

## PENGARUH GAMES BASED LEARNING BERBANTUAN APLIKASI WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PADA SISWA KELAS 2 SD

Arifin Ahmad, Dewi Amalia Rachman, Rena Istiqomah,

Fani Rahmasari Putri, Zahra Aiko Fauziah Johari

PGSD FKIP Universitas Pasundan

Alamat e-mail : [arifinahmad@unpas.ac.id](mailto:arifinahmad@unpas.ac.id), [dewiamalia618@gmail.com](mailto:dewiamalia618@gmail.com),

[renaistiqomah6@gmail.com](mailto:renaistiqomah6@gmail.com), [fanirahmaputri491@gmail.com](mailto:fanirahmaputri491@gmail.com), [zahraaiko91@gmail.com](mailto:zahraaiko91@gmail.com).

Nomor HP : 085669907830, 087848708673, 085793477890, 08982657396, 08988765129

---

### Abstract (English)

*This research was motivated by students' low reading ability, students' low interest in reading and not focusing on learning to read because they were influenced by the use of gadgets. This research was carried out with the aim of improving the reading skills of low grade students by using the Games Based Learning model with the help of the Wordwall application. The research method used is a quantitative research method. The techniques used by researchers in collecting data in this research were observation, tests in the form of pretests and posttests and documentation studies.*

### Article History

*Submitted: 5 January 2024*

*Accepted: 15 January 2024*

*Published: 16 January 2024*

### Key Words

*Reading, Game Based Learning, Wordwall*

---

### Abstrak (Indonesia)

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan membaca siswa, rendahnya minat membaca siswa dan tidak fokus belajar membaca karena terpengaruh penggunaan gadget. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca pada siswa kelas rendah dengan menggunakan model Games Based Learning dengan berbantuan aplikasi Wordwall. Metode Penelitian yang dilakukan adalah metode Penelitian kuantitatif. Teknik yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah observasi, tes yang berupa pretest dan posttest dan studi dokumentasi.

### Sejarah Artikel

*Submitted: 5 January 2024*

*Accepted: 15 January 2024*

*Published: 16 January 2024*

### Kata Kunci

*Membaca, Game Based Learning, Wordwall.*

---

## A. Pendahuluan

Membaca adalah bagian dari kemampuan dasar berbahasa yang harus dimiliki setiap orang, khususnya pelajar. Keempat keterampilan tersebut adalah berbicara, membaca, mendengarkan dan menulis. Jika seseorang banyak melakukan aktivitas membaca, maka akan bertambah pemahaman kosa katanya, menambah pengetahuan, melatih alat berbahasa, melatih kemampuan penalaran, dan juga mampu bereaksi terhadap apa yang dia baca. Farr mengatakan, membaca adalah jantungnya pendidikan, yang artinya membaca merupakan inti dari pendidikan (Puspitasari, 2015). Selain membaca, ada peran penting lainnya mendapatkan informasi dan juga menambah wawasan bagi pembaca. Jeanne Chall, psikolog dan para pakar pendidikan mendefinisikan bahwa "kemampuan" makna dapat diperoleh dari simbol-simbol tertulis. Orang-orang akan mengerti sajian secara tertulis. Berdasarkan Jeanne

Chall, “membaca itu butuh proses memahami, menjelaskan, memahami tujuan, dan pentingnya membaca teks”.

Kemampuan membaca merupakan suatu kesatuan yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenal huruf, suku kata, kata-kata dalam kalimat, menggabungkan kata, menyebutkan kosakata maknanya, serta menarik kesimpulan mengenai maksud dari suatu bacaan. Siswa yang tidak bisa membaca dengan baik akan mengalami masalah pada bacaan dan makna dari bacaan itu sendiri.

Ahli pembelajaran bahasa (Dariyo, 2000) mengemukakan hal serupa bahwa membaca merupakan aktivitas yang dapat dilakukan oleh setiap orang untuk memperluas wawasan dan pengetahuan. Jadi, membaca merupakan suatu keterampilan mengenal dan memahami tulisan dalam bentuk urutan lambang-lambang huruf, gabungan huruf dan membunyikan rangkaiannya menjadi kata yang memiliki suatu makna tersendiri. Pada Undang-Undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 4, bahwa pendidikan diselenggarakan dengan mengembangkan budaya membaca, menulis dan berhitung bagi segenap warga masyarakat Indonesia.

Di tingkat Sekolah Dasar (SD) terutama di kelas rendah menjadi tahap penting dalam perkembangan kemampuan membaca. Pada kemampuan di kelas rendah ini siswa di harapkan telah menguasai dasar-dasar membaca dan telah mulai memahami teks secara kompleks. Jika anak di kelas rendah terdapat kemampuan membaca yang rendah ini dapat menjadi masalah serius yang perlu ditangani dengan cepat dan tepat. Karena kemampuan membaca di kelas rendah ini adalah hal utama atau kunci utama untuk prestasi siswa terutama di mata pelajaran Bahasa Indonesia. Namun kenyataan yang peneliti dapati masih ada beberapa siswa yang kesulitan membaca dan tidak mencapai tingkat kemampuan membaca yang diharapkan.

Dalam penelitian ini, peneliti bertujuan meningkatkan kemampuan membaca pada siswa kelas rendah dengan menggunakan model Games Based Learning dengan berbantuan aplikasi Wordwall. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih baik kedepannya untuk masalah ini dan memberikan hal penting untuk upaya perbaikan dalam kemampuan membaca siswa di tingkat sekolah dasar, serta memberikan wawasan bagi para pendidik, tenaga pendidik serta pihak terkait dalam merancang kurikulum yang lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa terutama di kelas rendah.

Dalam penerapannya, Game Based Learning merupakan model pembelajaran inovatif berbasis permainan. Permainan dapat menarik minat dan mendorong motivasi anak-anak untuk belajar, khususnya belajar membaca. Menurut Torrente, Game Based Learning adalah penggunaan game dengan tujuan yang serius (yaitu tujuan pendidikan), sejalan pula dengan pendapat Pratiwi & Musfiroh (2014) bahwa Game Based Learning adalah alat yang mendukung proses pembelajaran secara signifikan. Anak-anak pada zaman sekarang ini sangat lekat dengan penggunaan teknologi, khususnya game yang biasa mereka gunakan sebagai sarana hiburan. Sebagai calon pendidik, kami perlu memberikan pemahaman kepada anak-anak bahwa game tidak hanya dapat digunakan sebagai hiburan. Hal yang perlu dilakukan yang pertama, memperkenalkan huruf alphabet melalui game yang mengedukasi anak-anak untuk belajar membaca. Kedua, mengembangkan kesadaran anak akan bunyi huruf. Ketiga, memberi contoh kepada anak-anak tentang cara menggunakan game edukasi membaca. Keempat, mengembangkan kemampuan anak dalam mengeja dan membaca.

Game edukasi membaca anak yang akan kita gunakan yaitu aplikasi Wordwall. Wordwall merupakan aplikasi yang menarik digunakan untuk belajar membaca anak. Konsep belajar sambil bermain cocok digunakan pada saat pembelajaran agar siswa tidak merasa jenuh. Wordwall memiliki desain yang sederhana serta memiliki fitur dan template yang beragam mulai dari kuis, pencarian kata, dan sebagainya. Pernyataan ini satu pendapat dengan Harlina, dkk., (2017: 627) Word Wall merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik maupun bagi pengajar. Karena, aplikasi Word Wall ini menekankan gaya belajar yang melibatkan peran aktivitas belajar siswa melalui partisipasi dengan teman-teman sebayanya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang ataupun telah dipelajarinya. Menurut Cronsberry (2004:3) menyatakan bahwa Word Wall adalah sekelompok kata yang ditampilkan di dinding, papan bulletin, papan tulis, atau papan tulis di suatu kelas. Harapannya siswa dapat menikmati proses pembelajaran yang lebih terbuka dan percaya diri sehingga pemahaman serta keterampilan siswa menjadi lebih baik.

## **B. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kualitatif dengan pendekatan observasi alami. Teknik pengumpulan data menggunakan rubrik penilaian Penelitian ini

merupakan studi kasus dengan metode observasi. Observasi digunakan untuk mengamati kegiatan pembelajaran berlangsung yang menggunakan model Games Based Learning dengan media WordWall. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 259 Griya Bumi Antapani. Subjek dalam penelitian ini, yaitu peserta didik kelas II. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa uraian kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan model Games Based Learning di kelas II.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Rendahnya membaca permulaan peserta didik kelas II disebabkan kurangnya suasana belajar yang tidak menyenangkan karena guru melaksanakan pembelajaran hanya berorientasi pada materi buku teks, sehingga peserta menjadi tidak tertarik dan bosan. Hal ini terlihat pada sikap peserta didik yang pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta tidak disiplin dalam mengumpulkan tugas.

Inovasi penerapan model Games Based Learning dengan media WordWall bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik kelas II yang memiliki gaya belajar beragam, akan tetapi lebih didominasi oleh gaya belajar kinestetik. Jenis games yang dipilih guru, yaitu kuis tebak kata pada aplikasi WordWall.

Adapun langkah-langkah penerapan model pembelajaran berbasis permainan dengan media WordWall, yaitu pertama, guru membuka pembelajaran dengan menyapa peserta didik, melakukan presensi, serta menyampaikan capaian dan tujuan pembelajaran. Selanjutnya, guru menyampaikan dan menjelaskan jenis kuis Tebak Kata kepada peserta didik. Setelah itu, guru memberikan simulasi kepada peserta didik terkait games yang akan dimainkan. Setelah melakukan simulasi, peserta didik diminta membentuk kelompok. Kelompok dibentuk berdasarkan deret bangku. Hal tersebut dilakukan agar peserta didik dapat membaur dan berkerja sama Secara kompak dengan teman yang memiliki kemampuan berbeda sehingga tidak ada kelompok yang didominasi oleh peserta didik yang memiliki kemampuan unggul.

Setelah dibentuk kelompok, guru membuat kesepakatan bersama peserta didik bahwa kelompok yang mengacungkan tangan dan dapat menjawab dengan benar akan mendapatkan poin serta setiap anggota kelompok diwajibkan untuk menjawab secara bergantian. Hal tersebut bertujuan agar semua dapat berpartisipasi dalam pembelajaran. Setelah melakukan kesepakatan, guru memulai kuis yang telah dibuat.

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, terdapat 4 aktivitas peserta didik yang peneliti amati, yaitu 1) kesiapan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran di kelas, 2) sikap peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan baik, 3) keaktifan peserta didik dalam diskusi pada saat pelaksanaan pembelajaran, 4) dan interaksi antar anggota kelompok dalam menjawab kuis.

Berdasarkan penerapan model Games Based Learning dengan WordWall menunjukkan hasil yang menguntungkan karena peserta didik mengalami perubahan positif dalam kegiatan pembelajaran. Meningkatnya kemampuan membaca peserta didik ditunjukkan pada keaktifan seluruh peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Peserta didik terlihat antusias dalam menjawab pertanyaan yang terdapat pada kuis WordWall. Selain itu, tampak juga beberapa peserta didik yang sebelumnya pasif dalam kegiatan pembelajaran, melalui model pembelajaran berbasis permainan ini mereka berani bertanya terkait materi yang belum dipahami.

Model Games Based Learning dengan media WordWall mampu mengubah paradigma yang semula teacher center learning menjadi student center learning. Selain itu, model Games Based Learning dengan media WordWall dapat membantu peserta didik membangun pembelajaran yang bermakna dan menstimulasi perkembangan mereka dengan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Pengalaman belajar yang menyenangkan akan berdampak pada minat dan motivasi peserta didik. Minat dan motivasi peserta didik yang meningkat akan memicu rasa ingin tahu dan kemudian mengarah pada eksplorasi lebih lanjut dan lebih mendalam dari apa yang telah mereka lakukan (Chin & Zakaria, 2015).

Selaras dengan penelitian Inggriyani, dkk (2020) yang menemukan bahwa dampak dan manfaat penerapan model pembelajaran berbasis permainan, yaitu pembelajaran tidak monoton, menumbuhkan semangat belajar peserta didik, meningkatkan minat dan motivasi belajar, kemandirian belajar serta hasil belajarnya semakin meningkat. Sehubungan dengan itu, Putri dan Muzaki (2019) menemukan bahwa model Games Based Learning dapat mengoptimalkan pembelajaran dan meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik.

## **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Games Based Learning dengan media WordWall memberikan dampak positif dalam pembelajaran,

yaitu menarik perhatian peserta didik, minat dan motivasi belajar peserta didik meningkat, dan pembelajaran menjadi interaktif. Selain itu, dengan pembelajaran berbasis permainan, peserta didik mendapatkan pembelajaran bermakna dan pengalaman belajar yang menyenangkan. Peningkatan minat belajar peserta didik ditunjukkan dengan partisipasi dan antusias mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

Dian Afriyanti dan Ardisal. (2019). Meningkatkan Kemampuan Membaca Kata Melalui Media Game Edukasi Untuk Anak Tunagrahita Di SLB Perwari Padang. *Journal of Multidisciplinary Research and Development*. Vol. 2 (No. 1). Hal. 154 – 155.

Khafiazah Hesta Supantriadii dan Deni Wardana. (2023). *Analisis Faktor – Faktor Rendahnya Kemampuan Membaca Siswa Kelas 3 SDN 7 Riau Silip*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. Vol. 08 (No. 02). Hal. 3035.

Anjani, K. D., Fatchan, A., & Amirudin, A. (2016). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Turnamen dan Games Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*. Vol 1 (No. 9), 1787–1790.

Aribowo, E. K. (2021). Wordwall: *Media Pembelajaran Interaktif Mulai Dari Quiz, Wordsearch, Hingga Anagram*. Erickunto.Com 3. Retrieved (<https://www.erickunto.com/2020/11/wordwall-media-pembelajaran-interaktif.html>).

Ninawati, M. (2021). *Efektivitas Penerapan Aplikasi Linktree dan Wordwall Terhadap Motivasi Intrinsik Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal

Chin, L. C., & Zakaria, E. 2015. *Effect of Game-Based Learning Activities on Children's Positive Learning and Prosocial Behaviours (Kesan Aktivitas Pembelajaran Berasaskan Permainan terhadap Pembelajaran Positif dan Tingkah Laku Prosocial Kanak-Kanak)*. Jurnal Pendidikan Malaysia, 40(2), 159–165.

<https://doi.org/10.17576/jpen-2015-4002-08>.

De Freitas, S. 2006. *Learning in Immersive worlds A review of game-based learning Prepared for the JISC e-Learning Programme*. JISC ELearning Innovation, 3.3 (October 14), 70-76. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2009.01024.x>.

Dykes, F. & Thomas, S. 2010. *Strategies for every Teacher's Tool Box*. *Principal Leadership*, 11(2), 26-30.

Estari, W. A. 2020. *Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran*. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs)*: Conference Series, 1439-1444. <https://doi.org/10.20961/shes.v3i3.56953>.

- Ilmi, F., dkk. 2021. *Manfaat Lagu Anak dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar*. PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 8, No. 3, 675-683.  
<https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i3.39237>.
- Inggriyani, F. dkk. 2020. *Pendampingan Model Pembelajaran Inovatif menggunakan Kahoot sebagai Digital Game Based Learning di KKG Sekolah Dasar*. Jurnal Publikasi Pendidikan, Vol. 10, No. 1, 59-64.
- Maghfiroh, K. 2018. *Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda*. Jurnal Profesi Keguruan, 4(1), 64-70.
- Mulyadiprana, A. & Nur, L. 2018. *Belajar dan Pembelajaran PGSD*. Tasikmalaya: Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya.
- 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, Vol. 3 No. 5, 2854-2860.  
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>.
- Pane, A., & Dasopang, D. M. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Jurnal Kajian Ilmuilmu Keislaman, 333-352.
- Putri, A. R. &, & Muzakki, M. A. 2019. *Implemetasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*. Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus, 1–7.  
<https://docplayer.info/147482653>.
- Pradani, G. T. 2022. *Penggunaan Media Pembelajaran WordWall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan, Vol. 1, No. 5, 452-457.  
<https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>.
- Vusic´ , D., dkk. 2018. *Instructional Design in Game Based Learning and Applications Used in Educational Systems*. Technical Journal, 1(2), 11–17.