



Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Penggunaan Media Game Edukasi Pada Aplikasi Wordwall Kelas V SDN 11 Dangerakko Palopo

Cicilora Silamba^{1*}, Marlina Bakri², Reski Pilu³

^{1*3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Cokroaminto Palopo, Negara Indonesia

Alamat : Jl. Latammacelling No. 19, Kelurahan Amassangan, Kecamatan Wara, Kota Palopo

Email: cicilora4@gmail.com¹, lhnam83@gmail.com², reskipilu86.uncp@gmail.com³

*Penulis Korespondensi : cicilora4@gmail.com

Abstract. *This study aims to improve student learning outcomes in the Indonesian language subject for grade V through the use of educational game media on the Wordwall application at SDN 11 Dangerakko Palopo. This type of research is a classroom action research (PTK) model of Kemmis and Mc. Tanggart. The subjects of this study were 11 students of grade V of SDN 11 Dangerakko Palopo, consisting of 4 male students and 12 female students. Data collection techniques consisted of observation sheets and tests. The research instruments consisted of implementation observation sheets, student activities and test sheets. The data analysis technique used was descriptive quantitative. The results showed that there was an increase in Indonesian language learning outcomes using educational game media on the Wordwall application. This result is evidenced by the average value of students' Indonesian language learning outcomes in cycle I, namely 64% (sufficient category) where the number of students who had completed was 8 students (50%) and those who did not complete were 8 students (50%). The learning results of cycle II, obtained an average learning outcome value of 83% (very good category) increased to 15 students (94%) who completed and 1 student (6%) who did not complete completed the KKTP score of 75. It can be concluded that student learning outcomes increased effectively through the use of educational game media in the wordwall application in the Indonesian Language subject for class V at SDN 11 Dangerakko Palopo.*

Keywords: *Learning Outcomes; Indonesian Language Lessons; Wordwall Application*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V melalui penggunaan media game edukasi pada aplikasi Wordwall di SDN 11 Dangerakko Palopo. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) model kemmis dan Mc. Tanggart. Subjek penelitian ini, siswa kelas V SDN 11 Dangerakko Palopo sebanyak 11 siswa, terdiri 4 siswa perempuan dan 12 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data terdiri dari lembar observasi, dan tes. instrumen penelitian terdiri dari lembar observasi keterlaksanaan, aktivitas siswa dan lembar tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia menggunakan media game edukasi pada aplikasi wordwall. Hasil ini dibuktikan dengan rata-rata nilai hasil belajar Bahasa Indonesia siswa pada siklus I yaitu 64 % (kategori cukup) dimana jumlah siswa yang telah tuntas sebanyak 8 siswa (50%) dan yang tidak tuntas sebanyak 8 siswa (50%). Hasil belajar siklus II, diperoleh rata-rata nilai hasil belajar yaitu 83% (kategori sangat baik) meningkat menjadi 15 siswa (94%) yang tuntas dan yang tidak tuntas sebanyak 1 siswa (6%) tuntas nilai KKTP 75. Dapat disimpulkan hasil belajar siswa meningkat secara efektif melalui penggunaan media game edukasi pada aplikasi wordwall pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 11 Dangerakko Palopo.

Kata kunci: Hasil Belajar; Pelajaran Bahasa Indonesia; Aplikasi Wordwall.

1. LATAR BELAKANG

Berdasarkan Hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di kelas V SDN 11 Dangerakko Palopo, ditemukan sebuah masalah yaitu hasil belajar siswa yang rendah pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kondisi ini menunjukkan bahwa beberapa siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi. Faktor penyebab yaitu kurangnya pemahaman konsep abstrak, kebosanan, siswa kurang aktif dalam bertanya, rendahnya partisipasi dalam proses pembelajaran, dan terbatasnya pengalaman pada media nyata, yang mengakibatkan belum tercapainya tujuan pembelajaran. Hasil belajar siswa di SDN 11 Dangerakko pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Dari 16 siswa, 13 (81%) berada pada kategori kurang, dan 3 (19%) dikategorikan baik. Berdasarkan data KKTP, rentang nilai 75 dikategorikan tuntas. Peneliti menemukan bahwa proses pembelajaran masih terbatas. alat peraga pendukung pada penyampaian materi masih terbatas, sehingga siswa kekurangan pengalaman belajar yang menghubungkan konsep dengan situasi dunia nyata. Media evaluasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah game edukasi pada aplikasi *wordwall*.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa untuk belajar. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian para ahli yang menyatakan bahwa media interaktif dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Arimbawa (2021) menemukan bahwa *wordwall* dapat menarik minat siswa untuk belajar dengan menggunakan media game interaktif. Berbagai peneliti sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena media tersebut menarik dan menyenangkan untuk digunakan. Namun, sebagian besar penelitian terdahulu berkonsentrasi pada bagaimana penggunaan *Wordwall* meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Sedangkan penelitian ini berupaya meningkatkan hasil belajar melalui media game edukasi pada aplikasi *wordwall*. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dilakukan dengan menerapkan game edukasi pada aplikasi *wordwall* secara langsung dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana permainan, tetapi juga mampu menyajikan materi Pelajaran dalam bentuk permainan, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain.

Alasan utama penelitian ini dilakukan karena siswa kelas V SDN 11 Dangerakko Palopo belum mencapai tingkat ketuntasan yang optimal. Faktor utama yang menghambat proses pembelajaran adalah rendahnya keaktifan dan perhatian siswa. Pembelajaran konvensional tidak dapat membuat pembelajaran menjadi nyata, interaktif, dan menarik bagi siswa. Sehingga penerapan media game edukasi seperti aplikasi *Wordwall* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan membuat pembelajaran menjadi lebih nyata dan memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini juga menawarkan strategi pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan secara langsung di dalam kelas, sehingga kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar dapat meningkat secara signifikan.

Dengan mempertimbangkan kondisi tersebut, peneliti memilih judul "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia melalui Penggunaan Media Game Edukasi pada Aplikasi *Wordwall* Siswa Kelas V SDN 11 Dangerakko Palopo". Penelitian ini bertujuan untuk memanfaatkan *Wordwall* secara langsung dalam pembelajaran Bahasa Indonesia agar siswa lebih memahami konsep secara nyata, terlibat aktif dalam proses belajar, dan mencapai ketuntasan belajar secara optimal. Dengan fokus tersebut, penelitian ini diharapkan dapat menawarkan pendekatan pembelajaran inovatif yang kontekstual dan relevan dan memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

2. KAJIAN TEORITIS

2.1. Hasil Belajar

Purwanto (Nuralan 2022) mengatakan hasil belajar adalah pencapaian tujuan pendidikan siswa selama pembelajaran. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai perubahan pada sikap dan perilaku seseorang. Pada akhirnya, hasil belajar yang dinilai dapat menunjukkan pengetahuan dan perkembangan yang telah dicapai siswa selama pembelajaran.

Beberapa indikator dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Indikator tersebut meliputi ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. ketertarikan siswa merupakan dorongan yang menimbulkan rasa tertarik pada orang, objek, kegiatan tertentu, atau pengalaman emosional yang diperoleh dari aktivitas tersebut. Siswa cenderung akan memberikan perhatian pada sesuatu yang diminati. Keterlibatan siswa merupakan minat seseorang yang menimbulkan rasa senang

serta mendorong untuk menyelesaikan kegiatan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Grand teori penelitian ini adalah Teori Konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman belajar. Penggunaan media game edukasi *Wordwall* memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi, berlatih, dan menemukan pemahaman sendiri sehingga hasil belajar Bahasa Indonesia meningkat. Sedangkan Taksonomi Bloom digunakan sebagai teori pendukung untuk mengukur hasil belajar pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2.2. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Reski pilu (2020) Bahasa Indonesia merupakan suatu mata pelajaran yang terdapat di dalam kurikulum pendidikan Indonesia. Pada dasarnya, tujuan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah adalah mengajarkan siswa mengenai bagaimana berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara lisan atau tulisan. Etik, E., dkk (2022) komunikasi memerlukan bahasa sebagai alat pergaulan dan penghubungan antara sesama manusia. Haryemi & Citrawati, (2023) menyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik terkait dengan keterampilan Berbahasa Indonesia. Belajar bahasa pada hakikatnya adalah belajar komunikasi. Hasby, M., & Erni, E. (2022). Mengembangkan kemampuan berbahasa siswa merupakan tujuan utama pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar sebagaimana dikemukakan oleh Hidayat dan Rahmawati (2024). Menyimak, berbicara, membaca, dan menulis adalah empat komponen utama kemampuan berbahasa. Keempat keterampilan ini sangat penting bagi siswa untuk memahami dan menguasai berbagai bidang ilmu.

2.3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala bentuk sarana belajar yang di gunakan guru dalam proses pembelajaran untuk melibatkan berbagai ndera peserta didik, seperti melihat, mendengar, meraba, mencium, dan merasakan dalam proses mengajar. Media pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai perantara dalam penyampaian informasi yang dirancang khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran. Alat pendidikan adalah pengantar informasi yang dirancang khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran. Fajri dkk (2021), dijelaskan bahwa media pembelajaran berperan penting dan efektif

dalam membantu tenaga pendidik atau guru menyampaikan materi, baik melalui demonstrasi maupun praktik langsung.

Selain itu, media pembelajaran menjadi salah satu fokus utama dalam inovasi pendidikan karena berfungsi sebagai sarana komunikasi dalam penyampaian materi ajar. Untuk penyampaian media pembelajaran yang efektif dan memenuhi tujuan, beberapa elemen harus diperhatikan. Ini termasuk landasan teori, landasan pemikiran pembelajaran, dan kondisi lingkungan belajar. Pada penelitian yang dilakukan oleh Supatminingsih (2021), menunjukkan adanya hubungan antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik siswa dalam menentukan hasil belajar mereka. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media yang sesuai dengan gaya atau tipe belajar siswa dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar mereka.

2.4. Game Edukasi

Game edukasi merupakan jenis permainan yang dirancang untuk membantu meningkatkan kemampuan berpikir, konsentrasi, serta keterampilan pemecahan masalah peserta didik. Game edukasi juga termasuk salah satu media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi ajar sekaligus meningkatkan pengetahuan melalui penyajian yang menarik dan interaktif. Game edukasi menurut Wibawanto (2020) adalah permainan yang secara khusus memuat unsur pembelajaran atau materi pelajaran dan dirancang untuk meningkatkan kemampuan pemain atau peserta didik. Tujuan penggunaan game edukasi adalah memberi pengalaman belajar yang baru sekaligus menciptakan suasana yang menyenangkan, sehingga materi pembelajaran dapat disampaikan dan diterima dengan lebih baik oleh peserta didik.

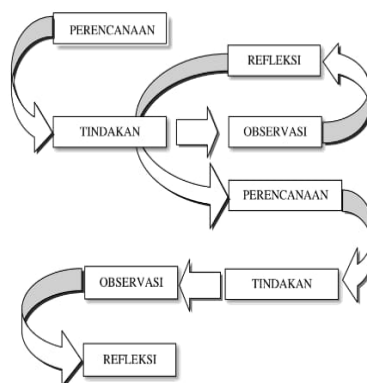
2.5. Aplikasi Wordwall

Wordwall adalah aplikasi berbasis *web* yang memungkinkan pengguna membuat berbagai jenis aktivitas pembelajaran interaktif, seperti kuis, menjodohkan, memasang pasangan, mencari kata, mengelompokkan, dan menyusun kata secara acak Ninawati (2021). Menurut Kurniasih (2021), *Wordwall* merupakan salah satu aplikasi berbasis *web* yang dirancang untuk mendukung kegiatan pembelajaran, termasuk permainan edukatif, serta menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif. *Wordwall* adalah aplikasi berbasis *web* yang memungkinkan pengguna untuk membuat pembelajaran interaktif dan meningkatkan keterlibatan siswa.

Wordwall, platform pembelajaran interaktif, memiliki fitur permainan edukatif yang membantu guru membuat media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menarik. Guru dapat menyesuaikan materi pembelajaran ke dalam bentuk permainan yang menantang dan menyenangkan dengan menggunakan berbagai fitur, seperti *Match Up*, *Open the Box*, *Random Cards*, *Anagram*, *Quiz*, *Find the Match*, *Matching Pairs*, *Random Wheel*, *Unjumble*, *Group Sort*. Dengan demikian, *wordwall* tidak hanya meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa, tetapi juga dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan bermakna. Adapun kelebihan dari *Wordwall* adalah: Memiliki kemampuan untuk menyediakan sistem pembelajaran yang relevan dan mudah diikuti untuk siswa di semua tingkatan; Memiliki model penugasan di *Wordwall* memungkinkan siswa menggunakan ponsel mereka secara kreatif untuk mengaksesnya. *Wordwall* juga mudah digunakan, meskipun fitur gratis yang tersedia masih terbatas.

3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian tindakan kelas (PTK), Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah jenis penelitian yang dilakukan secara langsung dari awal hingga akhir tindakan kelas dan dilakukan dalam dua siklus. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas, model Kemmis dan Mc Taggart, yang terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Tahap-tahap ini dilakukan dalam rangkaian, atau siklus, seperti yang ditunjukkan di bawah ini:



Gambar 1. Model Kemmis and Mc.Taggart

Penelitian ini dilakukan di SDN 11 Dangerakko Palopo di Kecamatan Wara, Kota Palopo, Provinsi Sulawesi Selatan. Penelitian ini dilakukan pada bulan April-mei semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN 11 Dangerakko Palopo tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 16 orang siswa yang

terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data guna memperoleh informasi yang akurat dan sesuai dengan tujuan penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas siswa, dan hasil belajar mereka selama pelaksanaan tindakan.

Teknik pengumpulan data digunakan untuk memperoleh informasi yang diperlukan guna menjawab rumusan masalah penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah : Pertama, Tes pada penelitian ini menggunakan tes tertulis yang terdiri atas 25 soal pilihan ganda dan 5 soal *essay*. Soal-soal tersebut disusun berdasarkan indikator keberhasilan pembelajaran dengan materi imbuhan ter- dan kata hubung. Kedua, Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disediakan peneliti dan diisi oleh observer. Dalam pelaksanaannya, observer melakukan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan yang berlangsung selama proses pembelajaran menggunakan media game edukasi pada aplikasi wordwall. Ini dilakukan untuk menghitung data tentang aktivitas siswa dan keterlaksanaan pembelajaran selama pembelajaran berlangsung. Tujuan observasi ini adalah untuk mendapatkan data tentang keterlaksanaan dan aktivitas selama pembelajaran berlangsung.

Pada penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Tujuan dilakukannya analisis ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui perhitungan nilai tes, rata-rata kelas, serta persentase ketuntasan belajar baik secara perorangan maupun secara bersama. Pada lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, peneliti menggunakan skala checklist untuk menilai sejauh mana setiap komponen kegiatan pembelajaran terlaksana sesuai dengan rencana pembelajaran. Setiap komponen kegiatan diberitanda (✓) jika terlaksana, dan diberi tanda (X) apabila tidak terlaksana. Perhitungan keterlaksanaan pembelajaran dilakukan menggunakan rumus di bawah ini:

$$\text{Persentase Keterlaksanaan} = \frac{\text{jumlah kegiatan terlaksana}}{\text{jumlah kegiatan yang diamati}} \times 100\%$$

Tabel 1. kategori tingkat keterlaksanaan pembelajaran

Tingkat keberhasilan %	Kategori
81-100	Sangat baik
75-80	Baik

43-70	Kurang baik
0-42	Tidak baik

Tabel 1 diatas merupakan acuan untuk mengkategorikan keterlaksanaan pembelajaran, apakah tergolong berhasil atau tidak, setelah proses pembelajaran berlangsung. Hasil tersebut digunakan untuk menilai sejauh mana proses pembelajaran dapat berkontribusi dalam kreatifitas siswa.

Adapun indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media digital game edukasi pada aplikasi Wordwall dalam proses pembelajaran. Pertama, Keterlaksanaan pembelajaran dikatakan tercapai, jika dalam proses pembelajaran dengan penggunaan media game edukasi pada aplikasi berbasis web wordwall minimal $\geq 75\%$ berada pada kategori baik. Kedua, Aktivitas belajar siswa siswa dikatakan tercapai, jika dalam proses pembelajaran dengan penggunaan media game edukasi pada aplikasi web wordwall minimal $\geq 75\%$ berada pada kategori baik. Ketiga, Keberhasilan hasil belajar siswa dikatakan tercapai jika secara klasikal 81% siswa mendapat nilai ≥ 75 berdasarkan KKTP yang sudah ditetapkan disekolah. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah indikator peningkatan hasil yang termasuk dalam kategori baik.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil

Pada siklus I, kegiatan penelitian dimulai dengan menyerahkan surat izin penelitian dan seluruh rencana kegiatan penelitian kepada kepala sekolah dan guru wali kelas V SDN II Dangerakko Palopo. Siklus I terdiri dari empat pertemuan, di mana satu pertemuan digunakan untuk melakukan tes, dan tiga pertemuan lainnya digunakan untuk tindakan pembelajaran melalui penggunaan game edukasi yang dimainkan melalui aplikasi Wordwall. Setiap pertemuan berlangsung selama 80 menit yaitu dari pukul 10.00-11.30 WITA. Pada setiap pertemuan, terdapat tiga tahap kegiatan pembelajaran, tahap pertama yaitu kegiatan pendahuluan, kemudian kegiatan inti, dan terakhir kegiatan penutup yang disesuaikan dengan modul ajar yang digunakan.

Pada tahap pelaksanaan tindakan siklus II, Peneliti menggunakan perangkat pembelajaran yang dirancang dalam modul ajar untuk melaksanakan proses pembelajaran pada tahap pelaksanaan tindakan siklus II. Kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup adalah bagian dari kegiatan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran digunakan

selama kegiatan berlangsung. Siklus II berlangsung dalam empat pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 20 April 2026, pertemuan kedua pada hari Kamis, 23 April 2026, pertemuan ketiga pada hari Senin, 27 April 2026, dan pertemuan keempat diadakan pada hari Senin, 4 Mei 2026. Setiap pertemuan berlangsung dari pukul 10.00 hingga 11.30 WITA. Dalam proses pembelajaran, peneliti bertindak sebagai pengajar, pendidik, dan pembimbing, serta dibantu oleh observer yang bertugas mengamati jalannya proses pembelajaran dari awal hingga akhir kegiatan.

Tabel 2. ketercapaian hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus II

No	Siklus	Ketercapaian	meningkatkan	Kategori
1	I	50%	44 %	Kurang
2	II	94%		Sangat baik

Sumber: Data primer setelah diolah (2026)

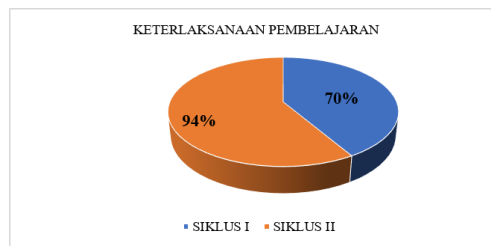
Berdasarkan tabel 2 terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, persentase ketercapaian siswa yang memenuhi nilai KKTP (75 %) hanya mencapai 50%, atau 8 siswa, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Namun, pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan, dalam persentase ketercapaian siswa mencapai 94%. Hal ini berarti sebanyak 15 siswa telah mencapai nilai yang ditetapkan. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran pada siklus II berjalan lebih efektif dengan kategori peningkatan yang sangat baik. Selain itu, peningkatan hasil belajar sebesar 44% dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa upaya perbaikan berhasil meningkatkan kemampuan dan pemahaman siswa tentang materi dan media pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran pada siklus II dinyatakan berhasil karena memenuhi indikator keberhasilan, yaitu lebih dari 81% siswa mencapai nilai KKTP.

Tabel 3. meningkatnya keterlaksanaan pembelajaran

No	Siklus	Ketercapaian	meningkatnya	Kategori
1	I	70	24	kurang baik
2	II	94		Sangat baik

Sumber: Data primer setelah diolah (2026)

Tabel 3 menunjukkan Keterlaksanaan dalam proses pembelajaran digambarkan dalam Tabel 15. Siklus I mencapai 70% dengan kategori kurang baik, dan siklus II mencapai 94% dengan kategori sangat baik, dengan presentase peningkatan 24%.



Gambar 2. Ketuntasan keterlaksanaan pembelajaran siklus 1 dan siklus II

Pada gambar 2 tersebut menunjukkan perbandingan ketuntasan keterlaksanaan dalam pembelajaran pada siklus I dan II. Pada siklus 1 terlaksana 70% atau 12 skor terlaksana sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 94% atau 16 skor terlaksana.

Tabel 4. meningkatnya aktivitas belajar siswa

No	Siklus	Ketercapaian	meningkatnya	Kategori
1	I	70	24	Cukup aktif
2	II	94		Sangat aktif

Sumber: Data primer setelah diolah (2026)

Tabel 4 menunjukkan aktivitas siswa yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Siklus I mencapai 70% dengan kategori cukup aktif, dan siklus II mencapai 94% dengan kategori sangat aktif, dengan presentase peningkatan 24%. Perbandingan ketuntasan aktivitas siswa dalam pembelajaran pada siklus I dan II. Pada siklus 1 terlaksana 70% atau 12 skor terlaksana sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 94% atau 16 skor terlaksana.

4.2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian pada siswa kelas V SDN 11 Dangerakko Palopo, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siklus I belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 75, dari 16 siswa menunjukkan nilai rata-rata siswa hanya mencapai 64% dan ketuntasan klasikal hanya mencapai 50% atau 8 siswa yang tuntas dan 50% atau 8 siswa belum tuntas. Belum tercapainya hasil belajar tersebut disebabkan oleh beberapa faktor dalam proses pembelajaran yang belum berjalan secara optimal. Yaitu kemampuan siswa dalam menjawab soal tes masih rendah baik dalam bentuk Latihan maupun dalam bentuk tes akhir tindakan karena sebagian siswa belum memahami materi pembelajaran secara menyeluruh, dan masih mengalami kesulitan dalam memahami soal yang diberikan, dan masih ada beberapa siswa menunjukkan tingkat keaktifan dan siswa belum

aktif dalam memberikan pertanyaan yang menyebabkan siswa kurang terlibat dalam kegiatan belajar dan kurang memperoleh pemahaman yang maksimal serta perhatian dan fokus beberapa siswa masih mudah teralihkan saat peneliti menjelaskan materi pembelajaran. Sehingga penjelasan materi yang disampaikan guru tidak diterima secara optimal dan beberapa siswa belum memahami cara menggunakan media pembelajaran berbasis game *Wordwall*, yang membuat pemanfaatannya kurang efektif dan siswa masih menunjukkan kurang percaya diri dalam menjawab pertanyaan pada media. Untuk menyelesaikan masalah ini, peneliti memperbaiki siklus II. Untuk meningkatkan penggunaan media game edukasi *Wordwall*, peneliti akan memberikan petunjuk penggunaan yang lebih jelas dan melakukan demonstrasi sebelum pelajaran dimulai, sehingga siswa dapat memahami prosedur penggunaan media dengan baik.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Pelaksanaan pembelajaran mencapai kategori sangat baik dengan ketercapaian KKTP 75. Nilai rata-rata siswa mencapai 83%, dan ketuntasan klasikal mencapai 94% sebanyak 15 siswa mencapai ketuntasan belajar dan 6% atau 1 siswa belum tuntas, hal ini disebabkan oleh kemampuan kognitif siswa dalam memahami materi yang masih perlu ditingkatkan. Selain itu, kemampuan berpikir siswa dalam menganalisis dan menjawab soal belum berkembang secara optimal sehingga hasil belajar yang diperoleh belum mencapai KKTP yang ditetapkan. Faktor lain yaitu faktor internal yang juga memengaruhi adalah motivasi dan minat belajar, kondisi fisik siswa, serta perbedaan kecepatan belajar antar siswa yang dapat memengaruhi pencapaian hasil belajar. Namun demikian, pada siklus II menunjukkan bahwa penggunaan media game edukasi pada aplikasi *Wordwall* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia SDN 11 Dangerakko Palopo berhasil memenuhi indikator keberhasilan sebesar 81%, sehingga penelitian dihentikan pada siklus II. Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas siswa telah meningkat sebesar 94% dengan kategori sangat baik, yang menunjukkan keberhasilan pada siklus II.

Terlepas dari upaya peneliti untuk memperbaiki dan menerapkan langkah-langkah pembelajaran yang berpusat pada refleksi pada siklus I, indikator keberhasilan tersebut tidak tercapai. Dalam siklus II, aktivitas belajar siswa meningkat secara signifikan. Siswa menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran, lebih aktif bertanya, dan lebih fokus memperhatikan penjelasan materi. Siswa juga sudah tahu bahwa permainan edukasi adalah alat pembelajaran yang membantu mereka belajar dengan lebih baik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa ditingkatkan dengan sukses oleh tindakan yang diambil selama siklus kedua. Akibatnya, proses pembelajaran dihentikan. Meskipun satu siswa masih belum mencapai KKTP, penggunaan media game edukasi pada aplikasi *wordwall* di SDN 11 Dangerakko Palopo telah terbukti meningkatkan hasil belajar siswa dan mencapai indikator keberhasilan. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Putri dan Hader (2023) tentang penggunaan media pembelajaran berbasis game *Wordwall* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan *Wordwall* dalam dua siklus pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dan partisipasi siswa secara bertahap seiring berjalannya waktu. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis *Wordwall* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara konsisten.

Menurut Putri dan Hader (2023), menggunakan game edukasi *Wordwall* dapat membuat pendidikan lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa lebih terlibat, lebih termotivasi untuk belajar, dan materi yang disampaikan lebih mudah dipahami karena hal ini. Selain meningkatkan keterlibatan siswa, pembelajaran berbasis game yang menarik dan aktif juga dinilai efektif. Ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Oleh karena itu, temuan penelitian ini mendukung gagasan bahwa *Wordwall* sebagai alat pembelajaran berbasis game efektif dalam meningkatkan partisipasi dan prestasi belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game edukasi di aplikasi *Wordwall* adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang menarik perhatian siswa, mudah digunakan, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Sehingga, penelitian ini dianggap berhasil karena mencapai indikator keberhasilan sebesar 94% pada kategori sangat baik dan tidak akan dilanjutkan pada siklus berikutnya.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa siswa kelas V di SDN 11 Dangerakko Palopo, mata pelajaran Bahasa Indonesia, dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik dengan menggunakan media game edukasi dalam aplikasi *Wordwal* meningkat. Pada siklus I, ketuntasan klasikal hasil belajar menunjukkan bahwa 8 atau 50% siswa dikatakan tuntas, sedangkan 8 atau 50% siswa belum tuntas. Pada siklus II, 94%, atau 15 siswa dinyatakan tuntas, sedangkan 6% atau 1 siswa belum tuntas. Hasil

tersebut menunjukkan bahwa penelitian telah memenuhi kriteria keberhasilan. Hasil observasi pelaksanaan pembelajaran pada siklus I mencapai 70% dalam kategori kurang baik dan 94% pada siklus II dengan kategori sangat baik. Hasil observasi aktivitas siswa juga menunjukkan peningkatan, dari 70% pada siklus I dengan kategori kurang tinggi menjadi 94% pada siklus II dengan kategori sangat tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa dalam mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas V melalui penggunaan media game edukasi pada aplikasi wordwall berhasil sesuai dengan KKTP.

DAFTAR REFERENSI

- Aliya, N., Amin, S. M., Muawanah, M., Indrati, J., & Nafi'ah, U. (2024). Penerapan pendekatan TaRL berbantuan media Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar
- Alvian,V.S., & Yatri,1. (2022). Analisis Kemampuan Membaca, permulaan dan Kesulitan yang dihadapi siswa Sekolah Dasar.*Edukatif:Jurnal Kependidikan*, 4(4), 5573-5581.
- Anindyawati, G. D. (2024). Pemanfaatan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Jaringan Penelitian Pengembangan Penerapan Inovasi Pendidikan (Jarlitbang)*, 39-48.
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan word wall game quis berpadukan classroom untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar biologi. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 2(2), 324-332.
- Arsyad, N. A., Alkhairiyah, N., Nawir, N. I., Astuti, N., Ulpa, M., & Maghfirah, N. (2025). Pemanfaatan Teknologi Di Era Digitalisasi Dalam Penggunaan Media Wordwall. *Matano: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(1), 17-29.
- Arsyillah, M. R. (2024). *Perancangan Asset Game 2d "Niskala" Berbasis Mobile Dengan Teknik Vector Art (Doctoral dissertation, Politeknik Negeri Media Kreatif)*.
- Astuty,N.D., Puspito,W.G., Agustina,F. (2025). Pengaruh penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SD Negeri 10 Metro Timur.*indonesian Research journal on Education*, 5(1),934-944.
- Bakri, M., & Yusni, Y. (2021). Pemanfaatan Youtube sebagai media pembelajaran menulis puisi. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing*, 4(1), 39-46.
- Dotuttinggi, M., Zees, A., & Rahmat, A. (2023). Pengaruh pemanfaatan game edukasi Wordwall pada hasil belajar siswa terhadap pembelajaran siswa di sekolah. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat dan Pengabdian*, 3(2), 363-368.
- Etik, E., Harsia, H., & Kartini, K. (2022). Alih kode dan campur kode bahasa Toraja dengan bahasa Indonesia pada siswa kelas X SMK Kristen Palopo. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 8(1), 429-435.

- Fadhilah, N., & Mukhlis, A. M. A. (2021). Hubungan lingkungan keluarga, interaksi teman sebaya dan kecerdasan emosional dengan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 22(1), 15-31.
- Fajri, L. M. I., Puspitasari, Y., Irfansyah, M. Z., Wijiarko, T., & Rahmawati, L. E. (2022). Perilaku Berbahasa Youtuber Gaming Mobile Legend. *Literasi: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pembelajarannya*, 6(1), 86-94.
- Nur, H. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran Penemuan Terbimbing dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 2(2), 53-58.
- Haryemi, I., & Citrawati, T. (2023). *Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. DIDAKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1 (2), 57-64.
- Hasan, M., Yani M, Y. M., Supatminingsih, T., Inanna, I., & Dinar, M. (2021). Ekspektasi Orang Tua Terhadap Pendidikan Anak Dalam Perspektif Pendidikan Ekonomi Informal. *Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 9(2), 183-199.
- Kendek, S., Hasby, M., & Erni, E. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Melalui Model Gi (Group Investigation) Kelas V Sdn O27 Limpomajang. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2(1), 38-46.
- Kartika, A., Alam, A. S. S., & Razak, F. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Pentrysc: Jurnal Pendidikan Guru Sd*, 3(2), 158-167.
- Kusuma, E., & Fadiana, M. J. (2024). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 8(2), 1566-1573.
- Lestari, I., & Handayani, N. (2023). Pentingnya 269ndonesia269 karakter pada anak sekolah khususnya SMA/SMK di zaman serba digital. *Jurnal Guru Pencerah Semesta*, 1(2), 101-109
- Maulina, S. I., & Ghofur, M. A. (2023). Pengaruh Lingkungan Keluarga, Lingkungan Sekolah, dan Lingkungan Masyarakat terhadap Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik SMA Negeri 17 Surabaya. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 4(1), 93-104.
- Murgiyanti, M. (2025). Keefektifan Media Wordwall Terhadap Kemampuan Berhitung dan Berpikir Kritis Siswa Kelompok B TK IT Almawaddah Kota Semarang. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 19(1), 90-97.
- Ninawati, M. (2021). Efektivitas Penerapan Aplikasi Linktree dan Wordwall Terhadap Motivasi Intrinsik Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 9(2), 217-225.
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3 (5), 2854–2860.

- Pilu, R., & Masse, A. K. (2020). Keefektifan Pengajaran Bahasa Indonesia Siswa SD Dengan Menggunakan Model Role Play. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 3(3), 420-428.
- Purwanto, R. (2020). Peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada Kompetensi 270ndone koordinasi melalui metode Pembelajaran teaching game team terhadap siswa kelas XI IPA SMA Smart Ekselensia Indonesia Tahun Ajaran 2010-2011. *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa*, 1(1), 1-14.
- Putri, I. L., Amril, A., & Hader, A. E. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 10 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 10090-10097.
- Rahmawati, M., Hidayat, N. S., & Azhar, M. (2024). Model Pembelajaran Project Based Learning Meningkatkan Kemampuan Bicara Bahasa Arab Siswa: Penelitian Eksperimen. *Ukazh: Journal of Arabic Studies*, 5(2), 256-271.
- Safitri, A., Wulandari, D., & Herlambang, Y. T. (2022). Proyek penguatan profil pelajar 270ndonesia: Sebuah orientasi baru 270ndonesia270 dalam meningkatkan karakter siswa 270ndonesia. *Jurnal basicedu*, 6(4), 7076-7086.
- Septiana, N. N., Prastowo, A., & Frasandy, R. N. (2024). Penggunaan Wordwall Untuk Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Holistika*, 8(1), 71-85.
- Suarmini, N. K., & Nurjaya, I. G. (2023). Pemanfaatan media Wordwall dalam pembelajaran interaktif Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(2), 328-339.
- Sugiani, W. (2022). Aplikasi Berbasis Word Wall pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Guru Indonesia*, 2(2), 82-87.
- Sukirman, S. (2020). Tes kemampuan keterampilan menulis dalam pembelajaran 270ndone 270ndonesia di sekolah. *Jurnal Konsepsi*, 9(2), 72-81.
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). Jenis-jenis media dalam pembelajaran. *Jenis-Jenis Media Dalam Pembelajaran*, 1-16.
- Tahni'ah, A., Rohmah, M., & Ismail, K. (2025). Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Web Wordwall Pada Materi Badan Usaha Milik Negara (BUMN) di SMK PGRI Sumber Agung. *Journal of Economic Education and Eco-Technopreneurship*, 4(1), 32-41.
- Taofik, T., & Wangid, M. N. (2022). Kontribusi Lingkungan Keluarga Dan Lingkungan Sekolah Berbasis Agama Terhadap Religiositas Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 259-267.
- Triyani, R. (2023). Penggunaan Game Interaktif Berbasis Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa SMP. *Intellectual Mathematics Education (IME)*, 1(1), 40-49.
- Wibawanto, W. (2020). *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. (15 July 2020.) Semarang: Wandah Wibawanto.
- Yuliasari, H. (2020). Pelatihan konselor sebaya untuk meningkatkan selfawareness

terhadap perilaku beresiko remaja. *Jurnal Psikologi Insight Departemen Psikologi*, 4(1), 63-72.

Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan media game edukasi Wordwall untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11-11