

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI WORDWALL  
TERHADAP KEAKTIFAN SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA  
INDONESIA KELAS 2 SEKOLAH DASAR NEGERI SUROJOYO**

Nur Wahidah Yuliati<sup>1</sup>, Banun Hanivah Cahyo Khosiyono<sup>2</sup>,  
Berliana Henu Cahyani<sup>3</sup>, Ana Fitrotun Nisa<sup>4</sup>

<sup>1</sup>SD N Surojoyo, <sup>1,2,3,4</sup>Magister Pendidikan Dasar, Fakultas Pascasarjana  
Pendidikan, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta  
<sup>1</sup>nurwahidah0403@gmail.com; <sup>2</sup>ana.fitrotun@ustjogja.ac.id,  
<sup>3</sup>berliana.henucahyani@ustjogja.ac.id, <sup>4</sup>banun@ustjogja.ac.id

**ABSTRACT**

*Learning Indonesian in elementary schools often encounters several obstacles, one of which is students' activeness in participating in learning. These conditions can affect student learning outcomes in these subjects. The aim of this research is to increase student activity in learning Indonesian by using wordwall media and implementing the PBL learning model. This research used the classroom action research method with subjects of 24 grade 2 students at SDN Surojoyo, Sapuran District, Wonosobo Regency. This research was carried out in two cycles, each cycle consisting of planning, implementing actions, observing and reflecting. The results of the research show that the application of the PBL learning model with Wordwall media at SDN Surojoyo, Sapuran District, Wonosobo Regency for grade 2 can increase student activity in learning Indonesian. In the pre-cycle activities, student activity was only 54.16%, while in the first cycle it increased to 66.67%. Meanwhile, in cycle II the activity increased rapidly to 83.33%. It can be concluded that the application of the PBL learning model with Wordwall media can increase student activity in learning Indonesian in elementary schools.*

*Keywords: activeness, wordwall media, problem based learning*

**ABSTRAK**

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar seringkali menemui beberapa kendala, salah satunya adalah keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran tersebut. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media wordwall dan menerapkan model pembelajaran PBL. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan subjek 24 siswa kelas 2 di SDN Surojoyo, Kecamatan Sapuran, Kabupaten Wonosobo. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model

pembelajaran PBL dengan media Wordwall di SDN Surojoyo, Kecamatan Sapuran, Kabupaten Wonosobo kelas 2 dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada kegiatan pra siklus keaktifan siswa hanya sebesar 54,16%, sedangkan pada siklus I meningkat menjadi 66,67%. Sedangkan pada siklus II aktivitasnya meningkat pesat menjadi 83,33%. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran PBL dengan media Wordwall dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

*Kata Kunci: hasil belajar IPA, kelas 6, model problem based learning*

## **A. Pendahuluan**

Pembelajaran merupakan proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, juga pembentukan sikap dan karakter peserta didik. Menurut Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 pembelajaran di sekolah diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, serta dan perkembangan fisik serta psikologis siswa (Permendiknas, 2016). Dalam hal ini pendapat tersebut bisa dikatakan sejalan dengan pendapat dari (Permana, 2015) agar proses pembelajaran dapat membantu serta memfasilitasi pengembangan potensi siswa maka diperlukan

proses pembelajaran yang mengarah pada penekanan aktivitas siswa dan pergeseran tanggung jawab belajar ke arah siswa sehingga siswa dapat mengembangkan potensi yang dimiliki. Maka dari itu setiap satuan pendidikan haruslah melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan juga penilaian proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan efisien dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan dengan demikian tujuan pembelajaran akan tercapai.

Terciptanya keberhasilan dalam pembelajaran dapat diciptakan dengan adanya pendekatan atau model pembelajaran yang lebih tepat. Hal ini diharapkan sangat membantu dalam tercapainya tujuan yang diharapkan. Maka dari itu guru harus mampu memilih model pembelajaran

yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Hal tersebut merupakan tantangan tersendiri bagi guru, tantangan tersebut juga sebagai pembuktian untuk menghilangkan julukan atau image guru mengajar dengan metode ceramah dan monoton. Model pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran dimasa sekarang ini salah satunya adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Model pembelajaran PBL merupakan pembelajaran yang menitik beratkan kepada peserta didik sebagai pembelajar serta terhadap permasalahan yang otentik atau relevan yang akan dipecahkan dengan menggunakan seluruh pengetahuan yang dimilikinya atau dari sumber-sumber lainnya (Lidnillah & Mawardi, 2015). Pembelajaran *Problem Based Learning* dimulai dengan pendefinisian masalah, kemudian peserta didik melakukan diskusi untuk menyamakan persepsi tentang masalah yang dibahas kemudian peserta didik diarahkan untuk merancang tujuan dan target yang harus dicapai (Savin-Baden & Wilkie, 2004). Dalam model pembelajaran ini peserta didik belajar permasalahan nyata yang ada di

lingkungan rumah, sekolah, serta masyarakat sebagai dasar untuk memperoleh pengetahuan dan konsep melalui kemampuan serta keterampilan dalam berpikir kritis untuk memecahkan masalah.

Keaktifan belajar merupakan suatu kondisi, perilaku, dan kegiatan yang terjadi pada peserta didik saat proses belajar yang ditandai dengan keterlibatan peserta didik seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas, menjawab pertanyaan guru, dan bisa bekerja sama dengan peserta didik lain. Menurut (Sardiman, 2018) keaktifan belajar merupakan kegiatan fisik ataupun mental dan berbuat dalam satu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Sedangkan menurut (Nurseto et al., 2015) keaktifan belajar suatu kegiatan yang dapat membawa perubahan pada setiap seseorang ke arah yang lebih baik. Berdasarkan pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa keaktifan belajar merupakan sebuah proses pembelajaran yang dirangkai dalam satu kegiatan yang di mana kegiatan tersebut dapat membawa perubahan untuk seluruh peserta didik yang mengikutinya.

Salah satu kunci dari

keberhasilan sebuah pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Media pembelajaran menurut (Daryanto, 2015), media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan. Hal tersebut sejalan dengan pengertian pembelajaran menurut (Gagne & Briggs, 2020) media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk penyampaian materi lebih mudah dengan cara menarik perhatian peserta didik sesuai minat, pikiran dan perasaan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keaktifan peserta didik dengan

memanfaatkan media pembelajaran *wordwall* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* atau PBL (Oktariyanti et al., 2021). Dalam penelitian ini penerapan model pembelajaran PBL dan peningkatan keaktifan belajar siswa dilakukan dengan bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (Aqib & Amrullah, 2018). Manfaat penelitian ini yaitu diharapkan dapat memberikan banyak dampak positif untuk banyak pihak, manfaat untuk peserta didik adalah : 1) dapat meningkatkan cara memahami pelajaran lebih baik dan bermakna; 2) penerapan media belajar interaktif berbasis *game* dapat memberi suasana dan tantangan baru dalam kegiatan belajar, sehingga peserta lebih aktif dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Manfaat bagi pendidik adalah : 1) melatih guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif; 2) menambah pengetahuan dalam penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning*; 3) masukan untuk guru, agar dapat meningkatkan profesionalisme dalam pembelajaran melalui kegiatan Penelitian Tindakan Kelas

(PTK). Sedangkan manfaat bagi sekolah adalah : 1) mendukung peningkatan kualitas khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia; 2) memberikan pengalaman dan; 3) pengetahuan baru dalam mengembangkan media dan model pembelajaran untuk seluruh guru.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dimana penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru (tenaga pendidik), yang melibatkan tim peneliti sebagai peneliti yang dimulai dari penyusunan suatu perencanaan sampai penelitian terhadap tindakan yang nyata dalam kelas yang berupa kegiatan belajar mengajar (Basuki, 2003). Hal ini sejalan dengan pendapat dari (Iskandar & Dadang, 2011) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah merupakan suatu kegiatan penelitian ilmiah yang dilakukan secara rasional, sistematis dan empiris reflektif terhadap berbagai tindakan dan dilakukan oleh guru atau dosen (tenaga pendidik), yang melibatkan (tim peneliti) sebagai peneliti, mulai dari penyusunan suatu

perencanaan sampai penilaian terhadap tindakan yang nyata dalam kelas yang berupa kegiatan belajar mengajar, untuk memperbaiki dan meningkatkan kondisi pembelajaran yang dilakukan. Pada penelitian ini peneliti bekerja sama dengan guru kelas di SDN Surojoyo maka dari itu penelitian ini menggunakan bentuk penelitian kolaboratif. Penelitian ini dilakukan pada 24 siswa di kelas 2 SDN Surojoyo

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan secara bertahap. Berawal dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap pelaporan. a) tahap persiapan dilakukan antara bulan Oktober sampai November. Tahap persiapan terdiri dari penyusunan judul, penyusunan modul ajar, dan perangkat pembelajaran lainnya. b) tahap pelaksanaannya penelitian dilaksanakan bulan November sampai Desember 2022. Pada tahap ini penelitian meneliti kegiatan-kegiatan yang nanti dilakukan di sekolah sebagai alat untuk pengambilan data. c) tahap penyusunan laporan dikerjakan pada bulan Januari. pada tahap ini laporan disusun secara rinci. Dalam mengumpulkan data penelitian

menggunakan lembar observasi terhadap kegiatan peserta didik, wawancara dan angket kegiatan. Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pada bagian berikut ini akan dipaparkan hasil dan analisis dari penelitian yang sudah dilakukan di mana penelitian tersebut berisi tentang bagaimana peningkatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas 2 SDN Surojoyo dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall*. Peningkatan keaktifan siswa diukur dengan membandingkan 2 siklus pelaksanaan pembelajaran. Berikut akan disampaikan hasil dari penelitian yang meliputi pemaparan hasil observasi dan hasil belajar di mana keaktifan siswa juga mempengaruhi hasil belajar yang didapatkan oleh siswa. Pada penelitian ini materi yang disampaikan pada siklus 1 dan siklus 2 sama yaitu pada Tema Tugasaku Sehari-hari, hanya saja indikator

yang disampaikan pada siklus 1 dan siklus 2 berbeda.

#### **Pra siklus**

Pada pelaksanaan pembelajaran pra siklus guru mengamati keaktifan siswa dengan melakukan observasi secara langsung di dalam kelas, dan didapatkan hasil siswa yang sangat aktif sebanyak 11 anak peserta didik yang aktif mengikuti pembelajaran sebanyak 4 anak peserta didik yang netral adalah 4 anak sedangkan peserta didik yang kurang aktif mengikuti pembelajaran sebanyak 2 anak dan peserta didik yang tidak aktif mengikuti pembelajaran sebanyak 3 peserta didik. Selain observasi dan pengamatan secara langsung penelitian juga dilakukan melalui wawancara kepada guru kelas tentang keaktifan siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia. Mendapatkan hasil bahwa 54,16% dari siswa memang kurang aktif mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia jika tidak diberikan model dan media pembelajaran yang menyenangkan.

#### **Siklus I**

Pada siklus I materi Tugasaku sehari – hari di Rumah di mana pada

materi ini yang dibahas adalah menyebutkan macam – macam tugas di rumah dan bagaimana nantinya peserta didik mampu membuat kalimat sederhana dan menceritakan tentang kegiatannya di rumah dalam satu hari. Pada pembelajaran ini pelaksanaannya dilakukan menggunakan model PBL (*Problem Based Learning*) namun belum menggunakan media pembelajaran *wordwall* dan dirasa pada siklus I pembelajaran masih belum optimal karena banyak peserta didik yang belum antusias untuk mengikuti pembelajaran. Dalam penelitian ini pada siklus pertama menerapkan pembelajaran berdasarkan karakteristik peserta didik, pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilakukan untuk mengatasi permasalahan ketidakaktifan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi suku kata bahasa Indonesia. Dalam siklus pertama penelitian dilaksanakan terdiri melalui 3 rangkaian : perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi .

Kegiatan yang dilakukan guru dengan membagi kelompok dengan mengamati karakteristik peserta didik di mana dilihat melalui sangat aktif,

aktif, netral, kurang aktif, dan tidak aktif. Kemudian guru memberikan LKPD kelompok tentang menyebutkan kegiatan sehari – hari di rumah dan menceritakan kembali dengan anggota kelompoknya. Setelah peserta didik melakukan kegiatan dengan mengisi lembar kegiatan selanjutnya setiap kelompok melakukan presentasi hasil diskusi. Dalam kegiatan ini penelitian dilakukan untuk mengamati keaktifan siswa berdasarkan observasi. Data observasi pada siklus ini menunjukkan peserta didik yang sangat aktif 8 anak, sedangkan peserta didik yang aktif sebanyak 4, dan peserta didik yang netral sebanyak 5 anak, sedangkan peserta didik yang kurang aktif sebanyak 2, dan yang tidak aktif sebanyak 5 anak. selain menggunakan data observasi secara langsung pada siklus I juga menggunakan angket yang berasal dari 24 siswa sebagai instrumen untuk mengukur keaktifan peserta didik menggunakan 5 indikator dengan hasil sebagai berikut yang dihitung menggunakan skala Likert: Dari 24 responden didapatkan hasil sebagai berikut.

Rumus perhitungan  $T \times p_n$

T = Total responden

Pn = Pilihan angka skor likert

Maka didapatkan hasil sebagai berikut

1)	Jawaban "Sangat Aktif"	=	8 x 5	=	40
2)	Jawaban "Aktif"	=	4 x 4	=	16
3)	Jawaban "Netral"	=	5 x 3	=	15
4)	Jawaban "Kurang Aktif"	=	2 x 2	=	4
5)	Jawaban "Tidak Aktif"	=	5 x 1	=	5

Maka total skor yang didapatkan adalah = 80 Berikut adalah perhitungan interpretasinya :

Y = skor tertinggi likert x jumlah responden  $5 \times 24 = 120$

Y = skor terendah likert x jumlah responden  $1 \times 24 = 24$

Rumus menentukan interval dan interpretasi persen untuk mengetahui penilaian menggunakan metode interval skor persen ( I ) dengan menggunakan cara sebagai berikut :

$$I = \frac{100}{total\ skor\ (likert)} \text{ Maka } = \frac{100}{5} =$$

20. Hasil ( I ) = 20 merupakan interval jarak 0% sampai 100%.

Tabel 1. Interval yang diperoleh

Interval	Keterangan
0% - 19,99 %	tidak aktif
20% - 39,99 %	kurang aktif
40% - 59,99 %	netral
60 % - 79,99 %	aktif
80% - 100 %	sangat aktif

- 1) Jawaban (Skor 5) = 8 orang "Sangat Aktif"
- 2) Jawaban (Skor 4) = 4 orang "Aktif"
- 3) Jawaban (Skor 3) = 5 orang "Netral"
- 4) Jawaban (Skor 2) = 2 orang "Kurang Aktif"
- 5) Jawaban (Skor 1) = 5 orang "Tidak Aktif"

Hasil akhir dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$hasil\ akhir = \frac{total\ skor}{y} \times 100 = \dots$$

hasil

$$akhir = \frac{80}{120} = 66,67 \text{ ( aktif )}.$$

Jadi didapatkan hasil bahwa peserta didik pada siklus 1 aktif

Pada pembelajaran siklus I ini masih ada beberapa kendala yang dihadapi yaitu : 1) Masih sulit mengendalikan peserta didik apalagi kelas 1, 2) Banyak peserta didik yang merasa jenuh dan bosan dikarenakan pembelajaran dilakukan pada siang hari, 3) Kelas menjadi

gaduh dan ramai dikarenakan peserta didik merasa bosan sehingga tidak memperhatikan proses pembelajaran, dan 4) Media pembelajaran yang tidak menarik sehingga peserta didik merasa bosan. Dari beberapa hal di atas kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I maka peneliti dan pendidik melakukan beberapa hal untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran di siklus II. Berikut adalah upaya yang dilakukan: 1) Pendidik lebih memahami karakteristik peserta didik agar mampu mengkondisikan kelas. 2) Pendidik mengajak peserta didik melakukan *ice breaking* dengan bermain game di sela-sela pembelajaran dilaksanakan. 3)

Pendidik memberikan beberapa peraturan-peraturan yang berbasis permainan untuk mengkondisikan peserta didik dan harus dipatuhi ketika pembelajaran dilakukan. 4) Pendidik menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil tersebut, penelitian yang sama juga pernah dilakukan oleh Ardian Agustin, Dyah Worowirastrri Ekowati ( Universitas

Muhammadiyah Malam ) dan Dyah Worowirastrri Ekowati ( SDN Purwantoro 1 Malang ) dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Menggunakan Media Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SD pada Pelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran dimasa sekarang ini sudah sangat maju tidak hanya dapat dilakukan menggunakan alat tradisional seperti papan tulis, pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan banyak sekali media untuk menjadikan pembelajaran menjadi lebih baik. Pada pembelajaran siklus II ini juga terdiri dari 3 rangkaian dengan urutan sebagai berikut : perencanaan, tindakan dan pengamatan dan refleksi. Dari hasil yang diperoleh dari siklus I, maka disusun perencanaan tindakan dari siklus II sebagai berikut. Menyusun modul ajar, LKPD, dan Bahan ajar, Media pembelajaran *word wall* tentang menyusun kata – kata yang berkaitan dengan kegiatan sehari – hari di rumah. Selanjutnya juga menyiapkan angket sebagai instrumen pengukuran keaktifan pembelajaran terakhir untuk peserta didik kelas 2, jadi pada siklus II

penelitian dilakukan dengan menggunakan angket hasil akhir untuk menentukan apakah ada peningkatan keaktifan siswa dengan menggunakan media pembelajaran *word wall* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Tugasku Sehari – hari di Rumah.

Pada siklus II pembelajaran dilakukan tetap menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan aplikasi online *word wall* dimana pesertadidik diminta untuk maju satu persatu membuat kalimat tentang kegiatan sehari – hari di rumah dan juga menceritakan secara singkat dengan menggunakan kalimat yang runtut. Media *word waall* adalah media pembelajaran berbasis online dimana media ini sangatlah mudah dan menyenangkan.

Dari 24 responden didapatkan hasil sebagai berikut.

1)	Jawaban “Sangat Aktif”	(Skor 5)	=	12 <u>orang</u>
2)	Jawaban “Aktif”	(Skor 4)	=	7 <u>orang</u>
3)	Jawaban “Netral”	(Skor 3)	=	3 <u>orang</u>
4)	Jawaban “Kurang Aktif”	(Skor 2)	=	1 orang
5)	Jawaban “Tidak Aktif”	(Skor 1)	=	1 orang

Rumus perhitungan  $T \times pn$

T = Total responden

Pn = Pilihan angka skor likert

Maka didapatkan hasil sebagai berikut.

Maka didapatkan hasil

1)	Jawaban “Sangat Aktif”	=	12 x 5	=	60
2)	Jawaban “Aktif”	=	7 x 4	=	28
3)	Jawaban “Netral”	=	3 x 3	=	9
4)	Jawaban “Kurang Aktif”	=	1 x 2	=	2
5)	Jawaban “Tidak Aktif”	=	1 x 1	=	1

Rumus menentukan interval dan interpretasi persen untuk mengetahui penilaian menggunakan metode interval skor persen ( I ) dengan menggunakan cara sebagai berikut :

$$I = \frac{100}{total\ skor\ (likert)} \text{ Maka } = \frac{100}{5} = 20.$$

Hasil ( I ) = 20 merupakan interval jarak 0% sampai 100%.

Tabel 2. Interval yang diperoleh

Interval	Keterangan
0% - 19,99%	tidak aktif
20% - 39,99 %	kurang aktif
40% - 59,99 %	netral
60 % - 79,99 %	aktif
80% - 100 %	sangat aktif

Hasil akhir dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$hasil\ akhir = \frac{total\ skor}{y} \times 100 = \dots$$

$$hasil\ akhir = \frac{100}{120} = 83,33 \text{ ( sangat aktif )}.$$

Jadi didapatkan hasil bahwa peserta didik pada siklus 2 sangat aktif.

#### **D. Kesimpulan**

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *word wall* dan model pembelajaran PBL ini sangat efektif dalam meningkatkan keaktifan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan keaktifan belajar peserta didik kelas 2 di SDN Surojoyo pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sudah sesuai interval yang ditentukan. Dengan hasil 83,33% peserta didik sudah sangat aktif mengikuti pembelajaran pada siklus II dapat dianggap berhasil dan tidak perlu dilanjutkan pada tahap siklus selanjutnya. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan keaktifan peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Tugasku Sehari – hari di Rumah di kelas 2 di SDN Surojoyo, pada tindakan pra siklus dilakukan pengamatan dengan melakukan observasi dan wawancara kepada guru kelas didapatkan hasil 50% siswa tidak aktif mengikuti pembelajaran, hasil penelitian berikutnya peserta didik sudah mengalami peningkatan dengan

dilakukan pengamatan melalui observasi dan menggunakan angket dan didapatkan bahwa keaktifan peserta didik meningkat menjadi 66,67% dengan kategori siswa aktif namun masih banyak peserta didik yang belum aktif dalam mengikuti pembelajaran. pada siklus II sebanyak 12 peserta didik dari 24 sangat aktif dalam mengikuti pembelajaran, 7 aktif, 3 netral, 1 kurang aktif dan 1 tidak aktif data tersebut didapatkan dari pengamatan menggunakan angket dengan menggunakan skala likert dimana hasil akhir yang didapatkan pada siklus II 83,33% sehingga dapat disimpulkan bahwa pada siklus II pembelajaran sudah dalam kategori sangat aktif. Meningkatnya keaktifan belajar peserta didik dapat dihasilkan dari pelaksanaan pembelajaran yang menyenangkan dan penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Anggara Nenohai, J., dkk. (2022). Pengembangan Platform Game Wordwall Berbasis Gamifikasi pada Materi Laju

- Reaksi. Elektron. J.Chen, 14(2). DOI: <http://dx.doi.org/10.17807/orbital.v14i2.16206>
- Deni Okta Nadia, D. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 8(2), 1924-1933.
- Khairunnisa. (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis TPACK pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Peserta Didik Kelas IV SDN Kaloy Kecamatan Tamiang Hulu Kabupaten Aceh. *Seminar Nasional LPPM UMMAT*, 2, 353-361
- Listin Rosdiani, Badri Munawar, & Ratna Dewi. (2021). Pelatihan Membuat Game Edukasi Wordwall Untuk Guru Di Kelurahan Karaton. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 2(2), 247–255.
- Nadia, Al, dkk. (2022). Penggunaan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 12(1), 33-43
- Nafi'ah, Tsamrotin, dkk. (2021). Model Card Sort Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar. *Adaptivia*, 321-328
- AA Pramesti, DW Ekowati, F Febriyanti - *Jurnal Simki Pedagogia*, 2023
- Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Menggunakan Media Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SD pada Pelajaran Bahasa Indonesia
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5).
- Maghfiroh, Khusnul. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV

MI Roudlotul Huda. Jurnal Profesi  
Keguruan, 4 (1).

Gandasari, P., & Pramudiani, P.  
(2021). Pengaruh aplikasi  
wordwall terhadap Motivasi  
belajar IPA siswa di sekolah  
dasar. Jurnal Ilmu Pendidikan,  
3(6), 3689-3696.