

**MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA MELALUI PENGGUNAAN
MEDIA APLIKASI WORDWALL PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA DI KELAS 2 DI SD NEGERI 28/IV KOTA JAMBI**

Hady Wijaya¹, Nazurty², Eddy Haryanto³

^{1,2,3}Program Studi Magister Pendidikan, Pascasarjana, Universitas Jambi
e-mail: hadyhadywijaya@gmail.com,

ABSTRACT

Wordwall is an application that can be used as an interesting learning medium for students, a learning resource, or an online assessment tool. Wordwall Media provides solutions to improve student learning outcomes through various interactive game concepts. To achieve Indonesian language skills, this must be followed by media that can make it easier for students to learn or understand. One way to develop vocabulary in Indonesian is to use Word Wall media. The aim of this research is: To find out how to increase student learning activity through the use of Wordwall Application Media in Indonesian Language Subjects in Class 2 at SD Negeri 28/IV Jambi City for the 2023/2024 Academic Year. The type of research used is Classroom Action Research. Classroom Action Research is research carried out in the classroom, to solve problems that exist in the classroom. Based on the research data, it can be concluded that the learning media Wordwall Application Media can increase student learning activity in Indonesian language subjects in class 2 at SD Negeri 28/IV Jambi City. The research results obtained from teacher observation activities reached 64.5%, and the 2nd meeting was 88%, the results of student observations reached 59% with the 2nd meeting 72%. Therefore, the percentage results show that using the Wordwall application can increase students' learning activity. They look more enthusiastic, not bored and very happy when learning and evaluating at the end of each lesson using the wordwall application. The conclusion from these achievements is that learning using the Wordwall Application Media can increase student learning activity in the learning process.

Keywords: *Student Activeness, Use of Wordwall Application Media, Indonesian*

ABSTRAK

Wordwall merupakan aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi siswa, sumber belajar, atau alat penilaian online. Wordwall Media memberikan solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui berbagai konsep permainan interaktif. Untuk mencapai dalam kemampuan berbahasa Indonesia ini haruslah diikuti dengan media-media yang dapat memudahkan para pelajar agar lebih mudah untuk dipelajari atau dipahami. Salah satu cara untuk dapat mengembangkan kosakata dalam Bahasa Indonesia ini adalah dengan menggunakan media Word Wall. Tujuan dari penelitian ini adalah : Untuk mengetahui meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui penggunaan Media Aplikasi Wordwall Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di kelas 2 di SD Negeri 28/IV Kota Jambi Tahun Ajaran 2023/2024. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas atau *Classroom Action Research*. Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang dilakukan di dalam kelas, untuk menyelesaikan masalah yang ada di dalam kelas. Berdasarkan data hasil penelitian maka dapat

disimpulkan bahwa media pembelajaran Media Aplikasi Wordwall dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Dikelas 2 di SD Negeri 28/IV Kota Jambi. Hasil penelitian yang diperoleh dari kegiatan observasi pendidik mencapai 64.5%, dan pertemuan 2 88 % , hasil observasi peserta didik mencapai 59% dengan pertemuan 2 72%. Maka dari itu, hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Wordwall dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Mereka terlihat lebih semangat, tidak bosan dan sangat senang ketika melakukan pembelajaran dan penialain evaluasi di setiap akhir pembelajaran dengan menggunakan aplikasi wordwall. Kesimpulan dari pencapaian tersebut maka pembelajaran dengan menggunakan media Media Aplikasi Wordwall dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Keaktifan Siswa, Penggunaan Media Aplikasi Wordwall, Bahasa Indonesia

A. Pendahuluan

Dalam proses pembelajaran hendaknya guru menggunakan media sebagai alat bantu mengajar untuk meningkatkan semangat dan minat belajar siswa, sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Arsyad (2013) berpendapat bahwa media adalah sarana komunikasi yang dapat lebih mengaktifkan proses belajar mengajar. Menurut Henich dkk (2013) istilah medium dianggap sebagai perantara yang menyampaikan informasi antara pemrakarsa dan penerima. Jika suatu media menyebarkan pesan atau berita yang mempunyai tujuan pembelajaran atau mengandung tujuan pembelajaran, maka media tersebut disebut media pembelajaran. Gagne (2020) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen di lingkungan siswa yang merangsang belajarnya. Sejalan dengan hal tersebut menurut Djammah & Zain (2013) media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat digunakan sebagai penyalur informasi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau sarana dalam

menyampaikan atau menyalurkan pesan dan informasi sehingga dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien.

Pada siswa Kelas 2 SD Negeri 28/IV Kota Jambi permasalahan yang ditemukan adalah ketika guru menjelaskan bahwa siswa kurang memperhatikan maka siswa tetap kurang semangat dalam proses pembelajaran yang diwujudkan dengan perasaan malas dan bosan. . Siswa kurang bersedia bertanya kepada guru tentang isi mata pelajaran yang dipelajari, sebagian besar siswa diam dan hanya memperhatikan guru, hanya sebagian siswa yang aktif yaitu hanya ada siswa yang pintar di kelas. Hal ini juga terlihat dalam proses pembelajaran. Ketika siswa belajar berkelompok, mereka tidak mau mengungkapkan pikiran atau pendapatnya dalam diskusi kelompok atau di depan seluruh kelas, ketika membuat laporan atau tugas untuk guru, tulisannya tidak rapi dan benar, serta tidak mendengarkan. Ajak teman saat belajar berkelompok.

Pembelajaran yang ada saat ini hanya berfokus pada guru dan

teori, dan guru hanya berfokus pada buku pelajaran, hal ini sangat tidak mampu menarik minat siswa untuk belajar aktif, siswa akan merasa malas, membosankan, dan rendahnya semangat belajar sehingga berdampak pada belajar siswa. antusiasme. belajar. Kualitas belajar siswa, misalnya: ketika guru sedang menjelaskan, siswa asyik menggambar dan mencoret-coret buku; mengobrol dengan teman sekelas; membuat keributan di kelas; mengganggu teman yang sedang belajar; ketika guru menjelaskan, siswa seringkali relatif diam berikan pertanyaan.

Keadaan seperti ini tentunya akan berdampak pada kualitas belajar siswa, yaitu rendahnya inisiatif siswa dalam proses pembelajaran, karena pembelajaran hanya bersifat teoritis dan terfokus pada buku-buku khusus. Permasalahan gaya belajar seperti ini perlu diperhatikan. Jika metode pembelajaran guru menarik maka semangat dan semangat siswa dalam belajar akan semakin tinggi. Apabila proses pembelajaran menyenangkan bagi siswa maka bersamaan dengan itu diharapkan keaktifan siswa dalam belajar juga meningkat.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru dapat membuat dan memanfaatkan media interaktif yang menarik. Teknologi media interaktif berkembang pesat di era revolusi 4.0 saat ini, menuntut guru untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Sanaky (2015) berpendapat bahwa banyak lembaga pendidikan jarak jauh di seluruh dunia yang berusaha menciptakan komunikasi interaktif dengan berbagai cara, seperti merancang materi pembelajaran

yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran interaktif. Salah satu media interaktif yang dapat diterapkan guru dalam kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media interaktif dinding kata. Sari & Yarza (2021) menjelaskan bahwa *Wordwall* merupakan aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi siswa, sumber belajar, atau alat penilaian online. *Wordwall* Media memberikan solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui berbagai konsep permainan interaktif di website Anda.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media *wordwall* dapat memberikan dampak positif bagi komunitas pendidikan di masa pandemi, seperti yang terjadi pada awal tahun 2020. Menurut Maulida dkk (2021), penelitiannya menemukan bahwa media ini dapat membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Begitu pula menurut Arimbawa (2021), penggunaan media permainan interaktif dinding kata dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Demikian pula penelitian Nissa & Renoningtyas (2021) juga menemukan bahwa dinding kata juga dapat digunakan untuk merancang dan mengulas penilaian dalam pembelajaran. Selain itu, menurut penelitian Shiddiq (2021) yang menyatakan dalam temuannya bahwa dengan menggunakan dinding kata, siswa dapat mengembangkan keterampilan membaca dan menulis yang kritis dan aktif. Kemudian menurut Rachmawati dkk (2020), dalam penelitiannya yang juga membuktikan bahwa bahwa media *wordwall* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan persoalan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui penggunaan media aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dikelas 2 di SD Negeri 28/IV Kota Jambi”.

METODE

Menurut Subyantoro (2009), jenis metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas) atau PTK (Penelitian Tindakan Kelas). PTK merupakan salah satu bentuk penelitian reflektif yang dilakukan para aktor. Hal yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan rasional dalam melakukan tindakan tugas, memperdalam pemahaman atas tindakan yang dilakukan, dan memperbaiki kondisi belajar dan praktek. Penelitian tindakan kelas dibagi menjadi empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

“Penelitian Tindakan di Kelas (PTK) adalah bagian dari penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru dan dosen di kelas yang diajarnya (sekolah dan perguruan tinggi) dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dan kuantitas proses pembelajaran di kelas.”

Hal ini sesuai dengan pandangan Sugiyono (2013) yang mendefinisikan penelitian tindakan kelas sebagai jenis penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Penelitian ini mengadopsi model penelitian tindakan kelas kolaboratif. Penelitian tindakan kelas kolaboratif merupakan model

penelitian tindakan kelas di mana guru dan peneliti berkolaborasi selama proses penelitian. Dalam penelitian ini peneliti berkolaborasi dengan guru sekolah menengah di SD Negeri 28/IV Kota Jambi. Guru berperan sebagai pelaksana tindakan, sedangkan peneliti mengamati proses tindakan yang sedang berlangsung.

Lokasi Penelitian dan Akses

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2023/2024 di SD 28/IV Kota Jambi, sebuah sekolah dasar di Kota Jambi. Penyelenggaraan penelitian pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 diawali dengan penyusunan proposal untuk mendapatkan izin dari instansi yang menyelenggarakan penelitian, dalam hal ini. Kepala Sekolah SD 28/IV Kota Jambi Tahun 2023/2024.

Peneliti memilih SD 28/IV Kota Jambi sebagai tempat penelitian tahun ajaran 2023/2024 karena letaknya yang dekat dengan lingkungan peneliti. Salah satu permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya tingkat aktivitas belajar siswa. Hal ini mengakibatkan anak menjadi acuh tak acuh dalam belajar dan membuat suasana pembelajaran di kelas menjadi tidak terlalu baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan menggunakan media aplikasi *wordwall*, diperoleh hasil bahwa penelitian ini dilaksanakan dengan II (dua) siklus sebagai berikut :

Apakah penggunaan media aplikasi *wordwall* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia dikelas 2 di SD Negeri 28/IV Kota Jambi?

Gunakan observasi aktivitas belajar siswa untuk mengamati aktivitas belajar siswa dari awal hingga akhir kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia. Sekaligus menggunakan lembar observasi aktivitas guru untuk mengamati pelaksanaan strategi pembelajaran menggunakan media aplikasi wordwall terbimbing dari awal hingga akhir kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia. Kegiatan yang diamati selama proses pembelajaran dibagi menjadi enam aspek, yaitu aspek orientasi, mengajukan pertanyaan, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis, dan mengajukan pertanyaan.

Sebelum dilakukan tindakan, proses pengajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi oleh guru dan kurang memberikan perhatian kepada siswa. Oleh karena itu, kegiatan mengajar lebih menekankan pengajaran daripada pembelajaran.. Kondisi tersebut menjadikan aktivitas belajar siswa kelas 2 cenderung rendah dan monoton, ditandai dengan siswa lebih senang diceramahi, siswa sedikit sekali yang mau bertanya, sedikit siswa yang mampu menjawab pertanyaan, dan contoh-contoh materi pelajaran yang diberikan guru masih kurang terkait dengan lingkungan kehidupan siswa sehari-hari.

Berdasarkan data hasil pengamatan dapat disimpulkan bahwa belajar Bahasa Indonesia dengan menggunakan permainan media aplikasi wordwall terlihat lebih baik dalam proses belajar di kelas, aktivitas siswa mulai meningkat dalam kegiatannya, peneliti/guru belum menjadi fasilitator dan

motivator bagi seluruh siswa, kerja sama kelompok belum maksimal dan siswa masih malu - malu untuk mengemukakan pendapatnya. Media aplikasi wordwall yang diberikan hanya satu untuk tiap-tiap kelompok (dengan jumlah anggota kelompok 5 siswa) sehingga waktu yang diberikan banyak tersisa dan hal ini mengakibatkan munculnya sikap negatif dari beberapa orang siswa

Deskripsi Data Siklus I

a) Tahap Perencanaan

Sebelum melakukan penelitian, telah dirancang rencana tindakan rinci untuk meningkatkan kinerja dan pengalaman belajar di kelas 2A yang terdiri dari siswa dengan kemampuan yang bervariasi. Langkah awal yang dilakukan adalah menyiapkan bahan kajian dan bahan evaluasi dengan memanfaatkan aplikasi Wordwall. Dengan memasukkan pertanyaan-pertanyaan yang berfokus pada sinonim, antonim, dan permainan kata, diharapkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Indonesia akan meningkat. Soal-soal tersebut diperoleh dari bahan pelajaran yang sesuai dengan subtopik yang dituangkan dalam Buku Tema SD Negeri 28/IV Kota Jambi.

Siklus ini dimulai dengan dua pertemuan untuk membahas pedoman dan protokol baik di lingkungan pendidikan maupun rumah tangga. Sebelum memulai proses pembelajaran, peneliti memulai beberapa tahapan persiapan, Pemanfaatan aplikasi wordwall untuk keperluan pembelajaran dilakukan melalui pembuatan dan pelaksanaan Modul Pengajaran (lihat lampiran). Modul-modul ini dirancang agar selaras

dengan tujuan pembelajaran tertentu.

a) Tahap Pelaksanaan dan Pengamatan

Pelaksanaan proses pembelajaran selaras dengan rencana pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya. Pelaksanaan siklus pertama berlangsung dalam dua sesi, tepatnya pada tanggal 18 Maret 2024.

Proses pembelajaran berlangsung dalam dua sesi yang masing-masing sesinya berdurasi 30 menit. Pada sesi pertama, fokusnya adalah pada topik “Menjalin Persahabatan dalam Keberagaman” yang mengangkat tema-tema seperti Mengakui dan Menghargai Perbedaan, Menghargai Sikap Orang Lain, dan Berkomunikasi dengan Baik dan Sopan. Proses belajar mengajar mengikuti Modul Pengajaran yang telah ditentukan (terlampir). Sepanjang kegiatan pembelajaran, pendidik kelas 2A berperan sebagai pengamat, mendokumentasikan pengamatannya dengan menggunakan panduan observasi yang telah disediakan.

1) Siklus 1 Pertemuan I dan 2 (Selasa, 19 Maret 2024)

Dengan memanfaatkan aplikasi wordwall, siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran, khususnya melalui penggunaan sinonim dan antonim untuk mengevaluasi materi pembelajaran. Pengalaman ini diperoleh dari pertemuan pertama hingga pertemuan kedua.

Dimulainya pembelajaran perdana pada siklus I dimulai tepat pada

pukul 08.00 WIB, dengan guru mengawali proses pembelajaran dengan menyampaikan salam dan menanyakan kesejahteraan siswa. Untuk menciptakan lingkungan kelas yang kondusif, pendidik memulai sesi dengan memberikan motivasi dan melibatkan pemecah kebekuan untuk memastikan antusiasme siswa yang berkelanjutan dalam belajar. Selanjutnya, sebelum mempelajari materi pelajaran yang dimaksudkan, pendidik mengajukan pertanyaan yang menggugah pikiran kepada siswa: “Apa pentingnya menunjukkan kesantunan terhadap orang lain?. Kemudian ada peserta didik yang menjawab “supaya disayang, bu”, ada pula yang menjawab “yang harus dilakukan, bu”. Lalu, pendidik memberikan apresiasi kepada peserta didik karena berani untuk menjawab. Kemudian pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan pertama.

Awalnya, pendidik memulai dengan menyebarkan pengetahuan tentang peraturan dan ketentuan baik di rumah maupun di sekolah. Setelah itu, siswa didorong untuk mendokumentasikan informasi yang diberikan oleh pendidik sebelum melakukan kegiatan evaluasi dengan memanfaatkan aplikasi wordwall. Setelah materi telah dijelaskan secara menyeluruh, guru melanjutkan untuk mengevaluasi pemahaman siswa dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan berupa sinonim dan antonim melalui aplikasi wordwall. Pada sesi ini, siswa ditugaskan untuk menguraikan huruf-huruf dan menyusunnya sesuai petunjuk guru, yang merupakan wujud dari memupuk persatuan di tengah keberagaman.

Di awal sesi penilaian, instruktur memberikan penjelasan rinci tentang pemanfaatan dan penyelesaian aplikasi wordwall dengan benar. Selanjutnya evaluasi pembelajaran dimulai pada pertemuan awal ini. Siswa satu per satu dipanggil oleh guru untuk melangkah maju dan menyusun kata-kata yang campur aduk tersebut. Kegiatan ini menimbulkan kegairahan yang sangat besar di kalangan siswa, bahkan mereka yang sudah pernah mengikuti sebelumnya pun bersemangat untuk berpartisipasi kembali. Antusiasme mereka bermula dari rasa senang dan rasa ingin tahu yang mereka alami saat mengikuti penilaian pembelajaran yang melibatkan sinonim dan antonim. Meskipun beberapa siswa membuat kesalahan saat menyusun kata, banyak siswa lainnya mampu menyelesaikan tugas dengan cepat dan akurat.

Berdasarkan data yang ditemukan aktivitas mengajar guru terlihat persentase signifikan sebesar 64,5% termasuk dalam kategori "Baik". Hal ini menunjukkan bahwa pendidik unggul dalam berbagai aspek seperti mempersiapkan lingkungan belajar, memanfaatkan alat dan media pengajaran yang efektif, menilai kesiapan siswa, menerapkan teknik pengelolaan kelas, menumbuhkan motivasi, menunjukkan apresiasi, menyampaikan penjelasan yang jelas, mendorong pembelajaran aktif, memanfaatkan aplikasi wordwall untuk penilaian, melibatkan siswa melalui pertanyaan interaktif, memberikan bimbingan selama penyelesaian pertanyaan, mengakui pencapaian siswa, memperkuat pembelajaran di akhir pelajaran, memfasilitasi diskusi yang bermakna

dengan siswa, dan menawarkan kesimpulan komprehensif dan tindak lanjut terhadap materi pelajaran selama sesi awal.

Dilihat dari hasil aktivitas siswa di atas, sebesar 59% proporsinya termasuk dalam kategori baik, terlihat siswa dapat menempati tempat duduknya dengan baik Jawabannya berasal dari pertanyaan penulis karya pendidikan. Siswa pandai menyiapkan alat tulis, mendengarkan materi yang didemonstrasikan oleh pendidik, mendengarkan bimbingan penggunaan aplikasi Wordwall, berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran menggunakan aplikasi Wordwall, siswa mau mengisi soal melalui aplikasi Wordwall, penuh semangat dan antusias, serta siswa senang menggunakan aplikasi Wordwall, namun masih malu untuk merangkum pembelajaran yang telah berlangsung, siswa dapat bertanya kepada pendidik dan menanggapi pertanyaan pendidik dengan menjawab.

2) Siklus 2 Pertemuan I dan 2 (Rabu, 27 Maret 2024)

Kegiatan penyisihan pertemuan kedua akan dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 27 Maret 2024 pukul 09:00 WIB. Kegiatan pertama, Edukasi, mengawali kegiatan pembelajaran dengan menyapa siswa dan menanyakan kinerjanya. Pendidik melakukan penyesuaian kelas agar siswa tetap semangat dan belajar tertib.

Kegiatan utama pertemuan ini adalah pendidik mengulangi terlebih dahulu materi yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya. Pada pertemuan pertama, para pendidik hanya membahas tentang pengertian dan

keberagaman berteman serta contoh sopan santun terhadap orang yang lebih tua. Kemudian pada siklus kedua, pendidik mendiskusikan contoh menghargai hak orang lain. Pada tahap pertama, pendidik terlebih dahulu menanyakan kepada siswa contoh peraturan yang ada di rumah. Siswa menjawab pertanyaan dengan sangat antusias. Pendidik kemudian menginstruksikan siswa untuk menuliskan di buku catatan mereka contoh peraturan yang mereka ikuti di rumah.

Setelah selesai menulis, pendidik kemudian menggunakan aplikasi wordwall untuk melakukan penilaian pembelajaran pada sesi ini. Fungsi yang digunakan masih sama seperti saat pertama kali kita bertemu, yaitu menyusun kata-kata yang masih campur aduk menjadi kalimat yang sempurna. Pertemuan pertama saja di sekolah untuk membahas peraturan dan pertemuan kedua di rumah.

Banyak siswa yang ingin meningkatkan lagi ketika menggunakan Wordwall untuk evaluasi karena mereka nyaman menggunakan sinonim dan antonim untuk evaluasi. Namun karena keterbatasan waktu, guru hanya memanggil setiap siswa satu kali untuk meminta mereka maju. Setelah selesai seluruh siswa melanjutkan menyelesaikan tugas yang diberikan, kemudian guru mengulangi atau mendiskusikan kembali materi yang disampaikan untuk mengetahui kemampuan memori siswa.

Berdasarkan hasil kegiatan mengajar pendidik di atas dapat disimpulkan bahwa persentase 88% masuk dalam kategori sangat baik,

dimana pendidik sangat baik dalam mempersiapkan ruang, alat dan media pembelajaran, memeriksa kesiapan siswa, melakukan penyesuaian kelas, memberikan motivasi, Memberikan apresiasi, menjelaskan materi, terlibat dalam pembelajaran aktif, menggunakan aplikasi wordwall untuk penilaian pembelajaran, mengajak siswa menggunakan aplikasi wordwall untuk mengisi pertanyaan-pertanyaan yang ditampilkan di kelas, membimbing siswa untuk mengisi pertanyaan, memberikan penghargaan kepada siswa, memberikan penguatan di akhir perkuliahan mendidik siswa tanya jawab bersama, serta memberikan kesimpulan dan tindak lanjut materi pada pertemuan pertama.

Selain observer mengamati aktivitas guru, observer juga mengamati aktivitas belajar peserta didik. Berikut ini tabel aktivitas belajar peserta didik pada pertemuan kedua siklus 2.

Berdasarkan hasil aktivitas siswa di atas dapat disimpulkan persentasenya sebesar 72% termasuk dalam kategori sangat baik, terlihat bahwa siswa sangat baik dalam menempati kursi dengan benar, menerima pembelajaran lanjutan, dan mendengarkan pendapat pendidik. Membimbing, menjawab pertanyaan dari pendidik, mendengarkan materi yang diajarkan oleh pendidik, menyiapkan alat tulis yang akan digunakan, menjawab pertanyaan dari pendidik, terlibat dalam pembelajaran aktif, selalu berharap mendapat kemajuan dalam menjawab pertanyaan, tertarik dan senang menggunakan wordwall. Aplikasi berfungsi sebagai bahan penilaian, partisipasi memberikan rangkuman di akhir pembelajaran, dan siswa peserta

mampu bertanya dan menjawab pertanyaan pendidik dengan baik.

a) Tahap Refleksi

Berdasarkan observasi observasi peneliti dan siswa terlihat bahwa penggunaan aplikasi word wall pada siklus I sudah menunjukkan nilai yang diharapkan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Setiap sesinya, skor selalu bertambah. Tabel di bawah ini menunjukkan hasil observasi aktivitas pendidik dan penilaian motivasi belajar siswa pada Siklus 1 dan Siklus 2 pertemuan I dan II.

Rekapitulasi Hasil Observasi Pendidik

Pelaksanaan	Presentase
Pertemuan 1	64.5
Pertemuan II	88

Rekapitulasi Hasil Observasi Peserta didik

Pelaksanaan	Presentase
Pertemuan 1	59
Pertemuan II	72

Dari pertemuan 1, dan ke 2 dapat diperoleh jumlah nilai rata-rata hasil observasi pendidik di siklus 1 sebesar 64.5% dan hasil observasi terhadap peserta didik sebesar 88% dengan kategori sangat baik.

Dilihat dari rata-rata hasil, nilai yang diperoleh dari hasil observasi telah mencapai dan melampaui hasil intervensi yang diharapkan yaitu sebesar 72%. Dari hasil tersebut juga terlihat bahwa penggunaan aplikasi wordwall sangat penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya di Kelas 2A. Penggunaan sinonim dan antonim sebagai bahan evaluasi dalam bentuk aplikasi atau media

bantu dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran di kelas.

Persentasenya mengalami peningkatan pada siklus I, namun masih memerlukan masukan dari peneliti yang telah melaksanakannya, dan peneliti bersama pendidik mata pelajaran sebagai kolaborator dan pengamat menganalisis dan mengevaluasi proses pembelajaran yang telah berlangsung 2 kali pertemuan pada siklus I. siklus pertama. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui apakah tindakan yang diberikan sudah sesuai dengan konsep penelitian. Fase reflektif ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi perbaikan-perbaikan yang perlu dilakukan di masa depan. Melalui refleksi, berbagai kendala yang muncul di kelas saat memberikan tindakan dapat didiskusikan untuk mencari solusi guna meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia. Beberapa hal yang masih memerlukan perbaikan adalah:

1. Kegiatan ice-breaking perlu dilakukan pada saat proses pembelajaran agar siswa tetap semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
2. Tetapkan protokol atau aturan agar Anda bisa lebih disiplin dalam menjawab pertanyaan dibandingkan berlomba-lomba melakukan penilaian pembelajaran menggunakan aplikasi wordwall.

d) Kendala yang dihadapi

Kendala-kendala yang muncul pada saat proses pembelajaran menggunakan media aplikasi wordwall perlu diperhatikan agar

menjadi motivasi perbaikan pada siklus berikutnya:

1. Kegagalan mengajak siswa untuk mendengarkan dan memperhatikan topik yang dijelaskan guru di kelas
2. Kondisi guru terhadap siswa yang kurang mengakibatkan siswa masih berbicara saat belajar.
3. Ukuran media penerapan word wall terbatas dan tidak cukup untuk dilihat semua siswa, sehingga banyak orang yang maju sehingga menimbulkan suasana sibuk di dalam kelas.
4. Guru memperbolehkan siswa memilih siapa teman kelompoknya dan di mana kelompoknya duduk, sehingga penataan meja dan kursi dalam kelas menjadi sewenang-wenang.
5. Saat memainkan aplikasi media wordwall masih banyak orang yang berdiskusi dengan kelompok lain.
6. Alokasi waktu tidak sesuai dengan rencana pembelajaran, dan banyak siswa yang masih bingung dalam memasang media aplikasi wordwall..

e) Cara mengatasi

Untuk mengatasi kendala-kendala yang muncul pada proses pembelajaran menggunakan media aplikasi word wall pada siklus I dan II, peneliti mengajukan beberapa usulan perbaikan. Hal ini dilakukan agar permasalahan tidak terjadi pada siklus berikutnya. Gagasan perbaikan untuk mengatasi kendala yang muncul pada siklus satu adalah sebagai berikut:

1. Selama proses pembelajaran, guru menerapkan sikap tegas dan disiplin terhadap semua

siswa yang ribut dan mengganggu temannya di kelas. Guru harus bisa mengendalikan kelas saat pembelajaran akan dimulai sehingga siswa lebih bisa diatur

2. Setiap meja diberikan media aplikasi wordwall, dan guru juga membawa media aplikasi wordwall berukuran besar, sehingga siswa tidak perlu maju ke depan, dan suasana sangat tenang karena siswa fokus pada gambar.
3. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok sesuai dengan kehadiran kelas, dengan jumlah siswa 4-5 orang dalam setiap kelompok
4. Guru memberikan tempat duduk pada setiap kelompok agar siswa lebih tertib
5. Guru berkeliling siswa, mendekati setiap kelompok, dan memeriksa proses diskusi setiap kelompok.
6. Guru mengontrol siswa dengan membatasi waktu pemasangan media aplikasi wordwall dan mempertimbangkan waktu yang disediakan.

Pada siklus I Sesi 1 belum menunjukkan hasil yang memuaskan dan dapat disimpulkan bahwa integritas pembelajaran klasikal dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siklus I Sesi I belum tercapai.

Pertemuan Kedua Siklus 2 dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 27 Maret 2024 pukul 07:00-08:10 WIB sesuai jadwal Kelas 2 Bahasa Indonesia SD 28/IV Kota Jambi. Pertemuan kedua siklus pembelajaran bahasa Indonesia membahas tentang menghargai perbedaan dan saling mencintai. Di

bawah ini penjelasan detail proses pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media aplikasi Wordwall.

Guru mengawali pembelajaran dengan memeriksa kesiapan siswa dalam belajar dan melakukan penyesuaian di kelas, kemudian guru meminta siswa memimpin doa. Guru menyapa dan menjaga siswa. Berhubung ada dua siswa yang tidak bersekolah, maka jumlah siswa yang hadir tetap sama seperti kemarin, yaitu 29 siswa.

Pendidik melakukan apersepsi dan memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa sebagai pengingat. pendidik bertanya kepada siswa tentang pelajaran kemarin, “ kenapa kita saling menyayangi sesama? ” Beberapa siswa menjawab pertanyaan dari pendidik, namun masih ada siswa lain yang bermain dengan teman sebangkunya. “ karna kita semua dalah sama, Bu. ” Jawab beberapa siswa. “ agar tidak terjadi keributan. ” Siswa yang lain juga ikut menjawab. pendidik memberikan respon, “ Iya benar. Nah, coba sekarang Ibu tanya apakah apakah semua itu penting untuk kita? ” Siswa menjawab, “ Iya Bu. ” pendidik memberikan pertanyaan lagi, “ Sebutkan bagaimanacaranya kita tidak terjadi permusuhan antar teman? ” Beberapa siswa menjawab serempak, “ ada Bu, sebutkan satu persatu 1) slalu minta maaf apabila berbuat salah. 2) slalu tepat waktu apabila berjanji dengan teman, 3) tidak membuang sampah disembarang tempat,. ” “ Nah, bagus. Sekarang, bagaimana cara berkomunikasi yang baik kepada orang yang lebih tua? ” Setelah melakukan tanya jawab, pendidik

menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa.

Pembahasan

1. Perencanaan Penggunaan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Siklus I.

Langkah awal dalam menerapkan aplikasi wordwall sebagai bahan evaluasi yaitu membuat Modul Ajar terlebih dahulu. Modul Ajar disusun secara kolaboratif antara peneliti dan pendidik kelas II. Modul Ajar yang dibuat memuat tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan langkah-langkah pembelajaran. Tujuan membuat Modul Ajar agar dapat mengetahui materi yang harus dikuasai peserta didik dan juga untuk menentukan topik serta tahap- tahap apa saja yang akan dilakukan pada pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi wordwall sebagai bahan evaluasi. Selain membuat Modul Ajar, peneliti juga menyiapkan alat alat yang akan digunakan seperti infocus, dan laptop serta tugas atau evaluasi pembelajaran yang sudah dibuat pada aplikasi wordwall. Penggunaan aplikasi wordwall ini dilakukan agar peserta didik lebih tertarik dan senang dalam proses pembelajaran, terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Seperti yang dikatakan oleh Fira Hafidzah(2023) dalam jurnalnya bahwa “ menggunakan aplikasi Wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Mereka terlihat lebih semangat, tidak bosan dan sangat senang ketika melakukan pembelajaran dan penialain evaluasi di setiap akhir pembelajaran dengan menggunakan aplikasi wordwall.

2. Pelaksanaan Metode Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

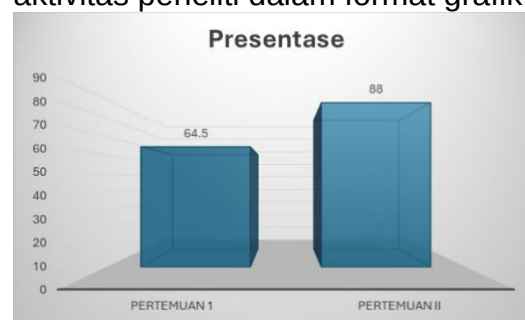
Penerapan aplikasi Wordwall sebagai bahan evaluasi mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas dilaksanakan setelah materi diberikan oleh peneliti. Pada saat materi telah selesai, peneliti memanggil dua anak bergantian untuk maju ke depan dan menyelesaikan tugas yang diberikan, yaitu pada pertemuan pertama dan kedua, menggunakan fitur menyusun kata yang teracak menjadi kalimat yang sempurna sesuai dengan materi yang telah diberikan. Dan pada pertemuan ketiga, pendidik menggunakan fitur mencocokkan atau menjodohkan kalimat yang tidak terlihat, fitur tersebut dipilih untuk melatih konsentrasi dan ingatan peserta didik. Pelaksanaan Aplikasi Wordwall sebagai bahan evaluasi pembelajaran berjalan dengan lancar.

Adapun menurut Novyanti (2022) dalam jurnalnya mengatakan bahwa penggunaan aplikasi wordwall dapat membuat peserta didik lebih interaktif dengan pendidik serta dapat meningkatkan aktivitas di kelas. Dengan adanya media wordwall motivasi dan minat anak meningkat dalam belajar. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian ini. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, pelaksanaan evaluasi menggunakan aplikasi wordwall berbasis menggunakan bahan sinonim dan antonim ini memberikan pengalaman baru bagi peserta didik, suasana kelas menjadi

berwarna, peserta didik menjadi lebih semangat dalam belajar dan mengikuti evaluasi pembelajaran, peserta didik juga lebih berani maju ke depan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan walaupun jawabannya terkadang tidak tepat, serta peserta didik lebih memahami materi yang dipelajari sebelum adanya evaluasi menggunakan aplikasi Wordwall. Bukti-bukti tersebut sejalan pula dengan perkataan Nadia dkk, bahwa “dengan menggunakan aplikasi wordwall diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran

3. Penilaian Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

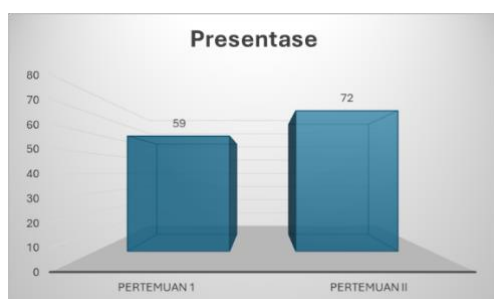
Peneliti melakukan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi wordwall dengan melakukan penilaian observasi. Selama penilaian ini, pendidik memberikan nilai kepada peneliti dan siswa berdasarkan aktivitas mereka selama pertemuan. Pada siklus 1, peneliti melakukan dua kali pertemuan dan mengamati adanya peningkatan persentase hasil pada setiap pertemuan. Bagan di bawah ini menampilkan hasil observasi aktivitas peneliti dalam format grafik.



Bagan 4.1: Hasil Persentase Observasi Pendidik

Berdasarkan analisa aktivitas peneliti, terlihat adanya peningkatan hasil yang signifikan dari pertemuan 1 ke 2. Persentase hasil positif meningkat dari 64,5% pada pertemuan pertama menjadi 88% pada pertemuan kedua. Dengan mengambil rata-rata dari dua pertemuan ini, kami memperoleh skor yang mengesankan yaitu 76,25%, termasuk dalam kategori “sangat baik”.

Setelah itu, menganalisis hasil pemantauan tindakan siswa dengan memanfaatkan aplikasi Wordwall sebagai alat evaluatif untuk meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Di bawah ini disajikan temuan dalam bentuk grafik yang menggambarkan persentase partisipasi siswa yang diamati.



Bagan 4.2 : Hasil Presentase Observasi Peserta Didik

Sebagaimana dibuktikan oleh temuan di atas, terdapat tren peningkatan yang konsisten dalam keterlibatan siswa saat memanfaatkan aplikasi wordwall selama sesi pembelajaran. Pertemuan awal mencatat tingkat partisipasi sebesar 59%, kemudian meningkat menjadi 72% pada pertemuan kedua. Dengan mempertimbangkan kedua hal

tersebut, diperoleh skor rata-rata sebesar 65,5%, sehingga masuk dalam kategori “sangat baik”. Hasil ini menunjukkan bahwa hasil intervensi yang diinginkan telah berhasil dicapai.

Dengan menganalisis data yang dikumpulkan dari dua pertemuan terpisah, dapat diketahui rata-rata skor yang dicapai dalam setiap lomba observasi yang dilakukan pendidik dan siswa. Aktivitas pendidik diperoleh nilai rata-rata pada saat observasi sebesar 72%, sedangkan hasil rata-rata pada saat mengamati aktivitas siswa sebesar 65,5%.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang dilakukan mengenai pemanfaatan aplikasi wordwall di kelas 2 SD 28/IV Kota Jambi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, terlihat bahwa penerapan aplikasi ini pada saat evaluasi pembelajaran menghasilkan peningkatan motivasi belajar. tingkat keterlibatan siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Peningkatan tersebut tercermin dari persentase kegiatan yang dilakukan baik oleh pendidik maupun peserta didik. Rata-rata persentase aktivitas pendidik tercatat sebesar 72%, sedangkan rata-rata persentase aktivitas siswa sebesar 65,5%.

Terlihat dari hasil persentase peningkatan sebesar 72%, siswa sangat senang, sangat aktif mengikuti pembelajaran dan menggunakan aplikasi wordwall sebagai bahan penilaian di kelas. Dengan demikian, penggunaan aplikasi wordwall sebagai bahan

penilaian akan sangat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Implikasi

Menurut penelitian yang dilakukan, motivasi belajar yang tinggi diperlukan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Motivasi belajar siswa dapat dilihat dari aspek minat, antusias, minat sedang, antusias, tidak berminat atau tidak aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Siswa lebih tertarik menggunakan media yang baru dan menarik, dalam hal ini motivasi dan minat siswa menjadi faktor yang meningkatkan minat dan motivasi. Sangat tertarik dan termotivasi, bukannya kurang tertarik atau kurang termotivasi. Pada akhirnya, efisiensi pembelajaran dapat ditingkatkan. Dapatkan skor tinggi. Media pembelajaran dapat digunakan pada saat proses pembelajaran karena dapat meningkatkan motivasi siswa.

Saran

Berdasarkan uraian di atas, berikut beberapa saran untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui penggunaan aplikasi wordwall pada mata pelajaran bahasa Indonesia SD 28/IV Kelas 2 Kota Jambi tahun pelajaran 2023/2024:

Bagi para pendidik diharapkan penerapan aplikasi wordwall dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah atau sebagai bahan evaluasi pembelajaran, karena dengan menggunakan aplikasi wordwall untuk mengevaluasi pembelajaran

dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Peneliti berharap penggunaan wordwall dapat menjadi pengalaman yang menyenangkan bagi peneliti dan peneliti selanjutnya. Dan disarankan juga untuk menggunakan Wordwall di perkotaan yang sangat membutuhkan jaringan internet yang baik dan stabil.

Siswa harus lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas terlepas dari apakah mereka menggunakan aplikasi dinding kata atau tidak. Selain itu, siswa juga diharapkan dapat meningkatkan akurasi penilaian pembelajaran dengan menggunakan aplikasi word wall. Diharapkan mereka juga dapat menggunakan aplikasi wordwall dengan lebih baik sehingga meningkatkan semangat dan motivasi belajar mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). *Penerapan wordwall game quis berpadukan Classroom untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar biologi*. 2, 324–332.
- Arsyad (2013) *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Djamarah & Zain (2013) *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Ribeka Cipta.
- Fira Hafidzah (2023) Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall Di Kelas 2 Sd Muhammadiyah Sawangan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

- Uin Syarif Hidayatullah
Jakarta
- Gagne, R. M., & Briggs, L. J. (2020). Principles of Instructional Design (4th Edition). In Japan's High Schools
- Henich dkk (2013) Instructional Media And Technologies For Learning 5 Th. Merrill an Imprint Of Prentice Hall Englewood Cliff, New Jersey, Columbus, Ohio
- Novyanti, dkk. (2022) Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Kreativitas Kognitif Anak dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. Jurnal Instruksional. Vol. 4. No. 1
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). *Penggunaan media pembelajran Wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada Pembelajaran tematik di sekolah dasar*. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan 3(5), 2854–2860.
- 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.
- Rachmawati, E., Sulistiyono, R., & Widyastuti, N. S. (2020). Kemampuan Pemecahan masalah matematis pada pembelajaran matematika melalui Model generatif berbantuan media wordwall. Prosiding Pendidikan Profesi Guru Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Ahmad Dahlan. 6(11), 951–952., 1395–1408.
- Sanaky, H. (2015). *Media pembelajaran interaktif-inovatif* (F. SA (ed.); 2nd ed.). Kaukaba Dipantara
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). *Pelatihan penggunaan aplikasi quizizz Dan Wordwall pada pembelajaran IPA bagi guru-Ggru Sdit Al-kahfi*. Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan FKIP Uhamka, 4(April), 195–199. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jpmb/article/view/4112>
- Shiddiq, J. (2021). *Inovasi pemanfaatan wordwall sebagai media Game Based Learning untuk bahasa arab*. JALIE : Journal Of Applied Linguistic And Islamic Education, 05, 6.
- Subyantoro, (2009) Penelitian Tindakan Kelas, Semarang : Badan ... Bumi Aksara,
- Sugiono. (2013) Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta