajar peserta didik menunjukkan hasil yang kurang optimal. Sehingga siklus satu menjadi acuan untuk perbaikan pada siklus II dengan perlakuan yang sama.

Adapun kendala yang ditemukan dalam proses pembelajaran yaitu: 1) peserta didik yang masih belum memahami penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* 2) kurangnya pemberian motivasi kepada peserta didik. Adanya refkelsi ini dapat diperbaiki pada siklus II dengan menekankan pengelolaan kelas yang lebih optimal agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pada siklus II adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel 4, 27 peserta didik berada di kategori tuntas dengan presentase 90%, hal ini terjadi karena peningkatan aktivitas belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *wordwall* sehingga peserta didik menjadi aktif.

Pada siklus I dan siklus II, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* .Sejalan dengan pernyataan (Lubis & Nuriadin, 2022) peningkatan hasil belajar peserta didik sangat dipengerahui oleh faktor penerapan media didalam pembelajaran, dengan media mempermudah guru menyampaikan materi sehingga peserta didik menjadi gampang memahami materi dan berdampak pada hasil belajar peserta didik yang meningkat dengan memanfaatkan game edukasi *wordwall*. Menurut (Fidya et al., 2021) *wordwall* ialah salah satu bentuk permainan yang menunjang proses belajar mengajar dengan lebih menyenangkan dan kreatif serta menyampaikan muatan pembelajaran dan pengetahuan melalui media yang menarik.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran, dengan memanfaatkan media guru dapat menumbuhkan semangat belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar sejalan dengan pendapat (Nurul Audie, 2019)

yang menyatakan bahwa media dapat menumbuhkan motivasi belajar serta mempermudak pendidik untuk menyampaikan materi. Fungsi media pembelajaran sangatlah beragam namun pada penelitian ini fokus penelitian adalah fungsi media sebagai media evaluasi dalam pembelajaran. Evaluasi termasuk proses yang sangat penting dalam pembelajaran karena memngukur pemahaman peserta didik serta mengetahui keefektifan pembelajaran

Adapun faktor yang mempengaruhi peningkatan hasil belajar peserta didik yaitu dengan memperbaiki hasil refleksi pada siklus I dan diterapkan pada suklus II Adanya kendala yang dialami dapat diatasi dengan beberapa cara dinataranya; 1) memberikan pemahaman tentang penggunaan media pembelajaran *wordwall*; 2) pendidik membimbing peserta didik yang masih belum paham penggunaan *wordwall*; 3) memberikan motivasi seperti memberikan apresiasi/ reward kepada peserta didik yang sudah menyelesaikan dan aktif dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat menjadi menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Motivasi sangat mendasari peserta didik untuk membangkitkan semangat belajar yang akan memberi pengaruh yang besar terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Sehingga semakin besar motivasi belajar peserta didik maka akan semakin besar pula pencapaian belajarnya. Hal tersebut dikarenakan motivasi belajar berfungsi sebagai pendorong dalam melakukan kegiatan belajar. Rahman (2021) menyatakan bahwa dengan adanya motivasi, maka peserta didik akan terdorong untuk belajar mencapai sasaran dan tujuan karena yakin dan sadar akan kebaikan tentang kepentingan dan manfaatnya dari belajar.

Pada penelitian ini game *wordwall* bentuknya berupa website, penggunaannya yang sangat mudah tidak perlu penginstalan aplikasi sehingga sesuai untuk anak usia SD sejalan dengan pendapat dari (Wahyu Ningtia & Rahmawati, 2022) bahwa game *wordwall* merupakan website yang mudah dioperasikan oleh peserta didik. *Wordwall* adalah aplikasi yang dapat digunakan sebagai media penilaian menarik untuk peserta didik dalam pembelajaran, Adapun beberapa kelebihan *wordwall* menurut (Pradani, 2022) yakni menawarkan beragam

template seperti crossword, gameshow, random card, dan masih banyak lainnya. Sehingga dalam penelitian ini terlihat kenaikan hasil belajar disetiap siklus. Selain dapat dipraktikan secara online *wordwall* dapat diunduh dan dicetak (Suarmini & Nurjaya, 2023) .Sejalan dengan (Rodzikin & Mareta, 2023) bahwa penggunaan wordwall peserta didik lebih aktif serta meningkatkan hasil belajar peserta didik

Pada penelitian (Nisa & Susanto, 2022) selain meningkatkan hasil belajar juga mempengaruhi motivasi belajar peserta didik, dengan adanya motivasi belajar yang meningkat membuat hasil belajatr menjadi meningkat. Penelitiaan dengan memanfaatkan *wordwall* juga dilakukan oleh (Agusti & Aslam, 2022) yang diterapkan pada mata pelajaran IPA hasil dari penelitian menunjukkan peningkatan didapat uji hipotesis menggunakan uji-t menunjukkan bahwa t(hitung) > t(tabel) dengan harga 3,203 > 2,039 pada α= 0,05. Oleh katrena itu pada penelitian tersebut dapat diartika bahwa H0 ditolak dan H1 disetujui, artinya pemanfaatan media evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi *wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik sekolah dasar.Adapun hasil dari penelitian pra siklus dan siklus I terdapat peningkatan kenaikan sebesar 17,39% dengan cara menghitung presentasi ketuntasaan prasiklus dengan ketuntasanan siklus 1 (73,91% - 56,52%) =17,39% . Nilai ketuntasan pada siklus I ke siklus II (95,65% - 73,91%) = 21,74 %. Sehingga peningkatan hasil belajar peserta didik dari prasiklus sampai siklus II yakni sebesar (17,39% + 21,74%) = 39,13% . Sependapat dengan penelitian yang pernah dilakukan (Eko Saputri et al., 2023) bahwa *wordwall* memiliki dampak positif pada hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian membuktikan bahwa Pengunaan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, sehingga peserta didik memiliki proses pembelajaran yang lebih bermakna. Selain itu Dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis *wordwall* ini dalam pembelajaran membuat peserta didik menjadi lebih tertarik, senang, dan menumbuhkan rasa ingin tahu dalam menjawab soal sehingga nilai hasil belajar menjadi meningkat. Selain itu dengan game edukasi *wordwall* peserta didik dapat menjawab secara langsung soal

evaluasi yang dibuat oleh guru serta dapat mengetahui skor atau nilai yang mereka peroleh secara langsung setelah mengerjakan evaluasi

Penelitian ini dinyatakan berhasil jika nilai ketuntasan hasil belajar lebih besar dibandingkan dengan KKM bahasa Indonesia adalah 75%, dan pada uraian di atas dijelaskan bahwa hasil belajar peserta didik dapat meningkat dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* yakni ketuntasan 90%, dari penjelasan tersebut maka penelitian ini dinyatakan berhasil. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran *wordwall* ini diharapkan pendidik membuat evaluasi yang dapat memanfaatkan teknologi sehingga berdampak pada pembelajaran yakni lebih bermakna serta peserta didik akan aktif sehingga membuat hasil belajar meningkat.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pengunaan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* terjadi peningkatan persentase ketuntasan peserta didik pada pra siklus sebesar 53,33%, Siklus I sebesar 70%, dan pada Siklus II mengalami peningkatan sebesar 90%. Maka berdasarkan dari hasil setiap siklusnya dapat diartikan penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas V Sekolah Dasar. Sebagai guru alangkah baiknya untuk melakukan beberapa variasi dalam evaluasi pembelajaran salah satunya memanfaatkan media pembelajaran berbasis *wordwall* agar peserta didik bersemangat yang berdampak pada hasil belajar naik.

2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, maka terdapat beberapa hal yang dapat disarankan penulis, yaitu :

1. Kepada pihak sekolah untuk lebih melengkapi sarana dan prasarana sekolah yang dapat menunjang pembelajaran secara optimal
2. Kepada guru-guru, hendaknya mempertimbangkan media pembelajaran yang sesuai dengan minat peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
3. Kepada peneliti, dalam pembelajaran dilakukan secara menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800.

Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313-5327.

Eko Saputri, I. R., Reykha Putri, S. E., Wulandari, R., Fajriani, S. F., & Hajron, K. H. (2023). Implementasi Game Pembelajaran Interaktif Wordwall. *Jurnal Pendidikan Sultan Agung*, 3(2), 101

Fidya, I., Romdanih, & Oktaviana, E. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Media Game Interaktif Wordwall. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Stkip Kusuma Negara Iii Semnara*, 219–227.

Halik, I. (2021). *Membuat Games Edukasi dengan Wordwall*. Irhamhalik.Com.

Hasram, S., Nasir, M. K. M., Mohamad, M., Daud, M. Y., Rahman, M. J. A., & Mohammad, W. M. R. W. (2021). The Effects Of Wordwall Online Games (Wow) On English Language Vocabulary Learning Among Year 5 Pupils. *Theory And Practice In Language Studies*, 11(9), 1059–1066.

Khairunnisa. (2023). Seminar Nasional Lppm Ummat Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Tpack Pada Pembelajaran Ipa Materi Siklus Air Peserta Didik Kelas Iv Sdn. *Seminar Nasional Lppm Ummat*, 2(April), 353–361.

Kristiawan, M. (2014). A Model for Upgrading Teachers' Competence on Operating Computer as Assistant of Instruction. *The Global Journal of Human-Social Science (GJHSS)*, 14, 43.

Lestari, M. K., Restian, A., & Supradana, A. (2023). Implementasi Media Wordwall Gameshow Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 Dalam Merdeka Belajar. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 6(2), 117–124. Rodzikin, K., & Mareta, D. (2023).

Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884–6892.

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.

Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar*. Posiding Seminar Nasional Pendidikan Fkip*, 2(1), 586–595.

Octaviana, A., Marlina, D., & Kusumawati, N. (2023).

Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sdn Grudo 3 Ngawi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(1), 6752–6760.

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri 4 Palembang Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Wordwall. Inovasi Sekolah Dasar: *Jurnal Kajian Pengembangan Pendidikan*, 10(1), 13–25.

Pradani, T. G. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. Educenter : *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457.

Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meniingkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Merdeka Belajar dalam Menyambut Era 5.0*, 2 (8), 289-302.

Rodzikin, K., & Mareta, D. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri 4 Palembang Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Wordwall. Inovasi Sekolah Dasar: *Jurnal Kajian Pengembangan Pendidikan*, 10(1), 13–25.

Sanjaya, W. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Suarmini, N. K., & Nurjaya, I. G. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall Dalam Pembelajaran Interaktif Bahasa Indonesia. Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, 6(2), 395–412.

Wahyu Ningtia, M., & Rahmawati, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Web Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Matematika Materi Kesetaraan Pecahan Mata Uang Kelas Ii Sd. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol 10 No 06 (2022), 1304–1318.