

**PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN
MENGUNAKAN MEDIA *WORDWALL* PADA SISWA KELAS IV C SDN
KEBON JERUK 15 JAKARTA**

Anna Nurmala¹, Febrianti Yuli Satriyani²

^{1,2}PGSD Universitas Trilogi Jakarta

[¹annanurmala01@gmail.com](mailto:annanurmala01@gmail.com), [²febriantiyuli@trilogi.ac.id](mailto:febriantiyuli@trilogi.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to improve reading comprehension skills of narrative texts through the use of Wordwall media for fourth-grade students of class IV C at SDN Kebon Jeruk 15 Jakarta. The method used is Classroom Action Research (CAR) based on the Kemmis and McTaggart model. The researcher conducted two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The research subjects were 30 students. The researcher used Wordwall as an interactive learning tool in the form of quizzes and educational games. The results of the study show an improvement in students' reading comprehension skills. The percentage of learning completeness increased from 14.2% in the pre-action stage to 37.9% in cycle I and significantly rose to 95.8% in cycle II. This indicates an improvement in learning outcomes in reading comprehension skills using Wordwall media for fourth-grade students of class IV C at SDN Kebon Jeruk 15 Jakarta.

Keywords: *Indonesian, reading skills, elementary school, wordwall*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman teks narasi melalui pemanfaatan media *Wordwall* pada siswa kelas IV C SDN Kebon Jeruk 15 Jakarta. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model *Kemmis* dan *McTaggart*. Peneliti ini menggunakan dua siklus dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 30 siswa. Peneliti menggunakan *Wordwall* sebagai sarana pembelajaran interaktif berupa kuis dan permainan edukatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan membaca pemahaman siswa. Persentase ketuntasan belajar meningkat dari 14,2% pada pra-tindakan menjadi 37,9% pada siklus I dan meningkat signifikan menjadi 95,8% pada siklus II. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada keterampilan membaca pemahaman menggunakan media *wordwall* pada siswa kelas IV C SDN Kebon Jeruk 15 Jakarta.

Kata Kunci: *bahasa indonesia, keterampilan membaca, sekolah dasar, wordwall*

A. Pendahuluan

Keterampilan membaca merupakan salah satu kemampuan bahasa yang sangat krusial di tingkat sekolah dasar. Membaca pemahaman bukan sekadar mengenal huruf, melainkan aktivitas kognitif untuk menangkap makna yang disampaikan penulis dalam teks. Menurut (Afiifah, 2021), kemampuan membaca pemahaman adalah kemampuan siswa dalam memahami isi bacaan secara menyeluruh dan mampu menceritakan kembali pokok-pokok pikiran teks tersebut. Namun, realitas di SDN Kebon Jeruk 15 Jakarta menunjukkan bahwa siswa kelas IV C masih kesulitan dalam menemukan ide pokok dan unsur intrinsik teks narasi, dengan tingkat ketuntasan yang sangat rendah yakni 14,2%.

Masalah ini berakar pada penggunaan media pembelajaran yang bersifat konvensional. Di era digital saat ini, guru dituntut untuk mengintegrasikan teknologi guna menarik minat belajar siswa. (Luh et al. 2025) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *game* dapat menciptakan ekosistem belajar yang berpusat pada siswa, sehingga materi yang sulit dipahami menjadi lebih menarik. Salah satu media yang

efektif adalah *Wordwall*. Sejalan dengan penelitian (Wijayanti 2025), penggunaan platform *Wordwall* memberikan variasi visual dan auditif yang mampu meningkatkan retensi informasi siswa saat membaca teks yang panjang.

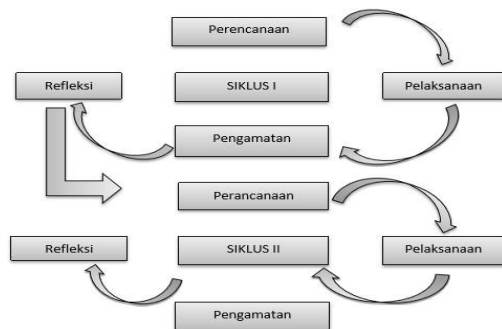
Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini difokuskan untuk mengkaji bagaimana penerapan media *Wordwall* dapat memperbaiki kualitas proses dan hasil belajar membaca pemahaman teks narasi pada siswa kelas IV C.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain model Kemmis dan McTaggart. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahapan: (1) Perencanaan, (2) Tindakan, (3) Observasi, dan (4) Refleksi.

Subjek penelitian adalah siswa kelas IV C SDN Kebon Jeruk 15 Jakarta yang berjumlah 30 siswa. Objek penelitian adalah keterampilan membaca pemahaman pada materi teks narasi. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta instrumen tes (soal pilihan ganda). Teknik analisis

data dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan klasikal. Indikator keberhasilan ditetapkan apabila mencapai ketuntasan klasikal minimal 75% dari jumlah siswa.



Gambar 1 Desain PTK Kemmis dan MC. Tagar

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada saat kondisi Pra-Tindakan: Nilai rata-rata siswa hanya 55 dengan ketuntasan 14,2%. Siswa terlihat pasif dan kesulitan menjawab pertanyaan terkait isi teks.

Pada siklus I peneliti mulai memperkenalkan teks narasi melalui fitur kuis di *Wordwall*. Hasil tes menunjukkan peningkatan rata-rata menjadi 72 dengan ketuntasan 37,9%. Meskipun meningkat, hasil ini belum mencapai target karena siswa masih beradaptasi dengan penggunaan media digital. Selanjutnya pada siklus II Peneliti menyempurnakan tindakan dengan membagi siswa ke dalam kelompok kecil dan menggunakan fitur

"*Match Up*" dan "*Maze Chase*" pada *Wordwall* untuk menganalisis pesan moral teks. Hasilnya meningkat sangat signifikan: rata-rata nilai kelas menjadi 90 dengan tingkat ketuntasan 95,8% (23 dari 24 siswa yang hadir tuntas).

Tabel 1 Hasil belajar Pre test dan Siklus II Kelas IV C SDN Kebon Jeruk 15 Jakarta

Keterangan	Nilai Awal	Siklus I	Siklus II
Nilai Tertinggi	91	100	100
Nilai Terendah	20	40	73
Rata-rata nilai	55	72	90
Siswa Tuntas	4	11	23
Siswa Tidak Tuntas	24	18	1
Persentase Ketuntasan	14,2%	37,9 %	95,8 %

Keberhasilan ini membuktikan bahwa *Wordwall* efektif dalam membantu siswa memahami teks narasi. Kuis interaktif seperti *match up* memudahkan siswa dalam memasang kosa kata sulit dengan maknanya. Hal ini didukung oleh temuan (Andriany and Warsiman 2023) dalam jurnalnya yang menyebutkan bahwa media interaktif mampu mengurangi hambatan psikologis siswa terhadap teks yang dianggap membosankan. Melalui visualisasi dan elemen kompetisi

dalam *Wordwall*, siswa merasa sedang bermain padahal sedang melakukan proses analisis teks secara mendalam. Peningkatan dari 14,2% ke 95,8% menunjukkan bahwa intervensi media digital sangat signifikan bagi perkembangan literasi anak usia sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *Wordwall* secara signifikan dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman teks narasi pada siswa kelas IV C SDN Kebon Jeruk 15 Jakarta. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar yang melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan. Media *Wordwall* disarankan bagi guru sekolah dasar sebagai alternatif media interaktif dan menyenangkan guna meningkatkan literasi siswa..

DAFTAR PUSTAKA

Afiifah, Fithri Ana Nuur, Esti Swatika Sari, and Samson. 2021. "Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Melalui Metode SQ3R Pada Siswa Kelas IV SD 2 Petir." *Educatif Journal of*

Education Research 5(1): 137–44. doi:10.36654/educatif.v5i1.157.

Andriany, Rany, and Warsiman Warsiman. 2023. "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Di Era Merdeka Belajar Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD." *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*: 406–22. doi:10.19105/ghancaran.vi.8209.

Luh, Ni, Putu Andika, Ketut Agustini, I Gde, and Wawan Sudatha. 2025. "Studi Literatur Review: Peran Media Game Based Learning Terhadap Pembelajaran." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 14(1 Februari): 799–812. <https://mail.jurnaldidaktika.org/contents/article/view/1645>.

Wijayanti, Berly, and Satuyar Mufid. 2025. "Pengembangan Media Interaktif *Wordwall* Sebagai Inovasi Transformasi Digital Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar." 2(1): 70–80.