



Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V di UPT SPF SDN Mangasa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Interaktif Wordwall

St Aisyah ¹, Syahrani Ratul Ramadhani ², Yokmeam Tiranda ³, Hadisaputra ⁴, Syarifuddin ⁵

Correspondensi Author

^{1,2,3,4} PPG Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

⁵ UPT SPF SDN Mangasa, Indonesia

Email:

isha74221@gmail.com

Keywords :

Meningkatkan;
Keaktifan Belajar;
Bahasa Indonesia;
Media Interaktif;
Wordwall;

Abstrak. Permasalahan utama dalam penelitian ini yakni rendahnya keaktifan siswa, terlihat dari minimnya partisipasi dalam bertanya, menjawab soal, dan menyelesaikan tugas, serta kurangnya metode pembelajaran yang menarik dan pemanfaatan media interaktif. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia melalui media interaktif Wordwall. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di UPT SPF SDN Mangasa. Indikator tercapainya keberhasilan dari penelitian ini adalah tercapainya persentase keaktifan belajar siswa minimal sebesar 70%. Metode penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus dengan 4 tahapan, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data yang dilakukan pada siklus I dengan hasil skor 60,28% sedangkan siklus II dengan hasil skor 76,52%. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa keaktifan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia setelah diterapkan media Wordwall mengalami peningkatan.

Abstract. The main problem in this study is the low student engagement, as seen from the lack of participation in asking questions, answering questions, and completing tasks, as well as the lack of engaging teaching methods and the use of interactive media. This study is a classroom action research aimed at improving student engagement in Indonesian language learning through the interactive media Wordwall. The subjects of this study are the fifth-grade students at UPT SPF SDN Mangasa. The success indicator for this study is achieving a minimum student engagement percentage of 70%. This research was conducted in two cycles with four stages: planning, implementation, and reflection. The data collection technique used is observation, and the data analysis technique used is quantitative data analysis. Based on the

results of the research and data analysis, the score for cycle i was 60.28%, while the score for cycle ii was 76.52%. From these results, it can be concluded that student engagement in Indonesian language learning improved after the implementation of Wordwall media.

*This work is licensed under a Creative Commons Attribution
4.0 International License*



Pendahuluan

Sistem pendidikan di Indonesia diatur oleh kurikulum. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk generasi masa depan yang berkualitas dan siap menghadapi tantangan zaman (Deprizon et al., 2021). Kurikulum adalah suatu rangkaian rencana atau program yang mencakup mata pelajaran dan aspek lainnya dalam pendidikan yang digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan (Rengganis et al., 2024). Kurikulum yang diterapkan saat ini adalah kurikulum merdeka.

Kurikulum merdeka mengadopsi konsep merdeka belajar yang memberi kebebasan kepada guru untuk merancang pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Guru tidak hanya berperan dalam mencapai tujuan pembelajaran, tetapi juga memiliki tanggung jawab besar dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan agar siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Putri et al., 2024).

Pembelajaran merupakan proses di mana siswa memperoleh pengetahuan, serta membentuk sikap dan karakter mereka. Berdasarkan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016, pembelajaran di sekolah diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, sekaligus memberikan ruang untuk prakarsa, kreativitas, dan kemandirian yang sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa (Harahap et al., 2024).

Salah satu aspek penting dalam

pembelajaran adalah keaktifan siswa, yang terlihat dari sejauh mana siswa terlibat dalam berbagai kegiatan seperti bertanya, menjawab soal, dan berpartisipasi dalam diskusi. Keberhasilan pembelajaran dapat dinilai dari tingkat keterlibatan siswa, baik fisik, mental, maupun sosial selama proses belajar (Gandasari et al., 2021).

Keaktifan siswa dapat dilihat dalam berbagai aspek, seperti aktif bertanya, mengemukakan pendapat, dan berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Keaktifan belajar adalah kegiatan yang melibatkan aspek fisik dan mental, yang saling terkait dalam satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan (Wijaya et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap siswa kelas V di UPT SPF SDN Mangasa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, masih banyak ditemukan siswa yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat ketika guru mengajukan pertanyaan, tetapi sebagian besar siswa tidak menanggapi dan malah sibuk dengan aktivitas mereka sendiri, bahkan keluar masuk kelas. Salah satu faktor penyebabnya adalah rasa bosan dan kurang tertarik terhadap pembelajaran yang berlangsung.

Metode pengajaran yang terlalu bergantung pada buku dan banyak teori dapat membuat siswa merasa malas, bosan, dan kehilangan semangat dalam belajar (Permana et al., 2022). Akibatnya, hal tersebut memengaruhi kualitas pembelajaran mereka. Ketika guru menjelaskan materi, banyak siswa yang lebih fokus pada aktivitas

pribadi seperti menggambar, mencoret-coret buku, atau mengganggu teman, yang akhirnya menimbulkan keributan di kelas. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang cenderung monoton.

Penting bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk meningkatkan minat dan semangat siswa, sehingga mereka lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran (Azizah, 2020).

Media pembelajaran mencakup segala hal, baik berupa objek maupun lingkungan, yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran (Ardiansyah et al., 2023). Definisi ini sejalan dengan pandangan yang menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran serta dapat merangsang minat dan keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses belajar (Maghfirah et al., 2022). Tujuan penggunaan media adalah untuk menarik perhatian, minat, dan emosi peserta didik sehingga dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu media yang digunakan dalam penelitian ini adalah Wordwall, sebuah aplikasi atau platform web yang menyediakan berbagai fitur permainan dan kuis yang menarik. Media ini dapat digunakan oleh guru untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Febrita et al., 2019).

Media memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran karena dapat mempengaruhi tingkat keberhasilan pembelajaran itu sendiri. Pemilihan media yang tepat dan menarik terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa, karena aplikasi ini menawarkan konsep belajar sambil bermain. Aplikasi ini sangat cocok digunakan baik secara offline maupun daring (Misliyanti et al., 2023). Media Wordwall sangat ideal digunakan oleh guru dalam merancang pembelajaran yang kreatif dan dapat diakses dengan mudah melalui laptop atau perangkat seluler yang terhubung ke internet (Salma et al., 2024).

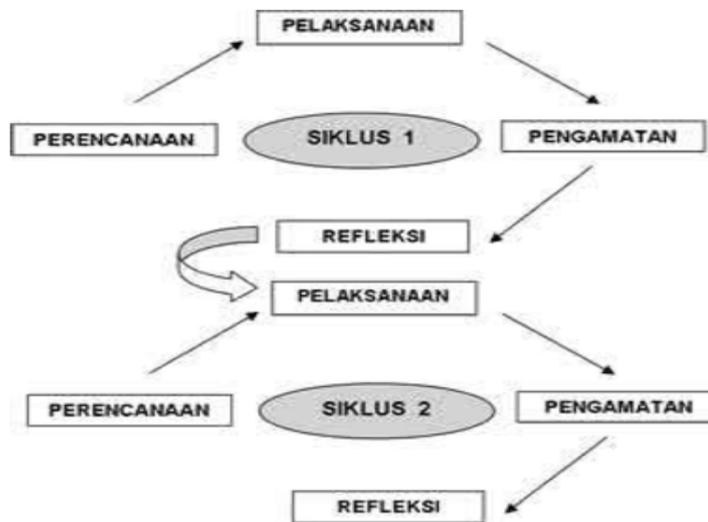
Salah satu keunggulan *Wordwall* adalah tersedia secara gratis untuk versi dasar dan menawarkan berbagai template permainan edukasi. Selain itu, siswa tidak perlu mengunduh aplikasi untuk mengaksesnya, melainkan cukup mengklik tautan yang dibagikan oleh guru. Penggunaan *Wordwall* memungkinkan siswa untuk berkompetisi dalam mengerjakan evaluasi, sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan partisipasi mereka dalam pembelajaran (Sari et al., 2021). *Wordwall* mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran, baik secara daring maupun tatap muka, serta memungkinkan guru untuk mengetahui perkembangan prestasi belajar siswa secara lebih efisien. *Wordwall* merupakan aplikasi yang dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran dan alat penilaian yang menarik bagi siswa (Yulianti et al., 2024).

Beberapa kelebihan *Wordwall* termasuk opsi gratis untuk versi dasar dengan berbagai template, serta kemampuan untuk membagikan permainan melalui *WhatsApp*, *Google Classroom*, dan platform lainnya. *Software* ini menawarkan berbagai jenis permainan seperti teka-teki silang, kuis, dan kartu acak. Kelebihan lainnya adalah permainan yang telah dibuat dapat dicetak dalam format PDF, yang memudahkan siswa yang menghadapi kendala jaringan (Nissa et al., 2021). Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media *Wordwall* memberikan dampak positif baik bagi guru maupun siswa. Penelitian yang menunjukkan bahwa media *Wordwall* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan meningkatkan keaktifan siswa (Pinta et al., 2024). Penelitian lain juga mengungkapkan bahwa penggunaan *Wordwall* dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan membaca dan menulis secara kritis dan aktif (Aidah et al., 2022). Media *Wordwall* dapat menciptakan interaksi belajar yang bermanfaat dan menguntungkan bagi siswa.

Metode

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang merupakan penelitian reflektif dengan pelaksanaan secara siklus atau berdaur didalam kelas yang bertujuan memecahkan masalah dan percobaan hal-hal baru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Aini et al., 2023). Penelitian

tindakan kelas digunakan sebagai upaya untuk memperbaiki masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran. Desain ini menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Pelaksanaan tiap siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.



Gambar 1. Tahapan Penelitian Model Kemmis dan McTaggart

1. Tahap perencanaan, pada tahap ini peneliti terlebih dahulu melakukan observasi terkait pelaksanaan pembelajaran sebelumnya dan melakukan wawancara singkat dengan siswa terkait pembelajaran seperti apa yang disukai (Maghfirah et al., 2022). Kemudian menyusun rencana pembelajaran yang disesuaikan dengan minat siswa, yaitu menggunakan media *wordwall*.
2. Tahap pelaksanaan, tahap ini dilaksanakan pada bulan September sampai Oktober 2024 dengan menerapkan rencana pembelajaran yang telah disusun, yaitu menggunakan *Wordwall* sebagai media pembelajaran untuk mendorong siswa agar berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
3. Tahap pengamatan, pada tahap ini peneliti mengamati dan mencatat respon siswa selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengukur sejauh mana rancangan pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan dan antusias belajar siswa.
4. Tahap refleksi, pada tahap ini peneliti mengevaluasi hasil pengamatan dan menganalisis hal-hal yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan
5. Penelitian ini dilaksanakan di UPT SPF SDN Mangasa pada bulan September sampai Oktober 2024. Objek dalam penelitian adalah keaktifan belajar siswa dengan subjek siswa kelas V di UPT SPF SDN Mangasa yang berjumlah 23 orang.
Indikator tercapainya keberhasilan dari penelitian ini adalah tercapainya persentase keaktifan belajar siswa minimal sebesar 70%. Angka indikator keberhasilan minimal ini didasarkan pada pedoman konversi keaktifan

belajar bahwa angka 70% tersebut mencerminkan kualitas dari keaktifan belajar

peserta didik berada pada kriteria “baik” yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Pedoman konversi keaktifan belajar siswa

| Tingkat Persentase | Kriteria |
|--------------------|---------------|
| 80% - 100% | Sangat Baik |
| 70% - 79% | Baik |
| 60% - 69% | Cukup |
| 50% - 59% | Kurang |
| 0% - 49% | Sangat Kurang |

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur keberhasilan penelitian ini adalah teknik observasi dengan instrumen lembar observasi yang diisi oleh observer. Adapun kriteria penilaian keaktifan belajar siswa yang digunakan dalam penelitian ini meliputi 3 aspek utama, yaitu (1) keaktifan mengajukan pertanyaan, (2) keaktifan dalam menjawab pertanyaan atau menyampaikan pendapat, dan (3) mengerjakan tugas yang diberikan secara mandiri.

Penilaian keaktifan belajar siswa dilakukan secara kuantitatif dengan menggunakan skala *likert* 5 poin, artinya masing-masing dari 3 aspek yang telah ditetapkan diberikan skor mulai dari 1 hingga 5. Adapun Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif.

Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang mengumpulkan dan menganalisis data berdasarkan angka-angka dan pengukuran numerik (Ardiansyah et al., 2023). Skor yang diperoleh setiap indikator dijumlahkan kemudian dibagi dengan skor maksimal dan menghitung persentasenya dengan menggunakan rumus sebagai berikut
Keaktifan belajar siswa = $\frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$

Hasil analisis data yang diperoleh dibandingkan dengan angka indikator keberhasilan minimal untuk mengetahui keberhasilan dari penelitian yang dilakukan. Hasil analisis data tersebut juga dapat dibandingkan dengan persentase keaktifan belajar siswa pada siklus sebelumnya untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang mengalami peningkatan.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan pada presentase keaktifan siswa dalam proses pembelajaran materi ide pokok dan ide pendukung sebelum melakukan tindakan ialah 35% yang menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa kelas V UPT SPF SDN Mangasa masih rendah atau kurang dalam mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

Hasil refleksi yang dilakukan mendorong peneliti untuk menerapkan media interaktif *Wordwall* dalam proses pembelajaran siklus I agar dapat membuat peserta didik termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Media *Wordwall* digunakan dengan memanfaatkan beberapa fitur untuk memberikan kuis kepada siswa agar lebih

termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus dengan materi yang berbeda.

Siklus I

Materi yang diajarkan pada siklus 1 adalah “sinonim dan antonim dari kata sifat”. Siklus ini memanfaatkan 2 fitur *Wordwall*, yaitu fitur “permainan pencocokan” yang digunakan dengan menyajikan dan fitur “roda acak” untuk mengundi nama siswa yang akan menjawab soal yang diberikan. Hasil dari pelaksanaan pembelajaran siklus I dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Data keaktifan belajar siswa siklus I

| No | Aspek yang diamati | Skor Perolehan |
|-------------|--|----------------|
| 1 | Keaktifan mengajukan pertanyaan | 57 |
| 2 | Keaktifan dalam menjawab pertanyaan atau menyampaikan pendapat | 72 |
| 3 | Mengerjakan tugas yang diberikan secara mandiri | 79 |
| Jumlah skor | | 208 |

Berdasarkan tabel 2 menampilkan 23 siswa mengikuti pembelajaran pada siklus I, yang berarti seluruh siswa kelas V UPT SPF SDN Mangasa terlibat dalam proses pembelajaran. Jumlah maksimal indikator adalah 3 indikator x 5 (skor maksimal) x 23 siswa = 345. Data mengenai keaktifan belajar siswa yang tercantum pada Tabel 2 menunjukkan bahwa pada aspek pertama, yaitu keaktifan bertanya, skor yang diperoleh adalah 57 dari 115, dengan rincian 5 siswa meraih skor 4, 4 siswa memperoleh skor 3, 11 siswa mendapat skor 2, dan 3 siswa mendapat skor 1. Hal ini mengindikasikan bahwa masih banyak siswa yang belum berani mengajukan pertanyaan, sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus pembelajaran berikutnya. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti *Wordwall*, dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Rengganis et al., 2024).

Aspek kedua, yang mengukur keaktifan siswa dalam menjawab atau menyampaikan pendapat, diperoleh skor 72 dari 115, dengan rincian 5 siswa meraih skor 5, 4 siswa memperoleh skor 4, 3 siswa mendapatkan skor 3, dan 11 siswa memperoleh skor 2. Hal ini mencerminkan keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan melalui kuis dengan media interaktif *Wordwall*, serta dalam menyampaikan pendapat selama diskusi dan sesi tanya jawab. Penelitian lain juga mengungkapkan bahwa media interaktif berbasis permainan dapat membuat siswa merasa lebih nyaman dan antusias dalam belajar, sehingga meningkatkan keaktifan mereka, terutama dalam diskusi kelas (Wijaya et al., 2024).

Skor yang diperoleh pada penilaian aspek kedua menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Sementara itu, pada aspek ketiga, yang mengukur kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas, diperoleh skor tertinggi yaitu 79 dari 115, dengan rincian 6 siswa meraih skor 5, 6 siswa memperoleh skor 4, 5 siswa mendapatkan skor 3, dan 6 siswa meraih skor 2. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berhasil menyelesaikan tugas dengan baik. Total skor dari ketiga aspek yang dinilai tercatat pada Tabel 2, yaitu sebesar 209, sehingga persentase keaktifan belajar siswa yaitu 60,28%.

Berdasarkan hasil pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, dapat dilihat bahwa keaktifan belajar siswa mulai mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan kondisi sebelum tindakan dilakukan. Hal ini terlihat dari persentase keaktifan siswa yang mencapai 60,28%. Berdasarkan aspek pertama, yaitu keaktifan bertanya, skor yang diperoleh adalah 57 dari 115, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih kurang percaya diri untuk mengajukan pertanyaan selama proses pembelajaran. Aspek kedua, yang mengukur keaktifan dalam menjawab atau menyampaikan pendapat, skor yang diperoleh lebih baik, yakni 72 dari 115. Hal ini tercermin dari partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan melalui media interaktif seperti *Wordwall*, serta keberanian mereka dalam menyampaikan pendapat saat diskusi dan tanya jawab. Aspek ketiga, skor tertinggi tercatat sebesar 79 dari 115, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mampu menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik.

Hasil yang diperoleh pada siklus I menunjukkan bahwa meskipun keaktifan belajar siswa berada dalam kategori cukup, angka ini belum mencapai target keberhasilan yang ditetapkan, yaitu di atas 70%. Oleh karena itu, diperlukan langkah-langkah perbaikan dan penguatan strategi pembelajaran pada siklus selanjutnya agar target penelitian dapat tercapai. Upaya yang akan dilakukan pada siklus berikutnya akan difokuskan untuk meningkatkan keaktifan siswa, terutama pada aspek yang masih rendah, yaitu keaktifan bertanya, dengan memperkaya variasi metode pembelajaran yang lebih menarik dan memotivasi siswa untuk lebih aktif. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya meningkatkan interaksi siswa dengan materi pelajaran, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih berani berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar (Sari et al., 2021).

Siklus II

Materi yang diajarkan kepada siswa pada siklus II adalah imbuhan pe-. Pelaksanaan pada siklus ini, pemanfaatan fitur *Wordwall* dimaksimalkan dengan menggunakan tiga fitur, yaitu permainan pencocokan, mencari kata, dan kuis.

Melalui fitur permainan pencocokan, siswa diberi sejumlah imbuhan pe- dan kata dasar, kemudian diminta untuk mencocokkan imbuhan dengan kata dasar yang tepat sehingga dapat membentuk kata baru yang bermakna. Penggunaan fitur ini dalam pemberian kuis menunjukkan dampak positif terhadap motivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal ini tercermin dari respon siswa yang antusias mengikuti permainan pencocokan kata, di mana mereka berlomba-lomba untuk menemukan pasangan kata yang tepat.

Fitur mencari kata juga memperoleh respon yang antusias dari siswa, yang berusaha menemukan kata berimbuhan pe- dalam sekumpulan huruf. Begitu pula dengan penggunaan fitur kuis di akhir pembelajaran, siswa menunjukkan semangat untuk menjawab pertanyaan yang diberikan.

Siswa menjadi lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam pembelajaran dengan mengintegrasikan ketiga fitur *Wordwall* dalam proses pembelajaran. Mereka lebih fokus untuk menyimak penjelasan materi agar dapat menjawab pertanyaan di akhir pembelajaran. Siswa juga menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengemukakan pendapat saat diskusi kelompok dan menjawab pertanyaan yang diberikan melalui kuis menggunakan media interaktif *Wordwall*.

Tabel 3. Data keaktifan belajar siswa pada siklus II

| No | Aspek yang diamati | Skor Perolehan |
|-------------|--|----------------|
| 1 | Keaktifan mengajukan pertanyaan | 86 |
| 2 | Keaktifan dalam menjawab pertanyaan atau menyampaikan pendapat | 91 |
| 3 | Mengerjakan tugas yang diberikan secara mandiri | 87 |
| Jumlah skor | | 264 |

Adapun hasil dari pelaksanaan pembelajaran siklus II dapat dilihat pada Tabel 3. Proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus 2 diikuti oleh semua siswa kelas V yang berjumlah 23 siswa. Jumlah maksimal indikator adalah 3 indikator x 5 (skor maksimal) x 23 siswa = 345.

Data keaktifan belajar siswa pada tabel 3 dapat dilihat bahwa pada aspek yang

pertama, yaitu keaktifan bertanya, skor yang diperoleh sebesar 86 dari 115 yang dengan rincian 9 siswa mendapatkan skor 5, 3 siswa mendapatkan skor 4, 7 siswa mendapatkan skor 3 dan 4 siswa mendapatkan skor 2. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa dibandingkan pembelajaran pada siklus I. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menemukan bahwa

penggunaan media berbasis permainan, seperti *Wordwall*, dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran karena media tersebut memadukan elemen edukasi dengan hiburan, sehingga siswa merasa tertantang dan lebih terlibat (Nissa et al., 2021).

Penilaian aspek kedua yaitu keaktifan siswa dalam menjawab atau menyampaikan pendapat merupakan aspek yang memperoleh skor tertinggi yaitu sebesar 91 dari 115 dengan rincian 10 siswa meraih skor 5, 4 siswa meraih skor 4, 7 siswa meraih skor 3, dan 2 siswa meraih skor 2. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat partisipasi siswa yang tinggi dalam proses pembelajaran. Hasil temuan ini didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi pembelajaran yang interaktif dapat membantu meningkatkan partisipasi siswa, terutama pada aspek diskusi kelompok dan kegiatan tanya jawab. Penelitian tersebut juga menekankan bahwa media pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan (Gandasari et al., 2021).

Total skor dari ketiga aspek yang dinilai dapat dilihat pada Tabel 3, yakni sebesar 264, sehingga persentase keaktifan belajar siswa adalah sebagai berikut: Keaktifan belajar siswa = $\frac{264}{345} \times 100\% = 76,52\%$

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II menunjukkan peningkatan keaktifan belajar siswa dibandingkan dengan siklus I. Aspek pertama, yaitu keaktifan bertanya, terdapat peningkatan skor menjadi 86 dari 115. Rincian ini menunjukkan bahwa 9 siswa meraih skor 5, 3 siswa memperoleh skor 4, 7 siswa mencapai skor 3, dan 4 siswa mendapatkan skor 2. Hal ini mengindikasikan adanya kemajuan dalam keberanian siswa untuk bertanya selama proses pembelajaran.

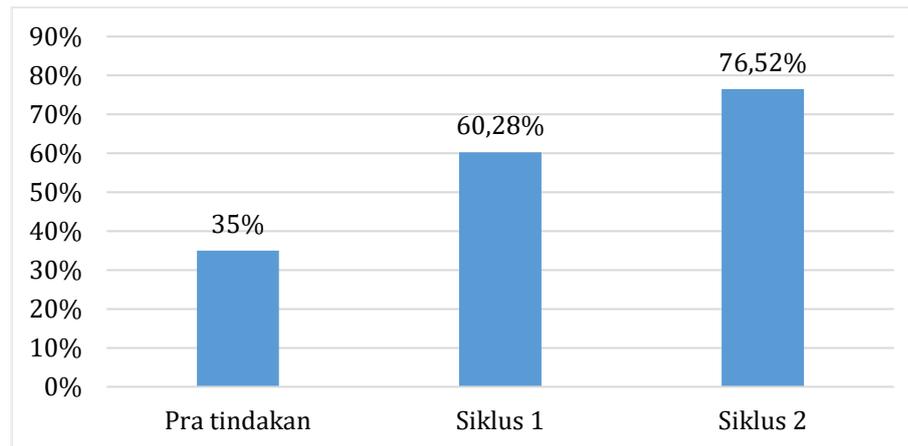
Aspek kedua, yaitu keaktifan siswa dalam menjawab atau menyampaikan

pendapat, menjadi aspek dengan skor tertinggi, yaitu 91 dari 115. Sebanyak 10 siswa meraih skor 5, 4 siswa memperoleh skor 4, 7 siswa mendapatkan skor 3, dan 2 siswa memperoleh skor 2. Peningkatan ini mencerminkan partisipasi siswa yang lebih aktif, baik dalam menjawab pertanyaan melalui media interaktif maupun dalam menyampaikan pendapat saat diskusi. Hal ini didukung oleh temuan yang menyatakan bahwa siswa yang belajar dengan media interaktif berbasis teknologi menunjukkan peningkatan keberanian untuk bertanya dan menjawab pertanyaan, karena mereka merasa lebih percaya diri dengan suasana pembelajaran yang mendukung (Pramesti et al., 2023). Penelitian tersebut juga menggarisbawahi bahwa variasi fitur yang disediakan oleh media interaktif dapat membantu meningkatkan fokus siswa terhadap pembelajaran.

Secara keseluruhan, total skor yang diperoleh dari ketiga aspek adalah 264 dari 345, dengan persentase keaktifan belajar siswa sebesar 76,52%. Hasil ini menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa telah mencapai kriteria baik dan memenuhi target indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 70%. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan pada siklus II berhasil meningkatkan keaktifan siswa. Namun, guru tetap perlu mempertahankan dan mengembangkan metode pembelajaran yang telah digunakan agar hasil yang dicapai dapat terus dipertahankan dan meningkat di masa mendatang.

Perbandingan hasil pengamatan pada pra Tindakan, siklus I dan siklus II

Perbandingan data keaktifan belajar siswa pada pembelajaran sebelum dilakukan tindakan, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada grafik 1.



Grafik 1. Data Perbandingan Keaktifan Belajar Siswa

Berdasarkan data yang ada pada grafik 1 dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan keaktifan belajar siswa mulai dari pra-tindakan, siklus I hingga siklus II. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif *Wordwall* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa adanya peningkatan keaktifan belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Wordwall* dalam pembelajaran di SDN Purwantoro 1 Kota Malang (Pramesti et al., 2023). Penelitian lain juga menyatakan bahwa

penerapan aplikasi *Wordwall* pada saat evaluasi pembelajaran menghasilkan peningkatan motivasi belajar, keterlibatan siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia meningkat (Wijaya et al., 2024).

Keaktifan belajar siswa sangat penting diperhatikan karena merupakan kunci untuk menciptakan pembelajaran bermakna. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang mendalam sehingga berdampak positif terhadap hasil belajarnya.

Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif *Wordwall* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini terbukti dari peningkatan persentase keaktifan siswa dari 60,28% pada siklus I menjadi 76,52% pada siklus II, yang menunjukkan efektivitas *Wordwall* dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Media ini membuat siswa lebih antusias dalam belajar, baik melalui kuis, permainan, maupun evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memanfaatkan *Wordwall* secara kreatif agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif. Penelitian ini memiliki beberapa

keterbatasan. Pertama, penelitian hanya dilakukan pada satu kelas, yaitu siswa kelas V di UPT SPF SDN Mangasa, sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisasikan untuk konteks yang lebih luas. Kedua, *Wordwall* dalam penelitian ini hanya diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, sehingga efektivitasnya pada mata pelajaran lain belum teruji. Ketiga, penelitian ini lebih menekankan pada peningkatan keaktifan belajar tanpa mengkaji secara mendalam dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk menguji penerapan *Wordwall* pada berbagai mata pelajaran guna mengevaluasi efektivitasnya dalam berbagai konteks pembelajaran. Penelitian juga dapat melibatkan lebih banyak kelas atau sekolah

dengan karakteristik beragam agar hasilnya lebih komprehensif. Aspek lain seperti pengaruh media ini terhadap hasil belajar siswa atau kemampuan tertentu, seperti berpikir kritis, juga perlu diteliti. Penelitian mendatang juga diharapkan dapat

mengeksplorasi lebih jauh fitur-fitur *Wordwall* yang dapat mendukung berbagai metode pembelajaran, sehingga penggunaannya lebih optimal dan memberikan dampak positif yang lebih luas bagi proses pembelajaran.

Daftar Pustaka

1. Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). Analisis penggunaan aplikasi wordwall pada pembelajaran ipa kelas iv di sdn ciracas 05 pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2). <http://dx.doi.org/10.22373/pjp.v11i2.14133>
2. Aini, A. N., & Rulviana, V. (2023). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep IPS Siswa Melalui Media Game Interaktif Wordwall. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 1038-1049. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7984>
3. Ardiansyah, Risnita, Jailani M Syahrani. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Islam*. (1). (2), 2987-1298. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
4. Azizah, H. N. (2020). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall. *ALSUNIYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab*, 1(1), 1-16. <https://doi.org/10.17509/alsuniyat.v1i1.24212>
5. Deprizon, D. (2021). Pengembangan Pembelajaran Hifzhil-Qur'an Dengan Penilaian Autentik Sebagai Penggerak Karakteristik Siswa di Lembaga Pendidikan Formal. *Kreatifitas Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, 10(1), 22-35. <https://doi.org/10.46781/kreatifitas.v10i1.270>
6. Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).
7. Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh aplikasi wordwall terhadap Motivasi belajar IPA siswa di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689-3696. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1079>
8. Harahap, N., Sakban, S., Deprizon, D., Wismanto, W., Fithri, R., & Salman, S. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar pada Mata Pelajaran IPA Kelas III di SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(4), 158-168. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i4.1031>
9. Maghfirah, S., & Sulaiman, S. (2022). Pengaruh Platform Wordwall Berbasis Website dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI. *AS-SABIQUN*, 4(5), 1481-1498. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i5.2281>
10. Misliyanti, W., & Hajar, A. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Melalui Penerapan Media Pembelajaran Wordwall Pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), 449-456. <https://doi.org/10.31970/pendidikan.v5i3.822>
11. Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat

- dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854-2860. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>
12. Pangastuti, D. R., & Malawi, I. (2024). Peningkatan Keaktifan Belajar Bahasa Indonesia Melalui Model Discovery Learning Berbantuan Media Wordwall Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), 417-427. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.3655>
 13. Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap motivasi belajar IPS kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831-7839. <https://dx.doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616>
 14. Pinta, A. R., Karim, H. A., & Trisna, L. (2024). Implementasi Penggunaan Media Wordwall Pada Mata Pelajaran Pai Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa di SMPN 3 Kecamatan Guguk. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 5(1), 126-134. <https://doi.org/10.59059/tarim.v5i1.983>
 15. Pramesti, A. A., Ekowati, D. W., & Febriyanti, F. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Menggunakan Media Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SD pada Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2), 489-499. <https://doi.org/10.29407/jsp.v6i2.316>
 16. Putri, F. D. D. K., & Agustini, F. (2024). Implementasi Wordwall: Inovasi Menyenangkan untuk Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 SD. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 5238-5250. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10633>
 17. Rengganis, M., & Subekti, E. E. (2024). Peningkatan keaktifan belajar peserta didik melalui media pembelajaran wordwall pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SDN Peterongan. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 7(2), 274-281. <https://doi.org/10.22460/collase.v7i2.2448>
 18. Salma, A., Pratani, V. P., Syabani, M. A., Ekawati, R., & Mardiana, A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem-Based Learning Berbasis Media Interaktif Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 3814-3823. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13988>
 19. Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dan Wordwall pada pembelajaran IPA bagi guru-guru SDIT Al-Kahfi. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195-199. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
 20. Wijaya, H., & Haryanto, E. (2024). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Aplikasi Wordwall Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Dikelas 2 di SD Negeri 28/IV Kota Jambi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 3801-3815. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13985>
 21. Yuliati, N. W., Khosiyono, B. H. C., Cahyani, B. H., & Nisa, A. F. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 Sekolah Dasar Negeri Surojoyo. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 2573-2585. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.11870>