



JURNAL BASICEDU

Volume 8 Nomor 2 Tahun 2024 Halaman 1566 - 1573

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pemanfaatan Game Edukasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Erly Kusumawati^{1✉}, Mu'jizatin Fadiana²

Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, Indonesia^{1,2}

E-mail: erly.kusumawati@gmail.com¹, mujizatin000@gmail.com²

Abstrak

Hasil belajar bahasa Indonesia materi pokok unsur intrinsik cerita pada siswa sekolah dasar kelas V masih rendah. Penelitian ini bertujuan peningkatan hasil belajar siswa pada materi unsur intrinsik cerita melalui pemanfaatan game edukasi *wordwall* sebagai media evaluasi pembelajaran. Penelitian ini menerapkan penelitian tindakan kelas yang terdiri pra siklus, siklus pertama dan siklus kedua, masing – masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Dolokgede Tambakrejo Bojonegoro pada kelas V tahun pelajaran 2023/2024 dengan subyek 23 siswa. Berdasarkan temuan, dari 23 siswa yang mengikuti tes sebelum memanfaatkan game edukasi *wordwall*, baru 13 siswa atau 56,52% yang mencapai KKM. Setelah pemanfaatan game edukais *wordwall* terlihat adanya peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi siklus pertama 17 siswa atau 73,91% yang tuntas, dan siklus kedua 22 siswa atau 95,65% yang tuntas. Dari penelitian ini disimpulkan bahwa pemanfaatan game edukasi *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya materi unsur intrinsik cerita.

Kata Kunci: Game edukasi, *Wordwall*, Hasil belajar.

Abstract

Learning outcomes of learning Indonesian with intrinsic element material are still low. This research aims to improve student learning outcomes on intrinsic story element material through the use of wordwall educational games as a learning evaluation medium. This research applies classroom action research which consists of a pre-cycle, first cycle and second cycle, each cycle consisting of four stages, namely planning, implementation, observation and reflection. This research was carried out at SD Negeri Dolokgede Tambakrejo Bojonegoro in class V for the 2023/2024 academic year with 23 students as subjects. Based on the findings, of the 23 students who took the test before using the Wordwall educational game, only 13 students or 56.52% reached the KKM. After using the wordwall educational game, there was visible improvement. This can be seen from the evaluation results of the first cycle, 17 students or 73.91% completed, and the second cycle, 22 students or 95.65% completed. From this research it can be concluded that the use of wordwall educational games can improve student learning outcomes, especially the intrinsic story element material.

Keywords: Game edukasi, *Wordwall*, Learning outcomes.

Copyright (c) 2024 Erly Kusumawati, Mu'jizatin Fadiana

✉ Corresponding author :

Email : erly.kusumawati@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7433>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 8 No 2 Tahun 2024
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan tombak utama serta memiliki peran yang sangat vital untuk membentuk generasi - generasi muda yang terdidik dan berbakat. Dalam dunia pendidikan, pemanfaatan teknologi sangat penting untuk menunjang keberhasilan suatu pembelajaran. Efektivitas pembelajaran dapat dipengerahui oleh beberapa faktor yang berkaitan dengan pendidikan yakni media, strategi, metode serta hasil dari belajar. Hal tersebut dapat mempengaruhi keberhasilan suatu pembelajaran. Menurut (Lestari et al., 2023) penggunaan media bagi guru sangat penting, guru dituntut harus fleksibel dalam memilih serta mengaplikasikan bahan ajar kepada siswa. Metode belajar merupakan alat bagi guru untuk menyusun strategi penyampaian pokok bahasan atau bahan ajar, sedangkan hasil belajar digunakan sebagai pengukur keberhasilan siswa dalam menguasai materi pembelajaran.

Pembelajaran di abad 21 berarti guru perlu memanfaatkan kemajuan teknologi khususnya teknologi digital, kemampuan komunikasi, dan pemilihan jaringan yang tepat untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, serta menciptakan informasi untuk digunakan dalam pembelajaran. Salah satu isi dari standar proses adalah penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar mengajar. Dalam pengertian ini, pendidik dituntut supaya menerapkan teknologi informasi dan komunikasi secara baik, efektif, sistematis, dan terpadu tergantung situasi dan keadaan, termasuk kemampuan memanfaatkan teknologi sebagai sumber atau media pembelajaran. Saat ini, teknologi dijadikan sebuah kebutuhan yang sangat esensial dalam kehidupan sehari – hari, khususnya dalam dunia pendidikan. Dalam bidang pendidikan pemanfaatan teknologi digunakan dalam pembelajaran yang berbasis teknologi yang disebut dengan ICT (*information and communications technology*). Pada pembelajaran abad 21 dengan menerapkan kurikulum merdeka, pembelajaran berpusat pada murid, sehingga murid dituntut berperan aktif dalam pembelajarannya dan pendidik hanya berperan sebagai fasilitator.

Bahasa Indonesia merupakan muatan pelajaran yang berperan penting dibidang pendidikan, dapat kita ketahui bahwa pembelajaran bahasa Indonesia diajarkan disetiap jenjang Pendidikan, di Indonesia dimulai dari paling awal yakni tingkat sekolah dasar sampai tingkat yang tinggi yakni perguruan tinggi. Proses belajar mengajara bahasa Indonesia ditingkat dasar mendapat perhatian khusus karena materi bahasa Indonesia di tingkat dasar sangat luas selain itu bahasa Indonesia mempunyai peran yang penting dalam pembangunan IPTEK. Untuk itu keberhasilan dalam memahami isi dari materi bahasa Indonesia menjadi hal yang sangat penting yang harus dipahami oleh peserta didik.

Pada umumnya pembelajaran bahasa Indonesia pada tingkat sekolah dasar masih menggunakan metode konvensional, serta guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi secara maksimal. Tanpa disadari, hal ini menyebabkan rendahnya hasil belajar. Dari hasil wawancara bersama guru kelas V SDN Dolokgede Tambakrejo Bojonegoro pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi unsur intrinsik cerita masih rendah terlihat pada hasil belajar pada pra siklus dari 23 siswa, siswa yang tuntas atau mencapai KKM berjumlah 13 siswa atau 56,62%, sedangkan yang belum tuntas atau tidak mencapai KKM sebanyak 10 siswa atau 43,47%., dan untuk KKM bahasa Indonesia adalah 70.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut guru hendaknya memiliki strategi dalam meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan memanfaatkan teknologi dalam evaluasi pembelajaran. Media evaluasi yang dipilih dalam penelitian ini yaitu pemanfaatan game edukasi wordwall dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi unsur intrinsik cerita. Game edukasi merupakan gabungan dari beberapa konten edukasi, prinsip pembelajaran dan permainan sejalan dengan pendapat yang dinyatakan oleh (Hidayat et al., 2019). Permainan atau game edukasi mempunyai fungsi sebagai pengalih atau penghilang rasa jenuh sehingga pembelajaran lebih bermakna. Penerapan wordwall dalam pembelajaran sangat menarik dan mudah digunakan. Aplikasi wordwall adalah aplikasi yang berbasis sebuah web yang berisi beberapa kuis edukatif

dan interaktif yang sangat menarik, aplikasi ini bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, sumber pembelajaran, serta alat evaluasi dalam pembelajaran yang sangat mengasyikan (Shidiq, 2021), Dari pernyataan di atas maka wordwall sangat cocok untuk digunakan dalam evaluasi pembelajaran karena sangat menarik serta mengasyikan yang menjadikan peserta didik lebih aktif dalam kegiatan belajar.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa wordwall adalah sebuah aplikasi yang berbasis webset yang dapat digunakan untuk membuat game yang berbasis kuis online dan dapat disajikan sebagai media, sumber belajar serta sebagai alat penilaian bagi siswa, serta dapat digunakan secara online. Dalam wordwall guru dapat melihat tingkat kesulitan bagi siswa serta perolehan skor hasil siswa dari yang tertinggi sampai yang terendah. Walaupun Wordwall memiliki banyak kelebihan namun tidak dapat dipungkiri wordwall juga memiliki kekurangan dalam pemanfaatannya diantaranya yaitu masalah jaringan, kurang trampilnya siswa mengoperasikan laptop, dan siswa yang masih lambat membaca sehingga membutuhkan waktu lama untuk mengerjakan (Khairunnisa, 2023).

Berdasarkan hasil beberapa penelitian menyatakan bahwa wordwall dapat meningkatkan hasil belajar. (Hasram et al., 2021) menyatakan game wordwall merupakan contoh media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk memfasilitasi pembelajaran mandiri serta termasuk media inovatif. Penelitian (Rodzikin & Mareta, 2023) menyatakan bahwa peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran tematik berbantu media berbasis IT Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa yakni 64,42% menjadi 85,58%. Dalam penelitian (Octaviana et al., 2023) juga menyimpulkan penggunaan media wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa yakni 20% pada prasiklus, 57% pada siklus I dan 87% pada siklus II. Adapun perbedaan dengan penelitian terdahulu, pada penelitian ini peneliti penerapan wordwall sebagai media evaluasi pada bahasa Indonesia khususnya materi unsur intrinsik cerita di kelas V Sekolah Dasar.

Dari permasalahan di atas peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan menerapkan game edukasi wordwall. Tujuan penelitian untuk mendeskripsikan pengaruh pemanfaatan game wordwall terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi unsur intrinsik cerita kelas V SDN Dolokgede Tambakrejo Bojonegoro.

METODE

Jenis penelitian yang dilaksanakan yakni (*Classroom Action Research*) atau disebut dengan penelitian tindakan kelas. PTK yaitu penelitian yang dilaksanakan oleh guru sebagai peneliti dan dapat dilakukan secara berkolaborasi bersama teman sejawat dengan melalui tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan merefleksikan tindakan secara kolaborasi dan partisipasi untuk melakukan perbaikan atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran dengan memanfaatkan tindakan – tindakan tertentu agar menjadi lebih baik. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Dolokgede Kecamatan Tambakrejo Kabupaten Bojonegoro pada semester 1 dan dilaksanakan pada tanggal 18 Agustus – 9 September 2023. Subyek dalam penelitian merupakan siswa kelas 5 SDN Dolokgede yang berjumlah 23 anak yang terdiri 10 putra dan 13 putri. Alasan peneliti memilih subyek dari kelas V karena siswa di kelas ini belum pernah mengaplikasikan evaluasi dengan game wordwall, serta hasil belajar kelas masih rendah terutama pembelajaran bahasa Indonesia, sehingga peneliti ingin meningkatkan hasil belajar kelas ini.

Penelitian ini menggunakan PTK model Kurt Lewin, yakni disetiap siklus terdiri dari empat langkah : perencanaan, pelaksanaan, pengamatan serta refleksi. Dalam penelitian ini terdiri dari pra siklus, Siklus I, serta Siklus II. Disetiap siklusnya, peneliti melaksanakan penganalisisan hasil belajar siswa dan mencari kelemahan serta kelebihan disetiap pembelajaran disetiap siklusnya. Kemudian merencanakan kegiatan pembelajaran untuk memperbaiki kekurangan pada siklus sebelumnya. Instrumen penelitian menggunakan RPP dan lembar observasi. Dalam penelitian ini untuk pengumpulan data menggunakan deksriptif kuantitatif. Peneliti menghitung rata – rata nilai dan presentase ketuntasan klasikal kelas pada tahap pra siklus, siklus I,

dan siklus II. Nilai rata – rata suatu kelas dihasilkan dengan membagi antara nilai total yang didapatkan siswa dengan jumlah siswa dalam satu kelas. Dan untuk presentase ketuntasan klasikal diperoleh dari jumlah siswa yang mencaai KKM dibagi jumlah siswa dalam satu kelas kemudian hasilnya dikali 100%. Data tersebut didapat dari data siswa dari sebelum dan sesudah diterapkan game edukasi wordwall.

Adapun indikator keberhasilan penelitian ini bisa dilihat dari meningkatnya hasil belajar bahasa Indonesia melalui implementasi wordwall pada pembelajaran bahasa Indonesia materi unsur intrinsik dalam mempermudah mendeksripsikan kriteria ketuntasan hasil belajar dapat diamati pada Tabel1.

Tabel 1.Kriteria Ketuntasan

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

Berdasarkan hasil observasi dan tes akhir siklus dianggap gagal, maka peneliti mencari penyebab dari permasalahan sekaligus merancang alternatif penyelesaian untuk dilaksanakan dan dituangkan pada perencanaan siklus berikutnya. Dan suatu penelitian dikatakan berhasil jika nilai ketuntasan hasil belajar klasikal siswa tuntas sebesar 85% dengan KKM bahasa Indonesia adalah 70. Data hasil tes dianalisis tiap siklusnya dengan melihat dari hasil dari belajar siswa dari perhitungan skor rata-rata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pra Siklus

Kegiatan prasiklus dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 22 Agustus 2023 diawali dengan peneliti memberikan materi pembelajaran, setelah menyampaikan materi pembelajaran peneliti memberikan soal evaluasi yang terdiri 5 uraian, peserta didik mengerjakan dan ditulis dibuku tulis. Hasil prasiklus dapat diamati pada Tabel 2.

Tabel 2 .Hasil Prasiklus

No	Uraian	Hasil Pra Siklus
1	Nilai Rata – rata	68,83
2	Jumlah siswa tuntas belajar	13
3	Presentase Ketuntasan	56,52%

Dari hasil belajar pra siklus didapatkan nilai rata – rata 68,83 dan hasil presentasi peserta didik yang tuntas adalah 13 anak atau 56,52% dan 10 anak atau 43,47% anak yang tidak tuntas belajar. Hal tersebut menunjukkan secara klasikal ketuntasana masih rendah.

Siklus I

Siklus I pada hari Selasa 29 Agustus 2023. Tahap awal yakni perencanaan peneliti menyiapkan perangkat RPP dan Instrumen pembelajaran yang mendukung.Pada pelaksanaan peneliti melakukan kegiatan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Setelah materi selesai peneliti melakukan tindakan assessment dengan memberikan evaluasi menggunakan wordwall pengerjaan dilakukan individu., pada tahap ini sebagian siswa belum terbiasa dengan pemanfaatan media game edukasi wordwall sebagai media evaluasi, untuk mengatasi masalah tersebut guru memebri penjelasan kepada siswa dalam penggunaan game edukasi wordwall, selain itu guru membantu siswa yang belum mengerti langkah -langkah penggunaan game edukasi

wordwall. Pada tahap observasi peneliti mengamati perubahan hasil belajar siswa setelah mengerjakan evaluasi diwordwall. Hasil dari penilaian pembelajaran peserta didik pada siklus ke-I, dapat diamati pada Tabel 3.

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%

Dari hasil belajar pada siklus I didapatkan bahwa nilai rata – rata 73,86 hasil presentasi siswa yang tuntas adalah 17 siswa 73,91% dan 6 siswa 26,08% siswa dibawah KKM. Hal ini menunjukkan hasil belajar pada Siklus I mengalami peningkatan, tetapi siswa yang mencapai nilai tuntas lebih kecil dari presentase ketuntasan yang dikehendaki yakni 85%. Hal ini dikarenakan peserta didik masih merasa asing dan belum memahami dengan pemanfaatan evaluasi berbantu wordwall. Pada tahap refleksi peneliti melakukan refleksi terhadap kekurangan dan kelebihan evaluasi menggunakan wordwall. Hal ini bertujuan untuk dilakukan perbaikan dan mencari solusi permasalahan yang muncul selama proses pengerjaan evaluasi dalam menggunakan wordwall. Dari hasil Siklus I, peneliti melaksanakan upaya perbaikan pada Siklus II untuk mengatasi kelemahan pada pembelajaran Siklus I, karena belum tercapainya pencapaian yang maksimal. Sehingga pada siklus ke II dibuat perencanaan yaitu memebrikan motivasi kepada siswa agar lebih aktif, membimbing lebih intes siswa yang mengalami kesulitan serta memebrikan reward pada peserta yang mendapat nilai terbaik.

Siklus II

Siklus kedua pada hari Selasa tanggal 5 September 2023. Pada tahap perencanaan peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri RPP serta instrument pembelajaran. Pada tahap implementasi peneliti menerapkan kegiatan sesuai dengan desain yang telah disiapkan. Setelah materi pembelajaran selesai peneliti melakukan tindakan assessment dengan memberikan evaluasi menggunakan Wordwall pengerjaan dilakukan individu, pada tahap ini suasana belajar sudah terbiasa dengan pemanfaatan game edukasi wordwal untuk media evaluas, sehingga suasana belajar yang akyif, menarik dan menyenangkan sudah tercipta. selanjutnya pada ada tahap observasi peneliti mengamati perubahan hasil belajar siswa setelah mengerjakan evaluasi di wordwall. Hasil dari penilaian siswa pada siklus II pada Tabel 4.

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 4 dapat dianalisis bahwa dengan pemanfaatan evaluasi pembelajaran dengan wordwall hasil presentasi peserta didik yang tuntas adalah 22 anak 95,65 % dan 1 anak 4,34 % anak tidak tuntas belajar. Pada siklus II secara keseluruhan siswa mengalami peningkatan hasil belajar, terlihat yang memperoleh nilai tuntas lebih dari 85%.

PEMBAHASAN

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa berdasarkan dari hasil pemahamannya dari sebuah materi yang dipelajarinya, hasil belajar dan menjadikan sebuah nilai kepuasan untuk siswa. Dalam

kurikulum merdeka hasil belajar lebih menitik beratkan pada karakter sebagai nilai yang dikembangkan, karakter yang menjadi fokus yaitu karakter sebagai pelajar Pancasila (Nadia et al., 2022). Dalam peningkatan hasil belajar pendidik harus memastikan bahwa siswa mempunyai pemahaman yang jelas terhadap sudah memahami materi seutuhnya atau tidak, dengan tujuan untuk memastikan adanya peningkatan hasil belajar siswa (Lutfiana, 2022). Berdasarkan uraian hasil tersebut, guru menjadikan hasil belajar sebagai pengukur penilaian pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai secara efektif.

Pada siklus I dan siklus II, hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan pemanfaatan game edukasi wordwall. Sejalan dengan pernyataan (Lubis & Nuriadin, 2022) peningkatan hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh faktor penerapan media didalam pembelajaran, dengan media mempermudah guru menyampaikan materi sehingga siswa menjadi gampang memahami materi dan berdampak pada hasil belajar siswa yang meningkat dengan memanfaatkan game edukasi wordwall. Menurut (Fidya et al., 2021) Game edukatif ialah salah satu bentuk permainan yang menunjang proses belajar mengajar dengan lebih menyenangkan dan kreatif serta menyampaikan muatan pembelajaran dan pengetahuan melalui media yang menarik.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran, dengan memanfaatkan media guru dapat menumbuhkan semangat belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar sejalan dengan pendapat (Nurul Audie, 2019) yang menyatakan bahwa media dapat menumbuhkan motivasi belajar serta mempermudah pendidik untuk menyampaikan materi. Fungsi media pembelajaran sangatlah beragam namun pada penelitian ini fokus penelitian adalah fungsi media sebagai media evaluasi dalam pembelajaran. Evaluasi termasuk proses yang sangat penting dalam pembelajaran karena mengukur pemahaman peserta didik serta mengetahui keefektifan pembelajaran.

Pada penelitian ini game wordwall bentuknya berupa website, penggunaannya yang sangat mudah tidak perlu penginstalan aplikasi sehingga sesuai untuk anak usia SD sejalan dengan pendapat dari (Wahyu Ningtia & Rahmawati, 2022) bahwa game wordwall merupakan website yang mudah dioperasikan oleh peserta didik. Wordwall adalah aplikasi yang dapat digunakan sebagai media penilaian menarik untuk siswa dalam pembelajaran, Adapun beberapa kelebihan wordwall menurut (Pradani, 2022) yakni menawarkan beragam template seperti *crossword*, *gameshow*, *random card*, dan masih banyak lainnya. Sehingga dalam penelitian ini terlihat kenaikan hasil belajar disetiap siklus. Selain dapat dipraktikan secara online wordwall dapat diunduh dan dicetak (Suarmini & Nurjaya, 2023). Sejalan dengan (Rodzikin & Mareta, 2023) bahwa penggunaan wordwall siswa lebih aktif serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Game edukasi wordwall sebagai media evaluasi dalam pembelajaran juga dapat menjadikan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sehingga berpengaruh pada kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran (Karim & Agustin, 2023). Game edukasi sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa karena sifatnya yang tidak monoton serta banyak pilihan game evaluasinya (Dewi, S. A, Titis, A. R, 2020). Dan pada kenyataan yang diamati pada penelitian memang game edukasi itu sangat menambah nilai keefektifan dalam pembelajaran. Pada penelitian (Nisa & Susanto, 2022) selain meningkatkan hasil belajar juga mempengaruhi motivasi belajar siswa, dengan adanya motivasi belajar yang meningkat membuat hasil belajar menjadi meningkat. Penelitian dengan memanfaatkan wordwall juga dilakukan oleh (Agusti & Aslam, 2022) yang diterapkan pada mata pelajaran IPA hasil dari penelitian menunjukkan peningkatan didapat uji hipotesis menggunakan uji-t menunjukkan bahwa $t(\text{hitung}) > t(\text{tabel})$ dengan harga $3,203 > 2,039$ pada $\alpha = 0,05$. Oleh karena itu pada penelitian tersebut dapat diartikan bahwa H_0 ditolak dan H_1 disetujui, artinya pemanfaatan media evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi wordwall berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Adapun hasil dari penelitian pra siklus dan siklus I terdapat peningkatan kenaikan sebesar 17,39% dengan cara menghitung presentasi ketuntasan prasiklus dengan ketuntasan siklus I ($73,91\% - 56,52\%$) = 17,39%. Nilai ketuntasan pada siklus I ke siklus II ($95,65\% - 73,91\%$) = 21,74%. Sehingga peningkatan hasil belajar siswa dari prasiklus sampai siklus II yakni sebesar ($17,39\% + 21,74\%$) =

39,13% . Sependapat dengan penelitian yang pernah dilakukan (Eko Saputri et al., 2023) bahwa wordwall memiliki dampak positif pada hasil belajar siswa.

Demikian pula dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi wordwall dapat berpengaruh dalam meningkatnya hasil belajar siswa materi unsur intrinsik cerita. Dalam pemanfaatan game edukasi *wordwall* dalam pembelajaran membuat siswa menjadi lebih tertarik, senang, dan menumbuhkan rasa ingin tahu dalam menjawab soal sehingga nilai hasil belajar menjadi meningkat. Selain itu dengan game edukasi wordwall siswa dapat menjawab secara langsung soal evaluasi yang dibuat oleh guru serta dapat mengetahui skor atau nilai yang mereka peroleh secara langsung setelah mengerjakan evaluasi

Penelitian ini dinyatakan berhasil jika nilai ketuntasan hasil belajar klasikal siswa tuntas sebesar 85% dengan KKM bahasa Indonesia adalah 70, dan pada uraian di atas dijelaskan bahwa hasil belajar siswa dapat meningkat dengan pemanfaatan game edukasi *wordwall* yakni ketuntasan klasikal 95,56%, dari penjelasan tersebut maka penelitian ini dinyatakan berhasil. Dengan adanya pemanfaatan game wordl diharapkan pendidik membuat evaluasi yang dapat memanfaatkan teknologi sehingga berdampak pada pembelajaran yakni lebih bermakna serta peserta didik akan aktif sehingga membuat hasil belajar meningkat.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penganalisisan data dan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan sebagai berikut. Ditemukan peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Dolokgede pada muatan pelajaran bahasa Indonesia khususnya materi unsur intrinsik cerita dengan diterapkannya media evaluasi wordwall. Hasil pra siklus menunjukkan ketuntasan belajar mencapai 56,52% , sedangkan pada siklus I diperoleh 73,91% dan siklus II diperoleh 95,65%. Maka berdasarkan dari hasil setiap siklusnya dapat diartikan pemanfaatan wordwall sebagai media evaluasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas 5 Sekolah Dasar. Sebagai guru langkah baiknya untuk melakukan beberapa variasi dalam evaluasi pembelajaran salah satunya memanfaatkan game edukasi yakni game *wordwall* agar peserta didik bersemangat yang berdampak hasil belajar naik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Dewi, S. A., Titis, A. R., Dkk. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Ips Menggunakan Model Pbl Berbantuan E-Book Interaktif Pada Siswa Kelas Iv. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 08, 1–13.
- Eko Saputri, I. R., Reykha Putri, S. E., Wulandari, R., Fajriani, S. F., & Hajron, K. H. (2023). Implementasi Game Pembelajaran Interaktif Wordwall. *Jurnal Pendidikan Sultan Agung*, 3(2), 101. <https://doi.org/10.30659/Jp-Sa.3.2.101-112>
- Fidya, I., Romdanih, & Oktaviana, E. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Media Game Interaktif Wordwall. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Stkip Kusuma Negara Iii Semnara*, 219–227.
- Hasram, S., Nasir, M. K. M., Mohamad, M., Daud, M. Y., Rahman, M. J. A., & Mohammad, W. M. R. W. (2021). The Effects Of Wordwall Online Games (Wow) On English Language Vocabulary Learning Among Year 5 Pupils. *Theory And Practice In Language Studies*, 11(9), 1059–1066. <https://doi.org/10.17507/Tpls.1109.11>
- Hidayat, T., Hidayatullah, A., & Agustini, R. (2019). Kajian Permainan Edukasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 59.

- 1573 *Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar – Erly Kusumawati, Mu'jizat Fadiana*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7433>
- <https://doi.org/10.33603/Dj.V6i2.2111>
- Karim, F. F. Al, & Agustin, I. (2023). Pengembangan Media Game Edukasi Dengan Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Sidomukti. *Prosiding Snasppm*, 8(1), 346–353.
- Khairunnisa. (2023). Seminar Nasional Lppm Ummat Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Tpack Pada Pembelajaran Ipa Materi Siklus Air Peserta Didik Kelas Iv Sdn. *Seminar Nasional Lppm Ummat*, 2(April), 353–361.
- Lestari, M. K., Restian, A., & Supradana, A. (2023). Implementasi Media Wordwall Gameshow Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 Dalam Merdeka Belajar. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 6(2), 117–124.
<https://journal.ummat.ac.id/index.php/pendekar/article/view/15346>
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884–6892.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3400>
- Lutfiana, D. (2022). Penerapan Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Matematika Smk Diponegoro Banyuputih. *Vocational: Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan*, 2(4), 310–319.
<https://doi.org/10.51878/vocational.v2i4.1752>
- Nadia, A. I., Afiani, K. D. A., Naila, I., & Muhammadiyah, U. (2022). Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 12(1), 33–43.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *Jpgi (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan Fkip*, 2(1), 586–595.
- Octaviana, A., Marlina, D., & Kusumawati, N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sdn Grudo 3 Ngawi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(1), 6752–6760.
- 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(5), 452–457. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Rodzikin, K., & Mareta, D. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri 4 Palembang Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Wordwall. *Inovasi Sekolah Dasar: Jurnal Kajian Pengembangan Pendidikan*, 10(1), 13–25. <https://doi.org/10.36706/jisd.v10i1.19129>
- Shidiq, J. (2021). Inovasi Pemanfaatan Word Wall Sebagai Media Game Based Learning Untuk Bahasa Arab. *Journal Of Chemical Information And Modeling*, 53(February), 2021.
<https://doi.org/10.1080/09638288.2019.1595750>
<https://doi.org/10.1080/17518423.2017.1368728>
<http://dx.doi.org/10.1080/17518423.2017.1368728>
<https://doi.org/10.1016/j.ridd.2020.103766>
<https://doi.org/10.1080/02640414.2019.1689076>
- Suarmini, N. K., & Nurjaya, I. G. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall Dalam Pembelajaran Interaktif Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(2), 395–412.
- Wahyu Ningtia, M., & Rahmawati, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Web Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Matematika Materi Kesetaraan Pecahan Mata Uang Kelas Ii Sd. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol 10 No 06 (2022)*, 1304–1318.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/47174>