



Global Journal Education

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjee>

Volume 1, Nomor 1 2024

e-ISSN: 2762-1438

DOI.10.35458

PENERAPAN MEDIA WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

Astuti¹, Muhammad Amran², Mardawiah³

¹Universitas Negeri Makassar/email: astutikrnwn99@gmail.com

²Universitas Negeri Makassar /email: neysaamran@gmail.com

³UPT SPF SDN Mangkura IV /email: mardawiahjj@gmail.com

Artikel info	Abstrak
<i>Received: 05-01-2024</i>	
<i>Revised: 10-01-2024</i>	
<i>Accepted: 2-2-2024</i>	
<i>Published, 5-2-2024</i>	
	Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran melalui media wordwall. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V di UPT SPF SDN Mangkura IV, Kota Makassar sebanyak 34 anak yang terdiri dari 12 anak laki-laki dan 22 anak perempuan. Objek penelitian ini berupa keaktifan peserta didik yang meliputi minat baca yang meliputi ketertarikan, berinisiatif dan perhatian pada pembelajaran. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi, pedoman wawancara dan angket. Teknis analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif teknis presentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media wordwall dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan dari pra tindakan sampai dengan siklus II yaitu hasil pra tindakan mencapai 36%, hasil siklus I mencapai 53% dan hasil siklus II mencapai 89%.

Keywords:

*Keaktifan, Bahasa
Indonesia, Wordwall*

artikel global journal education and learning dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan tutorial dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan anak yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Musham dan Saputra, 2022). Pendidikan dikatakan penting karena kita belajar tentang berbagai ilmu yang mampu diterapkan pada aktivitas yang nyata untuk berinteraksi kepada orang lain serta mampu memupuk kualitas untuk menumbuhkan kemampuan yang sudah dimiliki. Pendidikan juga memiliki tujuan yang ingin diraih, tujuan pendidikan tersebut tertuang dalam Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003 Bab I Pasal 1 bahwa pendidikan yaitu “Upaya yang terencana untuk mewujudkan skema pembelajaran supaya peserta didik dapat lebih bersungguh-sungguh meningkatkan potensi

dalam dirinya agar mempunyai kapabilitas, perilaku yang baik, dan keahlian untuk dirinya sendiri, Masyarakat, bangsa dan Negara". Maka dari hal tersebut pendidikan tingkatan sekolah dasar seharusnya dapat mewariskan bekal kepada peserta didik supaya mampu meneruskan ke tingkatan pendidikan lebih tinggi agar dapat menegmbangkan mutu pendidikan, salah satunya kualitas pendidikan mata elajaran Bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia sebagai bahasa Nasional memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam komunikasi dan interaksi sosial. Namun hasil belajar bahasa Indonesia masih menjadi permasalahan yang dihadapkan peserta didik, terutama dalam meningkatkan kemampuan berbicara dan menulis oleh karena itu dipelukan strategi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia seperti pemilihan media pembelajaran.

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Fathurrohman (2015) bahwa dalam proses pembelajaran yang menyenangkan siswa terlibat secara aktif melalui diskusi, permainan, dan kegiatan kolaboratif yang membuat peserta didik merasa menjadi bagian dari proses belajar. Penggunaan berbagai metode kreatif dan inovatif dapat membuat materi pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Ada berbagai cara untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran interaktif seperti aplikasi *Wordwall*.

Wordwall adalah platform berbasis permainan digital dengan memiliki berbagai fitur dan game yang dapat diterapkan oleh guru untuk melakukan evaluasi pembelajaran. Media ini dapat digunakan untuk memodifikasi metode penilaian pembelajaran dalam jaringan (daring) (Khairusnisa,2021). Media *Wordwall* merupakan sebuah platform yang dapat diterapkan sebagai media pembelajaran yang menarik dan berbasis online. Menurut (Ardis et al., 2021) media ini memiliki banyak keunggulan salah satunya yaitu memiliki banyak template menarik yang dapat diakses secara gratis oleh siapapun. Berbagai jenis kata, roda acak, kuis, cari kata, dan sebagainya.

Keaktifan belajar merupakan suatu kondisi, perilaku, dan kegiatan yang terjadi pada peserta didik saat proses belajar yang ditandai dengan keterlibatan peserta didik seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas, menjawab pertanyaan guru, dan bisa bekerja sama dengan peserta didik lain. Menurut (Sadirman, 2018) keaktifan belajar merupakan kegiatan fisik ataupun mental dan berbuat dalam satu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Sedangkan menurut (Nurseto et al., 2015) keaktifan belajar suatu kegiatan yang dapat membawa perubahan pada setiap seseorang ke arah yang lebih baik. Berdasarkan pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa keaktifan belajar merupakan sebuah proses pembelajaran yang dirangkai dalam satu kegiatan yang di mana kegiatan tersebut dapat membawa perubahan untuk seluruh peserta didik yang mengikutinya.

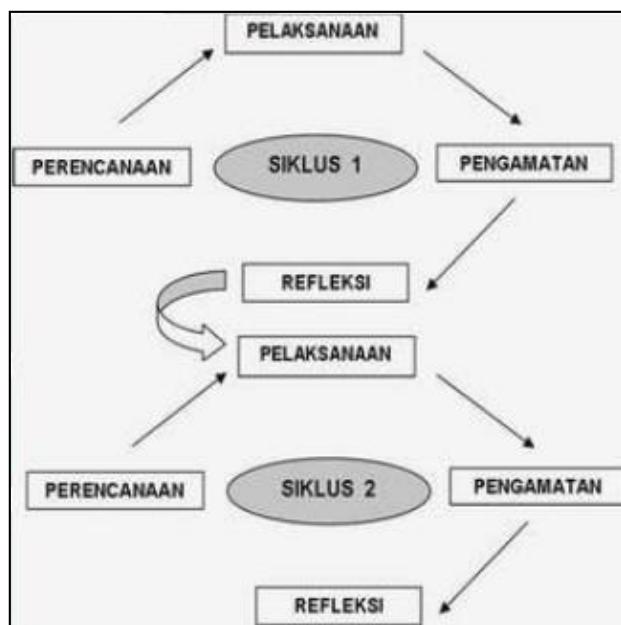
Salah satu kunci dari keberhasilan sebuah pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Media pembelajaran menurut (Daryanto, 2015) media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswapada kegiatan belajaruntuk mencapai tujuan . Hal tersebut sejalan dengan pengertian pembelajaran menurut (Gagne & Briggs, 2020) media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaika isi materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dari ebeberapa

pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk penyampaian materi lebih mudah dengan cara menarik perhatian peserta didik sesuai ketertarikan, pikiran dan perasaan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keaktifan peserta didik dengan memanfaatkan media pembelajaran *Wordwall* pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Dalam penelitian ini penerapan media *Wordwall* dan penginkatan keaktifan belajar siswa dilakukan dengan bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (Aqib & Amrullah, 2018). Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberi banyak dampak positif untuk banyak pihak, manfaat untuk peserta didik adalah: 1) dapat meningkatkan cara memahami Pelajaran lebih baik dan bermakna, 2) Penerapan media interktif berbasis game dapat memberi suasana dan tantangan baru dalam kegiatan belajar, sehingga peserta didik lebih aktif dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Manfaat bagi pendidik: 1) Melatih guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif, 2) masukan untuk guru, agar dapat meningkatkan profesionalisme dalam pembelajaran melalui kegiatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sedangkan manfaat bagi sekolah: 1) mendukung peningkatan kualitas khususnya dalam mata Pelajaran Bahasa Indonesia; 2) memberikan pengalaman dan; 3) pengetahuan baru dalam mengembangkan media pembelajaran untuk seluruh guru.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan oleh peneliti ini menggunakan model penelitian Kurt Lewin. Konsep pokok penelitian model ini terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan (*planning*), Tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).



Pada penelitian ini subjek yang digunakan oleh peneliti adalah siswa kelas V UPT SPF SDN Mangkura IV, Kota Makassar tahun Pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 34 orang peserta didik, yang terdiri dari 12 orang siswa laki-laki dan 22 orang siswa perempuan. Peneliti melaksanakan kegiatan penelitian dimulai dari tanggal 30 April – 14 Mei 2024. Peneliti

melakukan kegiatan penelitian didampingi dan dibantu oleh teman sejawat yang berperan sebagai observer terhadap proses pelaksanaan kegiatan penelitian.

Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti selama penelitian ini, pertama adalah metode observasi. Pada Teknik observasi, peneliti meminta bantuan kepada teman sejawat untuk melakukan pengamatan dengan menggunakan lembar pengamatan yang telah disediakan oleh peneliti. Pengamat mengamati kegiatan peserta didik dan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Metode yang kedua adalah wawancara. Peneliti melakukan wawancara dengan peserta didik terkait dengan minat dan motivasinya dalam mengikuti proses pembelajaran. Metode yang ketiga adalah angket. Angket ditunjukkan untuk peserta didik sehubungan dengan minat dan motivasi mereka dalam mengikuti proses pembelajaran.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada bagian berikut ini akan dipaparkan hasil dan analisis dari penelitian yang sudah dilakukan di mana penelitian tersebut berisi tentang bagaimana peningkatan keaktifan peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V UPT SPF SDN Mangkura IV kota Makassar melalui media Wordwall . Peningkatan keaktifitas peserta didik diukur dengan membandingkan 2 siklus pelaksanaan pembelajaran. Pada proses pembelajaran berlangsung, keaktifan yang rendah peserta didik dapat dilihat dari persentase jumlah peserta didik yang aktif dibagi dengan jumlah keseluruhan. Hanya 36% peserta didik yang menunjukkan keaktifan dalam pembelajaran dan sementara 64% peserta didik hanya duduk diam di tempat mereka masing-masing tanpa ada respon atau reaksi untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan data diatas, dapat dilihat bahwa tindakan penyelesaian masalah yang diberikan pada siklus I terjadi peningkatan persentase keaktifan peserta didik pada proses pembelajaran yaitu sebesar 17%, di mana awalnya 36% menjadi 53%. Dan peserta didik yang awalnya hanya diam ketika mengikuti proses pembelajaran mengalami penurunan sebesar 17% dan bisa menunjukkan kemajuan dalam belajarnya, sehingga persentase kurangnya keaktifan peserta didik dari 64% menjadi 47%. Melihat hasil pada pembelajaran siklus 1, di mana peserta didik yang belum menunjukkan keaktifan belajar belum memenuhi target, maka kegiatan penelitian akan dilanjutkan pada siklus 2.

Pada hasil siklus 2, di mana angket yang diberikan terdapat 89% peserta didik yang memiliki ketertarikan dan menunjukkan keaktifan belajar, sedangkan 11% peserta didik yang tidak memiliki ketertarikan untuk belajar. Melihat data tersebut dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan pada keaktifan peserta didik sebanyak 36%. Pada siklus ini, jumlah peserta didik yang memiliki ketertarikan dan keaktifan dalam belajar sudah melebihi 75%.

Pembahasan

Kondisi awal keaktifan peserta didik UPT SPD SDN Mangkura IV Kota Makassar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sangat rendah. Di mana hanya 12 dari 34 peserta didik atau sebanyak 36% yang terlibat aktif atau memiliki ketertarikan dalam pembelajaran. Sedangkan 64% peserta didik lainnya tidak menunjukkan keterlibatan atau keaktifan dalam pembelajaran. Mereka hanya cenderung melihat buku tulis, serta tidak fokus ketika mengikuti proses pembelajaran, kemudian pada saat guru memberikan pertanyaan atau pada saat sesi tanya jawab peserta didik tidak merespon atau menunjukkan reaksi mereka terhadap intruksi yang diberikan oleh guru. Berdasarkan permasalahan tersebut, untuk menyelesaikan permasalahannya yaitu

dengan menerapkan media interaktif yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran. Media interaktif yang digunakan dalam pembelajaran adalah sebuah aplikasi *Wordwall*, di mana pada aplikasi tersebut memiliki banyak fitur yang menarik yang bisa didesain sedemikian rupa oleh Guru.

Pada siklus 1 peneliti melakukan pembaruan pada media yang digunakan agar peserta didik lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Peneliti menggunakan media interaktif pada aplikasi yang sama yaitu *Wordwall* namun dengan desain dan fitur yang berbeda, dengan menggunakan fitur kuis gambar yang dapat diakses peserta didik di handpone mereka masing-masing. Pembelajaran yang dilakukan pada *Wordwall* aplikasi berisi materi-materi pembelajaran, sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain. Dalam permainan tersebut mereka dapat melihat langsung hasil pembelajaran setelah permainan berakhir karena akan muncul papan tulisan yang berisikan nama-nama peserta didik yang masuk ke dalam peringkingan 1 sampai 20, sehingga hal tersebut membuat peserta didik akan aktif dan berusaha untuk masuk ke dalam peringkingan tersebut.

Pada tindakan siklus 2, peserta didik sangat antusias lagi dalam pembelajaran tersebut, karena sebelum pembelajaran dimulai peserta didik selalu menunjukkan antusias dengan menanyakan apakah aplikasi tersebut akan digunakan lagi dalam proses pembelajaran seperti pembelajaran sebelumnya. Mereka sangat antusias dan semangat mengikuti proses pembelajaran karena tidak adanya tuntutan dan mereka bisa belajar sesuai dengan keinginan hati mereka, selain itu peserta didik juga ter dorong akan rasa ingin tahu mereka yang tinggi terhadap media pembelajaran yang diterapkan. Peserta didik juga terlibat aktif dalam kegiatan tanya jawab yang dilakukan oleh peneliti tentang pembelajaran yang telah dilaksanakan. Fitur aplikasi *Wordwall* yang digunakan pada pembelajaran siklus 2 berbeda dengan fitur yang telah digunakan pada pembelajaran sebelumnya. Pada siklus 2 peneliti menggunakan fitur diagram lingkaran putar yang ditampilkan melalui Proyektor dan peserta didik akan mendapat kesempatan secara bergantian untuk memutar lingkaran tersebut sehingga mendapat tantangan untuk menyelesaikan intuksi dari game yang dimainkan. Melalui fitur ini semua peserta didik akan terlibat dan tidak lagi memperbutkan peringkingan seperti sebelumnya tapi peserta didik akan lebih fokus pada tantangan apa yang harus mereka selesaikan karena diisi dengan hal-hal yang menarik dan menyenangkan. Peserta didik yang awalnya hanya duduk diam juga merasa bersemangat dan terlibat aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Wordwall* ini sebagai media pembelajaran interaktif. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan partisipasi aktif peserta didik dari 53% sampai 89%. Hasil wawancara yang dilakukan pada siklus 2 menyatakan bahwa yang membuat mereka terlibat aktif dalam pembelajaran karena media yang disajikan membuat mereka semangat karena mereka suka dengan sebuah permainan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan kajian penelitian yang dilakukan oleh Ardian (2023) dengan judul penelitian “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Menggunakan Media *Wordwal* untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SD pada Pelajaran Bahasa Indonesia” yang menyatakan bahwa keaktifan peserta didik mengalami peningkatan dari siklus hingga siklus 2. Hasil penelitian juga serupa dilakukan oleh Rahayu (2022) bahwa model pembelajaran *Talkingstick* berbantuan media *Wordwall* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. Kedua penelitian tersebut sangat relevan dengan hasil penelitian yang dilakukan bahwasannya pembelajaran yang dilakukan dengan media interaktif seperti *Wordwall* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik di dalam kelas.

Penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi Wordwall untuk peserta didik kelas V di UPT SPF SDN Mangkura IV sangat menarik, serta panduan yang mudah dipahami karena cukup sederhana dan jelas, sehingga guru lebih mudah menuangkan materi dan evaluasi dalam bentuk permainan. Guru lebih banyak berperan memfasilitasi dan membimbing selama proses pembelajaran sehingga peserta didik memiliki keluasan untuk menggali informasi dengan berbagai aktivitas yang dilakukan di dalam kelas. Dengan demikian peserta didik akan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran karena mereka memiliki kesempatan dalam proses pebelajarnya.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian Penerapan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia telah peneliti lakukan, maka dapat disimpulkan bahwa keaktifan peserta didik mengalami peningkatan yang opada pra tindakan mencapai 36%, kemudian pada siklus I mencapai 53% dan pada siklus II mencapai 89%. Dengan demikian pada umumnya peserta didik kelas V UPT SPF SDN Mangkura IV Kota Makassar melalui penggunaan media *Wordwall* meningkat keaktifannya

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z., & Amrullah, A. (2018). PTK Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Aplikasinya, *Ptk Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Aplikasinya*
- Daryanto. (2015). Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013. In Yogyakarta: Gava Media.
- Fathurrohman, M.(2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Gagne, R. M., & Briggs, L. J. (2020). Principles of Instructional Design (4th Edition). In *Japan's High Schools*
- Khairunisa, Y. (2021) *Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika dan Probabilitas*. Mediasi 2(1), 41-47
- Nurseto, G., Lestari, W., & Hartono. (2015). Pembelajaran Seni Tari: Aktif, Inovatif dan Kreatif. *Catharsis: Journal of Arts Education*, 4(2)
- Pramesti, AA, Ekowati, DW & Febriyanti, F. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Menggunakan Media Wordwall untuk meningkatkan Keaktifan Siswa SD pada Pelajaran Bahasa Indonesia*. Jurnal Simki Pedagogi
- Rahayu, P.,Rizkia Pangestika, R.,& Anjarini, T. (2022). *Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Penerapan Model Pembelajaran Talkingstick Berbantuan Media Wordwall pada pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. *Journal on Teacher Education*
- Sadirman, A. M. (2018). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar (cetakan 24) In Jakarta: Rajawali Pers