

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN GAMIFIKASI GAME WORDWALL
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS IV UPT
SPF SDN MANNURUKI KECAMATAN TAMALATE KOTA MAKASSAR**

Sarif Hidayatullah S¹, Aliem Bahri², Ummu Khalbsum.³

PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

¹Sarifhidayatulahs52@gmail.com ^{2*}aliembahri@unismuh.ac.id

³Ummukhalbsum@unismuh.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the low reading skills of fourth-grade students at the SPF Unit of Mannuruki Elementary School Tamalate District Makassar City, as indicated by student learning outcomes that had not yet reached the minimum mastery criteria. One factor contributing to this problem was the limited use of interactive and engaging learning media, which affected students' learning motivation. This study aimed to improve students' reading skills through the implementation of gamification-based learning media using the Wordwall game in Indonesian language learning. This research employed Classroom Action Research conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were 28 fourth-grade students at the SPF Unit of Mannuruki Elementary School. Data were collected through observation, tests, and documentation. Data analysis was carried out using descriptive quantitative and qualitative methods. The results showed that the use of Wordwall media improved students' reading skills. In Cycle I, the average student score reached 69 with a mastery percentage of 57%. In Cycle II, the average score increased to 86 with a mastery percentage of 89%. Therefore, the gamification-based Wordwall learning media is effective in improving the reading skills of fourth-grade elementary school students.

Keywords: *Wordwall, gamification, reading skills, classroom action research.*

ABSTRAK

Penelitian ini dimotivasi oleh rendahnya kemampuan membaca siswa kelas empat di Unit SPF SD Mannuruki Kecamatan Tamalate Kota Makassar, yang ditunjukkan oleh hasil belajar siswa yang belum mencapai kriteria penguasaan minimum. Salah satu faktor yang berkontribusi terhadap masalah ini adalah terbatasnya penggunaan media pembelajaran interaktif dan menarik, yang memengaruhi motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa melalui implementasi media pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan permainan Wordwall dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 28 siswa kelas empat di Unit SPF SD Mannuruki. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan metode deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall meningkatkan kemampuan membaca siswa. Pada Siklus I, rata-rata skor siswa mencapai 69 dengan

persentase penguasaan 57%. Pada Siklus II, rata-rata skor meningkat menjadi 86 dengan persentase penguasaan 89%. Oleh karena itu, media pembelajaran Wordwall berbasis gamifikasi efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas empat sekolah dasar.

Kata Kunci: Wordwall, gamifikasi, keterampilan membaca, penelitian tindakan kelas.

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar merupakan fondasi utama dalam sistem pendidikan nasional yang bertujuan membekali siswa dengan kemampuan dasar, salah satunya adalah literasi. Di tingkat sekolah dasar, keterampilan membaca bukan sekadar mengenal huruf, melainkan proses kognitif untuk menangkap informasi dan memahami makna yang terkandung dalam teks (Sugiyono, 2016). Keterampilan membaca pemahaman menjadi pintu gerbang utama bagi siswa kelas IV untuk menguasai berbagai mata pelajaran lainnya. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa yang masih mengalami hambatan dalam aspek ini.

Berdasarkan hasil observasi awal di UPT SPF SDN Mannuruki Kecamatan Tamalate Kota Makassar, ditemukan bahwa keterampilan membaca siswa kelas IV masih rendah. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata kelas yang hanya mencapai 56,2, di mana hanya 25% siswa yang memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

(KKTP). Rendahnya kemampuan ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya adalah metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif. Sebagaimana dikemukakan oleh Silahuddin (2022), pemilihan media yang tepat sangat krusial karena media berfungsi sebagai penyalur pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa dalam proses belajar.

Di era digital saat ini, tantangan guru adalah menghadirkan media yang mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran. Gamifikasi merupakan penggunaan unsur-unsur desain permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan keterlibatan pengguna (Rahmawati & Hasan, 2020). Salah satu platform yang mendukung konsep ini adalah *Wordwall*. Media *Wordwall* menyediakan berbagai templat permainan interaktif yang

dapat disesuaikan dengan materi membaca, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membebani siswa secara psikologis (Ahmad dkk., 2024).

Pemanfaatan *Wordwall* memungkinkan adanya interaksi dua arah dan umpan balik instan yang sangat dibutuhkan siswa sekolah dasar pada tahap operasional konkret. Dengan adanya tantangan, poin, dan peringkat, siswa terdorong untuk membaca teks dengan lebih teliti agar dapat menyelesaikan permainan dengan hasil terbaik. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan membaca siswa kelas IV UPT SPF SDN Mannuruki melalui penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi *game wordwall*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam mengoptimalkan teknologi digital di ruang kelas.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model siklus yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart. Prosedur penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di

mana setiap siklusnya terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, serta refleksi yang dilakukan secara berkesinambungan hingga mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Penelitian bertempat di UPT SPF SDN Mannuruki Kecamatan Tamalate Kota Makassar dengan melibatkan 28 siswa kelas IV sebagai subjek penelitian, yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 12 siswa Perempuan.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi terhadap jalannya proses pembelajaran dan aktivitas belajar siswa selama penerapan media *Wordwall*. Selain itu, digunakan instrumen tes pada setiap akhir siklus untuk mengukur tingkat keterampilan membaca pemahaman siswa sebagai data kuantitatif utama. Teknik dokumentasi juga diterapkan untuk menghimpun data pendukung berupa perangkat pembelajaran, modul ajar yang terintegrasi dengan media gamifikasi.

Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif digunakan untuk menggambarkan perubahan perilaku

dan keterlibatan siswa selama tindakan diberikan, sedangkan data kuantitatif diolah untuk menentukan nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar secara klasikal. Kriteria keberhasilan penelitian ini merujuk pada pencapaian target di mana sekurang-kurangnya 85% dari total jumlah siswa mampu mencapai nilai ambang batas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 70. Jika persentase tersebut terpenuhi pada evaluasi akhir siklus, maka tindakan dinyatakan berhasil dan penelitian dihentikan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri dari dua pertemuan tiap siklus.

Pada Siklus I, hasil tes menunjukkan nilai rata-rata siswa sebesar 69 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 57% (16 dari 28 siswa tuntas). Hasil ini belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan. Berdasarkan refleksi, siswa masih terlihat belum fokus sepenuhnya dan penggunaan media *Wordwall* belum optimal dalam menarik perhatian siswa.

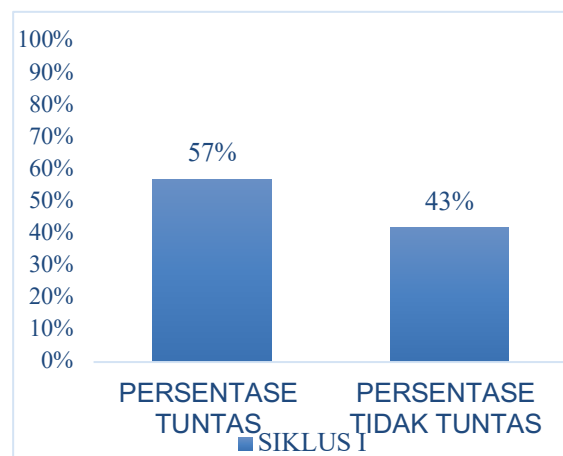
Pada Siklus II, dilakukan perbaikan tindakan dengan membuat kegiatan

yang lebih variatif. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dengan nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 86 dan persentase ketuntasan mencapai 89% (25 dari 28 siswa tuntas). Aktivitas belajar siswa juga lebih optimal, ditandai dengan peningkatan konsentrasi mencapai 89% dan berkurangnya aktivitas yang tidak relevan.

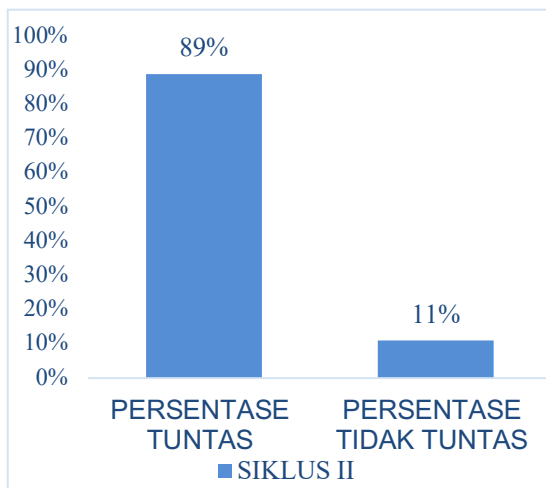
Tabel I Hasil Keterampilan membaca siswa

Siklus	Rata-rata	Persentase Ketuntasan
Siklus I	69	57%
Siklus II	86	89%

Data pada tabel tersebut dapat digambarkan dalam diagram batang dibawah ini :



Grafik 1 Persentase Hasil Tes Keterampilan membaca siklus I



Grafik 1 Persentase Hasil Tes Keterampilan membaca Siklus II

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi melalui *game wordwall* memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan membaca siswa kelas IV. Peningkatan tersebut terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata kelas, persentase ketuntasan belajar, serta meningkatnya aktivitas dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada Siklus I, penggunaan media Wordwall mulai diperkenalkan kepada siswa sebagai alat bantu pembelajaran membaca. Meskipun sebagian siswa menunjukkan antusiasme terhadap media tersebut, hasil yang diperoleh belum sepenuhnya optimal karena siswa masih beradaptasi dengan bentuk pembelajaran yang baru. Beberapa

siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami instruksi permainan serta belum sepenuhnya terbiasa dengan penggunaan media digital dalam kegiatan pembelajaran.

Namun demikian, penggunaan Wordwall pada Siklus I telah memberikan dampak awal yang positif terhadap minat belajar siswa. Media ini menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk permainan interaktif yang menantang sehingga mampu menarik perhatian siswa. Unsur gamifikasi yang terdapat dalam Wordwall seperti sistem poin, tantangan, serta umpan balik langsung dapat meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar.

Setelah dilakukan perbaikan pada pelaksanaan pembelajaran di Siklus II, hasil yang diperoleh menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Peningkatan tersebut tidak hanya terlihat pada hasil tes keterampilan membaca, tetapi juga pada perubahan perilaku belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, lebih berani membaca teks di depan kelas, serta lebih fokus dalam menyelesaikan tugas yang diberikan melalui permainan Wordwall.

Media Wordwall terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Pembelajaran yang sebelumnya cenderung monoton berubah menjadi lebih menarik karena siswa terlibat langsung dalam aktivitas permainan edukatif. Hal ini sejalan dengan konsep pembelajaran berbasis gamifikasi yang menekankan penggunaan unsur permainan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Selain itu, penggunaan media Wordwall juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara lebih mandiri dan kolaboratif. Siswa dapat berlatih membaca melalui berbagai jenis permainan yang disediakan, seperti mencocokkan kata, menyusun kalimat, atau menjawab pertanyaan berdasarkan teks bacaan. Kegiatan tersebut tidak hanya melatih kemampuan membaca siswa, tetapi juga meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman terhadap isi bacaan.

Peningkatan keterampilan membaca yang terjadi pada penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan

bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar serta hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa, sehingga mereka lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran gamifikasi menggunakan Wordwall merupakan salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa sekolah dasar. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami teks bacaan dengan lebih baik, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan.

D. Kesimpulan

Penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas IV UPT SPF SDN Mannuruki. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata siswa dari 69 pada Siklus I menjadi 86 pada

Siklus II serta peningkatan persentase ketuntasan belajar dari 57% menjadi 89%. Selain itu, penggunaan Wordwall juga meningkatkan aktivitas, fokus, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran membaca

DAFTAR PUSTAKA

- Asmadi, A. (2022). Pemanfaatan game edukasi Wordwall untuk meningkatkan proses belajar online. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(3), 945–962.
- Azizah, A. (2021). Pentingnya penelitian tindakan kelas bagi guru dalam pembelajaran.
- Faistah, N., Bahri, B., & Khaltsun, U. (2023). Pengaruh minat baca terhadap kemampuan memahami bacaan. *COMPAS: Journal of Education and Counselling*, 1(1).
- Firdaus, S. A. R., & Wijayanti, J. (2024). Implementasi gamifikasi media pembelajaran Wordwall dalam pembelajaran teks hikayat pada siswa SMA. *Alfabeta: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*.
- Hamari, J., & Koivisto, J. (2019). The use of gamification in learning: A review of empirical studies. *Computers in Human Behavior*, 99, 97–113.
- Herianto, E. (2020). Keterampilan membaca dalam pembelajaran bahasa. *Jurnal Didaktika*, 9(1), 1–10.
- Ikram, L. O. M., Unton, A. R., Rizal, R., & Masdiana. (2023). Penggunaan aplikasi gamifikasi Wordwall terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN 25 Buton. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Kusumawati. (2024). Pemanfaatan game edukasi Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1566–1573.
- Listiyani, I., & Muhammad, N. Y. (2023). Pengaruh gamifikasi Quizizz dan keaktifan belajar terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam siswa sekolah dasar. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*.
- Muzanni, A., Kartiani, B. S., Sudarwo, R., Anam, K., & Handayani, M. (2025). Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa SD. *Pedapaud*.
- Ningsih, N. N. (2023). Pengembangan game interaktif Wordwall dengan metode SAS untuk mendukung ketercapaian kompetensi membaca siswa kelas I. *Spektrum Penelitian Pendidikan Dasar*.
- Rahmawati, I., & Mulyani, S. (2020). Implementasi pembelajaran berdiferensiasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(1), 45–52.
- Rahmawati, & Hasan. (2020). Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan literasi siswa sekolah dasar.
- Romdona, S., Junista, S. S., & Gunawan, A. (2025). Teknik pengumpulan data: observasi,

wawancara, dan kuesioner.
*JISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial
Ekonomi dan Politik.*

- Silahuddin, A. (2022). Pengenalan klasifikasi, karakteristik, dan fungsi media pembelajaran. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(2), 162–175.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Strategi mengatasi tantangan mengimplementasikan proses uji coba terbatas dalam penelitian tindakan kelas. *Jurnal Tindakan Kelas*, 6(1).
- Wafiqni, N., & Putri, F. M. (2021). Efektivitas penggunaan aplikasi Wordwall dalam pembelajaran daring matematika pada materi bilangan cacah kelas I di MIN 2 Kota Tangerang Selatan. *Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 68–83.