



PENERAPAN *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Laina Al Amiri¹, Feri Haryati², Roma Ulinta Saragih³

^{1,2}Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

³SDN 066050 Medan Denai

Surel: lainaalmiri28@gmail.com

Abstract: The aim of this research is to explore the effectiveness of using Wordwall, a digital game-based learning media, in helping students understand the material in a more interactive and fun way. The research method used is classroom action research (PTK) with qualitative data collection techniques using observation, interviews and documentation. The research results showed that in cycle I, as many as 73.91% of students (17 students) succeeded in meeting the criteria for learning completeness. And in cycle II, there was a significant increase with an achievement of 95.65% (22 students) who succeeded in meeting these criteria. Based on the results of this research, it can be concluded that educational games such as Wordwall are effective in improving the learning outcomes of fourth grade elementary school students.

Keyword: Wordwall, Learning Outcomes, Elementary School

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini yaitu mengeksplorasi efektivitas penggunaan Wordwall, sebuah media pembelajaran berbasis permainan digital, dalam membantu siswa memahami materi secara lebih interaktif dan menyenangkan. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan teknik pengumpulan data kualitatif menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan pada siklus I, sebanyak 73,91% siswa (17 siswa) berhasil memenuhi kriteria ketuntasan belajar. Serta pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan dengan capaian sebesar 95,65% (22 siswa) yang berhasil memenuhi kriteria tersebut. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif seperti Wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: Wordwall, Hasil Belajar, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu komponen fundamental dalam kehidupan manusia yang tidak dapat dipisahkan dari keberlanjutan peradaban. Kemajuan suatu negara sering kali diukur berdasarkan kualitas pendidikannya, sebagaimana dinyatakan oleh Singerin (2022). Pendidikan yang berkualitas mampu menghasilkan generasi muda yang kuat secara fisik dan mental, yang siap menghadapi tantangan global. Generasi ini diharapkan tidak hanya memiliki pengetahuan, tetapi juga keterampilan dan sikap yang mendukung pembangunan berkelanjutan. Dalam konteks ini, pendidikan menjadi kunci utama untuk membentuk individu yang kompeten dan berdaya saing tinggi di era modern (Ansyia, 2023).

Penggunaan media dalam pembelajaran memiliki peran signifikan bagi guru dalam menyampaikan materi secara efektif. Lestari et al (2023) menekankan pentingnya fleksibilitas guru dalam memilih dan menerapkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Metode pembelajaran berfungsi sebagai alat strategis untuk merancang penyampaian materi, sementara hasil belajar menjadi indikator keberhasilan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Guru harus mampu mengadaptasi teknik pembelajaran yang relevan dan menarik, sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan secara interaktif dan produktif. Dengan demikian, kualitas pembelajaran tidak hanya bergantung pada materi yang disampaikan, tetapi juga pada bagaimana materi tersebut diolah dan diterapkan (Izzuddin, 2021).

Peran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) semakin penting dalam mendukung pembelajaran yang

efektif dan efisien. Guru diharapkan memanfaatkan teknologi ini secara optimal, baik sebagai sumber pembelajaran maupun alat bantu yang relevan dengan situasi terkini (Widyawati & Sukadari, 2023). Teknologi memungkinkan terciptanya metode pembelajaran yang lebih inovatif, seperti penggunaan aplikasi pendidikan, video pembelajaran, dan platform daring. Pemanfaatan teknologi tidak hanya meningkatkan efisiensi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan variatif bagi siswa. Dengan teknologi, proses pembelajaran dapat melampaui batas ruang dan waktu, memberikan akses yang lebih luas kepada siswa untuk belajar secara mandiri maupun kolaboratif (Ansyia & Salsabilla, 2024; Mashudi, 2021).

Dalam pembelajaran abad ke-21, kurikulum yang diterapkan berfokus pada siswa sebagai pusat pembelajaran. Siswa diharapkan aktif terlibat dalam proses belajar, sedangkan guru bertindak sebagai fasilitator yang mendukung eksplorasi dan pengembangan pengetahuan siswa (Sari et al., 2023; Sepianah et al., 2024). Pembelajaran berbasis TIK menjadi salah satu bentuk penerapan teknologi dalam pendidikan modern, yang sejalan dengan kebutuhan generasi digital. Pendekatan ini tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan teknologi yang relevan dengan tuntutan dunia kerja di masa depan. Dengan demikian, pendidikan abad ke-21 tidak hanya menyiapkan siswa untuk sukses secara akademik, tetapi juga membangun karakter dan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan global (Ansyia, Ardhita, et al., 2024; Pare & Sihotang, 2023).

Diterima pada :; Disetujui pada :; Dipublikasi pada :

Pemanfaatan media pembelajaran menjadi salah satu aspek penting yang harus diperhatikan dalam proses pendidikan. Menurut Nurrita (2018), media pembelajaran berfungsi sebagai metode penyampaian informasi kepada siswa, yang memungkinkan materi pelajaran disampaikan dengan lebih menarik dan mudah dipahami. Penggunaan media yang tepat dan beragam berdasarkan kebutuhan siswa dapat memberikan dampak positif pada hasil belajar mereka. Rusdewanti dan Gafur (2014) menyatakan bahwa media yang dirancang sesuai kebutuhan siswa tidak hanya membantu mereka memahami materi secara efektif tetapi juga mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu mempertimbangkan berbagai jenis media untuk menciptakan pembelajaran yang relevan dan menarik (Uno, 2023).

Selain media, pemilihan model dan perangkat pembelajaran yang tepat juga berperan besar dalam memastikan keberhasilan proses belajar mengajar. Dewi (2021) menekankan pentingnya perencanaan yang matang dalam memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran. Dengan memilih model yang relevan, proses belajar menjadi lebih sistematis dan efisien, sehingga membantu siswa untuk memahami konsep yang diajarkan dengan lebih baik (Ansya, Alfianita, et al., 2024). Perangkat pembelajaran, seperti modul, alat peraga, atau aplikasi pembelajaran, juga harus disesuaikan agar dapat mendukung tercapainya kompetensi yang diharapkan. Dengan demikian, integrasi media dan model pembelajaran yang tepat dapat menciptakan pengalaman belajar yang optimal bagi siswa (Isti'ana, 2024).

Penggunaan teknologi modern, seperti smartphone, telah membuka

peluang baru dalam dunia pendidikan. Hasanah et al (2019) menyebutkan bahwa penggunaan teknologi ini dalam pembelajaran mampu meningkatkan minat siswa terhadap materi yang dipelajari. Teknologi memungkinkan pembelajaran tidak lagi terbatas pada buku saja, tetapi juga mencakup berbagai sumber digital yang lebih interaktif dan dinamis. Siswa dapat memanfaatkan teknologi untuk mencari informasi, mengakses materi tambahan, atau berkolaborasi dalam proyek berbasis teknologi. Dengan memanfaatkan teknologi secara tepat, guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih fleksibel, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital saat ini (Ansya & Salsabilla, 2024; Marpaung, 2024).

Berdasarkan observasi penulis terhadap kegiatan PPL di SDN 066050 Medan Denai ditemukan beberapa permasalahan yang salah satunya berkaitan dengan pembelajaran PKN. Selama ini, metode pembelajaran yang mengutamakan praktik langsung dan pencatatan seringkali membuat siswa kurang aktif dalam proses belajar. Hal Ketika siswa diminta untuk menjelaskan kembali materi yang telah diajarkan sebelumnya, mereka kesulitan untuk melakukannya. Rendahnya hasil belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai variabel proses pembelajaran. Salah satu aspek yang memengaruhi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) adalah kurangnya kreativitas dalam pemilihan bahan ajar, dengan penilaian yang masih banyak mengandalkan buku cetak atau lembar kerja siswa (LKPD). Akibatnya, pembelajaran PKN menjadi kurang menarik dan membosankan, sehingga mengurangi keinginan siswa untuk mengikuti pembelajaran dan

mengakibatkan hasil belajar PKN yang buruk.

Peningkatan hasil belajar mahasiswa menjadi salah satu fokus penting dalam dunia pendidikan, termasuk dalam mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan (PKN). Dalam upaya ini, peneliti memutuskan untuk menerapkan strategi pembelajaran berbasis permainan sebagai pendekatan inovatif. Strategi ini dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan memotivasi mahasiswa agar lebih aktif dalam proses belajar. Salah satu media yang digunakan adalah Wordwall, sebuah platform pembelajaran berbasis permainan yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi yang diajarkan secara efektif.

Wordwall merupakan perangkat digital berbasis web yang dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran melalui berbagai fitur permainan dan kuis (Zahara et al., 2024). Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sumber daya pendidikan tetapi juga sebagai alat penilaian yang menyenangkan bagi mahasiswa. Dengan akses yang mudah melalui laptop atau telepon pintar, Wordwall menyediakan pengalaman belajar yang interaktif melalui kombinasi visual, audio, animasi, dan permainan edukatif. Hal ini menjadikan Wordwall sebagai media yang menarik dan relevan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran di era digital (Kusnadi & Azzahra, 2024).

Keunggulan Wordwall sebagai media pembelajaran juga diakui dalam berbagai penelitian. Setyaningsih (2024) menunjukkan bahwa integrasi Wordwall dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Selain itu, Pradani (2022) menyebutkan bahwa salah satu

manfaat utama Wordwall adalah ketersediaannya secara gratis untuk fungsi dasar. Dengan berbagai fitur edukatif yang dapat diakses tanpa memerlukan pengunduhan aplikasi, Wordwall memberikan kemudahan kepada mahasiswa. Bahkan, untuk siswa yang mengalami masalah jaringan, Wordwall memungkinkan materi dicetak dalam format PDF, sehingga pembelajaran tetap dapat berlangsung dengan baik (Putra et al., 2024).

Fleksibilitas penggunaan Wordwall menjadi keunggulan lain yang menjadikannya alat pembelajaran yang adaptif. Media ini dapat digunakan dalam pembelajaran tatap muka, selama masa pandemi, maupun dalam pembelajaran daring. Fitur-fitur seperti kompetisi berbasis permainan mendorong mahasiswa untuk berkompetisi sehat, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi mereka dalam belajar. Dengan pendekatan ini, Wordwall tidak hanya menjadi alat pembelajaran tetapi juga media yang mendukung pengembangan keterampilan, interaksi, dan pemahaman siswa secara menyeluruh (Pamungkas et al., 2021). Penggunaan Wordwall diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar PKN.

Melihat berbagai tantangan yang dihadapi dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan topik "Penerapan Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan Wordwall, sebuah media pembelajaran berbasis permainan digital, dalam membantu siswa memahami materi secara lebih interaktif dan menyenangkan. Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa tidak hanya lebih termotivasi dalam belajar,

Diterima pada :; Disetujui pada :; Dipublikasi pada :

tetapi juga mampu mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

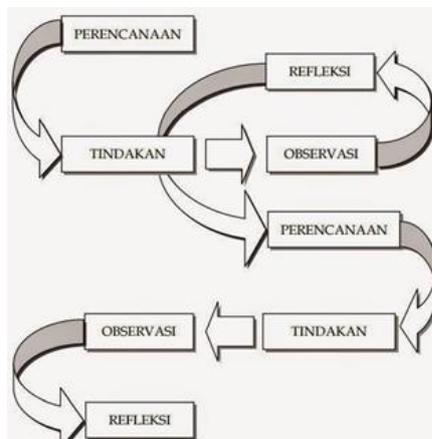
METODE

Penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang merupakan metode penelitian yang dilakukan oleh instruktur sebagai peneliti, baik secara individu maupun kolaboratif (Arikunto, 2021). PTK bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dengan langkah-langkah sistematis meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Susilo et al., 2022). Langkah-langkah ini dirancang untuk mengidentifikasi dan memecahkan masalah pembelajaran yang terjadi di kelas. Dalam konteks penelitian ini, PTK bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran interaktif, yaitu Wordwall.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 066050 Medan Denai pada semester 1, dengan subjek penelitian sebanyak 23 siswa kelas IV, terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Pemilihan kelas IV didasarkan pada fakta bahwa siswa di

kelas tersebut belum pernah menggunakan Wordwall sebagai media pembelajaran sebelumnya, sementara hasil belajar mereka pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah. Data dikumpulkan menggunakan metode observasi, wawancara, tes, dan catatan lapangan. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa, sedangkan lembar observasi dan catatan lapangan membantu mengevaluasi dampak penerapan Wordwall terhadap proses dan hasil pembelajaran.

Pendekatan PTK yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan pada model spiral refleksi diri Kemmis & McTaggart, yang merupakan pengembangan dari konsep dasar Kurt Lewin (Hanifah, 2014). Model ini terdiri dari empat tahap utama yang berulang, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Metode spiral refleksi ini memberikan fleksibilitas bagi peneliti untuk terus memperbaiki strategi pembelajaran berdasarkan temuan pada setiap siklus penelitian. Model ini memungkinkan peneliti mengatasi kendala yang muncul selama proses pembelajaran dan mengarahkan perbaikan di siklus berikutnya



Gambar 1. Alur Penelitian PTK

Diterima pada :; Disetujui pada :; Dipublikasi pada :

Pelaksanaan penelitian mencakup tiga tahapan utama: prasiklus, siklus I, dan siklus II. Pada setiap siklus, hasil belajar siswa dianalisis untuk mengevaluasi kekuatan dan kelemahan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan analisis ini, peneliti merancang strategi pembelajaran baru untuk mengatasi kelemahan yang teridentifikasi. Proses ini berulang hingga terjadi perbaikan yang signifikan dalam hasil belajar siswa, dengan fokus pada optimalisasi pemanfaatan Wordwall sebagai media pembelajaran.

Lembar observasi dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) menjadi instrumen utama dalam penelitian ini. Data dikumpulkan menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif, di mana peneliti menghitung nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan klasikal pada setiap siklus. Nilai rata-rata kelas dihitung dengan membagi total skor siswa dengan jumlah

siswa, sedangkan persentase ketuntasan klasikal dihitung dengan membagi jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan jumlah siswa dan mengalikannya dengan 100%. Data ini memberikan gambaran mengenai efektivitas penerapan Wordwall terhadap hasil belajar siswa.

Indikator keberhasilan penelitian ditentukan berdasarkan peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Keberhasilan didefinisikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan klasikal pada setiap siklus. Peneliti mengacu pada data hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan Wordwall untuk mengevaluasi pencapaian tujuan penelitian. Informasi ini memberikan landasan untuk menilai sejauh mana media pembelajaran interaktif Wordwall dapat memengaruhi pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Tabel 1. Kriteria Ketuntasan

Nilai	Huruf	Kategori	Keterangan
90-100	A	Baik Sekali	Tuntas
70-89	B	Baik	Tuntas
50-69	C	Cukup	Tidak Tuntas
<49	D	Kurang	Tidak Tuntas

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang hasil penelitian, peneliti juga menyusun tabel yang merangkum nilai rata-rata kelas dan tingkat ketuntasan klasikal pada setiap siklus. Dengan pendekatan ini, penelitian tidak hanya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa, tetapi juga memberikan panduan praktis bagi guru dalam mengintegrasikan media

pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pendidikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan prasiklus diawali dengan penyampaian materi pembelajaran oleh peneliti. Setelah materi disampaikan, peneliti melakukan evaluasi dengan menggunakan lima pertanyaan deskriptif. Hasil prasiklus ditunjukkan pada Tabel 2.

Diterima pada :; Disetujui pada :; Dipublikasi pada :

Tabel 2. Hasil Prasiklus

No	Uraian	Hasil Prasiklus
1	Nilai Rata – rata	68,83
2	Jumlah Siswa Tuntas Belajar	13
3	Presentase Ketuntasan	56,52%

Capaian pembelajaran prasiklus menghasilkan nilai rata-rata sebesar 68,83 dengan jumlah siswa yang menyatakan tuntas sebanyak 13 siswa (56,52%) dan yang menyatakan belum tuntas sebanyak 10 siswa (43,47%). Angka ini menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan klasikal masih rendah.

Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada hari Kamis, 18 Juli 2024, dengan diawali tahap perencanaan. Dalam tahap ini, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan mempersiapkan perangkat pembelajaran lainnya, termasuk media yang akan digunakan. Tahap pelaksanaan dimulai dengan kegiatan pembukaan, di mana guru mengucapkan salam, mengecek kehadiran siswa, dan memimpin siswa menyanyikan lagu “Maju Tak Gentar”. Guru kemudian memberikan apersepsi untuk menghubungkan materi dengan pengalaman siswa, serta menjelaskan tujuan pembelajaran agar siswa memahami arah kegiatan yang akan dilakukan.

Pada kegiatan inti, peneliti menyampaikan materi menggunakan presentasi PowerPoint untuk memberikan pemahaman awal kepada siswa. Siswa kemudian dibagi menjadi

empat kelompok, dan setiap kelompok diberi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berisi tugas-tugas terkait materi. Guru memberikan panduan langkah-langkah yang perlu dilakukan siswa untuk menyelesaikan LKPD. Setelah menyelesaikan tugas-tugas di LKPD, evaluasi pembelajaran dilakukan melalui permainan Wordwall, yang dirancang untuk menguji pemahaman siswa. Dalam evaluasi ini, kelompok-kelompok dipilih secara acak untuk menjawab pertanyaan menggunakan Wordwall, sehingga suasana pembelajaran menjadi interaktif dan menyenangkan.

Meskipun evaluasi menggunakan Wordwall menarik perhatian siswa, beberapa di antara mereka tampak belum terbiasa dengan platform ini. Untuk mengatasi kendala tersebut, guru memberikan demonstrasi langsung tentang cara menggunakan Wordwall dan membantu siswa yang mengalami kesulitan. Selama observasi, peneliti mencatat perubahan hasil belajar siswa setelah evaluasi dilakukan. Data hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi, meskipun masih terdapat ruang untuk perbaikan dalam siklus berikutnya. Hasil evaluasi dari Siklus I ini dirangkum dalam Tabel 3 sebagai bahan refleksi untuk siklus selanjutnya.

Tabel 3. Hasil Siklus I

No	Uraian	Hasil Siklus I
1	Nilai Rata – Rata	73,86
2	Jumlah Siswa Tuntas Belajar	17
3	Presentase Ketuntasan	73,91%

Pada siklus I, nilai rata-rata capaian pembelajaran siswa adalah 73,86. Dari total 23 siswa, sebanyak 17 siswa mencapai nilai kelulusan, yang setara dengan 73,91%, sementara 6 siswa lainnya atau 26,08% belum mencapai nilai kelulusan. Meskipun terdapat peningkatan capaian pembelajaran dibandingkan dengan prasiklus, hasil ini masih belum sesuai dengan target kelulusan yang telah diproyeksikan. Salah satu faktor yang memengaruhi hasil ini adalah kurangnya pengalaman siswa dalam menggunakan media evaluasi berbasis Wordwall. Banyak siswa belum sepenuhnya memahami cara memanfaatkan fitur-fitur dalam platform tersebut, sehingga memengaruhi performa mereka selama evaluasi.

Peneliti menyadari bahwa perlu adanya perbaikan dalam pendekatan pembelajaran untuk mengatasi kendala ini. Oleh karena itu, pada tahap refleksi, peneliti mengevaluasi manfaat serta kelemahan dari penggunaan Wordwall sebagai alat evaluasi. Hasil analisis ini menjadi dasar untuk merencanakan strategi yang lebih efektif pada siklus berikutnya. Peneliti juga mempertimbangkan untuk memberikan pelatihan tambahan mengenai penggunaan Wordwall kepada siswa, dengan harapan dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi serta mempermudah mereka dalam menggunakan media evaluasi tersebut pada siklus II.

Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada hari Kamis, 25 Juli 2024. Pada tahap persiapan, peneliti merancang perangkat pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan sumber belajar lainnya yang mendukung pelaksanaan kegiatan. Perangkat pembelajaran ini dirancang dengan mempertimbangkan temuan pada siklus sebelumnya untuk memperbaiki pendekatan pembelajaran. Dalam tahap ini, peneliti juga memastikan bahwa materi dan evaluasi telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa, termasuk penguatan penggunaan Wordwall sebagai media evaluasi.

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan pembelajaran dilakukan sesuai rencana. Setelah materi disampaikan, evaluasi dilakukan melalui media Wordwall dalam format kelompok. Kelompok siswa dipilih secara acak untuk menjawab pertanyaan, menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif. Pada siklus ini, siswa mulai menunjukkan keterbiasaan menggunakan permainan edukatif Wordwall sebagai alat evaluasi. Mereka lebih percaya diri dalam berpartisipasi dan memahami mekanisme permainan, yang menghasilkan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan. Keakraban siswa dengan media ini membantu meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Diterima pada :; Disetujui pada :; Dipublikasi pada :

Setelah evaluasi selesai, peneliti menganalisis hasil belajar siswa untuk mengidentifikasi perubahan yang terjadi dibandingkan siklus sebelumnya. Peneliti mencatat adanya peningkatan yang signifikan dalam nilai dan partisipasi

siswa, menunjukkan efektivitas media Wordwall sebagai alat pembelajaran. Tabel 4 menyajikan hasil penilaian siswa pada Siklus II, yang menjadi indikator penting untuk mengevaluasi keberhasilan strategi pembelajaran yang diterapkan.

Tabel 4. Hasil Siklus II

No	Uraian	Hasil Siklus II
1	Nilai Rata-rata	82,43
2	Jumlah Siswa Tuntas Belajar	22
3	Presentase Ketuntasan	95,65%

Berdasarkan tabel di atas, hasil evaluasi yang menggunakan permainan edukatif Wordwall menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan hasil tes pada Siklus I. Persentase penyelesaian karangan yang ditulis oleh siswa meningkat dari 73,91% pada Siklus I menjadi 95,65% pada Siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dalam evaluasi berhasil meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, khususnya dalam penyelesaian tugas yang diberikan.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa persyaratan penilaian kelengkapan karangan pada Siklus II, yang menggunakan permainan edukatif Wordwall, telah terpenuhi dengan baik. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa semakin terbiasa dan nyaman dengan metode evaluasi yang berbasis permainan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Dengan demikian, penerapan Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan hasil evaluasi dan pencapaian pembelajaran siswa.

Pembahasan

Tercapainya tujuan yang ditetapkan dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh motivasi siswa. Motivasi berperan sebagai salah satu variabel terpenting dalam mencapai tujuan tersebut, karena tanpa motivasi yang cukup, siswa mungkin tidak akan berusaha untuk mencapai potensi terbaik mereka. Setiap siswa memiliki gaya belajar dan motivasi yang unik, yang mempengaruhi bagaimana mereka menerima dan mengolah informasi. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mengenali dan menyesuaikan pendekatan pembelajaran dengan kebutuhan serta gaya belajar siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Capaian pembelajaran dapat diartikan sebagai nilai atau kemampuan yang dicapai oleh siswa setelah menyelesaikan proses pembelajaran. Turyati dkk. (2016) mendefinisikan capaian pembelajaran sebagai perubahan kemampuan yang terjadi pada peserta didik, sebagai hasil dari pengalaman belajar yang mereka peroleh dari pengajar, orang tua, serta pihak lain seperti masyarakat atau lingkungan sekitar. Perubahan ini tidak hanya mencakup pengetahuan kognitif, tetapi juga mencakup sikap emosional dan

Diterima pada :; Disetujui pada :; Dipublikasi pada :

keterampilan psikomotorik. Purwowidodo dan Zaini (2023) menambahkan bahwa capaian pembelajaran adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses belajar, yang menggambarkan sejauh mana mereka mampu menguasai materi yang diajarkan.

Capaian pembelajaran merupakan indikator yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena memberikan informasi yang jelas kepada pendidik mengenai kemajuan siswa. Hal ini membantu pendidik untuk mengetahui sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan, serta mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan dalam pembelajaran selanjutnya. Oleh karena itu, capaian pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai evaluasi, tetapi juga sebagai alat refleksi untuk merancang kegiatan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien (Isa et al., 2022).

Penerapan permainan edukatif Wordwall terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa, baik pada Siklus I maupun Siklus II. Aurillia dan Mustika (2024) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa, karena media tersebut mempermudah guru dalam menyampaikan materi secara efektif. Wordwall, sebagai media permainan edukatif, menawarkan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, yang membantu siswa untuk memahami materi dengan lebih baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Haryanto (2024), yang menyebutkan bahwa permainan edukatif dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan, kreatif, serta melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran.

Pada kelas IV, peneliti menggunakan berbagai jenis permainan yang tersedia dalam media Wordwall, seperti puzzle dan permainan mencocokkan kata. Salah satu game yang digunakan adalah Flying Fruits, yang memiliki banyak model template yang dapat dipilih oleh siswa, sehingga tidak ada kebosanan pada setiap sesi pembelajaran. Setiap kelompok diberi kesempatan untuk memilih template yang mereka inginkan, yang memberikan variasi dalam pengalaman belajar mereka. Sebelum memulai permainan, peneliti menggunakan metode spin untuk memilih kelompok yang akan menjawab pertanyaan, memastikan adanya keberagaman dalam partisipasi. Dengan cara ini, setiap siswa berkesempatan untuk terlibat dalam diskusi kelompok dan menjawab pertanyaan secara bergiliran. Pernyataan tersebut juga didukung oleh Albina et al (2022).

Permainan Wordwall memungkinkan siswa untuk bermain secara offline dengan menggunakan media yang bisa dicetak, dan mendukung berbagi ke platform lain. Setiap anggota kelompok berpartisipasi aktif dalam permainan sesuai dengan peran dan kemampuan mereka. Ketepatan dan kecepatan dalam menjawab pertanyaan mempengaruhi hasil kemenangan kelompok, sehingga setiap siswa merasa memiliki tanggung jawab untuk berkontribusi secara maksimal. Selain itu, permainan yang diberikan disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa, agar mereka tetap merasa tertantang namun tidak terbebani. Hal ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran (Ansya, 2023; Pertiwi et al., 2022).

Diterima pada :; Disetujui pada :; Dipublikasi pada :

Menurut Kusnadi dan Azzahra (2024), penggunaan media pembelajaran seperti Wordwall sebaiknya dilakukan secara aktif dan tidak hanya sebagai pajangan atau tontonan. Media ini dirancang untuk digunakan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Wordwall memungkinkan siswa untuk terlibat dalam kegiatan kreatif dan interaktif, serta memungkinkan pendidik untuk memantau perkembangan kemampuan siswa secara real-time. Dengan menggunakan media ini, siswa tidak hanya pasif menerima informasi, tetapi mereka juga berperan aktif dalam pembelajaran, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan (Nastiti & Wathon, 2019; Rozi et al., 2024).

Lebih lanjut, penelitian ini menunjukkan bahwa media Wordwall memungkinkan siswa untuk bereksperimen dengan pembelajaran mereka melalui berbagai permainan edukatif yang menarik. Mengubah cara penyajian materi dengan menggunakan permainan membantu siswa untuk tetap terlibat dan fokus selama proses belajar. Selain itu, peneliti memberikan hadiah kepada kelompok yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar, yang menjadi motivasi tambahan bagi siswa untuk lebih serius dalam mengikuti permainan. Setiap kelompok diberi kesempatan untuk meraih peringkat pertama, yang menciptakan kompetisi sehat dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dengan demikian, permainan edukatif Wordwall tidak hanya berfungsi sebagai alat penilaian, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan media ini memungkinkan peneliti untuk mengamati hasil belajar siswa secara

langsung, dan memberikan umpan balik yang diperlukan untuk perbaikan pembelajaran ke depannya. Melalui evaluasi yang menyenangkan dan interaktif, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan kognitif, tetapi juga meningkatkan keterampilan sosial dan kerjasama mereka dalam kelompok. Semua elemen ini berkontribusi pada pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian tentang penerapan Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Wordwall memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Pada Siklus I, sebanyak 73,91% siswa (17 siswa) berhasil memenuhi kriteria ketuntasan belajar. Setelah pelaksanaan perbaikan pada Siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan dengan capaian sebesar 95,65% (22 siswa) yang berhasil memenuhi kriteria tersebut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif seperti Wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Sebagai seorang guru, penting untuk memanfaatkan berbagai metode penilaian pembelajaran, termasuk media interaktif seperti Wordwall, guna menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan mendorong hasil belajar yang lebih baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian Tindakan Kelas ini tidak akan berhasil tanpa dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya

Diterima pada :; Disetujui pada :; Dipublikasi pada :

kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala, yang telah memberikan kesehatan, kemudahan, dan kelancaran dalam mengikuti Seminar PPG Prajabatan Gelombang 2 Tahun 2023. Terima kasih yang tak terhingga juga saya sampaikan kepada kedua orang tua saya tercinta, Almarhum Amirudi dan Ibu Emiwarlis, S.Pd, yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, ilmu, motivasi, dan dorongan semangat selama saya menempuh pendidikan PPG Prajabatan Gelombang 2. Begitu juga kepada kedua adik saya, Nurhaliza Al-Amiri dan Zulkhair Al Amiri, yang tidak pernah lelah memberikan motivasi dan doa, serta Muhammad Aldi Sebayang, yang selalu mendukung saya dengan doa dan motivasi yang besar.

Selanjutnya, penulis mengucapkan terima kasih kepada Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Prof. Dr. Agusani, M.AP., serta kepada Prof. Dr. Triono Edy, S.Sos., M.Si., sebagai Direktur Pascasarjana, dan Dr. Bambang Nur Alamsyah, S.Pd., M.Hum., selaku Koordinator Program Studi PPG Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Terima kasih juga saya sampaikan kepada Fery Haryati M.Pd. sebagai Dosen Pengampu PPL II, Pahot M.E Nababan, M.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri 066050 Medan Denai, serta Roma Ulinta Saragih, S.Si., selaku guru pamong saya selama PPL II. Saya juga mengucapkan terima kasih kepada sahabat-sahabat saya, Andar Ricca, S.Pd., Amnisyar, S.Pd., Ummi Fadillah, S.Pd., Aisyah Dwita Puspa Sari, S.Pd., Nila Julitasari BR Simanjuntak, S.Pd., dan Putri Cahya, S.Pd., yang selalu memberi semangat serta bantuan sehingga saya dapat sampai pada titik ini. Terakhir, terima kasih kepada semua rekan-rekan PPG Prajabatan Gelombang

2 Tahun 2024 yang telah memberikan dukungan dan kebersamaan sepanjang perjalanan ini.

DAFTAR RUJUKAN

Albina, M., Safiâ, A., Gunawan, M. A., Wibowo, M. T., Sitepu, N. A. S., & Ardiyanti, R. (2022). Model pembelajaran di abad ke 21. *Warta Dharmawangsa*, 16(4), 939–955.

Ansy, Y. A. (2023). Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA Menggunakan Strategi PjBL (Project-Based Learning). *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan (JIMPIAN)*, 3(1), 43–52. <https://doi.org/10.30872/jimpian.v3i1.2225>

Ansy, Y. A., Alfianita, A., & Syahkira, H. P. (2024). OPTIMIZING MATHEMATICS LEARNING IN FIFTH GRADES: THE CRITICAL ROLE OF EVALUATION IN IMPROVING STUDENT ACHIEVEMENT AND CHARACTER. *PROGRES PENDIDIKAN*, 5(3), 302–311. <https://prospek.unram.ac.id/index.php/PROSPEK/article/view/1120>

Ansy, Y. A., Ardhita, A. A., Rahma, F. M., Sari, K., & Khairunnisa, K. (2024). ANALISIS FAKTOR PENYEBAB RENDAHNYA KEMAMPUAN LITERASI BACA TULIS SISWA SEKOLAH DASAR. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 8(3), 598–606. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i3.60183>

Ansy, Y. A., & Salsabilla, T. (2024). *Model Pembelajaran IPA di*

Diterima pada :; Disetujui pada :; Dipublikasi pada :

- Sekolah Dasar*. Cahya Ghani Recovery.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Aurillia, Z. R., & Mustika, D. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Pernapasan Manusia di Kelas V Sekolah Dasar. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 1246–1252.
- Dewi, A. P. (2021). Penggunaan Slide Interaktif Pada Pembelajaran Daring Materi Substansi Genetik Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Siswa. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 55–61.
- Hanifah, N. (2014). *Memahami penelitian tindakan kelas: teori dan aplikasinya*. Upi Press.
- Haryanto, Y. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Tegalrejo 2 pada Mata Pelajaran IPAS Melalui Media Wordwall. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN PROFESI GURU*, 3(1), 1141–1152.
- Hasanah, M., Hasbiyati, H., & Nurjanah, U. (2019). Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media E-Book Bereksistensi Epub Di MTs. Al-Amin Silo. *Jurnal Educazione: Jurnal Pendidikan, Pembelajaran Dan Bimbingan Dan Konseling*, 7(1), 8–17.
- Isa, I., Asrori, M., & Muharini, R. (2022). Peran kepala sekolah dalam implementasi kurikulum merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9947–9957.
- Isti'ana, A. (2024). Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Islam. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(1), 302–310.
- Izzuddin, A. (2021). Implementasi Pendekatan Saintifik pada Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 di Lembaga Pendidikan Dasar. *As-Sabiqun*, 3(1), 45–63.
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di MA Al Ikhlas Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 323–339.
- Lestari, P., Gutji, N., & Yaksa, R. A. (2023). Pengaruh Kepercayaan Diri terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMA Adhyaksa I Jambi. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 9027–9039. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/3214>
- Marpaung, R. W. (2024). Implementasi Merdeka Belajar dalam Meningkatkan Kreativitas dan Inovasi Siswa di Era Digital. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(2), 550–558.
- Mashudi, M. (2021). Pembelajaran modern: membekali peserta didik keterampilan abad ke-21. *Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)*, 4(1), 93–114.

Diterima pada :; Disetujui pada :; Dipublikasi pada :

- Nastiti, P. T., & Wathon, A. (2019). Membangun Pembelajaran Berbasis Proyek Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(1), 161–187.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Wulansari, L. N. A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 2(2), 135–148.
- Pare, A., & Sihotang, H. (2023). Pendidikan Holistik untuk Mengembangkan Keterampilan Abad 21 dalam Menghadapi Tantangan Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 27778–27787. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/11268>
- Pertiwi, A. D., Nurfatihah, S. A., & Hasna, S. (2022). Menerapkan Metode Pembelajaran Berorientasi Student Centered Menuju Masa Transisi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 8839–8848. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3780>
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(11), 806–811.
- Purwowidodo, A., & Zaini, M. (2023). *Teori dan Praktik Model Pembelajaran Berdiferensiasi Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar*. Penebar Media Pustaka.
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiqa, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 81–95.
- Rozi, F., Ansya, Y. A., & Salsabilla, T. (2024). *Strategi Pendidikan Karakter Untuk Siswa Sekolah Dasar Dalam Mewujudkan Tujuan SDG 4: Pendidikan Berkualitas*. PT. Penerbit Naga Pustaka.
- Rusdewanti, P. P., & Gafur, A. (2014). Pengembangan media pembelajaran interaktif seni musik untuk siswa smp. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 1(2), 153–164.
- Sari, Y., Ansya, Y. A., Alfianita, A., & Putri, P. A. (2023). STUDI LITERATUR: UPAYA DAN STRATEGI MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR DALAM PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 8(1), 9–26. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i1.5>

Diterima pada :; Disetujui pada :; Dipublikasi pada :

- Sepianah, S., Pribadi, R. A., Hakim, Z. R., & Andriana, E. (2024). Analisis Strategi Implementasi Kurikulum Merdeka pada Jenjang Sekolah Dasar di SDN Karundang. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 7(2), 312–326.
- Setyaningsih, F. A. (2024). PEMANFAATAN MEDIA WORDWALL DALAM PEMBELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Strategi Pembelajaran*, 1(2).
- Singerin, S. (2022). *Administrasi dan Manajemen Sekolah*. Cv. Azka Pustaka.
- Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2022). *Penelitian tindakan kelas*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Uno, H. B. (2023). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
- Widyawati, E. R., & Sukadari, S. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Pembelajaran Kekinian bagi Guru Profesional IPS dalam Penerapan Pendidikan Karakter Menyongsong Era Society 5.0. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 10, 215–225.
- Zahara, F., Chan, F., & Pamela, I. S. (2024). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MATERI WUJUD BENDA BERBASIS WORDWALL DI KELAS IV SD NEGERI 55/I SRIDADI. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 916–934.