

**PEMANFAATAN MEDIA GAME EDUKASI WORDWALL UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA KELAS V SDN 02 MADIUN LOR KOTA MADIUN**

Bagas Satria Prakoso¹, Sri Lestari², Rita Rahmadhani³

^{1,2}Universitas PGRI Madiun, ³SDN 02 Madiun Lor

¹bagasprakoso1995@gmail.com, ²lestarisri@unipma.ac.id,

³ritarahmadhani@gmail.com

ABSTRACT

Interest in learning is one of the things that needs to be built in students for successful learning. In fact, the interest in learning of class V students at SDN 02 Madiun Lor still needs to be increased. Researchers conducted Classroom Action Research (PTK) as an effort to create active, creative and innovative learning that can increase students' interest in learning Indonesian through the use of wordwall educational game media in learning. PTK is carried out in two cycles. Each cycle consists of planning, action, observation and reflection activities. The results of the research show that the use of wordwall educational games media can increase the learning interest of class V students at SDN 02 Madiun Lor as indicated by an increase in the percentage of students fulfilling the indicators of learning interest. The increase in student interest in learning can be seen based on the results of the analysis of the observation sheet on student interest in learning in the pre-cycle. The results showed that the percentage of student learning completion was 40% of the total number of students who completed 4 out of 10 students were in the poor category, then the percentage of 60% was in the good category in cycle I, 90% in cycle II was in the very good category. The conclusion is that by using the wordwall educational game media, it can improve students' learning outcomes in learning, create interest in the material, so that students can more easily master lessons, and using wordwall will make it easier for teachers to deliver the material.

Keywords: *learning outcomes, indonesian language, wordwall*

ABSTRAK

Minat belajar merupakan salah satu hal yang perlu dibangun dalam diri siswa untuk keberhasilan pembelajaran. Faktanya minat belajar siswa kelas V SDN 02 Madiun Lor masih perlu ditingkatkan. Peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai upaya untuk menciptakan suatu pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif yang dapat meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia siswa melalui pemanfaatan media game edukasi wordwall dalam pembelajaran. PTK dilakukan dalam dua siklus. Tiap siklus terdiri dari kegiatan perencanaan, tindakan, pengamatan,

dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan pemanfaatan media games edukasi wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN 02 Madiun Lor ditunjukkan dengan peningkatan presentase pemenuhan indikator minat belajar siswa. Peningkatan minat belajar siswa dapat dilihat berdasarkan hasil analisis lembar observasi minat belajar siswa pada prasiklus diperoleh hasil persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 40% dari jumlah siswa yang tuntas 4 dari 10 siswa masuk dalam kategori kurang kemudian presentase 60% masuk dalam kategori baik pada siklus I, 90% pada siklus II masuk kategori sangat baik. Kesimpulannya bahwa dengan pemanfaatan media game edukasi wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar, menimbulkan daya tarik terhadap materi, sehingga siswa lebih mudah menguasai pelajaran selain itu penggunaan wordwall akan lebih memudahkan guru dalam penyampaian materi.

Kata Kunci: hasil belajar, bahasa indonesia, wordwall

A. Pendahuluan

Proses pembelajaran menjadi pondasi utama dalam perkembangan pengetahuan, sikap, dan kemampuan siswa. Guru merupakan faktor penting yang mempengaruhi efektivitas dalam proses pembelajaran. Seorang guru harus mampu berinovasi dan berkreasi dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan eksploratif sehingga siswa dapat lebih semangat dalam belajar, aktif dalam mengikuti seluruh kegiatan di kelas dan merasa senang ketika belajar. Namun pada kenyataannya sering kali guru masih terbiasa menggunakan metode pembelajaran yang monoton seperti ceramah diskusi, penugasan tanpa memanfaatkan media pembelajaran ataupun menerapkan suatu pendekatan

tertentu. Penggunaan metode, model, dan media yang monoton, membuat siswa merasa bosan, memberikan dampak yang signifikan terhadap minat belajar. Pembelajaran yang kurang menyenangkan menyebabkan menjadi tidak bersemangat dan merasa malas (Malewa & Muh, 2023).

Dari observasi sebelumnya menunjukkan bahwa kurangnya keaktifan dan partisipasi dalam mengikuti proses pembelajaran pada materi Bahasa Indonesia di kelas V tersebut. Faktor yang mempengaruhi yaitu dalam menggunakan media pembelajaran yang belum maksimal sehingga kejenuhan siswa terhadap media pembelajaran yang masih monoton dipergunakan guru dalam proses pembelajaran. Dilihat dalam penggunaannya di SD Negeri 2

Madiun Lor, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V, guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran. Kondisi inilah yang menyebabkan rendahnya minat belajar siswa sehingga berdampak pada hasil belajar yang rendah dan prestasi yang monoton. Dengan memanfaatkan media game edukasi wordwall siswa dapat bermain dan belajar sehingga proses pembelajaran lebih bermakna. Selain dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran diharapkan juga siswa dapat lebih memahami materi pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga berimplikasi pada peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat kami rumuskan masalahnya yaitu Bagaimana upaya meningkatkan minat belajar siswa melalui media game edukasi wordwall siswa kelas V SD Negeri 2 Madiun Lor. Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran tentang penggunaan media game edukasi wordwall untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 3 Madiun Lor. Secara khusus

penelitian bertujuan untuk mengetahui Hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 2 Madiun Lor setelah menggunakan media game edukasi wordwall.

B. Metode Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian ini berada di SDN 02 Madiun Lor yang secara geografis berlokasi di Jl. Diponegoro No.41, Madiun Lor, Kec. Manguharjo, Kota Madiun, Jawa Timur 63122. Waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada semester 2 (genap) tahun pelajaran 2023/2024. Kegiatan dilaksanakan selama 2 (dua) siklus. Kegiatan Pra-Siklus dilaksanakan pada tanggal 28 Februari 2024, Siklus 1 dilakukan tanggal 7 Maret 2024, dan siklus 2 dilakukan tanggal 26 Maret 2024. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Model Penelitian Tindakan Kelas yang digunakan adalah model Kurt Lewin. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Dalam masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan yang disesuaikan dengan model Kurt Lewin. Tahapan-tahapannya adalah sebagai berikut: 1) perencanaan (planning); 2) aksi atau

tindakan (*acting*); 3) observasi (*observing*); dan 4) refleksi (*reflecting*). Mata Pelajaran pada penelitian ini adalah Bahasa Indonesia dengan materi pokok fakta dan opini pada kelas V dengan jumlah siswa 10 yang terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 6 perempuan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan sebagai berikut :

1) Lembar observasi

Secara sederhana, observasi berarti pengamatan dengan tujuan untuk mengumpulkan data-data. Observasi dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan terhadap guru (sebagai peneliti) oleh guru pamong, dan observasi (pengamatan) terhadap siswa sebagai subyek penelitian. Lembar observasi terhadap guru sebagai peneliti adalah lembar observasi yang telah disediakan. Penelitian adalah observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

2) Lembar Tes/Soal-soal Tes

Untuk mengetahui hasil perbaikan pembelajaran, data dikumpulkan melalui hasil test pembelajaran. Test pembelajaran berupa soal-soal tes yang disusun dalam Modul Ajar setiap siklus. Hasil tes

dimasukkan kedalam suatu tabel, kemudian dideskripsikan sehingga diketahui peningkatan perbaikan pembelajaran setiap siklusnya.

3) Menarik Kesimpulan

Tahap ini ditarik kesimpulan berdasarkan tindakan penelitian yang dilakukan. Kesimpulan yang diambil merupakan dasar bagi pelaksanaan siklus berikutnya. Kesimpulan diperoleh jawaban permasalahan yang ditemukan pada pelaksanaan tindakan. Berdasarkan kesulitan siswa dilakukan analisis pemikiran dalam mengupayakan pengulangan kesulitan tersebut, agar hasil belajar siswa semakin meningkat. Untuk mengetahui keefektifan suatu model yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, perlu dilakukan analisis data. Untuk analisis tingkat keberhasilan atau persentase ketuntasan belajar siswa setelah proses belajar mengajar berlangsung pada tiap siklusnya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tulis pada setiap akhir siklus. Analisa ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana sebagai berikut :

a) Penilaian Tugas dan Tes

Peneliti menjumlahkan nilai yang diperoleh siswa, selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa kelas tersebut sehingga diperoleh nilai rata-rata. Nilai rata-rata ini didapat dengan menggunakan rumus :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Total}} \times 100$$

Keterangan :

ΣX : Skor perolehan siswa

ΣN : Skor total

C. Hasil dan Pembahasan

Data Per Siklus

Penelitian ini dilakukan dengan upaya yang optimal untuk meningkatkan minat belajar siswa berdasarkan tindakan yang telah dilaksanakan pada siklus I dan II dengan menggunakan media game edukasi wordwall, pada awalnya penelitian direncanakan dan akan dilakukan dalam beberapa siklus sampai tujuan penelitian tercapai. Ternyata hanya dalam 2 siklus saja hasil belajar siswa mencapai target yang ditetapkan peneliti.

Nilai pretes siswa dari 10 siswa, pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Persentase ketuntasan

belajar siswa secara klasikal adalah 4 siswa (40%). Sedangkan siswa yang belum tuntas ada 6 siswa (60%), yang mana mereka belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yaitu 70. Dengan kategori nilai terendah adalah 50, sedangkan tertinggi adalah 70 dan rata-rata nilai pada uji pretes ini adalah 50. Hal ini menunjukkan dari ketuntasan klasikal dengan kriteria ketuntasan minimal siswa tergolong rendah dan siswa kelas V SDN 02 Madiun Lor belum tuntas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Setelah pretes dilaksanakan, diperoleh ketuntasan belajar klasikal adalah 68.

Pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa. Hal ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal adalah 6 siswa (60%), sedangkan siswa yang belum tuntas ada 4 siswa (40%) yang di mana mereka belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yaitu 70. Dengan kategori nilai terendah adalah 60, sedangkan nilai tertinggi 90 dan rata-rata nilai pada uji post test I ini adalah 74. Maka dapat diketahui bahwa nilai pada siklus I dari 10 siswa setelah dilakukan pembelajaran dan sudah diterapkan media pembelajaran game

edukasi wordwall pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal adalah 9 siswa (90%), sedangkan siswa yang belum tuntas 1 siswa (10%) yang mana mereka belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yaitu 70. Dengan kategori nilai terendah 60, sedangkan nilai tertinggi 100 dan rata-rata nilai pada uji siklus II adalah 84.

Tabel 1 Hasil belajar Siswa Pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

| No | Deskripsi Nilai | Nilai Rata – rata |
|----|-----------------|-------------------|
| 1 | Pra Siklus | 68 |
| 2 | Siklus I | 74 |
| 3 | Siklus II | 84 |

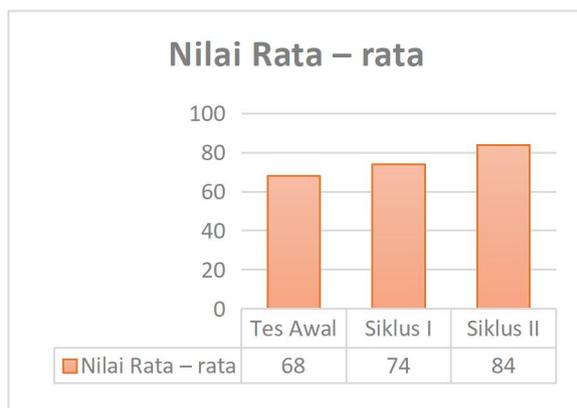


Diagram 1 Hasil Belajar Siswa Pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan pengamatan dan hasil penelitian yang ditemukan melalui pre test dan post test, penerapan media game edukasi

wordwall dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia terbukti dapat meningkatkan aktivitas belajar yang positif dan hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan, karena berhasilnya guru membangun semangat siswa untuk belajar dan kemampuan guru mendesain pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga pembelajaran berhasil dilaksanakan.

Pada test awal jumlah siswa yang tuntas hanya 4 siswa (40%) dari 10 siswa. Sedangkan 6 siswa (60%) dinyatakan tidak tuntas. Setelah pemberian tindakan penerapan media pembelajaran game edukasi wordwall pada siklus I diperoleh hasil persentase ketuntasan belajar siswa sebesar (60%) dengan nilai rata-rata 74 dengan jumlah siswa yang tuntas 6 orang dan siswa yang belum tuntas 4 orang atau (40%). Berdasarkan analisis data siklus I diperoleh kesimpulan sementara bahwa penerapan media game edukasi wordwall yang dilakukan peneliti belum dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Fakta dan Opini sehingga perlu perbaikan dan pengembangan pada siklus II.

Pada tindakan siklus II merupakan perbaikan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I. Dari tes hasil belajar diperoleh nilai rata-rata kelas meningkat, hal ini berarti pembelajaran dengan menggunakan media Pembelajaran game edukasi wordwall yang dilaksanakan peneliti dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia materi Fakta dan Opini pada siswa kelas V SDN 02 Madiun Lor. Hal tersebut dapat dilihat pada perubahan hasil belajar siswa dimulai pra tindakan, siklus I dan siklus II. Dimana siswa memperoleh nilai rata-rata 84 dengan jumlah siswa yang tuntas 9 (90%) orang dan siswa tidak tuntas berjumlah 1 orang atau 10%.

D. Kesimpulan

Dari hasil perbaikan pembelajaran di SDN 02 Madiun Lor Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi fakta dan opini yang dilaksanakan II siklus dengan menggunakan media game edukasi wordwall dapat meningkatkan aktifitas belajar sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar. Dengan demikian dapat ditarik beberapa simpulan yaitu, menggunakan media game edukasi wordwall, dapat

meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar, menimbulkan daya tarik terhadap materi, sehingga siswa lebih mudah menguasai pelajaran. menggunakan media game edukasi wordwall akan lebih memudahkan guru dalam penyampaian materi.

Dari simpulan hasil penelitian di atas, berikut saran tindak lanjutnya antara lain, penggunaan media game edukasi wordwall dapat dijadikan alternatif dari berbagai variasi media pembelajaran pada pelajaran Bahasa Indonesia. Sebelum menggunakan media pembelajaran terlebih dahulu membuat perencanaan secara jelas mengenai langkah yang harus dilakukan oleh guru dan siswa, agar pembelajaran berlangsung dengan maksimal dan sesuai dengan waktu yang tersedia. Guru hendaknya tepat memilih media yang menarik dan relevan dengan materi pembelajaran sehingga menimbulkan semangat belajar siswa. Sebagai pihak yang strategis dan memiliki kewenangan menentukan kebijakan pendidikan, memberikan motivasi dan kesempatan yang seluas-luasnya kepada para guru untuk dapat mengembangkan potensi dan kemampuan dalam melaksanakan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA*. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1653–1660.
- 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.
- Fatimah. 2017. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Dengan Metode Demonstrasi Dikelas V SDN 10 Biau*. *Jurnal Kreati Tadulako*. Vol.5 , No. 4.
- Halik, I. (2021). *Membuat Games Edukasi dengan Wordwall*. Irhamhalik.Com.
- Malewa, E. S., & Muh, A. A. (2023). *Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Zakat di UPTD SD Negeri 65 Barru*. *EDUCANDUM*, 9(1), 22–30.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2021). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti*. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 552, 552–560.
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854–2860.
- Nurlia, Hala, Y., Muchtar, R., Jumadi, O., & Taiyeb, A. M. (2017). *Hubungan Antara Gaya Belajar, Kemandirian Belajar, dan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Biologi Siswa*. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 321–328. <https://doi.org/10.24114/jpb.v6i2.6552>
- Pradani, T. G. (2022). *Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. *Educenter*, 1(5), 452–457.
- Setyorini, D., Suneki, S., Prayito, M., & Prasetiawati, C. (2023). *Meningkatkan Minat Belajar Dengan Menggunakan Media Wordwall Kelas 4 di Sekolah Dasar*. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 25–31.
- Sherianto, S. (2020). *Wordwall Aplikasi Bermain Sambil Belajar*. www.Cocokpedia.Net.
- Shofiya Launin, S., Nugroho, W., & Setiawan, A. (2022). *Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV*. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216–223.
- Sidiq, U., & Choiri, M. M. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan(1st ed.)*. Nata

Karya.

Susilowati, D. (2018). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) solusi alternatif problematika pembelajaran*. Jurnal Ilmiah Edunomika, 2(1)

Wardani, I G A K, dan Wihardit, Kuswaya. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Edisi 1. Universitas Terbuka. Tangerang Selatan.