

**PENERAPAN MEDIA GAME WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV MI AL – MAWASIR
KABUPATEN LUWU**

Indarwati¹, M. Zulham², Iin Dwi Aristy Putri³

¹²³ Prodi PGSD, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Cokroaminoto Palopo

¹indarwatiexo@gmail.com, ²m.zulham92@yahoo.co.id, ³lindwiap@uncp.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning outcomes of students at MI AL-Mawasir in Indonesian language lessons, especially vocabulary. The purpose of this study is to describe the application of Wordwall game media to improve the learning outcomes of fourth-grade students of MI AL-Mawasir, Luwu Regency. This type of research is classroom action research (CAR) using the Kemmis & Mc Tanggart model which consists of two cycles consisting of four stages: planning, implementation and observation and reflection. The subjects in this study were 18 fourth-grade students of MI AL-Mawasir in the 2025/2026 academic year, consisting of 9 boys and 9 girls. Data collection techniques used were observation and tests. The results of this study indicate that the application of Wordwall game media is able to improve student learning outcomes in learning Indonesian vocabulary material, namely prepositions and adjectives. The results of this study indicate an increase in student learning outcomes after the application of Wordwall game media. In the pre-cycle, learning completeness only reached 44%. After the implementation of cycle I, learning completeness reached 50%, and in cycle II it increased to 83%. In cycle I, the average student score was 70, and still had not reached the KKTP score of 75. In cycle II, there was an increase with an average score of 82. Thus, the application of Wordwall game media can effectively improve the Indonesian language learning outcomes of fourth grade students of MI AL-Mawasir, Luwu Regency, on the material of prepositions and adjectives, showing an increase through the application of Wordwall game media.

Keywords: Wordwall Game Media; Indonesian Language Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan hasil belajar siswa di MI AL-Mawasir yang rendah terhadap pelajaran bahasa Indonesia terutama kosakata. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan media *game Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI AL-Mawasir kabupaten luwu. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan model Kemmis & Mc Tanggart yang terdiri dari dua siklus yang terdiri empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan dan observasi dan, refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV MI AL-Mawasir tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 18 siswa terdiri dari 9 laki-laki dan 9 perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan tes. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media *game Wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi kosakata yaitu kata depan dan kata sifat. Hasil penelitian ini

menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan media *game Wordwall*. Pada prasiklus, ketuntasan belajar hanya mencapai 44%. Setelah pelaksanaan siklus I, ketuntasan belajar mencapai 50%, dan pada siklus II meningkat menjadi 83%. Pada siklus I, nilai rata-rata siswa 70, dan masih belum mencapai nilai KKTP yaitu 75. Pada siklus II terjadi peningkatan dengan nilai rata-rata 82. Dengan demikian, penerapan media *game Wordwall* secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV MI AL-Mawasir kabupaten luwu pada materi kata depan dan kata sifat menunjukkan peningkatan melalui penerapan media *game Wordwall*.

Kata Kunci: Media *Game Wordwall*; Hasil belajar Bahasa Indonesia

A. Pendahuluan

Dalam membentuk suatu generasi muda yang terdidik serta berbakat, maka Pendidikan menjadi senjata utama yang memegang peran krusial didalamnya. Penggunaan teknologi pada dunia pendidikan sangat krusial sehingga keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat diwujudkan. Berbagai faktor tentunya dapat mempengaruhi efektivitas suatu pembelajaran. Faktor tersebut memiliki kaitan dengan pendidikan, yaitu media, strategi, metode, dan hasil dari pembelajaran. Dengan demikian, keberhasilan suatu pembelajaran dapat dipengaruhi oleh hal tersebut Lestari, dkk. (2023).

Terdapat istilah belajar dan pembelajaran dalam sektor pendidikan, mulai dari proses pembelajaran tersebut terdapat hasil yang hendak diraih, hal tersebut disebut dengan hasil belajar siswa. Tingkatan pencapaian siswa dalam

memahami pembelajaran disekolah dan dikategorikan melalui angka atau nilai dari hasil ujian pada sebuah pelajaran tertentu dapat diartikan juga sebagai hasil belajar Alamsah, dkk. (2023).

Bahasa Indonesia dikemukakan oleh Kusumawati & Fadiana, (2024), adalah salah satu muatan pembelajaran yang memiliki peran penting terhadap dunia pendidikan. Pada tiap jenjang pendidikan di Indonesia, mata pelajaran ini diajarkan, dimulai dari tingkat dasar, yaitu sekolah dasar, hingga jenjang pendidikan tinggi atau perguruan tinggi. Pada level dasar, proses pengajaran Bahasa Indonesia mendapatkan perhatian khusus. Ini dikarenakan bahasa Indonesia di level dasar sangat luas, disisi lain dalam pengembangan IPTEK bahasa Indonesia memiliki peran penting. Oleh karena itu, pemahaman yang baik terhadap materi pembelajaran

bahasa Indonesia menjadi hal yang sangat penting untuk dikuasai oleh siswa.

Sebagai bahasa nasional sekaligus bahasa resmi negara, Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam berbagai aspek kehidupan berbangsa dan bernegara yang memiliki kaidah kebahasaan dengan distandardisasi melalui pedoman umum ejaan bahasa Indonesia (PUEBI) serta tata bahasa baku. Namun, dalam praktik penggunaannya, baik dalam komunikasi lisan maupun tulisan, masih ditemukan berbagai penyimpangan, khususnya dalam penggunaan kata. Permasalahan penggunaan kata dalam bahasa Indonesia sering kali muncul dalam bentuk kesalahan penulisan. Kesalahan ini tidak hanya terjadi pada penutur awal, tetapi juga ditemukan dalam karya tulis akademik, media massa, serta dokumen resmi. Hal tersebut menunjukkan bahwa pemahaman terhadap fungsi gramatikal penggunaan kata masih belum optimal, meskipun aturan penggunaannya telah ditetapkan secara jelas. Kesalahan yang berulang dan sistematis ini berpotensi menghambat proses pembakuan

bahasa serta menimbulkan ketidakkonsisten pada penerapan bahasa Indonesia yang tepat. Selain itu, penggunaan kata sering kali menghadapi berbagai permasalahan, terutama terkait dengan ketepatan pemilihan kata, pembentukan frasa adjektival, serta penempatannya dalam struktur kalimat. Kesalahan dalam penggunaan kata dapat berupa pemakaian adjektiva yang tidak sesuai dengan konteks makna, penggunaan bentuk berlebihan, serta ketidaktepatan dalam menyatakan derajat perbandingan, seperti bentuk komparatif dan superlatif. Permasalahan ini sering kali dipengaruhi oleh interferensi bahasa asing, khususnya bahasa *Inggris*, serta kebiasaan berbahasa dalam komunikasi informal yang kemudian terbawa ke dalam konteks formal dan akademik.

Berdasarkan observasi serta wawancara yang dilakukan bersama dengan guru kelas IV Mi AL- Mawasir saat tanggal 23 Oktober 2025 pada pembelajaran bahasa Indonesia dimana, Hasil belajar siswa masih menghadapi kendala yang memengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran, terdapat masih banyaknya siswa yang hasil

belajarnya rendah menjadi salah satu permasalahan yang ditemukan. Terutama dalam memahami materi kosakata, sebagian siswa kesulitan memahami bacaan, menangkap isi teks, sehingga nilai yang diperoleh belum mencapai ketuntasan. Hal ini membuat hasil belajar siswa rendah, minat dan semangat belajar siswa menurun, dari 18 siswa terdapat 8 siswa yang tuntas atau 44% mencapai KKTP, sedangkan yang belum tuntas atau tidak mencapai KKTP sebanyak 10 siswa atau 56%, data ini diperoleh langsung dari guru kelas IV. Sehingga dari data diatas masih ada 10 siswa yang hasil belajarnya perlu ditingkatkan. Penyebabnya lebih banyak bermain, dan guru kelas IV juga mengatakan bahwa tingkat pemahaman siswa berbeda-beda ada yang cepat tangkap dan ada juga yang lambat dalam memahami materi pembelajaran.

Cara mengatasi masalah tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu memadukan unsur permainan, visual, dan interaksi, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Salah satu media *digital* yang dapat digunakan adalah media *game Wordwall*.

Wordwall merupakan media pembelajaran berbasis permainan edukatif, seperti kuis pilihan ganda, mencocokkan pasangan, teka-teki silang, permainan kata, dan roda keberuntungan. *Wordwall* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan sesuai dengan dunia *digital* yang dekat dengan anak-anak.

Kesenjangan pada minimnya kajian yang fokus pada penerapan *Wordwall* sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat madrasah ibtidaiyah. Sebagian besar penelitian sebelumnya dilakukan dalam konteks sekolah negeri di perkotaan dengan ketersediaan fasilitas yang lebih baik, sehingga belum menggambarkan tantangan dan peluang implementasi teknologi pembelajaran di daerah. Selain itu, belum banyak penelitian yang mengkaji secara komprehensif bagaimana tahapan implementasi *Wordwall*, kendala yang dihadapi, dan strategi mengatasi hambatan teknis dan pedagogis dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian ini melengkapi dan memperbaiki keterbatasan dengan mengeksplorasi penerapan media

game Wordwall secara spesifik dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV di MI AL-Mawasir Kabupaten Luwu melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Melalui siklus-siklus tindakan yang sistematis, penelitian ini akan mengidentifikasi praktik terbaik dalam mengintegrasikan *Wordwall* ke dalam pembelajaran, strategi mengatasi kendala teknis di lingkungan madrasah dengan keterbatasan infrastruktur, serta panduan praktis bagi guru dalam merancang dan mengimplementasikan game *edukatif* yang *efektif*. Dengan demikian, penelitian ini akan memberikan kontribusi praktis berupa media pembelajaran inovatif yang dapat diadaptasi oleh madrasah-madrasah lain dengan kondisi serupa.

Berdasarkan permasalahan yang sebelumnya diuraikan, maka peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Media *Game Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas IV MI AL-Muwasir Kabupaten Luwu”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan

Kelas (PTK) dengan desain Kemmis dan McTaggart yang meliputi empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Model ini dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan mudah diterapkan dalam upaya memperbaiki proses pembelajaran secara berkelanjutan (Zulfah, 2023). Penelitian dilaksanakan di MI AL-Mawasir, Desa Padang Kalua, Kecamatan Lamasi, Kabupaten Luwu, Sulawesi Selatan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah 18 siswa kelas IV yang terdiri atas 9 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Tindakan dilakukan melalui penerapan media *game Wordwall* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada setiap siklus penelitian. Teknik pengumpulan data meliputi observasi dan tes. Observasi digunakan untuk menilai keterlaksanaan pembelajaran serta aktivitas siswa selama proses belajar mengajar menggunakan lembar observasi berskala penilaian, sedangkan tes berbentuk 15 soal pilihan ganda diberikan pada akhir setiap siklus untuk mengukur hasil belajar siswa. Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, lembar

observasi aktivitas siswa, dan tes hasil belajar. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas siswa, nilai rata-rata, ketuntasan individu, serta ketuntasan klasikal. Keberhasilan penelitian ditentukan apabila keterlaksanaan pembelajaran mencapai minimal 70% (kategori baik), aktivitas siswa mencapai minimal 61% (kategori baik), dan ketuntasan hasil belajar secara klasikal mencapai 83% siswa memperoleh nilai minimal 75 sesuai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) (Nata, 2023; Riduwan, 2022; Loka, 2023).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV melalui media *game Wordwall*. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, yaitu siklus I dilaksanakan 4 kali pertemuan pada tanggal 14, 17, 21 dan pemberian tes pada tanggal 24 April 2026, siklus II dilaksanakan 4 kali pertemuan pada tanggal 12, 19, 22 dan pemberian tes pada tanggal 25

Mei 2026. Setiap siklus melibatkan empat tahap utama yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

1. Deskripsi Tindakan Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus I diawali dengan koordinasi peneliti bersama kepala sekolah dan wali kelas IV MI Al-Mawasir Kabupaten Luwu untuk memperoleh izin penelitian serta menyusun pelaksanaan pembelajaran. Siklus I dilaksanakan dalam empat pertemuan, terdiri atas tiga kali proses pembelajaran dan satu kali tes hasil belajar. Tahap perencanaan meliputi penyusunan modul ajar, penyediaan media game Wordwall, penyusunan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas siswa, serta penyusunan instrumen evaluasi hasil belajar. Tahapan tersebut disusun agar proses pembelajaran berlangsung sistematis sesuai model penelitian tindakan kelas.

Pelaksanaan tindakan memanfaatkan media game Wordwall pada materi kata depan Bahasa Indonesia. Pertemuan pertama membahas penggunaan kata depan di, ke, dan dari. Pertemuan kedua berfokus pada perbedaan penggunaan di sebagai kata depan

dan awalan. Pertemuan ketiga mengarahkan siswa menyusun kalimat sederhana menggunakan kata depan secara tepat. Pada setiap pertemuan, kegiatan diawali dengan apersepsi, doa, pengecekan kehadiran, penyampaian tujuan pembelajaran, dan ice breaking. Selanjutnya guru menjelaskan materi, membagikan tautan Wordwall, menjelaskan aturan permainan, membimbing siswa saat mengerjakan soal, memantau keterlibatan mereka, serta melacak hasil melalui fitur My Results. Pembelajaran diakhiri dengan penyimpulan materi dan penyampaian rencana pembelajaran berikutnya. Pemanfaatan Wordwall menjadikan pembelajaran lebih interaktif, meningkatkan partisipasi siswa, serta memudahkan guru melakukan evaluasi hasil belajar.

Hasil observasi menunjukkan keterlaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Persentase keterlaksanaan pembelajaran meningkat dari 58% pada pertemuan pertama (kategori kurang), menjadi 68% pada pertemuan kedua (kategori baik), dan mencapai 86% pada pertemuan ketiga (kategori baik sekali), dengan rata-rata 70%

berkategori baik. Peningkatan tersebut menunjukkan guru semakin mampu mengelola pembelajaran menggunakan media Wordwall sesuai langkah pembelajaran yang direncanakan.

Aktivitas siswa juga mengalami perkembangan selama siklus I. Persentase aktivitas siswa meningkat dari 42% pada pertemuan pertama menjadi 59% pada pertemuan kedua, kemudian mencapai 80% pada pertemuan ketiga, dengan rata-rata 60% berkategori cukup. Walaupun keterlibatan siswa meningkat, masih terdapat beberapa siswa yang kurang aktif bertanya, belum terbiasa menggunakan media Wordwall, dan masih memerlukan bimbingan selama proses pembelajaran.

Hasil tes belajar menunjukkan rata-rata nilai siswa sebesar 70, masih berada di bawah KKTP 75. Dari 18 siswa, sebanyak 9 siswa (50%) telah mencapai ketuntasan, sedangkan 9 siswa lainnya (50%) belum tuntas. Distribusi nilai menunjukkan satu siswa berada pada kategori sangat baik, delapan siswa kategori baik, dan sembilan siswa kategori kurang. Hasil refleksi menyimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media Wordwall telah meningkatkan proses

pembelajaran, namun belum mampu mencapai ketuntasan klasikal. Oleh karena itu, pada siklus II direncanakan perbaikan berupa pengelolaan waktu yang lebih efektif, pelaksanaan pembelajaran yang lebih konsisten sesuai modul ajar, peningkatan bimbingan penggunaan Wordwall, serta pemberian pendampingan kepada siswa yang belum mencapai ketuntasan agar hasil belajar meningkat sesuai indikator keberhasilan penelitian.

2. Deskripsi tindakan siklus II

Siklus II dilaksanakan dalam empat pertemuan, terdiri atas tiga kali kegiatan pembelajaran dan satu kali tes hasil belajar. Tahap perencanaan meliputi penyusunan modul ajar, penyediaan media game Wordwall, penyusunan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, lembar observasi aktivitas siswa, serta instrumen tes hasil belajar. Materi yang diajarkan berfokus pada kata sifat, meliputi pengertian dan ciri-ciri kata sifat, membedakan kata sifat dengan jenis kata lain, serta menyusun paragraf sederhana menggunakan minimal tiga kata sifat. Seluruh pembelajaran dirancang dengan memanfaatkan media Wordwall agar siswa lebih aktif,

termotivasi, dan mudah memahami materi.

Pelaksanaan tindakan pada tiga pertemuan mengikuti tahapan kegiatan awal, inti, dan penutup. Pada kegiatan awal guru membuka pembelajaran dengan salam, doa, pengecekan kehadiran, ice breaking, dan penyampaian tujuan pembelajaran. Kegiatan inti diawali dengan penjelasan materi, pemberian contoh atau latihan, kemudian siswa mengakses tautan Wordwall untuk mengerjakan permainan edukatif sesuai materi. Guru memberikan arahan, membimbing siswa yang mengalami kesulitan, mengamati keterlibatan siswa, serta memantau nilai secara langsung melalui fitur Wordwall. Pada kegiatan penutup guru bersama siswa menyimpulkan materi dan menyampaikan rencana pembelajaran berikutnya. Setelah tiga kali pertemuan, siswa mengikuti tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda untuk mengukur penguasaan materi.

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan kualitas pelaksanaan pembelajaran. Persentase keterlaksanaan pembelajaran meningkat dari 77% pada pertemuan pertama menjadi 87% pada pertemuan kedua dan

mencapai 97% pada pertemuan ketiga, dengan rata-rata sebesar 87% yang termasuk kategori baik sekali. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa guru semakin optimal dalam menerapkan langkah-langkah pembelajaran menggunakan media Wordwall, mulai dari penyampaian materi, pengelolaan aktivitas belajar, pemberian bimbingan, hingga evaluasi pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat bahwa media pembelajaran mampu meningkatkan efektivitas penyampaian materi, menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, serta mendorong keterlibatan aktif siswa.

Aktivitas siswa juga mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Persentase aktivitas siswa meningkat dari 78% pada pertemuan pertama menjadi 88% pada pertemuan kedua dan mencapai 98% pada pertemuan ketiga, dengan rata-rata 88% berkategori baik sekali. Siswa semakin aktif mengikuti instruksi guru, memahami penggunaan Wordwall, mengerjakan soal, berdiskusi, serta menyimpulkan materi pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall mampu meningkatkan partisipasi siswa

melalui aktivitas belajar yang interaktif, menyenangkan, dan menantang sehingga pembelajaran berlangsung lebih efektif .

Hasil tes belajar pada akhir siklus II memperlihatkan peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata siswa mencapai 82 dengan kategori baik. Sebanyak 15 dari 18 siswa (83%) telah mencapai ketuntasan belajar sesuai KKTP ≥ 75 , sedangkan 3 siswa (17%) belum mencapai ketuntasan. Distribusi nilai menunjukkan 8 siswa (44%) berada pada kategori baik sekali, 7 siswa (39%) kategori baik, dan 3 siswa (17%) kategori cukup. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai.

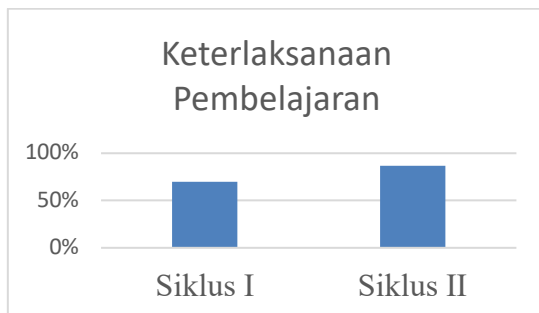
Refleksi pada siklus II menunjukkan bahwa penerapan media game Wordwall berhasil meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV MI Al-Mawasir pada materi kata sifat. Perbaikan yang dilakukan berdasarkan refleksi siklus I berdampak positif terhadap keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas siswa, serta ketuntasan hasil belajar. Dengan tercapainya ketuntasan klasikal sebesar 83%,

penelitian tindakan kelas dinyatakan berhasil sehingga tidak diperlukan pelaksanaan siklus berikutnya. Hasil ini memperkuat temuan penelitian sebelumnya bahwa penggunaan media Wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

3. Perbandingan Siklus I dan Siklus II

a. Perbandingan keterlaksanaan pembelajaran

Perbandingan keterlaksanaan pembelajaran dengan penerapan media *game Wordwall* dari siklus I ke siklus II dilihat melalui gambar diagram 22 berikut ini:



Gambar 1. Diagram keterlaksanaan pembelajaran

Gambar diagram 1 diatas menunjukkan hasil keterlaksanaan pembelajaran siklus I mencapai 70% dengan kategori baik, dan siklus II mencapai 87% berada dalam ketegori baik, dengan persentase peningkatan sebanyak 17%.

b. Aktivitas belajar siswa

Perbandingan aktivitas belajar siswa dengan penerapan media *game Wordwall* dari siklus I ke siklus II dilihat melalui gambar diagram 23 berikut ini:

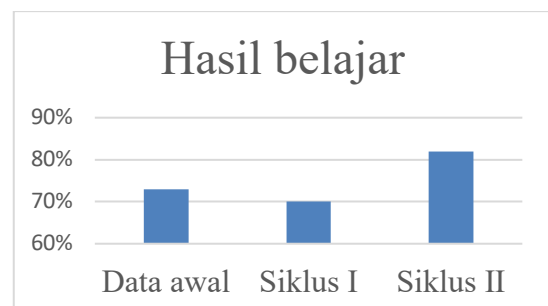


Gambar 1. Diagram aktivitas siswa

Gambar diagram 2 diatas menunjukkan hasil aktivitas belajar siswa siklus I mencapai 60% dengan kategori baik, dan siklus II mencapai 88% berada dalam ketegori baik, dengan persentase peningkatan sebanyak 28%.

c. Hasil belajar siswa

Perbandingan hasil belajar siswa dari data awal, siklus I dan siklus II dilihat melalui gambar diagram 24 berikut ini:



Gambar 3. Diagram hasil belajar

Gambar diagram 3 diatas menunjukkan hasil belajar pada data

awal mencapai 73% pada kategori cukup dan siklus I mencapai 70% dengan kategori baik, dan siklus II mencapai 82% berada dalam kategori baik, dengan persentase peningkatan sebanyak 79%.

Pembahasan

Media pembelajaran yang menarik mampu menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan dan mudah dipahami siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Gerlach dan Ely (Kusuma, dkk. 2023), yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang dapat membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara lebih efektif. Media pembelajaran yang menarik mampu menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Andi Kristanto (Shoffa, dkk. 2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan daya ingat siswa terhadap materi pembelajaran.

Dalam konteks penelitian ini, *Wordwall* sebagai media berbasis *game* memberikan pengalaman belajar interaktif yang membuat siswa

lebih fokus dan tertarik mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia.

Pelaksanaan penelitian pada proses pembelajaran dengan penerapan media *game Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV MI AL-Mawasir Kabupaten Luwu dilaksanakan 8 kali pertemuan, sedangkan 2 kali pertemuan untuk tes (evaluasi) yang dilakukan dalam 2 siklus. Pada siklus I dilaksanakan 4 kali pertemuan dengan satu kali kegiatan tes (evaluasi) setelah data terkumpul maka dilakukan evaluasi untuk mengetahui dan menyempurnakan tindakan pada tahap selanjutnya, dan pada siklus II dilaksanakan dengan 4 kali pertemuan dimana satu kali pertemuan dilakukan evaluasi pemberian tes.

Keberhasilan tindakan dapat dilihat pada data yang telah diperoleh yang kemudian dianalisis sesuai dengan teknik analisis data. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilakukan observasi terhadap aktivitas siswa selama belajar dan aktivitas peneliti pada saat mengajar. Dari hasil observasi siklus I, masih terdapat aspek yang belum terlaksana dengan baik dan selaras dengan yang

direncanakan oleh peneliti masih banyak yang kurang memperhatikan apa yang disampaikan oleh peneliti dan kurang mengikuti arahan peneliti pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

Adapun siklus II, permasalahan yang ada sebelumnya selaras dengan yang direncanakan, dengan demikian menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan dalam proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Hal ini dapat dilihat banyaknya siswa yang aktif dalam melakukan kegiatan yang diterapkan peneliti dan siswa secara mandiri dan dapat menyelesaikan tugas yang diberikan dengan antusias dan semangat. Sehingga dari hasil kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengalami proses pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, efektif, dan psikomotorik.

Hal ini sejalan dengan pendapat dari Setyorini dan Wulandari (2021) juga menjelaskan hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengalami proses pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, efektif, dan psikomotorik.

Peningkatan hasil belajar siswa melalui media *game Wordwall* terjadi

karena media tersebut memiliki karakteristik yang menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. Dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam permainan edukatif yang menuntut mereka untuk berpikir, menjawab soal, dan berkompetisi secara sehat. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Fauqannuri (2022), media *Wordwall* memiliki karakteristik menarik dan menyenangkan sehingga mampu membuat siswa tertarik untuk menyelesaikan setiap soal yang diberikan.

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Erly Kusumawati dan Mu'jizatin Fadiana (2024) dengan judul penelitian tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa meningkat dari 56,52% menjadi 95,65% setelah penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian lain oleh Endah Sari dan Faiza Nur Amalia Putri (2022) juga menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa dengan nilai rata-rata meningkat dari 61 menjadi 86.

Dalam pelaksanaan tindakan penelitian siklus I yang dilakukan tiga kali pertemuan, terlihat pada pertemuan pertama kategori kurang dan pertemuan kedua kategori baik dan pertemuan ketiga kategori sangat baik dapat dilihat dari lembar observasi guru dan, lembar observasi aktifitas siswa pada pertemuan pertama dan kedua siswa kategori cukup dan pertemuan ketiga kategori sangat baik. Hal ini disebabkan masih banyak kekurangan dalam penyampaian materi kata depan sehingga kurang persiapan dalam menggunakan media *game Wordwall* dan hasil belajar masih kurang, karena siswa malu untuk bertanya tentang materi yang belum diketahui, dan kendala yang dialami peneliti selama proses penelitian adalah banyak siswa suka bermain-main ketika menggunakan media *game Wordwall* selama proses mengajar.

Berdasarkan hasil penelitian siklus I penerapan media *game Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV MI AL-Mawasir kabupaten luwu hasil nilai belajar siswa sebanyak 9 atau 50% yang mencapai nilai ketuntasan yaitu 75 sedangkan sebanyak 9 atau 50% siswa yang

belum mencapai ketuntasan karena memperoleh < 75 dengan rata-rata yang di peroleh hasil belajar siswa pada siklus I yakni 70.

Dalam pelaksanaan tindakan penelitian siklus II yang dilakukan tiga kali pertemuan, terlihat pada pertemuan pertama kategori baik dan pertemuan kedua dan ketiga kategori sangat baik dapat dilihat dari lembar observasi guru sedangkan, lembar observasi aktifitas siswa pada pertemuan pertama kategori baik dan pertemuan kedua dan ketiga kategori sangat baik. Sikap tersebut yakni siswa mulai bertanya tentang materi yang belum mereka pahami, siswa mulai mendengarkan dengan baik ketika guru memberikan penjelasan tentang materi dan siswa tidak lagi bermain-main menggunakan media *Wordwall*.

Pada siklus II siswa yang mencapai nilai KKTP sebanyak 15 siswa dengan presentase 83% dan siswa yang belum mencapai nilai KKTP sebanyak 3 orang dengan presentase 17% dengan rata-rata yang diperoleh yakni 82%. Berdasarkan pada data hasil analisis deskripsi dapat diketahui bahwa dengan melakukan tindakan selama 2 siklus, ketuntasan hasil belajar siswa

dengan penerapan media *game Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV MI AL-Mawasir kabupaten luwu pada tahun ajaran 2025/2026 meningkat dari pada sebelumnya.

Ketuntasan pada siklus II, menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa dan aktivitas guru sudah lebih baik dari sebelumnya, permasalahan yang ada sudah cepat teratasi. Ketuntasan pada siklus II, menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa menggunakan media *game Wordwall* dan aktivitas guru sudah lebih baik dari sebelumnya, permasalahan yang ada sudah teratasi dengan baik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas IV MI AL-Mawasir Kabupaten Luwu dapat disimpulkan bahwa penerapan media *game Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa. Hal ini terbukti dengan peningkatan nilai rata-rata hasil belajar bahasa Indonesia siswa, pada siklus I diperoleh nilai rata-rata hasil belajar bahasa Indonesia 70 kategori (cukup) dengan ketuntasan klasikal hanya 50%, dan meningkat pada siklus II

sebesar 82 kategori (baik) dan ketuntasan klasikal mencapai 83%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan media *game Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV MI AL-Mawasir dilihat dari peningkatan yang terjadi dari siklus I ke siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsah, G., dkk., (2023). Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar: *Journal Global Education*, 1(3), 219-229.
- Ariyani, L., (2024). Efektivitas PBL Berbantu Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V di SDN Pedurungan Kidul 01 Semarang: *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 23480-23487.
- Fauqannuri, I. R., (2022). Penerapan media berbasis *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII B mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Panji Situbondo tahun pelajaran 2021/2022 (*skripsi*). UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Hasan, M., dkk., (2021). *Media pembelajaran: Ahta Media Group*.
- Krisnayanti, H. A. A. I., & Sendi W., (2022). Pengaruh Kinerja Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa

- Kelas 5 SD Mata Pelajaran Science Sekolah XYZ : *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(2), 1776-1785.
- Khazin., (2024). Strategi pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Nilai-nilai Kearifan Lokal: *Sandibasa II Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra indonesia*, 2(1), 221-230.
- Kusuma, W. J., dkk., (2023). *Dimensi Media Pembelajaran*. jambi : PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Khairunisa, Y., (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase-*Wordwall* sebagai Media Pembelajaran digital mata kuliah statistika dan probabilitas. *Mediasi-Jurnal Kajian dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*. 2(1), 41-47.
- Kusumawati, E., & Mu'jizati, F., (2024). Pemanfaatan Game Edukasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar : *Jurnal BASIC EDU*, 8(2), 1566-1573.
- Lestari, I. S., dkk., (2024). Penerapan Media Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran IPA Kelas V: *Global Journal Teaching Professional*, 3(2), 257-267.
- Lestari, M. K., dkk., (2023). Implementasi Media *Wordwall* Gameshow Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran Matematika Kelas 1 Dalam Merdeka Belajar. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 6(2), 117–124.
- Mustakim, M., (2020). Efektifitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika. *Al asma: Journal of Islamic Education*, 2(1), 1-12.
- Mubin, M., dkk., (2023). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar: *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(3), 554-559.
- Mulyani, S. A., dkk., (2021). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Karakter Kerja Sama: *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(2), 561-568.
- Nafian, R. K., Widayanti, U. A., & Rahmawati, I. (2024). Penggunaan media *Wordwall* sebagai evaluasi pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 1 Gumul : *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran (JTTP)*, 1(4), 747-750.
- Pagarra, H., dkk., (2022). *Media Pembelajaran*. Kampus UNM Gunungsari: Badan Penerbit UNM.
- Sappaile, I. B., dkk., (2021). *Hasil Belajar dari Perspektif Dukungan Orangtua dan Minat Belajar Siswa*. Gowa : Global-RCI.
- Setyorini, I. D., Wulandari, S. S. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Fasilitas dan Lingkungan belajar Terhadap Hasil Belajar Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Profit: Kajian*

*Pendidikan Ekonomi dan Ilmu
Pendidikan, 8(1), 19-29.*

- Syahro, M. U. (2025). Penerapan Media Pembelajaran *Wordwall* dalam Menunjang Pemahaman Siswa MA Darul Lughah Wal Karomah pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(3), 318-325.
- Sari, E., & Faiza, N. A. P., (2022). Peningkatan membaca pemahaman pada teks narasi melalui media *Wordwall*: *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 10(4), 567-576.
- Shoffa, S., dkk., (2023). *Media Pembelajaran Sumatera Barat : CV. Afasa Pustaka.*
- Zulfah, N., (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa: *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(1), 1-11.
- Zahroh, N. P., dkk., (2024). Penggunaan Media *Wordwall* Dalam Evaluasi Pembelajaran: *Jurnal Tadbir Muwahhid*, 8 (1), 37-48.