

Penerapan Game Based Learning Berbantuan Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV

Lilis Adelia Zuhriyati¹, Diana Setiana², Fikriyah³
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Cirebon^{1,2,3}
email: liliszuhriyati@gmail.com¹, diana.setiana@umc.ac.id², hj.fikriyah@umc.ac.id³

Abstract

Indonesian is a subject that is considered difficult for some students. Conventional learning models which tend to make students passive and less active are also a problem in learning Indonesian. Therefore, this research tries to overcome this problem by applying the Game Based Learning Model assisted by Wordwall Media. in understanding Transitive and Intransitive Sentence material. This research is classroom action research. Each cycle consists of four stages, namely planning, implementation, observation and reflection. In the first cycle of learning Indonesian on Transitive and Intransitive Sentences, there were 7 students who got a score above the KKM with a percentage increase of 10.71%. Then in the second cycle there were 19 students who got a score above the KKM, while 2 students still got a score below the KKM. In cycle II there was an increase of 27.15%. The implementation of the Game Based Learning Model with the help of Wordwall media in Indonesian Language Learning in Class IV was carried out for 2 cycles, the research was stopped in the second cycle because student learning outcomes had improved. Implementation of learning in each cycle can go through several stages, namely planning, action and results. In its implementation, researchers are assessed by observers by getting an increase in scores in each cycle.

Keywords: Game Based Learning, wordwall, transitive and intransitif, Indonesian, classroom action research.

Abstrak

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang dianggap sulit bagi sebagian siswa, Model pembelajaran konvensional yang cenderung membuat siswa pasif dan kurang aktif juga menjadi permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini mencoba untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menerapkan Model Pembelajaran Game Based Learning berbantuan Media Wordwall. dalam memahami materi Kalimat Transitif dan Intransitif. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research). Disetiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada siklus I dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi Kalimat Transitif dan Intransitif siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM (Tuntas) menjadi 7 siswa dengan presentase peningkatan 10,71%. Kemudian pada siklus ke II terdapat 19 siswa yang mendapat nilai di atas KKM (Tuntas), sedangkan sebanyak 2 siswa masih mendapatkan nilai dibawah KKM (Belum Tuntas). Dalam siklus II mengalami peningkatan sebanyak 27,15%. Pelaksanaan Model Game Based Learning Berbantuan media Wordwall pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV dilakukan selama 2 siklus, penelitian diberhentikan pada siklus ke II karena hasil belajar siswa sudah mengalami peningkatan. Pelaksanaan pembelajaran dalam setiap siklusnya dapat beberapa tahapan yaitu perencanaan, tindakan dan hasil. Dalam pelaksanaan, peneliti dinilai oleh observer dengan mendapatkan peningkatan nilai dalam setiap siklusnya.

Kata kunci: Game Based Learning, wordwall, transitif dan intransitif, bahasa Indonesia, penelitian tindakan kelas.

A. PENDAHULUAN

Sekolah Dasar adalah pendidikan formal pertama untuk menyiapkan potensi-potensi dasar siswa dalam rangka meniti pendidikan

ke jenjang yang lebih tinggi, sehingga anak memiliki kemampuan atau bekal yang kuat dan berinteraksi dalam kehidupan sosial kemasyarakatan. Oleh karena itu di sekolah dasar

dilaksanakan proses belajar mengajar yang kondusif dalam semua mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar, termasuk pelajaran Bahasa Indonesia (Suparlan, 2020:246).

Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas siswa. Bahasa merupakan alat komunikasi. Belajar bahasa berarti belajar berkomunikasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia sendiri memiliki tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran yang lain, yakni untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap (Evi, 2020:35). Kemampuan berbahasa adalah kemampuan seseorang untuk menyatakan buah pikirannya dalam bentuk ungkapan kata dan kalimat yang bermakna, logis, dan sistematis (Fikriyah et al., 2020:95). Mempelajari Bahasa Indonesia di sekolah adalah hal yang menyenangkan bagi sebagian siswa. Namun terkadang masih terdapat sebagian siswa yang menganggap bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang kurang penting dan tidak menyenangkan (Emka, 2017:10).

Dalam proses kegiatan belajar mengajar di sekolah siswa di kelas IV lebih banyak belajar secara teori, hal ini menimbulkan rasa bosan pada diri siswa. Pembelajaran di kelas lebih diarahkan pada kemampuan anak untuk memahami materi pelajaran. Sedangkan teori yang di pelajari siswa itu kurang adanya penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini akhirnya menyebabkan siswa kurang memahami materi pelajaran. Dalam

kegiatan belajar mengajar, kehadiran guru diharapkan dapat menjadi faktor penentu dalam mengembangkan potensi dan kreativitas siswa. Sehingga siswa dapat mempunyai pengetahuan lebih tidak hanya teori, namun bisa mempraktekan yang berguna untuk masa yang akan datang (Pamungkas et al., 2021:137). Seorang guru harus mempunyai upaya-upaya yang dapat mengurangi kejenuhan belajar pada peserta didik, karena guru merupakan seorang yang keberadaannya sangat penting dan berkaitan dengan hasil dan kualitas pendidikan (Sati et al., 2021:54). Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran harus dilakukan dengan menarik dan menyenangkan.

Pada usia Sekolah Dasar anak-anak dituntut untuk belajar, sedangkan anak-anak juga memiliki hak kesenangan diri yaitu bermain. Bermain dilakukan untuk memperoleh kesenangan. Anak-anak menganggap belajar merupakan kegiatan yang membosankan karena kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran hanya menuntut siswa untuk berfikir apa yang mereka tidak tahu dan tidak mereka inginkan pada setiap harinya (Priyonggo, 2010:4). Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran harus dilakukan dengan menarik dan menyenangkan. Akan tetapi dari hasil observasi, peneliti masih menemukan rendahnya hasil belajar pada siswa kelas IV Sekolah Dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil belajar yang diperoleh masih sangat rendah kurang dari 80% dari 21 siswa yang belum mencapai KKM. Hal ini dikarenakan salah satu faktornya yaitu

dalam penggunaan model pembelajaran konvensional yaitu model pembelajaran yang masih berfokus pada guru sedangkan peran siswa sangat pasif dan juga penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik perhatian siswa.

Model pembelajaran memiliki aspek penting dalam membantu guru untuk melaksanakan pembelajaran apalagi bertujuan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pemilihan Model *Game Based Learning* dalam penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Mengkolaborasi Model Pembelajaran *Game Based Learning* dan Media Pembelajaran yang interaktif dapat mengembangkan kegiatan pembelajaran yang bermakna. Sebagai agen pewaris nilai, peran guru harus memiliki pandangan yang visioner dalam menanamkan nilai karakter sesuai dengan perkembangan zamannya (Fikriyah & Faiz, 2019:27). Dalam era digital saat ini, integrasi teknologi dan strategi pembelajaran yang efektif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efisien dengan begitu pendidikan juga dapat menjadi lebih dinamis, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan dan preferensi siswa modern. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi suatu kebutuhan untuk memaksimalkan proses pendidikan. Salah satu media yang dapat berkontribusi secara signifikan adalah Media Interaktif *Wordwall*, sebuah platform *digital* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan memanfaatkan visualisasi kata-kata kunci. *Wordwall*

adalah suatu konsep pembelajaran yang menggunakan dinding atau ruang visual untuk menampilkan kata-kata kunci, frasa, atau konsep penting dalam suatu topik pembelajaran. Dalam konteks media *digital*, *Wordwall* menjadi lebih dinamis dan interaktif, memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran.

Permasalahan yang terdapat di SDN Karangreja 01 di kelas IV dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang kurang diminati karena membosankan dan terlalu banyak bacaan. Sehingga hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih rendah. Hal ini juga dipengaruhi oleh beberapa hal yaitu penggunaan model pembelajaran yang masih model pembelajaran konvensional. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dengan memanfaatkan IT (Ilmu Teknologi). Siswa kelas IV yang cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan interaktif. Oleh karena itu, dengan pemanfaatan media *Wordwall* dalam pembelajaran membuka pintu untuk pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan berfokus pada pemahaman mendalam. Dengan menggabungkan keunggulan visualisasi, keterlibatan aktif siswa, dan aksesibilitas yang tinggi, *Wordwall* dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di era digital ini. Model *Game Based Learning* dengan berbantuan media *Wordwall* sebagai media pendukung dalam pembelajaran kelas IV SDN Karangreja 01 dengan

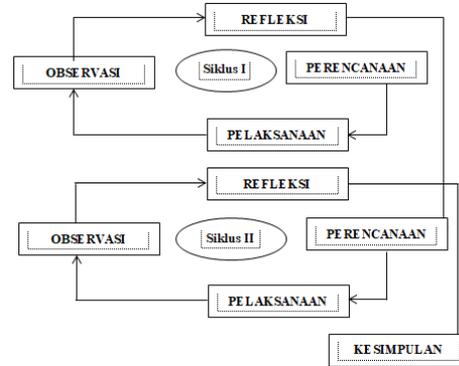
harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia dapat menjadi lebih menarik dan efektif dengan memanfaatkan Model Pembelajaran yang inovatif seperti model pembelajaran *Game Based Learning* dengan berbantuan Media *Wordwall*. Gabungan ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan memotivasi, meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka. Model *Game Based Learning* memberikan pembelajaran yang interaktif dan menghibur, akan tetapi tetap fokus pada tujuan pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, game dapat dirancang untuk mengasah keterampilan berbahasa, pemahaman tata bahasa, dan penggunaan kosakata dengan cara yang menyenangkan dan menantang.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu kegiatan penelitian yang berkonteks kelas yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencobakan hal-hal baru dalam pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran (Widayati, 2008:89). Penelitian dilaksanakan di SDN Karangreja 01 yang beralamat di desa Karangreja Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes Provinsi Jawa Tengah 52254. Disetiap siklus terdiri

dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.



Gambar 1. Alur Diagram PTK Menurut Kemmis dan Taggart

1. Perencanaan (Planning), Tahap perencanaan meliputi identifikasi masalah, membuat silabus, membuat Modul Ajar, Soal-soal evaluasi (Pretest dan posttest), media dan bahan ajar yang digunakan dalam kegiatan belajar, dan membuat angket informasi balikan siswa untuk mengetahui sikap terhadap penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning*.
2. Pelaksanaan (Action), Pelaksanaan tindakan berupa kegiatan belajar mengajar sesuai scenario pembelajaran yang sudah direncanakan.
3. Pengamatan (Observation), Pengamatan observer terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dan dua puluh satu siswa. Mengobservasi kesesuaian rencana dengan aplikasinya pada saat

berlangsungnya proses belajar mengajar serta mengobservasi ketercapaian indikator kognitif siswa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Kegiatan pengamatan ini dilakukan oleh observer dengan menggunakan instrument yang telah disiapkan oleh peneliti. Pengamatan terhadap siswa dengan mengamati keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk mengukur tingkat keaktifan dan simpatisan terhadap kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia pada materi kalimat transitif dan intransitif dengan menggunakan model pembelajaran Game Based Learning berbantuan media Wordwall.

4. Refleksi (reflection), Dari hasil yang didapat pada tahap evaluasi dalam setiap siklusnya dikumpulkan serta dianalisis setiap siklus. Digunakan untuk merefleksi diri. Apakah dengan tindakan yang telah dilakukan dapat meningkatkan aspek kognitif siswa. Hasil analisis data yang dilaksanakan pada tahap ini akan dipergunakan sebagai acuan untuk merencanakan sikap berikutnya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Berdasarkan informasi yang diberikan oleh guru kelas 4 SDN Karangreja 01 Kecamatan Tanjung

Kabupaten Brebes diketahui bahwa suasana pembelajaran di dalam kelas masih kurang efektif. Artinya, kinerja siswa masih buruk dan banyak yang tidak mencapai KKM. Penelitian ini terdiri dari tiga bagian penelitian pada pembelajaran bahasa Indonesia materi kalimat transitif dan intransitif, yang terdiri dari hasil tes prasiklus, siklus I, dan siklus II. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah kualitas hasil belajar siswa dapat ditingkatkan ketika pembelajaran bahasa Indonesia pada materi kalimat transitif dan intransitif di kelas IV SDN Karangreja 01 menggunakan model Game Based Learning berbantuan media Wordwall. Jumlah siswa dalam penelitian ini adalah 21 orang yang terdiri dari 10 orang siswa laki-laki dan 11 orang siswa perempuan. Pemaparan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dijelaskan pada tahap siklus pembelajaran yang dilakukan. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Data yang diperoleh beserta hasil survei yang dilakukan dianalisis dengan perhitungan persen.

Pra Siklus

Hasil penilaian pembelajaran bahasa Indonesia pada tahap prasiklus, dari 21 siswa kelas IV tahun pelajaran 2023/2024 SDN Karangreja 01, terdapat 18 siswa atau 85,7% siswa belum mencapai KKM dalam materi Kalimat Transitif dan Intransitif. Peneliti melakukan observasi sebelum melakukan penelitian. Tujuan observasi adalah untuk mengetahui keadaan awal siswa, baik proses pembelajaran maupun kualitas hasil

belajar siswa. Hasil observasi digunakan untuk menentukan tindakan yang akan dilakukan selama penelitian. Metode konvensional digunakan untuk melakukan penelitian tahap pra-siklus, dan meskipun tampaknya berjalan dengan sangat lancar, pembelajaran siswa tampaknya tidak berjalan dengan baik. Hal ini juga terlihat dari observasi yang dilakukan selama pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan adanya model pembelajaran yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran bahasa Indonesia pada materi kalimat transitif dan intransitif.

Siklus Pertama

Hasil belajar yang dilaksanakan pada pembelajaran siklus I dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat transitif dan intransitif dengan menggunakan model Game Based Learning berbantuan media Wordwall diperoleh nilai total 1.210 dengan rata-rata 57,61. Siswa yang lulus KKM (Tuntas) sebanyak 7 siswa dengan presentase 33,4% sedangkan sebanyak 14 siswa belum lulus KKM (Belum Tuntas) dengan presentase 66,6%. Hasil analisa data menunjukkan bahwa setelah menerapkan model Game Based Learning berbantuan media Wordwall kualitas belajar siswa meningkat 10,71% dari Pra Siklus sampai dengan Siklus I dengan jumlah 21 siswa.

Berdasarkan penelitian Pada siklus I dikatakan belum berhasil. pembelajaran Pada siklus I belum sempurna dari mulai perencanaan pelaksanaan sampai refleksi. Kegiatan

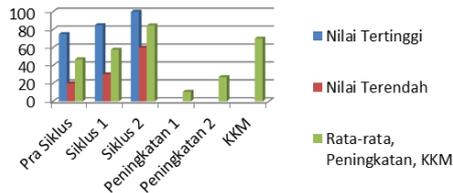
pada pembelajaran siklus I bertahap mengalami peningkatan dari pra siklus hingga ke siklus I terlihat pada pembelajaran siswa lebih aktif dalam menjawab pertanyaan dibandingkan pada kegiatan pra siklus. Siswa terlihat kurang antusias dalam kegiatan pembelajaran akan tetapi, dalam sesi permainan dengan menggunakan media Wordwall siswa terlihat tertarik dan sangat antusias.

Siklus Kedua

Hasil belajar yang dilaksanakan pada pembelajaran siklus II dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat transitif dan intransitif dengan menggunakan model Game Based Learning berbantuan media Wordwall diperoleh nilai total 1.780 dengan rata-rata 84,76. Siswa yang lulus KKM (Tuntas) sebanyak 19 siswa dengan presentase 90,4% sedangkan sebanyak 2 siswa belum lulus KKM (Belum Tuntas) dengan presentase 9,6%. Hasil analisa data menunjukkan bahwa setelah menerapkan model Game Based Learning berbantuan media Wordwall kualitas belajar siswa meningkat 27,15% dari Siklus I sampai dengan Siklus II dengan jumlah 21 siswa.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II, dikatakan bahwa pembelajaran sudah berhasil. Pelaksanaan siklus II dilakukan sama seperti pelaksanaan penelitian pada siklus I yaitu perencanaan, pelaksanaan sampai refleksi. Pelaksanaan penelitian siklus II dilaksanakan sesuai perbaikan dari penelitian siklus I, perbaikan dilihat dari kekurangan dan

kelemahan dari siklus I. Peningkatan pada siklus II dilihat dari aktivitas siswa dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat Transitif dan Intransitif lebih baik dari siklus I, siswa lebih aktif dan antusias mengikuti pembelajaran.



Gambar 2. Grafik Perbandingan Nilai Hasil Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I, Siklus II dengan Nilai Rata-rata KKM

PEMBAHASAN

1. Perencanaan Model Game Based Learning Berbantuan media Wordwall pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV

Perencanaan penelitian dilakukan dengan membuat modul ajar Bahasa Indonesia dengan Materi Kalimat Transitif dan Intransitif dengan Model Pembelajaran Game Based Learning berbantuan Media Wordwall yang dianalisis dan dinilai oleh guru kelas IV. Menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa yaitu Peserta didik dapat menganalisis pemakaian kalimat transitif dan intransitif dengan baik. (menganalisis), peserta didik dapat memilih dan mencari pasangan kata yang sesuai (memilih dan mencari), peserta didik dapat Menunjukkan pola kalimat dengan benar (menunjukkan),

peserta didik dapat membuat kalimat transitif dan intransitif menggunakan kalimatnya sendiri (membuat). Pembelajaran bahasa Indonesia hendaknya diarahkan kepada upaya peningkatan kemampuan peserta didik agar mampu berkomunikasi dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar secara lisan maupun secara tertulis (Faqih et al., 2023:2). Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai yaitu siswa diharapkan dapat menuliskan kalimat Transitif dan Intransitif dengan baik. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai tentunya guru harus mempersiapkan perencanaan dengan membuat modul ajar, agar kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik dan terstruktur. Kegiatan pada perencanaan siklus I dan II modul ajar dinilai oleh observer untuk mengetahui kelayakan saat akan digunakan.

Berikut presentase penilaian modul ajar Bahasa Indonesia dengan menggunakan model Game Based Learning berbantuan media Wordwall di Kelas IV.

Aspek	Presentase	
	Siklus I	Siklus II
Penilaian Modul Ajar Bahasa Indonesia kelas IV.	78,25%	81,5%

Tabel 1. Presentase Penilaian Modul Ajar Setiap Siklus

Penilaian modul ajar Bahasa Indonesia dilakukan oleh guru sebagai observer di siklus I dengan jumlah

total 47 sehingga memperoleh nilai sebesar 3,13 dengan kriteria **Baik**. Sedangkan, pada siklus II penilaian modul ajar oleh observer dengan jumlah total 49 dengan perolehan nilai 3,26 mendapatkan kriteria **Sangat Baik**.

2. Pelaksanaan Model Game Based Learning Berbantuan media Wordwall pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV

Pada pelaksanaan guru kelas sebagai observer mengamati dan menilai kegiatan mengajar guru dalam observasi kegiatan pembelajaran pada siklus I dan siklus II. Kegiatan pembelajaran dilakukan guru dengan menggunakan model *Game Based Learning* dengan bantuan media *Wordwall*. Pembelajaran adalah komponen yang memiliki unsur tertentu seperti pada kegiatan pembelajaran yang memiliki tujuan, metode, materi, proses pembelajaran juga melibatkan guru dan siswa selain itu alat peraga atau media pembelajaran untuk mempermudah pendidik pada saat memaparkan pembelajaran (Mutiah & Wicaksono, 2023:25). Pembelajaran dengan bantuan media diharapkan bisa membantu guru dalam proses pengajaran kepada siswa, sehingga kegiatan pembelajaran pula bisa dikatakan berhasil dengan bukti pencapaian hasil belajar siswa yang meningkat.

Kegiatan pembelajaran pada penelitian ini dilakukan dengan dua siklus, dalam kegiatan mengajar guru dinilai dan diobservasi oleh observer

yaitu guru kelas. Berikut presentase penilaian observasi kegiatan mengajar guru pada siklus I dan siklus II pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* di kelas IV.

Aspek	Presentase	
	Siklus I	Siklus II
Penilaian Observasi Kegiatan Mengajar Guru pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV.	78,2%	93,8%

Tabel 2. Presentase Penilaian Kegiatan Mengajar Guru Setiap Siklus

Penilaian kegiatan mengajar guru pada pembelajaran Bahasa Indonesia dilakukan oleh guru kelas sebagai observer di siklus I dengan jumlah total 90 sehingga memperoleh nilai sebesar 3,91 dengan kriteria **Baik**. Sedangkan, pada siklus II penilaian modul ajar oleh observer dengan jumlah total 108 dengan perolehan nilai 4,69 mendapatkan kriteria **Sangat Baik**.

3. Hasil Belajar siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan Model Game Based Learning Berbantuan media Wordwall di Kelas IV

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dengan dua siklus untuk memperoleh hasil belajar siswa pada setiap siklusnya. Pada pra siklus hasil belajar siswa masih tergolong rendah karena masih banyak siswa yang belum mencapai KKM hal ini

dikarenakan guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional, pembelajaran hanya terpaku pada guru sedangkan siswa kurang aktif dalam proses kegiatan pembelajaran. Kurangnya variasi dalam metode pembelajaran juga dapat membuat peserta didik yang memiliki gaya belajar berbeda kesulitan dalam memahami konsep (Bakri et al., 2023:13). Oleh karena itu pada siklus I dan II proses pembelajaran dilakukan dengan model yang menarik dengan harapan siswa dapat memahami konsep pelajaran yang guru jelaskan.

Penelitian dilakukan dengan dua siklus, pada penelitian siklus II penelitian diberhentikan karena peneliti sudah memperoleh data yang mengalami peningkatan dalam hasil belajar siswa. Berikut presentase hasil belajar siswa pada setiap siklusnya dalam Penelitian Tindakan Kelas yang sudah dilaksanakan.

Aspek	Presentase		
	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV.	14,3%	33,4%	90,4%

Tabel 3. Presentase Hasil Belajar Setiap Siklus

Pada siklus I dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi Kalimat Trans

itif dan Intransitif mengalami peningkatan hasil belajar dari prasiklus yang sebelumnya hanya 2 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM (Tuntas) menjadi 7 siswa yang mendapat nilai di atas KKM (Tuntas) dengan presentase peningkatan 10,71%. Kemudian pada siklus ke II terdapat 19 siswa yang mendapat nilai di atas KKM (Tuntas), sedangkan sebanyak 2 siswa masih mendapatkan nilai dibawah KKM (Belum Tuntas). Dalam siklus II mengalami peningkatan sebanyak 27,15%.

Pada pembelajaran di siklus II siswa lebih terlihat antusias dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia materi Kalimat Transitif dan Intransitif. Siswa aktif dalam kegiatan diskusi kelompok maupun aktif dalam menjawab pertanyaan yang guru lontarkan saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Respon siswa terhadap pembelajaran juga sudah baik, khususnya pada saat sesi permainan Game Wordwall berkelompok. Setiap kelompok bekerja sama dengan baik untuk memenangkan game tersebut dengan menjawab soal dengan benar dan cepat. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi Kalimat Transitif dan Intransitif juga mengalami peningkatan secara signifikan.

D. SIMPULAN

Pelaksanaan Model Game Based Learning Berbantuan media Wordwall pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV dilakukan selama 2 siklus, penelitian diberhentikan pada siklus ke II karena

hasil belajar siswa sudah mengalami peningkatan. Pelaksanaan pembelajaran dalam setiap siklusnya dapat beberapa tahapan yaitu perencanaan, tindakan dan hasil. Dalam pelaksanaan, peneliti dinilai oleh observer dengan mendapatkan peningkatan nilai dalam setiap siklusnya.

Hasil Belajar siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan Model Game Based Learning Berbantuan media Wordwall di Kelas IV mengalami peningkatan setiap siklusnya. Pada siklus I siswa mengalami peningkatan hasil belajar dari prasiklus yang sebelumnya hanya 2 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM (Tuntas) menjadi 7 siswa yang mendapat nilai di atas KKM (Tuntas) dengan presentase peningkatan 10,71%. Kemudian pada siklus ke II terdapat 19 siswa yang mendapat nilai di atas KKM (Tuntas), sedangkan sebanyak 2 siswa masih mendapatkan nilai dibawah KKM (Belum Tuntas). Dalam siklus II mengalami peningkatan sebanyak 27,15%. Hal ini terlihat bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan model Game Based Learning berbantuan media Wordwall mengalami peningkatan yang signifikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Ani Widayati, 2018. (2008). Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Akuntansi – Universitas Negeri Yogyakarta 87. *JURNAL PENDIDIKAN AKUNTANSI INDONESIA Vol. VI No. 1 – Tahun 2008 Hal. 87 - 93 PENELITIAN*, VI(1), 87–93.
- Bakri, S., Wahyuningsih, A., & Rohmaningsih, L. (2023). Penerapan pendekatan Scientific untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Nilai Tempat Bilangan di Kelas V. *Jurnal PGSD*, 9(2), 12–23. <https://doi.org/10.32534/jps.v9i2.4806>
- Emka, H. A. (2017). Game Edukasi Bahasa Indonesia Kelas 1 Sekolah Dasar Berbasis Android Menggunakan DGBL-ID Model. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 2(1), 10–20. <https://doi.org/10.31284/j.integer.2017.v2i1.93>
- Evi, T. (2020). Di Sekolah Dasar. *Info Singkat*, VI(09), 9–12.
- Faqih, M., Wahyuningsih, A., & Retnaningsih, I. (2023). *Peningkatan Hasil Belajar Materi Memahami Isi Teks Melalui Pembelajaran Problem Based Learning A* .9(2).
- Fikriyah, F., & Faiz, A. (2019). Penanaman Karakter Melalui Peran Pendidik Dalam Menghadapi Tantangan Di Era Globalisasi. *Jurnal PGSD*, 5(2), 25–36. <https://doi.org/10.32534/jps.v5i2.744>
- Fikriyah, F., Rohaeti, T., & Solihati, A. (2020). *Peran orang tua dalam meningkatkan literasi membaca peserta didik sekolah dasar. DWIJA CENDEKIA: jurnal riset pedagogik*, 4(1), 94-107.
- Mutiah, S., & Wicaksono, D. (2023). *Implementasi Penggunaan Media Kokami (Kotak Kartu Misterius) Untuk Pemahaman Pembelajaran di Kelas III SDI Al-Ikhlas Kemandoran II Jakarta Selatan A* .9(2).
- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Nur, L., Wulansari, L. N. A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 2(2), 136–148. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/social-pedagogy>

- Priyonggo, D. A. (2010). *Penerapan Game Based Learning Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Suru II Kecamatan Geyer Daur Air Dan Peristiwa Alam Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif*. 82.
<https://lib.unnes.ac.id/2958/1/6349.pdf>
- Riset Pedagogik, J., Rohaeti, T., Solihati, A., Muhammadiyah Cirebon, U., & Sains Islam Al Farabi, S. (2020). *This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik 4 (1)(2020) 94-107 DWIJA CENDEKIA Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Literasi Membaca Peserta Didik Sekolah Dasar. 4(1), 94–107.*
<https://jurnal.uns.ac.id/jdc>
- Sati, S., Setiana, D., & Amelia, A. N. (2021). Implementasi Pembelajaran E-Learning Terhadap Minat Belajar Peserta Didik di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu, 6(1)*, 51–57.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1899>
- Suparlan, S. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekoah Dasar. *Fondatia, 4(2)*, 245–258.
<https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i2.897>