

## **Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui *Game Wordwall* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III di SDN 1 Durenan.**

**Fuadatul Farida\*** (Universitas PGRI Madiun)

**Fida Chasanatun,** (Universitas PGRI Madiun)

**Shofi Khamidah,** (Universitas PGRI Madiun)

✉ [fuadatul.farida1091@gmail.com](mailto:fuadatul.farida1091@gmail.com)

**Abstract:** This study aims to improve student learning outcomes by applying learning media in the form of wordwall games in the Indonesian language class material for class III traffic signs at SDN 1 Durenan. This type of research is classroom action research (CAR). The subjects of this research were the 13th grade students of SDN 1 Durenan. Data collection techniques using tests. This study uses qualitative and quantitative descriptive data analysis techniques. Based on the results of the study, it was shown that there was an increase in the learning outcomes of class III students at SDN 1 Durenan after implementing learning media in the form of wordwall games. This can be proven by the increased learning outcomes of students with an average cycle I period of 70.5. Meanwhile, in the second cycle period it changed to 77.4. The percentage of student learning outcomes increased from what was originally in cycle 1 38.5% to 53.8% in cycle 2.

**Keywords:** Wordwall Game, Indonesian Language, Learning Outcomes.

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menerapkan media pembelajaran berupa game *wordwall* pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi jenis rambu-rambu lalu lintas kelas III di SDN 1 Durenan. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subyek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 1 Durenan yang berjumlah 13 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan terkait hasil belajar siswa kelas III SDN 1 Durenan setelah menerapkan media pembelajaran berupa game *wordwall*. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar peserta didik dengan rata-rata periode siklus I adalah 70,5. Sedangkan, pada periode siklus ke 2 mengalami perubahan menjadi 77,4. Presentase hasil belajar peserta didik meningkat dari yang semula pada siklus 1 38,5% menjadi 53,8% pada siklus ke 2.

**Kata kunci:** Game *Wordwall*, Bahasa Indonesia, Hasil Belajar.



Copyright ©2023 Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar

Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

## PENDAHULUAN

Pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diterapkan pada lembaga pendidikan formal tertentu, salah satunya sekolah dasar. Bahasa menjadi bahan terpenting yang harus melekat pada diri seseorang sejak dini, karena bahasa merupakan sebuah percakapan atau alat komunikasi yang digunakan sesama manusia dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, bahasa menjadi suatu komunikasi yang menjadi ciri khas bangsa Indonesia. Bahasa Indonesia juga digunakan sebagai bahasa Nasional yang mana dalam keseharian selalu digunakan. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia memiliki peran yang penting dalam membentuk karakter positif siswa untuk perkembangan selanjutnya. Proses pembelajaran diharuskan dapat membantu siswa dalam pengembangan kemampuan berbahasa di lingkungannya, bukan untuk berkomunikasi saja, tapi juga untuk menyerap berbagai nilai serta pengetahuan yang dipelajarinya. Melalui bahasalah siswa mampu mempelajari berbagai cabang ilmu lain. Oleh karena itu, kedudukan pelajaran bahasa Indonesia sangatlah utama dalam aspek pendidikan anak (Farhroman, 2017). Namun, dalam hal ini bukan berarti pelajaran lain tidaklah penting, semua tetap berkaitan dan sama-sama memiliki kedudukan yang penting dalam konteks pendidikan. Hanya saja, kedudukan pelajaran bahasa Indonesia menjadi yang utama.

Pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan pemerintah dalam menyongsong generasi muda dalam menghadapi perkembangan jaman di era milenial seperti sekarang ini. Oleh karena itu, pendidikan harus diposisikan utama sehingga dapat menghasilkan generasi yang berkualitas dan mampu meningkatkan SDM (Sumber Daya Manusia) yang unggul sesuai perkembangan jaman yang ada. Salah satu contoh perkembangan jaman yang pesat saat ini adalah IPTEK. Perkembangan teknologi memiliki dampak tertentu di berbagai bidang. Contohnya, pada bidang pendidikan. Baik dampak positif maupun negatif. Oleh karena itu, seorang guru harus mampu menguasai perkembangan teknologi yang ada saat ini supaya tidak tertinggal, selain itu juga dapat digunakan dan diterapkan dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Hal tersebut bertujuan untuk memberikan hasil yang efektif terhadap kegiatan belajar dan mengajar di sekolah. Dengan adanya perkembangan teknologi yang pesat dapat membawa pengaruh terhadap perkembangan pendidikan di Indonesia. Salah satu contoh penerapan teknologi dalam proses pembelajaran di dalam kelas yaitu, terletak pada media yang digunakan. Proses pembelajaran pada dasarnya tidak terlepas dari yang namanya perangkat pembelajaran. Salah satunya terletak pada media. Media berfungsi sebagai sarana dalam menyampaikan materi untuk peserta didik dalam bentuk benda *real* maupun gambar-gambar tertentu. Sedangkan, metode belajar berfungsi sebagai pengatur pada pengelompokan bahan ajar dan strategi dalam penyampaian. Selain itu, point akhir dari pembelajaran terletak pada hasil belajar peserta didik, yang mana hasil belajar juga dinilai melalui keefektifan dan keefisien perangkat pembelajaran yang digunakan pada saat itu, guna mengetahui kemampuan dan minat belajar peserta didik pada materi yang disampaikan oleh guru (Nurrita, 2018).

Dalam dunia pendidikan khususnya, media memiliki peran yang tidak bisa dipisahkan dalam hal proses belajar dan mengajar. Menurut Adam (2015), bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis yang dapat membantu seorang guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, sehingga dapat mempermudah proses pembelajaran. Media memberikan pengaruh yang besar terhadap hasil belajar peserta didik itu sendiri, karena dengan adanya media yang sesuai dapat meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap suatu pelajaran tertentu, sehingga dapat memberikan hasil belajar yang maksimal dan tercapai seluruh tujuan pembelajarannya.

Namun, di jaman sekarang ini masih banyak pendidik yang belum sepenuhnya mengetahui bagaimana cara memilih media yang dianggap sesuai dan dapat menarik perhatian peserta didik dengan materi yang diajarkan, sehingga peserta didik mampu termotivasi untuk menerima proses pembelajaran dengan maksimal. Karena, semangat

belajar peserta didik tergantung kepada bagaimana cara guru menyampaikan materi tersebut. Seorang guru diharapkan mampu memiliki keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik dan memunculkan minat belajar yang tinggi. Sehingga, materi dapat tersampaikan secara maksimal dan yang nantinya akan memberikan hasil belajar yang maksimal pula (Jasmiati, 2018).

Namun, seiring berjalannya waktu tidak bisa dipungkiri bahwasannya masih banyak ditemukan permasalahan dalam konteks pembelajaran di berbagai lembaga pendidikan formal, misalnya pendidikan dasar yang berkaitan dengan pola pembelajaran konvensional yang digunakan oleh guru. Permasalahan tersebut tentunya memberikan dampak negatif terhadap proses pembelajaran peserta didik, alhasil akan berpengaruh terhadap minat dan hasil belajarnya. Pola tersebut tidak efektif jika terus digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, karena dapat menimbulkan rasa bosan terhadap kegiatan belajar di dalam kelas, karena mereka menganggap kegiatan belajar mengajar yang disampaikan gurunya sangat monoton. Sehingga, proses pembelajaran tidak akan berjalan secara maksimal, bahkan tujuan pembelajaran tidak akan tercapai seluruhnya. Pembelajaran akan berlangsung secara maksimal apabila seorang guru dapat melakukan perubahan sehingga mampu meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, seorang guru dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan inovatif. Salah satunya melalui penerapan media, metode dan strategi yang sesuai (Shafira Puspa Faradila, 2018).

Dapat dikatakan bahwa adanya hasil belajar siswa yang tinggi dan berkualitas dapat dihasilkan dari proses pembelajaran yang berkualitas pula. Oleh karena itu, untuk mewujudkan pembelajaran yang berkualitas, seorang guru harus pandai-pandai dalam menentukan media apa yang dirasa cocok dan menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga dapat menghasilkan kualitas pembelajaran yang efektif dan mampu mencapai hasil belajar yang diinginkan (Nasution, 2017). Berdasarkan hasil observasi yang peneliti temukan, peneliti tertarik untuk membuat artikel yang berjudul Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui *Game Wordwall* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III di SDN 1 Durenan.

## **METODE**

Penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan karena terdapat suatu permasalahan pembelajaran di dalam kelas. Menurut Azizah (Azizah, 2021), PTK adalah suatu penyelidikan yang dilakukan melalui pemecahan masalah melalui refleksi diri. Pada umumnya, PTK dilakukan oleh guru, siswa, atau kepala sekolah. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dikatakan bahwasannya PTK dapat diartikan sebagai suatu bentuk kajian yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran.

Adapun PTK yang dilakukan peneliti bertujuan untuk mencari solusi berdasarkan permasalahan yang ada dengan cara memperbaiki proses pembelajaran untuk mencapai hasil akhir yang maksimal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SDN 1 Durenan. Adapun model penelitian yang digunakan adalah model siklus Kemmis Mc. Taggart melalui 4 tahapan kegiatan, yaitu : kegiatan perencanaan, kegiatan pelaksanaan, kegiatan observasi dan juga kegiatan refleksi. Kegiatan-kegiatan tersebut disebut satu siklus kegiatan pemecahan masalah. Bila satu siklus belum menghasilkan peningkatan sesuai yang diharapkan, maka dilanjutkan pada siklus kedua dan seterusnya sampai peneliti merasa puas dengan hasil yang diperoleh (Susilowati, 2018).

Subjek dalam penelitian ini melibatkan 13 siswa kelas III SDN 1 Durenan dengan jumlah siswa laki-laki 7 anak, dan perempuan 6 anak. Dalam pelaksanaan pembelajaran, peneliti melibatkan satu observer untuk membantu proses pembelajaran, yaitu teman sejawat.

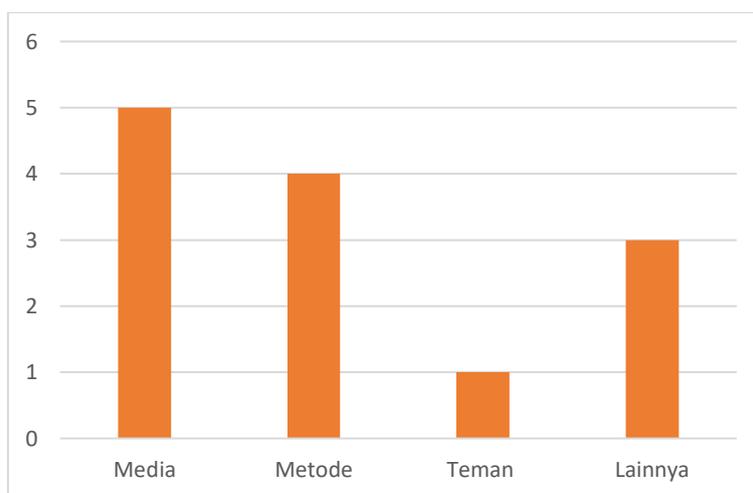
Analisis data merupakan pengkajian ulang data yang telah diperoleh kemudian disimpulkan dan diperiksa tingkat kebenarannya. Menurut Hanifah (2014), analisis data pada penelitian ini diawali dengan mencari perbedaan data yang sudah tertera dan mempelajari seluruh data yang terkumpul dari beberapa sumber, kemudian data tersebut diperbaiki dengan cara melakukan perbaikan melalui penemuan-penemuan baru yang lebih maksimal. Selain itu, data pengolahan dilakukan melalui tiga tahapan, seperti reduksi data, paparan data, dan penyimpulan (Kahfi, 2017).

Data yang ada dalam penelitian ini ada dua, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian ini, data kuantitatif berupa kemampuan peserta didik dalam mengerjakan soal evaluasi terkait materi “rambu-rambu lalu lintas” pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Teknik pengumpulan datanya melalui hasil tugas yang diberikan kepada peserta didik, yaitu tes awal dan tes akhir. Sedangkan, data kualitatif pada penelitian ini melalui lembar observasi aktifitas guru dan siswa dengan teknik pengumpulan data yang dirasa sesuai (Sulastri, 2017).

## HASIL PENELITIAN

Sebelum melakukan penelitian lebih mendalam, peneliti melakukan wawancara terlebih dahulu dengan beberapa peserta didik kelas III. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dialami pada mata pelajaran tematik tema 8 khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang jenis-jenis rambu lalu lintas sehingga membuat hasil belajarnya menurun. Berikut diagram terkait hasil wawancara yang telah peneliti lakukan:

**Gambar 1.** Diagram kesulitan belajar peserta didik



Hasil observasi yang didapatkan oleh peneliti yaitu menunjukkan bahwa 65% peserta didik kelas III SDN 1 Durenan menjawab bahwa media yang digunakan ketika proses pembelajaran belum sesuai, sehingga menjadi permasalahan dalam proses pembelajaran. Selain itu, ada 52% peserta didik yang menjawab bahwa metode yang digunakan guru sangat monoton sehingga mereka merasa cepat bosan. Kemudian, 13% peserta didik menjawab bahwa hambatan mereka terletak pada teman satu kelompok. Sedangkan, 39% dari mereka menjawab bahwasannya hambatan ada pada lingkungan belajar yang kurang kondusif, sehingga menghambat proses pembelajaran.

## Pra Siklus

Penelitian ini berdasarkan hasil penelitian di kelas III SDN 1 Durenan, diketahui bahwa saat mengajar pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi rambu-rambu lalu lintas, guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Misalnya, dalam menjelaskan guru belum menerapkan media yang berbasis teknologi dan juga belum menggunakan media pembelajaran yang real atau nyata. Sehingga, peserta didik merasa kesulitan dalam memahami materi dan membedakan jenis-jenis rambu lalu lintas. Selain itu, mereka cenderung cepat merasa bosan karena hanya mendengarkan penjelasan terkait jenis-jenis rambu lalu lintas dari ceramah juga tanpa adanya benda real atau nyata. Mereka cenderung tidak bersemangat dalam menangkap materi pembelajaran karena dirasa monoton atau tidak ada variasi di dalamnya.

Dari hasil pra siklus pelajaran Bahasa Indonesia, hasil belajar yang diperoleh peserta didik belum memenuhi standar presentase minimal dari yang ditentukan. Data yang diperoleh peneliti berasal dari nilai Penilaian Harian (PH) yang diberikan oleh guru, yang mana data hasil belajar yang termuat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi rambu-rambu lalu lintas tersebut belum bisa memenuhi standar presentase minimal yang ditentukan. Untuk data dapat dilihat pada table berikut ini:

**Tabel 1.** Data hasil belajar peserta didik pra-siklus

Indikator	Pra-Siklus
Jumlah nilai	805
Rata-rata nilai peserta didik	61,9
Jumlah peserta didik yang tuntas	3
Presentase tuntas	23,1%
Jumlah siswa yang tidak tuntas	10
Presentase tidak tuntas	76,9%

Sebagaimana ditunjukkan pada table 1 bahwa hasil belajar yang diperoleh peserta didik masih sangat rendah. Di mana siswa yang tuntas dalam belajar hanya terdapat 3 siswa. Sedangkan, siswa yang belum tuntas ada 10 siswa. Apabila dibandingkan tentu belum mencapai 50% dari jumlah siswa yang ada di kelas. Selain itu, nilai rata-rata peserta didik 61,9. Sedangkan, KKM kelas III di SDN 1 Durenan adalah 65. Sehingga, tingkat ketuntasan hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah.

Berdasarkan hasil yang ada, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan cara menerapkan media berupa game *online Wordwall* melalui PPT pada mata pelajaran Bahasa Indonesia guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di SDN 1 Durenan.

## Siklus I

Tindakan siklus 1 dilakukan selama 2 kali pertemuan yang terdiri dari dua jam pelajaran (2 x 35 menit). Pada tahap ini, peneliti menggunakan media pembelajaran PPT yang menampilkan rangkuman materi sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun, yaitu materi tentang jenis-jenis rambu lalu lintas. Pada siklus ke 1, kegiatan pembelajaran peserta didik yaitu memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan oleh peneliti di depan kelas dengan PPT. Kemudian, siswa diorganisasikan menjadi 3 kelompok, yang mana tiap kelompok terdiri dari 4-5 anak. Peneliti meminta peserta didik untuk berdiskusi terkait materi yang disampaikan dengan durasi yang sudah ditentukan, Setelah berdiskusi, peneliti meminta peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas dan kemudian peneliti memberikan saran dan masukan terhadap hasil diskusi yang dipresentasikan masing-masing kelompok. Guna mengetahui lebih mendalam terkait pengetahuan dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan, peneliti memberikan lembar kerja berupa soal evaluasi dan dikerjakan secara individu. Peneliti memberikan soal evaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan

pencapaian belajar peserta didik jika menggunakan lembar kerja berupa kertas. Adapun hasil belajar pada siklus 1 yaitu:

**Tabel 2.** Data hasil belajar siswa siklus 1

<b>Indikator</b>	<b>Pra-Siklus</b>
Jumlah nilai	917
Rata-rata nilai peserta didik	70,5
Jumlah peserta didik yang tuntas	5
Presentase tuntas	38,5%
Jumlah siswa yang tidak tuntas	8
Presentase tidak tuntas	61,5%

Berdasarkan hasil penelitian dari table ke 2 yang telah menggunakan media PPT. Nilai rata-rata peserta didik meningkat yang semula 61,9 menjadi 70,5. Jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM menjadi 5 anak atau 38,5%. Sedangkan, 8 diantaranya atau 61,5% masih belum mencapai batas minimum yang ditentukan.

Berdasarkan pemaparan data yang ada dapat diketahui bahwa masih terdapat kekurangan pada siklus ke-1, yaitu: peserta didik masih kebingungan membedakan jenis rambu-rambu lalu lintas. Baik rambu jenis peringatan, rambu jenis larangan maupun rambu jenis petunjuk. Hal tersebut disebabkan karena mereka hanya melihat dari gambar yang ada di PPT saja, tidak dengan benda real atau nyatanya. Sehingga, hasil belajar yang diperoleh belum sepenuhnya maksimal.

## Siklus 2

Siklus ke-2 ini dilaksanakan selama 2 kali pertemuan yang berjumlah 2 jam pelajaran (2 x 35 menit). Pada siklus ke-2 ini, peneliti tetap menggunakan media pembelajaran berupa PPT. Namun, kali ini peneliti memberikan tambahan berupa media yang real atau nyata terkait beberapa jenis rambu-rambu lalu lintas pada materi tersebut. Selain itu, dalam pemberian soal evaluasi kali ini peneliti memberikan variasi berupa media game. Peneliti memilih game *wordwall* dalam menyampaikan soal evaluasi pada materi rambu-rambu lalu lintas. Karena, pada game tersebut dirasa sangat menarik dan dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap soal-soal yang ada. Karena, dalam game tersebut terdapat beberapa variasi bentuk atau model permainannya, misalnya berbentuk pesawat terbang, balon udara, kereta api, bahkan *puzzle*. Oleh karena itu, peneliti memilih game tersebut dan diharapkan dapat menambah semangat ketika mengerjakan soal evaluasi, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dibanding sebelumnya.

**TABEL 3.** Data hasil belajar siswa pra siklus 2

<b>Indikator</b>	<b>Pra-Siklus</b>
Jumlah nilai	1.006
Rata-rata nilai peserta didik	77,4
Jumlah peserta didik yang tuntas	7
Presentase tuntas	53,8%
Jumlah siswa yang tidak tuntas	6
Presentase tidak tuntas	46,2%

Table 3 menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar masing-masing peserta didik adalah 77,4. Yang mana presentase keberhasilan terhadap ketuntasan hasil belajar pada siklus ke-2 ini mencapai 53,8%. Melalui data tersebut menunjukkan bahwa dengan adanya media game *wordwall* dapat meningkatkan semangat dan memunculkan rasa ingin tau peserta didik terhadap materi yang diajarkan pada saat itu. Sehingga, media tersebut dirasa sangat sesuai dalam untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## PEMBAHASAN

Penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas III SDN 1 Durenan dengan menggunakan media berupa game *wordwall* pada pertemuan ke-1 dan ke-2 disetiap siklus. Pada pertemuan 1-2, peneliti telah melakukan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan RPP dengan menggunakan media pembelajaran berupa PPT yang berisi rangkuman materi yang diajarkan beserta gambar-gambarnya.

Hasil belajar peserta didik pada pra-siklus sebelum penelitian, siklus 1, siklus 2 mengalami peningkatan terhadap semangat belajar dan hasil belajarnya. Pada pra-siklus, sebelum adanya tindakan, hanya ada 3 siswa saja yang mampu mencapai hasil ketuntasan minimum. Selain itu, ketika peneliti melakukan tindakan pada siklus ke-1, hasil belajar yang diperoleh peserta didik meningkat menjadi 5 anak. Tidak berhenti sampai situ, peneliti melakukan tindakan lagi yaitu pada siklus ke-2. Hasil belajar pada siklus ke-2 yang mendapatkan nilai sesuai batas ketentuan minimum meningkat lagi menjadi 7 anak. Sehingga peneliti sudah tidak melakukan tindakan kembali karena dirasa sudah ada perubahan, yaitu adanya peningkatan dari siklus 1 sampai dengan siklus 2 pada peserta didik kelas III.

Pada siklus pertama, peneliti belum sepenuhnya memahami karakteristik dan kemampuan peserta didik. Oleh karena itu, mereka masih mengalami beberapa kesulitan terhadap penyampaian materi yang disampaikan oleh peneliti. Yaitu terkait jenis-jenis rambu lalu lintas. Banyak diantara peserta didik yang mengalami kesulitan ketika diminta untuk membedakan jenis-jenis rambu lalu lintas. Hal tersebut peneliti temukan karena mereka merasa kebingungan ketika dijelaskan mengenai jenis-jenis rambu lalu lintas dan diberikan pertanyaan terkait perbedaan antara masing-masing rambu lalu lintas tersebut karena hanya melihat dari gambar yang ada di PPT saja. Namun, setelah menemukan masalah tersebut, peneliti langsung mengambil tindakan dengan melakukan siklus ke-2 yang mana peneliti menggunakan media yang sebelumnya hanya berupa gambar dari PPT, kali ini dalam bentuk media real atau nyata. Selain itu, peneliti juga memberikan variasi game *wordwall* kepada peserta didik dalam memberikan soal evaluasi supaya tidak monoton dan bisa menarik perhatian. Sehingga, peserta didik merasa semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di dalam kelas dan mendapatkan hasil belajar yang sesuai dengan batas minimum.

Penelitian ini menunjukkan bahwasannya peserta didik lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran, karena mereka merasa tertarik dengan adanya variasi media yang peneliti berikan. Oleh karena itu, hasil belajar yang didapatkan juga bisa mencapai batas ketuntasan minimum. Selain itu, mereka juga bisa bermain sambil belajar melalui media game yang peneliti berikan. Karena, di jaman sekarang sudah banyak teknologi yang bisa digunakan untuk bermain sambil belajar.

Hasil penelitian pada hasil belajar siswa dalam setiap siklus terbukti bahwa dengan menggunakan media game interaktif *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, Hasil penelitian ini sama hal nya dengan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Berdasarkan hasil penelitian dari Azizah (2020), menyatakan bahwa usaha yang dilakukan oleh peneliti bersama guru dalam mengimplementasikan media *wordwall* yang dilaksanakan dengan empat siklus dapat meningkatkan penguasaan kosakata, hasil belajar dan keaktifan siswa. Hal ini juga selaras dengan hasil penelitian dari Gandasari & Pramudiani (2021), yang mengemukakan dalam hasil penelitiannya bahwa pada aplikasi *wordwall* siswa dapat mengerjakan tugas berulang apabila salah menjawab soal ataupun gagal dalam tantangan sampai mendapatkan nilai yang tertinggi. Sedangkan penelitian lain nya, yaitu hasil dari penelitian Khairunisa (2021) menjelaskan untuk mendapatkan hasil

gamifikasi yang efektif, dapat dilakukan analisis sebelumnya terhadap peserta didik untuk menerapkan metode gamifikasi yang sesuai.

Seperti yang dijelaskan (P. M. Sari & Yarza, 2021), *Wordwall* merupakan aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran maupun alat evaluasi yang menarik bagi peserta didik. Game jenis ini memberikan beberapa jenis permainan seperti teka-teki silang, kuis, dan kartu acak, dll. Keunggulan yang terdapat pada game ini yaitu game yang simple dan mudah diakses sehingga memudahkan siswa dengan masalah jaringan untuk mengoperasikannya. Pada artikel yang ditulis yang dikutip dari Devega (2021) *Wordwall* beranggapan bahwasannya dari game tersebut dapat membantu peserta didik memahami konten online dan mengevaluasi hasil belajar, yang semula belum maksimal bisa menjadi maksimal sesuai tujuan pembelajaran. Seiring banyaknya media *Wordwall* digunakan pada aktivitas pembelajaran di kelas baik online maupun offline, peneliti setuju bahwa dengan menggunakan media game *Wordwall* dapat membantu peserta didik lebih mudah dalam mengerjakan tugas, soal-soal, kuis, dan ulangan. Dengan banyaknya variasi template permainan pada game ini dapat mempermudah tenaga pendidik membuat tugas yang lebih menarik dan dapat digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar yang dapat digunakan setiap saat (Sentani, 2022).

## SIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan penelitian terkait hasil belajar siswa melalui game *Wordwall* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III di SDN 1 Durenan telah dilaksanakan sepenuhnya. Dengan hasil analisis bahwa penggunaan media game *wordwall* pada kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia materi Jenis rambu-rambu lalu lintas berjalan dengan lancar dan baik. Keefektifan penggunaan media pembelajaran berupa game *wordwall* dapat dilihat dari hasil akhir belajar sudah berjalan efektif dengan ketentuan peserta didik. Diharapkan dengan adanya penelitian ini, dapat mendorong peneliti lain dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi guna memberikan kegiatan pembelajaran di dalam kelas lebih bervariasi.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Azizah, Anisatul. "Pentingnya penelitian tindakan kelas bagi guru dalam pembelajaran". *Jurnal Andaluna*, No. 1 Vol. 3. 2021.
2. Azizah, H. N. "Peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab Melalui Penggunaan media *wordwall*". *Alsuniyat*, No. 1 Vol. 1. 2020.
3. Faradila, Shafira Puspa, dkk. "Analisis Penggunaan Media pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMAN 15 Semarang". *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Unimus*, 2018.
4. Farhurohman, Oman. "Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI". *Jurnal Keilmuan dan Pendidikan Dasar*, No. 1 Vol. 9. 2017.
5. Gandasari, P., & Pramudiani, P.. "Pengaruh aplikasi *wordwall* terhadap Motivasi belajar IPA siswa di Sekolah Dasar". *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2021.
6. Jasmiati. *Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Murid Kelas IV SD Inpres Mallengkeri 1 Kecamatan Tamalate Kota Makassar*. Skripsi : Universitas Muhammadiyah Makassar, 2018.

7. Kahfi, Riana. "Penetapan Metode REQA untuk meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa pada Materi Membuat dan Menjawab Pertanyaan dari Teks yang Dibaca". *Jurnal Pena Ilmiah*, No. 1 Vol. 2. 2017.
8. Khairunisa, Y.. "Pemanfaatan fitur gamifikasi daring *Maze Chase-Wordwall* sebagai media pembelajaran digital mata kuliah statistika dan Probabilitas". *Jurnal Kajian dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, No. 2 Vol. 1, 2021.
9. Nasution, Mardiah Kalsum. "Penggunaan Metode Pembelajaran dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Studia Didaktika*, No. 1 Vol. 11, 2017.
10. Sentani, Arlita Dwi. "Implementasi Game *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris di Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Kota Sukabumi". *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Vokasional*, No. 1 Vol. 4. 2022.
11. Steffi, Adam, dkk. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam". *CBSL Jurnal*, No. 2 Vol. 3, 2015.
12. Sulastri, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya". *Jurnal Kreatif Tadulako*, No. 1 Vol. 3. 2017.
13. Susilowati, Dwi. "Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran". *Jurnal Edunomika*. No. 1 Vol. 2. 2018.