PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SDN 41 BONTOTENE KABUPATEN PANGKEP

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa

Oleh

AMELIA KARTIKA

920862060045

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

STKIP ANDI MATAPPA

2024

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SDN 41 BONTOTENE KABUPATEN PANGKEP.

Atas Nama Saudara :

Nama : AMELIA KARTIKA

NIM : 920862060045

Program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Setelah diperiksa/diteliti ulang, telah memenuhi persyaratan untuk di pertahankan dalam ujian skripsi.

Pangkajene, 14 Desember 2023

Disetujui Oleh:

Pembimbing I	Pembimbing II
A. SHYAM SARJANI ALAM, S.T., S.Pd., M.Pd.	**FIRDHA RAZAK, S.Pd., M.Pd.**

Dketahui Oleh:

Ketua STKIP Andi Matappa	Ketua Program Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
A. ZAM IMMAWAN ALAM, SH., MH.	**FIRDHA RAZAK, S.Pd., M.Pd.**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Tinggi Kegruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa,sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada hari

Disahkan oleh:
Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
(STKIP) Andi Matappa

A. ZAM IMMAWAN ALAM,S.H.,M.H

Dengan susunan Panitia Ujian sebbagai berikut:

Ketua : A. SHYAM SARJANI ALAM.S.T.,S.Pd.,M.Pd (.....)

Sekretaris : FIRDHA RAZAK, S.Pd.,M.Pd (.....)

Penguji : 1. Dr. H. A. AMINULLAH ALAM,M.Si (.....)

2. RUSTINAH, S.Pd.,M.Pd (.....)

Pembimbing : 1. A. SHYAM SARJANI ALAM.S.T.,S.Pd.,M.Pd (.....)

2. FIRDHA RAZAK, S.Pd.,M.Pd (.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	AMELIA KARTIKA
NPM	:	920862060045
Jurusan/Program Studi	:	Ilmu Pendidikan/ Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	:	PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SDN 41 BONTOTENE KABUPATEN PANGKEP

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan karya saya sendiri dan segala sesuatunya dikemudian hari adalah tanggung jawab saya sendiri. Apabila kemudian hari ternyata isi skripsi ini, baik sebahagian maupun seluruhnya hasil tiruan atau duplikat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku

Pangkajene, 04 Januari 2024

Yang Membuat Pernyataan



AMELIA KARTIKA

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

MOTTO

"Dan bersabarlah kamu, sesungguhnya janji Allah adalah benar

(Qs Ar-Ruum 60)

"Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelah itu. Lebarkan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi gelombang-gelombang itu yang nanti bisa kau ceritakan"

(Boy Chandra)

PERSEMBAHAN

"Tiada lembar yang paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan. Dengan mengucap syukur atas Rahmat Allah Swt, skripsi ini saya persembahkan sebagai tanda bukti kepada orang tua tercinta, Kakakku, adikku, sahabat, dan teman-teman yang selalu memberi support untuk menyelesaikan skripsi ini

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

ABSTRAK

Amelia Kartika, 2023. Penerapan Media Pembelajaran interaktif Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 41 Bontotene Kabupaten Pangkep. Skripsi. Dibimbing oleh A. Shyam Sarjani Alam dan Firdha Razak, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 41 Bontotene Tahun Pelajaran 2023/2024. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dimana setiap siklus terdiri dari 4 pertemuan terhadap 25 subjek penelitian yaitu siswa kelas IV di SD Negeri 41 Bontotene. Pengumpulan data dengan menggunakan instrumen lembar observasi untuk melihat aktivitas guru dan siswa, tes untuk mengukur hasil belajar siswa serta angket respon siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata siswa dan ketuntasan belajar siswa. Nilai rata-rata pada siklus 1 adalah 61,64 dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 80,08. Ketuntasan belajar siswa pada siklus I adalah 48% dan pada siklus Il mengalami peningkatan menjadi 88%.

Kata Kunci: PTK, media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall*, Hasil Belajar.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dan dirampungkan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi pada jurusan Ilmu Pendidikan STKIP Andi Matappa.

Dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari berbagai hambatan dan kesulitan yang pada dasarnya memberikan hikmah tersendiri bagi penulis, walau hanya berbekal kemampuan yang serba terbatas, namun tidak melemahkan semangat di jiwa untuk berusaha menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa semasa kuliah sampai selesainya skripsi ini berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu sepantasnya pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih setinggi-tingginya kepada:

1. Hj. Zaorah Sapan, S.Pd, selaku Ketua Yayasan Matahari Matappa.
2. A. Zam Immawan Alam, SH. MH, selaku Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa.
3. A. Aztri Fithrayani, SH, S.Pd., MH, selaku Wakil Ketua II STKIP Andi Matappa.
4. Firdha Razak., S.Pd., M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
5. Bapak Dr. H. A. Aminullah Alam., M.Si selaku penguji I dan Ibu Rustinah, S.Pd., M.Pd selaku Penguji II yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

6. A. Shyam Sarjani Alam, S.T, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing I dan Ibu Firdha Razak, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi yang sangat berharga dengan penuh kesabaran, baik selama penulis mengenyam pendidikan maupun menyusun skripsi ini.
7. Seluruh Bapak Ibu dosen dan staf TU STKIP Andi Matappa, khususnya dosen jurusan Pendidikan Guru Sekokah Dasar yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya dan dengan ikhlas hati telah memberikan arahan selama penulis melaksanakan pendidikan.
8. Teristimewa saya ucapkan banyak terima kasih dan penghormatan kepada kedua orang tua saya Ayahanda Alm. Hamsih dan Ibunda Rahmah yang tercinta yang telah mengasuh, mendidik, memenuhi kebutuhan finansial saya selama kuliah serta selalu memanjatkan doa yang tulus sehingga penulis dapat berhasil menyelesaikan skripsinya.
9. Saudara dan saudariku, terima kasih atas dukungan, semangat serta telah menjadi tempat berkeluh kesah, selalu ada dalam suka maupun duka selama proses penyusunan skripsi ini.
10. Kepada Pemilik nama Fahmi Nasrun, terima kasih karena selalu menjadi support system penulis selama proses pengerjaan skripsi. Terima kasih karena sudah mau mendengarkan keluh kesah saya sepanjang pembuatan skripsi ini, dan berkontribusi banyak serta memberikan semangat untuk pantang menyerah. Harapan saya semoga kita sukses bersama sesuai dengan apa yang kita impikan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

11. Kepada sahabat-sahabatku yang selalu mendukung, menemani dan memberikan dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
12. Rekan-rekan mahasiswa utamanya dari program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas dukungan dan kerjasamanya selama menempuh pendidikan serta penyelesaian penyusunan skripsi ini.
13. Amelia kartika,ya! Diri saya sendiri. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih karena terus berusaha dan tidak menyerah, serta senantiasa menikmati setiap prosesnya yang bias dibilang tidak mudah. Terimakasih sudah bertahan.

Dalam kedudukannya sebagai manusia yang tidak lepas dari kekhilafan, penulis menyadari skripsi ini masih perlu disempurnakan. Karenanya, dengan tangan terbuka penulis mengharapkan masukan demi kesempurnaan skripsi ini dan dapat bermanfaat bagi para pembaca dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan. Aamiin.

Pangkajene, 04 Januari 2023

AMELIA KARTIKA

DAFTAR ISI

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

HALAMAN JUDUL i

LEMBAR PENGESAHAN ii

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI iii

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI iv

MOTTO v

ABSTRAK vi

ABSTRACT vii

KATA PENGANTAR viii

DAFTAR ISI xi

DAFTAR GAMBAR xiv

DAFTAR TABEL xv

DAFTAR LAMPIRAN xvii

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang 1

B. Perumusan dan Pemecahan Masalah 9

C. Tujuan Penelitian 10

D. Manfaat penelitian 10

BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN 12

A. Kajian Teori

1. Media pembelajaran interaktif 12

a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif 12

b. Kelebihan Dan kekurangan multimedia interaktif 14

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

2. *Wordwall* 14

a. Pengertian *wordwall* 14

b. Fitur-Fitur dalam *Wordwall* 17

c. Karakteristik *Wordwall* 19

d. Kelebihan dan Kekurangan *Wordwall* 20

e. Langkah-Langkah Mengakses Penggunaan Wordwall 20

3. Hasil belajar 25

a. Pengertian Hasil Belajar 25

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar 26

c. Variabel Hasil Belajar 28

d. Indikator Hasil Belajar 29

e. Macam-macam hasil belajar 29

4. Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia 30

5. Penelitian relevan 32

B. Kerangka Pikir 34

C. Hipotesis Penelitian 37

BAB III METODE PENELITIAN 38

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian 38

B. Subyek Penelitian

C. Lokasi dan Waktu penelitian 38

D. Prosedur dan Desain Penelitian 39

E. Instrumen Penelitian 43

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

F. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data 46

G. Teknik Analisis Data 48

H. Indikator Keberhasilan 49

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 50

A. Hasil penelitian 50

B. Pembahasan 88

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 99

A. Kesimpulan 99

B. Saran 99

DAFTAR PUSTAKA 101

LAMPIRAN 104

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR GAMBAR

xiii

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Gambar 2. 1 Jenis Permainan *Wordwall* 17

Gambar 2. 2 Tampilan Awal *Wordwall* 21

Gambar 2. 3 Pendaftaran untuk *Login Wordwall* 21

Gambar 2. 4 Halaman Beranda *Wordwall* 22

Gambar 2. 5 Macam-Macam Template *Wordwall* 22

Gambar 2. 6 Pengisian Soal dan Jawaban dalam *Wordwall* 23

Gambar 2. 7 Tampilan Memulai Permainan 23

Gambar 2. 8 Tampilan Berbagi *Link* di Wo*rdwall* 24

Gambar 2. 9 Tampilan Skor Setelah Mengerjakan *Wordwall* 24

Gambar 2. 10 Peringkat Nilai Siswa dalam *Wordwall* 25

Gambar 2. 11 Kerangka Pikir 36

Gambar 3. 1 Model Penelitian tindakan kelas Suharsimi Arikunto 39

Gambar 4. 1 Histogram Hasil Belajar Siklus I 64

Gambar 4. 2 Grafik Peningkatan Aktivitas Guru 77

Gambar 4. 3 Grafik Peningkatan Aktivitas Siswa 79

Gambar 4. 4 Histogram Hasil Belajar Siklus II 81

Gambar 4. 5 Grafik Peningkatan Persentase Ketuntasan 83

Gambar 4. 6 Rekapitulasi Hasil Penelitian 87

Gambar 4. 7 Siswa Mengerjakan Soal Tes Awal *(Pretest)* 89

Gambar 4. 8 Siswa Mengerjakan soal Tes Hasil Belajar Siklus 1

Gambar 4. 9 Siswa Mempresentasikan Hasil Kerja Kelompok 94

Gambar 4. 10 Siswa Mengerjakan Soal Tes Hasul Belajar Siklus II 94

DAFTAR TABEL

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Tabel 3. 1 Kategorisasi Hasil Belajar 48

Tabel 4. 1 Jadwal Perencanaan Siklus I 51

Tabel 4. 2 Analisis Lembar Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus 1 Pertemuan I II dan III 59

Tabel 4. 3 Analisis Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pada Siklus I Pertemuan I II dan III 60

Tabel 4. 4 Statistik Skor Hasil Tes Awal *(Pretest)* Kelas IV pada Siklus I 61

Tabel 4. 5 Statistik Frekuensi Persentase Skor Hasil Beljar Siswa Kelas IV pada Siklus I 62

Tabel 4. 6 Deskripsi Ketuntasan Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 41 Bontotene Tes Awal *(Pretest)* 63

Tabel 4. 7 Statistik Skor Hasil Tes Hasil Belajar Kelas IV pada Siklus I 63

Tabel 4. 8 Statistik Frekuensi persentase Skor Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Siklus I 64

Tabel 4. 9 Deskripsi Ketuntasan Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 41 Bontotene Siklus I 65

Tabel 4. 10 Jadwal Perencanaan Siklus II 68

Tabel 4. 11 Analisis Lembar Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus II Pertemuan I, II dan III 76

Tabel 4. 12 Distribusi Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II 77

Tabel 4. 13 Analisis Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pada Siklus II Pertemuan I, II dan III 78

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Tabel 4. 14 Distribusi Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II 79

Tabel 4. 15 Statistik Skor Hasil Tes Hasil Belajar Kelas IV pada Siklus II 80

Tabel 4. 16 Statistik Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Siklus II 81

Tabel 4. 17 Deskripsi Ketuntasan Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 41 Bontotene Siklus II 82

Tabel 4. 18 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II 83

Tabel 4. 19 Hasil Angket Respon Siswa 85

Tabel 4. 20 Rekapitulasi Hasil Penelitian 86

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Modul Ajar	101
Lampiran 2	Lembar Observasi Siswa dan Guru Siklus I dan II	140
Lampiran 3	Lembar Kerja Siswa (LKS) dan Jawaban	176
Lampiran 4	Kisi-kisi Instrumen Tes Hasil Belajar Siklus I dan II	193
Lampiran 5	Tes Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II	213
Lampiran 6	Daftar Hadir Siswa Kela IV SD Negeri 41 Bontotene	221
Lampiran 7	Soal Tes Awal *(Pretest)*	222
Lampiran 8	Hasil Nilai *Pretest* Siswa	225
Lampiran 9	Data Mentah Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall*	226
Lampiran 10	Daftar Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II	230
Lampiran 11	Lembar Penilaian Afektif	231
Lampiran 12	Lembar Penilaian Psikomotorik	233
Lampiran 13	Hasil Angket Respon Siswa	235
Lampiran 14	Tabel Frekuensi Angket Respon Siswa	235
Lampiran 15	Validasi Instrumen Penelitian	236
Lampiran 16	Persuratan	263
Lampiran 17	Dokumentasi	274

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media dalam prespektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Proses belajar mengajar akan berjalan efektif dan efisien bila didukung dengan tersedianya media yang menunjang. Hal ini disebabkan karena potensi peserta didik akan lebih terangsang bila dibantu dengan sejumlah media atau sarana dan prasarana yang mendukung proses interaksi yang sedang dilaksanakan.

Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu faktor penting dalam dunia pendidikan. Bahkan di dalam Permendikbud No. 22 Tahun 2016 pemerintah telah menyarankan bahwa dalam suatu proses pembelajaran, pendidik harus bisa menghadirkan pembelajaran yang inspiratif, interaktif, menyenangkan serta memotivasi siswa untuk aktif, kreatif, dan mandiri sehingga hal-hal tersebut dapat membantu siswa dalam menyerap informasi yang disampaikan dalam proses pembelajaran (Pratama et al., 2019). Peraturan tersebut mendorong skolastik, salah satunya guru untuk membuat dan memanfaatkan media pembelajaran yang menggunakan inovasi untuk membantu siswa dalam memahami suatu materi pembelajaran.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Hal ini tentunya sangat berkaitan dengan perkembangan zaman dan global saat ini, bukan hanya perkembangan teknologi di mana semua informasi saat ini dapat diakses melalui internet. Banyak sekali cara yang dapat dilakukan dalam meningkatkan mutu pendidikan, salah satunya adalah dengan cara meningkatkan proses pengelolaan pembelajaran di kelas. Pengelolaan pembelajaran di kelas sangat diperlukan untuk dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman bagi siswa. Semakin menarik proses pembelajaran yang disampaikan oleh seorang guru, maka semakin tinggi pula kemungkinan materi yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa. Dalam menghadirkan proses pembelajaran yang menarik tersebut, guru dapat menggunakan bantuan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Kehadiran media pembelajaran nantinya akan memberikan warna pada suasana pembelajaran serta membuat komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa jadi lebih efektif. Selaras dengan pendapat Oemar Hamalik dalam (Samarinda et al., 2022) media pendidikan merupakan alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Penggunaan media pembelajaran dapat menunjang proses belajar siswa dalam belajar mengajar guna meningkatkan hasil belajar. Sebab media pembelajaran yang menarik dapat merangsang siswa dalam proses pembelajaran. Manfaat media pembelajaran akan memotivasi siswa untuk belajar mandiri, kreatif, efektif dan efisien. Selain itu, juga akan mengurangi kebosanan siswa, karena proses pembelajaran yang dilakukan oleh sebagian besar guru adalah

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

metode langsung (ceramah) yang menjadikan siswa bosan, sehingga menyebabkan siswa kurang semangat dan termotivasi.

Adapun beberapa hambatan yang dialami guru dalam membuat media adalah karena keterbatasan waktu guru dalam membuat media pembelajaran, kurangnya pengetahuan guru tentang IT, kurangnya keterampilan dan kreativitas guru disebabkan guru masih belum mahir dan belum paham untuk membuatnya serta guru sudah merasa nyaman dengan metode dan model pembelajaran yang digunakan selama ini, sehingga tidak tertarik lagi menggunakan metode lain. Akibatnya, dalam proses pembelajaran saat ini banyak dari mereka yang hanya menggunakan buku sebagai bahan ajar utama. Hal ini sesuai dengan pendapat Pranata et al., dalam (Nissa & Renoningtyas, 2021) yang menyatakan bahwa yang menjadi penyebab kurangnya minat belajar siswa yaitu karena guru kurang memanfaatkan teknologi, serta lingkungan belajar yang digunakan sangat terbatas.

Permasalahan ini pula yang ditemukan peneliti adalah kurang efektifnya penggunaan media pembelajaran khususnya di kelas IV SDN 41 Bontotene, akibatnya sebagian besar siswa hanya mendengarkan apa yang dikatakan guru tanpa banyak menggunakan inovasi media pembelajaran. Guru hanya menggunakan media yang tersedia secara berulang-ulang sehingga hal tersebut kurang menarik perhatian siswa dan terkesan monoton.

Hal ini diperkuat dari wawancara yang dilakukan pada tanggal 15 Agustus 2023 dengan Ibu Sahriyani, S.Pd selaku wali kelas IV SDN 41 Bontotene, mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran di kelas guru masih kerap menggunakan metode ceramah yang mana siswa hanya mendengar dan mencatat

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

tanpa ada interaksi yang menarik. Untuk mata pelajaran bahasa Indonesia biasanya guru menggunakan media pembelajaran seperti buku cetak, modul ajar, media sederhana yang dibuat sendiri serta media yang tersedia di sekolah. Padahal di era teknologi yang berkembang pesat saat ini, banyak sekali media pembelajaran interaktif edukasi yang bermunculan seperti *wordwall, kahoot, Quizizz, educandy* dan aplikasi lain yang berbasis *game* yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran.

Selain itu peneliti juga menggali informasi terkait dengan karakteristik gaya belajar siswa kelas IV di SDN 41 Bontotene, dengan melakukan wawancara mengenai gaya belajar siswa kelas IV saat proses belajar mengajar berlangsung yang menyatakan bahwa diantara 25 siswa terdapat siswa yang cenderung memiliki gaya belajar visual, audiotori dan kinestetik. Terdapat siswa yang mampu menyerap informasi saat guru menerapkan atau menggunakan gaya belajar visual yaitu ketika guru menampilkan video atau gambar melalui LCD pada saat proses pembelajaran, ada siswa yang menyerap informasi dengan menggunakan gaya belajar audiotori dimana guru membentuk kelompok setelah itu siswa melakukan diskusi atau biasanya juga guru menggunakan speaker saat menyampaikan materi. Begitu pula siswa yang menggunakan gaya belajar kinestetik, mereka lebih senang ketika praktek langsung, misalnya guru menyuruh siswa membuat kerajinan.

Pemanfaatan teknologi saat ini menuntut guru untuk dapat menggunakan media berbasis internet dalam proses belajar mengajar. Adapun fasilitas yang tersedia di sekolah tersebut terdapat komputer, laptop, LCD proyektor serta

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

jaringan yang baik yang memungkinkan guru untuk mengakses internet. Bahkan pihak sekolah tersebut juga bisa mengizinkan siswanya untuk membawa android ke sekolah. Persediaaan sarana dan prasarana dalam mendukung proses pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran berbasis internet tersedia cukup lengkap. Kesempatan ini bisa dimanfaatkan oleh guru untuk membuat media pembelajaran berbasis internet. Namun, Penggunaan internet hanya digunakan oleh guru untuk menampilkan video pembelajaran yang diakses melalui *youtube*, sehingga siswa hanya melihat, mendengarkan dan menulis penjelasan dari guru lalu diberikan tugas baik itu tugas individu atau berkelompok. Dalam hal ini guru kurang kreatif untuk memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah, guru juga belum bisa memanfaatkan media yang ada di sekolah dengan baik hal ini yang menjadi salah satu faktor hasil belajar tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu guru juga tidak berusaha melakukan inovasi dalam menyampaikan materi ajarnya,justru guru cenderung menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi ajarnya sehingga pembelajaran menjadi tidak efektif.

Hal ini menjadikan siswa kurang aktif dan sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Selain materi yang tidak dapat diserap seluruhnya oleh siswa. Permasalahan di atas menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, pada mata pelajaran bahasa Indonesia dari 25 siswa kelas IV, hanya 16 siswa yang mencapai KKM dan 10 siswa lainnya tidak mencapai KKM. Adapun standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan di SDN 41 Bontotene ini yaitu 65. Karena media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

keberhasilan belajar siswa maka peneliti dalam hal ini lebih fokus pada faktor yang menyebabkan rendahnya penggunaan media pembelajaran Media pembelajaran yang mudah untuk dibuat tentunya sangat dibutuhkan oleh para guru saat ini, sehingga tidak memakan banyak waktu dalam pembuatannya serta mudah untuk dibuat dan digunakan. Menurut Hasan et al., (2021) penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menarik perhatian peserta didik dan membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan juga efektif.

Salah satu media yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa agar tetap fokus dalam pembelajaran dan tetap terjamin yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *e-learning*. *E-learning* merupakan contoh pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang tepat untuk memfasilitasi suatu proses pembelajaran. Salah satu jenis e-learing adalah *wordwall*. Dengan hadirnya aplikasi ini diyakini akan memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran sehingga motivasi dalam belajarnya semakin meningkat.

Wordwall adalah salah satu media pembelajaran yang telah dikenal dalam pembelajaran di Indonesia dan keefektifannya telah terbukti. Seperti yang dikatakan Maghfiroh (2018) pada penelitiannya yang dilakukan bahwa dalam pembelajaran di negara-negara yang kualitas pendidikannya maju, seperti Inggris dan Amerika Serikat guru telah menggunakan media pembelajaran *wordwall.* Namun, di Indonesia sendiri penggunaan media pembelajaran *wordwall* belum dikenal secara luas. Sehingga menjadi dasar yang kuat dalam penelitian ini untuk mengatasi permasalahan belajar siswa khususnya pada mata pelajaran bahasa

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Indonesia. Karena selain belajar, siswa juga dapat bermain sehingga peneliti berharap agar media pembelajaran *wordwall* ini bisa efektif digunakan untuk proadases pembelajaran.

Media pembelajaran *wordwall* jika dibandingkan dengan media pembelajaran interaktif yang lain seperti *Kahoot, quizizz* serta *educandy* tentunya sangat berbeda. Hal tersebut bisa dilihat dari kelebihan *wordwall* yaitu memiliki lebih banyak template *game* yang bisa digunakan guru yaitu 18 template *game,* dibandingkan dengan media lain seperti *Kahoot*, *quizizz* serta *educandy* templatenya hanya sedikit, perbedaannya lainnya yaitu dari segi tampilan dalam media pembelajaran *wordwall* untuk tema permainan atau *background* permainan itu sangat beragam sehingga pembuat bisa mengganti *background* tersebut sesuai dengan keinginannya, sedangkan untuk media interaktif lain seperti *Kahoot, quizizz* serta *educandy*, tampilannya monoton tidak bervariasi, sehingga hal ini dapat membuat anak bosan dan jenuh. Perbedaan yang terakhir adalah *wordwall* bisa dicetak atau diprint sehingga bila terjadi kendala jaringan atau tidak memiliki *handphone* bisa melakukan tes lewat media yang dicetak,. Sehingga peneliti memilih *wordwall*, karena selain memiliki banyak template permainan dibandingkan media pembelajaran interaktif yang lain, juga memiliki tema atau background yang bervariatif serta bisa dicetak, sehingga siswa tidak merasa bosan sehingga tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Media pembelajaran *wordwall* juga dapat dijadikan alternatif pilihan yang digunakan sebagai alat evaluasi yang mudah dioperasikan oleh guru dan siswa, karena tampilannya yang interaktif. Dikatakan media interaktif karena menyajikan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

tampilan yang menarik, sehingga dapat membangkitkan semangat siswa dalam belajar serta meningkatkan perhatian dan konsentrasi siswa, dan dengan asumsi bahwa minat dan motivasi siswa meningkat maka hal tersebut juga akan mempengaruhi hasil belajarnya sehingga siswa termotivasi untuk belajar.

Hal ini sejalan dengan pendapat Febrita da Ulfah (Hidayaty et al., 2022) bahwa pemilihan media yang relevan, menarik dan berkualitas dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar yang berguna untuk menarik perhatian siswa, meningkatkan imajinasi, dan sebagai alat penyampaian materi pembelajaran.

Dengan adanya media pembelajaran *wordwall* ini diharapkan siswa dapat merangsang daya imajinasinya untuk memahami materi pelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *wordwall* akan jauh lebih menyenangkan dan menarik karena media tersebut memiliki 18 jenis *game* yang bervariasi di dalamnya yang dapat diakses secara gratis, sehingga siswa tidak jenuh dan proses pembelajaran tidak membosankan. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa daya tarik siswa dalam menggunakan media pembelajaran sangatlah diperlukan, ketika siswa mulai tertarik maka motivasi belajarnya akan meningkat.

Berdasarkan dari latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan media pembelajaran berbasis *wordwall* untuk dipergunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang pada akhirnya meningkatkan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

hasil belajar siswa, maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul "***Penerapan Media Pembelajaran interaktif Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas IV pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 41 Bontotene Kabupaten Pangkep***" .

B. Perumusan dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: Apakah penerapan media pembelajaran interaktif *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SDN 41 Bontotene Kabupaten Pangkep?.

2. Pemecahan Masalah

Adapun pemecahan masalah yang peneliti pilih untuk memecahkan dan menyelesaikan masalah rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SDN Negeri 41 Bontotene pada mata pelajaran bahasa Indonesia adalah peneliti meggunakan media pembelajaran interaktif yaitu *wordwall*. Penerapan *wordwall* ini bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian. Media ini didesain dengan mudah untuk meningkatkan hasil belajar siswa baik individu maupun kelompok, sehingga proses pembelajaran menjadi sangat interaktif dan terhindar dari jenuh. Sehingga dengan adanya penggunaan media pembelajaran *wordwall* ini akan berdampak pada hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *wordwall* akan jauh lebih menyenangkan dan menarik karena media tersebut memiliki 18 jenis *game* yang bervariasi di dalamnya yang dapat diakses

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

secara gratis, sehingga siswa tidak jenuh dan proses pembelajaran tidak membosankan. Indikator keberhasilan yang diukur dalam penelitian ini adalah meningkatnya hasil belajar siswa yang diukur melalui tes tuntas secara individu atau melebihi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan sekolah yaitu > 65 dan ketuntasan belajar secara klasikal mencapai 85%.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan media pembelajaran interaktif *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SDN 41 Bontotene Kabupaten Pangkep.

D. Manfaat penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini:

1. Manfaat Teoritis

Secara Teoritis, hasil Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi untuk penelitian lebih lanjut mengenai penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall.*

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Siswa, membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa serta memperjelas dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, dapat menambah pengalaman belajar menggunakan media *game* edukasi yang lebih menarik dan interaktif dalam proses pembelajaran.

   b. Bagi Guru, menambah wawasan dan kreativitas guru terhadap alternatif pembuatan media yang menarik dan bermanfaat bagi kegiatan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall.*

c. Bagi Sekolah, dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk menerapkan kebijakan tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran guna meningkatkan mutu pendidikan sekolah**.**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

BAB II
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Teori

1. Media pembelajaran interaktif

a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Munir (2015:110), multimedia interaktif merupakan multimedia yang dibuat dengan tampilan yang memenuhi fungsi untuk menyampaikan informasi atau pesan serta mempunyai interaktifitas bagi penggunanya. Dengan multimedia, aplikasi media pembelajaran dapat dilengkapi dengan beberapa macam animasi, *sound*, interaktif..

> "Menurut Ardiansah & Romadon (2023) multimedia interaktif merupakan gabungan teknologi audio-visual seperti teks, gambar, sound, animasi dan lainnya serta dapat berinteraksi kepada penggunaanya sehingga dapat menghasilkan presentasi yang bisa dipakai dalam proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis multimedia interaktif tentu dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian. Peserta didik bisa mempelajari materi pelajaran tertentu secara mandiri dengan komputer yang dilengkapi dengan program multimedia"

Menurut Surjono (2017: 41) multimedia pembelajaran interaktif atau selanjutnya disebut MPI adalah suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu di mana pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Media pembelajaran interaktif adalah sebuah media pembelajaran yang memiliki kemampuan untuk merangsang interaksi siswa dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Teknologi merupakan kunci terpenting dalam pengembangan media pembelajaran interaktif, di mana teknologi pembelajaran menjadi lebih menarik dan berbeda dengan pembelajaran tradisional. Media pembelajaran interaktif harus memungkinkan pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan menyenangkan. Media ini memberikan peluang siswa untuk menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran, sehingga memudahkan mereka memahami materi yang dipelajari. Selain itu, siswa dapat mengawasi proses pembelajaran, mengulangi materi berkali-kali, dan menerima umpan balik langsung mengenai pemahamannya.

Media pembelajaran interaktif juga bisa memfasilitasi pembelajaran mandiri, sehingga siswa dapat belajar ditempat dan waktu yang mereka inginkan serta mengatur tempo belajar mereka sendiri.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah media di mana dalam penggunaanya menggunakan teknologi digital sehimgga orang hanya bisa mengaksesnya melalui internet, media interaktif ini menggabungkan antara teks, gambar, audio, animasi maupun video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran, ini akan memudahkan pengajar untuk menyampaikan materi serta digunakan guru sebagai alat untuk melakukan evaluasi penilaian, sehingga siswa tidak merasa jenuh dan bosan dengan kehadiran media pembelajaran interaktif ini .

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

b. Kelebihan Dan kekurangan multimedia interaktif

Berikut beberapa kelebihan penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

a) Kemampuan menggabungkan teks, gambar, audio, animasi dan video menjadi satu kesatuan yang saling mendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran.
b) Meningkatkan motivasi belajar dalam proses belajar mengajar hingga tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.
c) Sistem pembelajaran yang lebih interaktif.
d) Kemampuan menvisualisasikan materi yang sulit dijelaskan hanya dengan penjelasan atau sarana pengajaran konvensional.
e) Melatih peserta didik (siswa) agar lebih mandiri dalam memperoleh ilmu pengetahuan.

Kekurangan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

a) Harus ada persiapan yang memerlukan waktu dan tenaga yang cukup.
b) Penggunaannya harus pada perangkat *PC* (*Personal Computer)*, laptop dan perangkat *android.*
c) Pendidik (guru) harus mampu untuk mengoperasikan program ini.

2. *Wordwall*

a. Pengertian *wordwall*

Wordwall merupakan sebuah aplikasi multimedia pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang menghadirkan warna baru dalam pembelajaran dengan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

fitur yang beragam dan menarik tanpa dibatasi ruang. *Wordwall* sangat efektif diterapkan pada saat pembelajaran di kelas karena pada akhirnya akan memberikan efek positif (Sinaga and Soesanto, 2022).

Menurut pendapat Putra et al., (2021) *Wordwall* merupakan aplikasi permainan digital berbasis *web* yang menawarkan berbagai pilihan permainan dan fitur yang dapat digunakan oleh guru untuk mengevaluasi materi. Aplikasi *game* ini telah dikembangkan dan diluncurkan oleh Visual Education Ltd, sebuah perusahaan yang berada di Inggris. Namun, pada aplikasi ini terdapat fitur berbayar dan gratis, fitur tersebut akan lebih menarik jika berbayar (Olisna et al., 2022)

Selain itu, Menurut harlina, dkk dalam (Purnamasari et al., 2022) *wordwall* adalah salah satu alternatif pilihan dari berbagai jenis media pembelajaran interaktif yang dapat membuat proses belajar mengajar menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa maupun bagi guru. Karena, aplikasi *wordwall* ini menekankan pada gaya belajar yang melibatkan siswa mengikuti kegiatan bersama teman-temannya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang dipelajari atau yang pernah dipelajari sebelumnya.

Aplikasi ini dapat diakses secara *online* dan memiliki banyak tampilan menarik yang dapat diakses melalui *wordwall.net* (Gandasari and Pramudiani, 2021). Fasilitas ini mudah digunakan oleh guru juga menarik. Selain itu, *wordwall* dapat digunakan dalam *browser* yang mudah digunakan oleh semua orang. Tujuan pembuatan media pembelajaran *wordwall* adalah sebagai alat penilaian, media, dan sarana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Menurut Epriliyanti et al., (2021) *Wordwall* merupakan aplikasi *browser* yang sangat menarik yang berfungsi sebagai sumber belajar bagi siswa, pendukung dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran *game online wordwall* menunjukkan betapa berpengaruhnya permainan sebagai sarana meningkatkan minat belajar siswa (Dotutinggi, Zees, and Rahmat, 2023).

Menurut Khairunisa, *wordwall* merupakan aplikasi permainan digital berbasis jaringan yang menyediakan berbagai fitur *game* dan kuis yang dapat digunakan pendidik untuk menyampaikan evaluasi materi (Akbar and Hadi, 2023). Adapun menurut Novyanti dalam jurnalnya mengatakan bahwa penggunaan aplikasi *wordwall* dapat membuat peserta didik lebih interaktif dengan guru serta dapat meningkatkan aktivitas dikelas. Selain itu juga minat belajar siswa menjadi lebih meningkat. Perusahaan asal Inggris membuat *wordwall* sendiri. Salah satu keuntungan dari aplikasi ini adalah adanya *game* yang dapat diprint dan dapat dimainkan secara *offline*.

Dengan menggunakan media seperti permainan *wordwall* ini maka secara tidak langsung akan membentuk imajinasi siswa bahkan guru serta membuka peluang yang sangat luas untuk mengeksplorasi berbagai hal, karena siswa akan diajak untuk menggabungkan berbagai pengalaman yang mereka alami untuk menghasilkan sesuatu yang lebih unggul dan meningkatkan kompetensi siswa baik itu pengetahuan ataupun sikap.

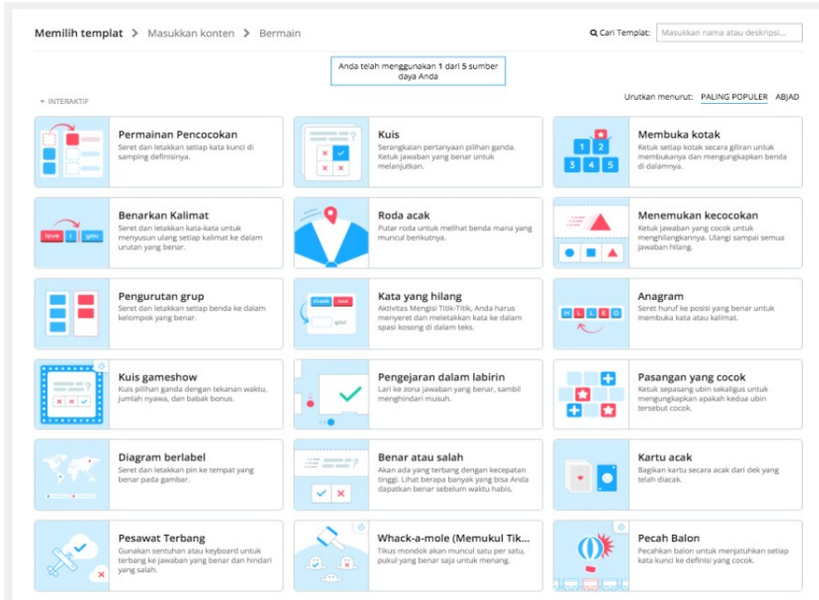
Dari beberapa pendapat di atas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa *wordwall* merupakan media pembelajaran interaktif, yang memiliki sejumlah fitur

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

permainan yang dpat digunakan oleh siapa saja untuk membuat permainan yang berisi materi atau latihan soal, sehingga siswa tidak bosan dan jenuh karena bisa belajar sambil bermain.

b. Fitur-Fitur dalam *Wordwall*

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya. media *wordwall* mencakup beberapa fitur permainan. Berikut fitur permainan yang dapat digunakan dalam penelitian ini:



Gambar 2. 1 Jenis Permainan *Wordwall*

Terdapat 18 fitur-fitur yang tersedia dalam *wordwall* (Arif Agus Mujahidin et al., 2021) diantaranya:

a) Fitur *Match Up* (Permainan pencocokan), yaitu permainan mencocokan pertanyaan dan fitur atau definisi.

b) Fitur *Open the Box* (Membuka Kotak), permainan yang ditujukan untuk menebak kotak dengan mengosongkan kotak yang tersedia.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

c) Fitur *Random Cards* (Kartu acak), permainan tebak kartu yang sudah dikocok otomatis.

d) Fitur *Anagram*, yaitu dengan cara menempatkan huruf-huruf sesuai dengan posisi susunannya.

e) Fitur *Labelled Diagram* (diagram berlabel), yaitu permainan yang dilakukan dengan menyusun gambar melalui metode drag.

f) Fitur *Categorize* (Mengkategorikan), yaitu dengan mengkategorikan dikolom-kolom yang tersedia.

g) Fitur *Quiz* (Kuis), yaitu *game* pilihan ganda.

h) Fitur *Find the Match* (Menemukan kecocokan), permainan yang mencocokan dengan gambar yang sudah disediakan.

i) Fitur *Matching Pairs* (Pasangan yang cocok), merupakan permainan mencocokkan ubin dengan cara tap hingga jawabannya cocok.

j) Fitur *Missing Word* (Kata yang hilang), yaitu permainan seret dan lepas yang dipasang pada kotak kosong yang disediakan.

k) Fitur *Wordsearch* (Pencarian kata), merupakan permainan pencarian huruf-huruf yang tersembunyi pada grid (kotak-kotak).

l) Fitur *Rank Order* (Urutan peringkat), yaitu permainan dengan menyusun drag and drop hingga tepat.

m) Fitur *Random Wheel* (Roda acak), yaitu permainan bola berputar.

n) Fitur *Group Sort* (Pengurutan Grub), yaitu permainan drag and drop untuk mengelompokkan setiap jawaban kedalam kelompok.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

o) Fitur *Gameshow Quiz* (Kuis gameshow), yaitu permainan pilihan ganda dengan batas waktu penggunaan dan bonus terbatas.

p) Fitur *Maze Chase* (Pengejaran dalam labirin), yaitu permainan berlari menuju kepada jawaban yang benar sambil mencoba menghindari musuh.

c. Karakteristik *Wordwall*

Media berbasis *wordwall* memiliki karakteristik yang perlu diketahui, diantaranya yakni:

1) Tingkat Kesulitan, hal ini berkaitan dengan tingkat setiap permainan. Jika siswa memainkan permainan tersebut pada tingkat yang tinggi maka tingkat kesulitannya pun akan tinggi, dan sebaliknya. *Level* ini bisa diatur oleh guru, bisa diatur di akhir atau awal permainan.

2) Menarik dan menyenangkan, membuat siswa bersemangat untuk menyelesaikan setiap soal latihan yang tersedia dan membantu mereka mencapai tujuan yang diinginkan sesuai dengan kemampuannya.

3) Latihan keterampilan, siswa memainkan semua permainan tentu saja bisa gagal, namun mereka dapat mengulanginya sehingga kemampuan menyelesaikan setiap soal latihan dapat meningkat dan terus terasah.

4) Dapat dimainkan secara sendiri ataupun berkelompok. Dari karakteristik media berbasis *wordwall* di atas, akan membuat siswa lupa sejenak bahwa mereka masih berada dalam proses pembelajaran. Media tersebut tentunya membuat siswa semakin tertarik dan termotivasi dalam belajar terutama ketika siswa menyelesaikan soal-soal latihan yang telah disajikan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

d. Kelebihan dan Kekurangan *Wordwall*

Menurut Imanulhaq & Prastowo (2022), *wordwall* memiliki kelebihan dan kekurangan antara lain sebagai berikut:

1) Mudah digunakan bahkan bagi pemula.
2) Ada fitur *timer.*
3) Bisa diakses melalui ponsel.
4) Tidak perlu mengunduh aplikasi, cukup klik *link* yang diberikan guru.
5) Jenis permainan yang tersedia cukup banyak
6) Bisa dicetak.
7) Bisa *multiplayer*, yang berarti semua siswa dapat memainkan *game* tersebut dalam waktu bersamaan.
8) Bisa melihat nilai dan peringkat siswa yang sudah mengerjakan.
9) Karena jenis permainan yang tersedia cukup banyak, siswa tidak akan bosan bermain sambil belajar.

Sedangkan kekurangannya adalah sebagai berikut.

1) Membutuhkan jaringan yang baik.
2) Membutuhkan biaya jika ingin menambah *game* dan
3) Tidak semua materi dapat dibuat kedalam permainan.

e. Langkah-Langkah Mengakses Penggunaan *Wordwall*

Perlu diketahui, media berbasis *wordwall* ini bisa diakses melalui *Android* ataupun laptop/*PC* dan memiliki tampilan yang tidak jauh berbeda jika diakses di keduanya.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

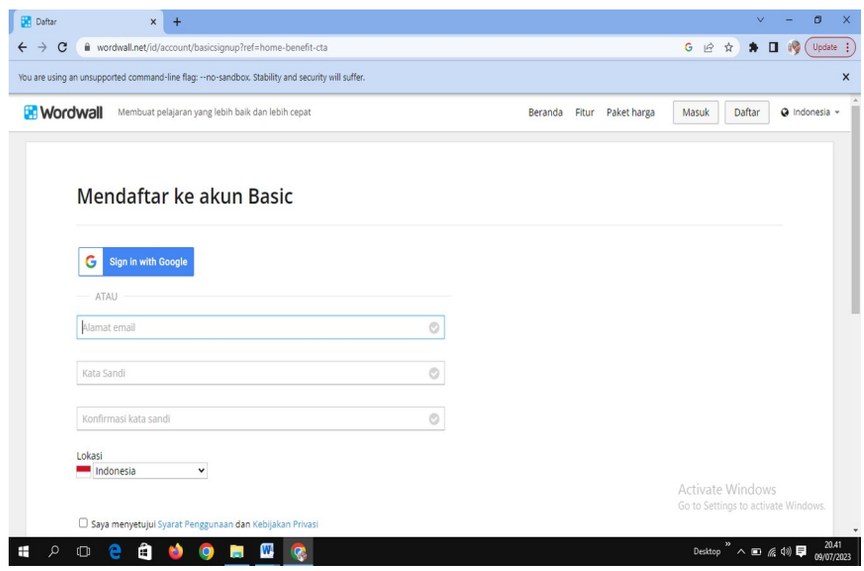
Berikut langkah-langkah penggunaan *wordwall:*

a. Masuk ke aplikasi *Google Chrome* kemudian ketikkan *wordwall.net.* Setelah itu muncul tampilan awal *wordwall.*



Gambar 2. 2 Tampilan Awal *Wordwall*

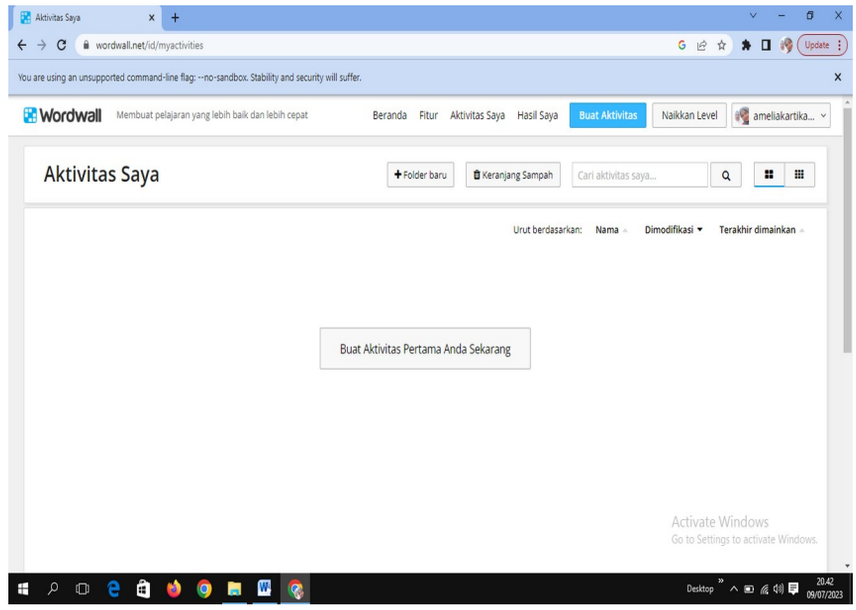
b. Selanjutnya kita dapat *log in* dengan menggunakan 2 cara yaitu dengan menggunakan akun *google* dan *email.*



Gambar 2. 3 Pendaftaran untuk *Login Wordwall*

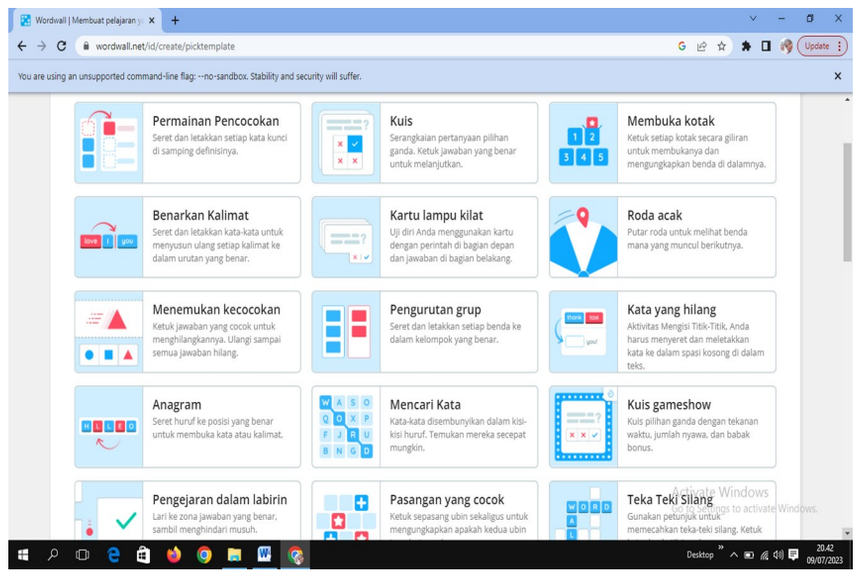
Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

c. Setelah mempunyai akun, langkah selanjutnya klik tombol buat aktivitas.



Gambar 2. 4 Halaman Beranda *Wordwall*

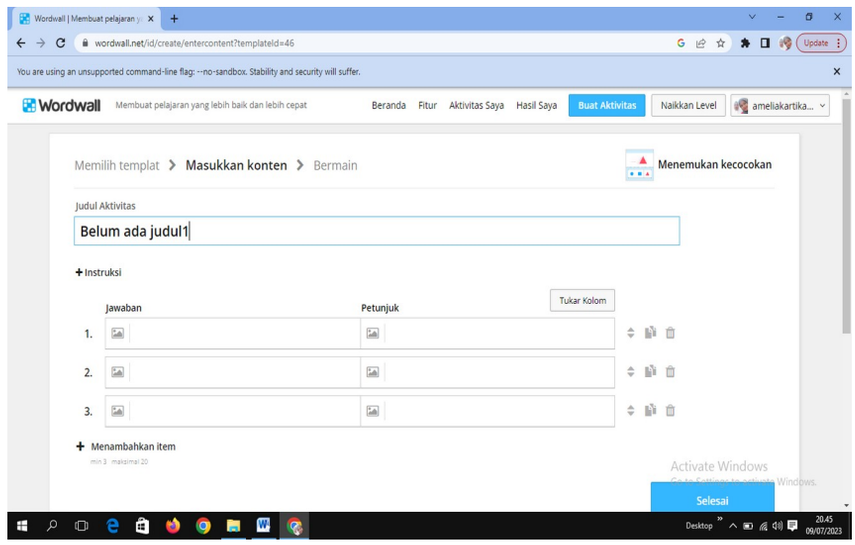
d. Setelah itu muncul beberapa template, selanjutnya pilih template mana yang akan kita gunakan.



Gambar 2. 5 Macam-Macam Template *Wordwall*

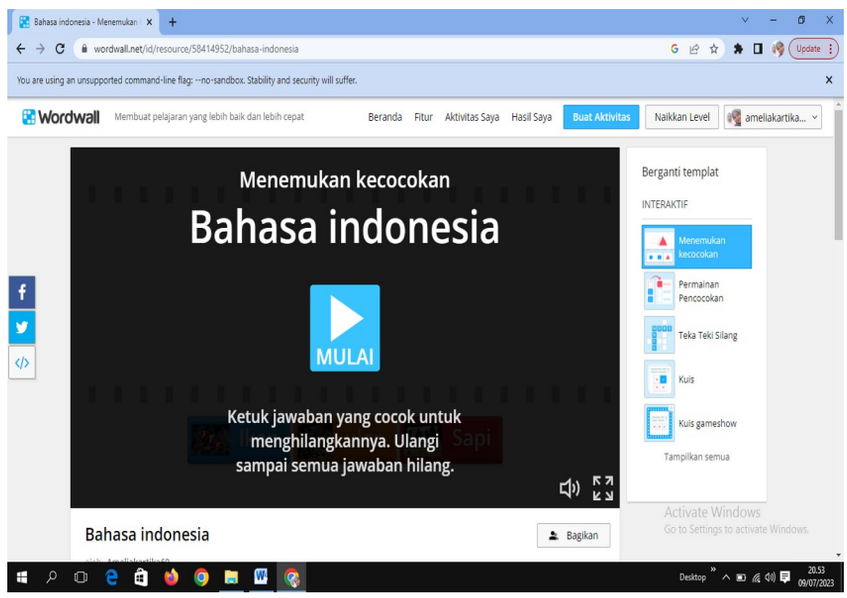
Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

e. Penampilan dari template yang telah dipilih, kemudian isi sesuai judul mata pelajaran dan soal jawaban yang akan diberikan, setelah soal selesai memasukkan soal kemudian klik tombol selesai.



Gambar 2. 6 Pengisian Soal dan Jawaban dalam *Wordwall*

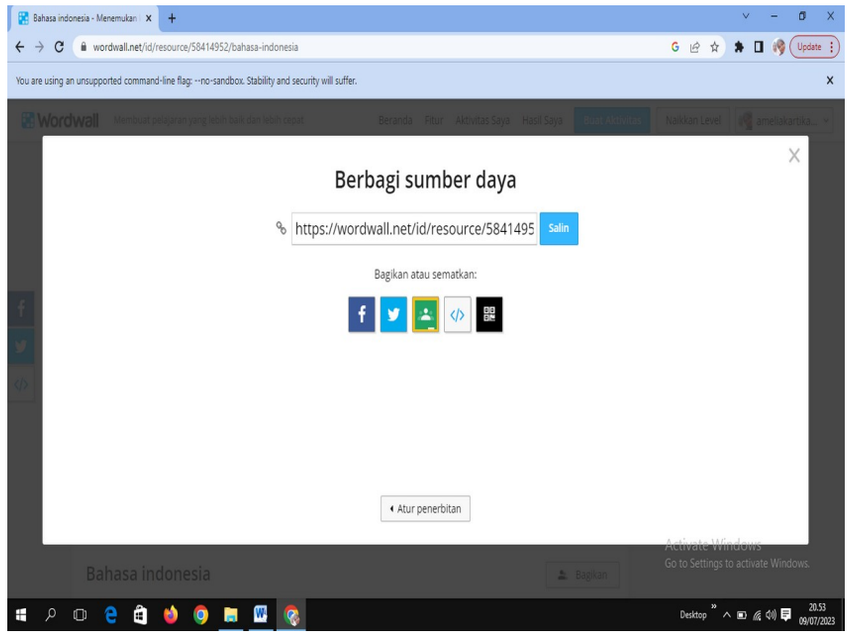
f. Kemudian kuis pertanyaan yang telah kita buat tadi siap dikerjakan oleh siswa dan selanjutnya klik tombol bagikan.



Gambar 2. 7 Tampilan Memulai Permainan

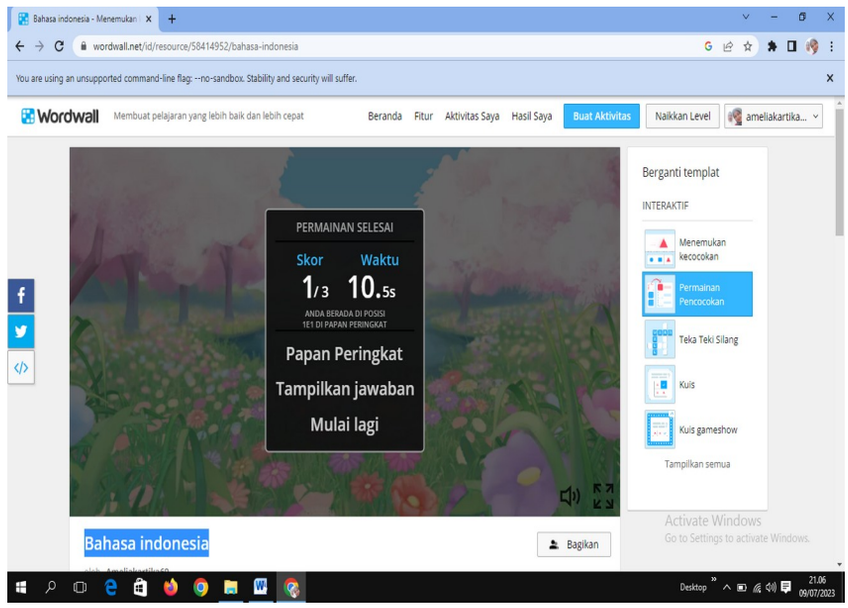
Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

g. Dari sana Selanjutnya salin tautan *link* untuk dibagikan kepada siswa.



Gambar 2. 8 Tampilan Berbagi *Link* di Wo*rdwall*

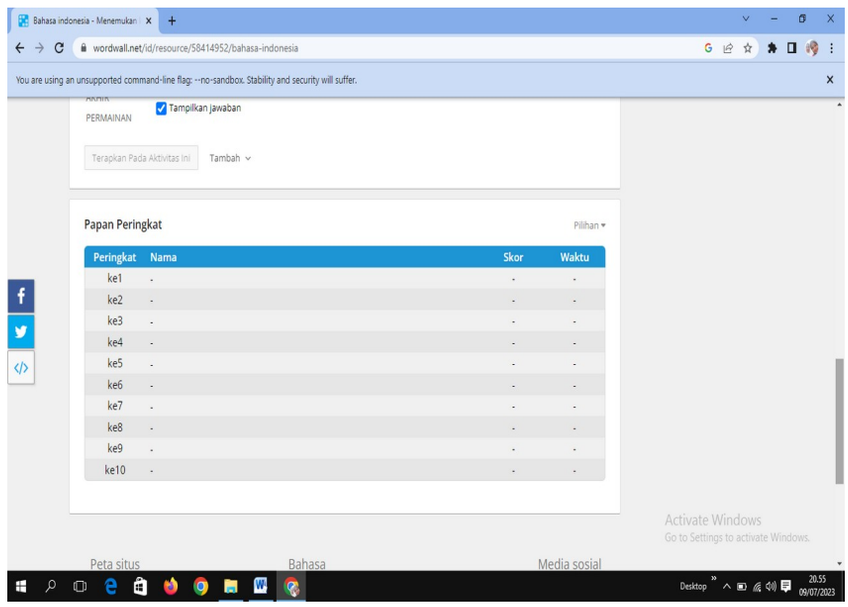
h. Setelah menjawab semua soal yang telah diberikan, maka akan muncul skor yang didapatkan.



Gambar 2. 9 Tampilan Skor Setelah Mengerjakan *Wordwall*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

i. Dan juga kita dapat melihat peringkat siswa yang telah menjawab dengan perolehan nilai yang tinggi.



Gambar 2. 10 Peringkat Nilai Siswa dalam *Wordwall*

3. Hasil belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Watson dalam (Rike Andriani, 2019), “hasil belajar adalah kemampuan siswa untuk melakukan hal-hal yang sebelumnya tidak dapat mereka lakukan”. Sedangkan menurut suprijono dalam (Dakhi, 2020), “hasil belajar adalah pengertian, sikap, apresiasi, nilai-nilai, pola-pola perbuatan, dan keterampilan”.

Menurut Susanto hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap (Nursari, 2020).

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Menurut Oemar Hamalik dalam (Nursari, 2020) Hasil belajar merupakan suatu bukti bahwa seseorang telah belajar, yang dilihat dari perubahan tingkah laku pada orang tersebut dari tidak tahu menjadi tahu dan tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi pada seseorang yang menerima pembelajaran, dari kondisi tidak tahu dan tidak mengerti akan sesuatu, karena ia belajar sehingga menghasilkan pengetahuan dan mengerti tentang hal yang ia pelajari. Ranah kognitif mencakup hasil belajar intelektual dan terdiri dari enam bagian: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Ranah afektif terkait dengan sikap dan nilai dan terdiri dari lima tingkat keterampiln: menerima, menjawab, atau reaksi, mengevaluasi, mengatur, dan karakterisasi dengan nilai atau komplewks nilai. Ranah psikomotor meliputi keterampilan motorik, manipulasi objek, koordinasi neuromuskular (menghubungkan, mengamati).

Dari beberapa definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang dengan melibatkan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik, yang dinyatakan dengan simbol, huruf maupun kalimat.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut Hanadi dalam (Fauhah & Rosy, 2020) faktor-faktor yang berpengaruh pada hasil belajar ialah:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

1) Faktor *Internal*

   a) Faktor fisiologis, biasanya seperti kesehatan yang baik, tidak ada kelelahan, tidak ada cacat fisik, dan lain-lain. Hal ini dapat mempengaruhi pembelajaran siswa.

   b) Faktor psikologis, pada dasarnya ssetiap siswa mempunyai pola pikir yang berbeda-beda. Faktor-faktor tersebut antara lain hal tersebut antara lain kecerdasan (IQ), bakat, minat, perhatian, motivasi, kemampuan kognitif, dan penalaran.

2) Faktor *Eksternal*

   a) Faktor lingkungan, akan memperngaruhi hasil belajar, meliputi fisik dan sosial. Lingkungan alami seperti suhu, kelembaban. Belajar di siang hari diruangan yang ventilasinya buruk tentu berbeda dengan belajar dipagi hari saat udara sedang sejuk.

   b) Faktor instrumental, keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai hasil belajar yang diinginkan. Hal ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai sarana pencapaian tujuan pembelajaran yang direncanakan. Faktor-faktor tersebut antara lain kurikulum, sfasilitas, dan guru.

Selain dari kedua faktor tersebut, Menurut Syah (2017: 129) mengemukakan " faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi dua macam, yakni:

   a) Faktor *internal* (faktor dari dalam siswa), yakni kondisi fisik dan mental siswa,

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

b) Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan disekitar siswa,

c) Faktor pendekatan belajar (*approach learning*), yaitu jenis usaha siswa yang memuat strategi dan cara yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan belajar pada materi pembelajaran.".

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa ada 3 faktor yang Mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor dari dalam diri siswa (*internal*), faktor dari luar Diri siswa (*eksternal*) serta faktor pendekatan belajar (*approach learning*). Faktor-faktor tersebut saling berkaitan satu sama lain untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Variabel Hasil Belajar

Menurut Hamzah B. Uno (2014: 24) variabel hasil belajar dapat diklasifikasikan menjasi 3 (tiga) anatara lain :

a) Keefektifan (*effectiveness*)

Keefektifan pembelajaran diukur dengan tingkat pencapaian si belajar dengan beberapa aspek penting yaitu kecermatan penguasaan perilaku yang dipelajari atau sering disebut dengan tingkat kesalahan, kecepatan unuk kerja, tingkat alih belajar, dan tingkat retensi dari apa yang dipelajari.

b) Efisiensi (*efficiency*)

Efisiensi pembelajaran biasanya diukur dengan rasio antara keefektifan dan jumlah waktu yang dipakai si belajar atau jumlah biaya/dana pembelajaran yang digunakan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

c) Daya tarik (*Appeal*)

Daya tarik pembelajaran biasanya diukur dengan mengamati kecenderungan siswa untuk tetap belajar.

d. Indikator Hasil Belajar

Menurut Moore dalam (Fauhah and Rosy, 2020) indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu:

a) Ranah kognitif, di antaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
b) Ranah efektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
c) Ranah psikomotorik, meliputi keterampilan motorik, manipulasi objek, koordinasi neuromuskular (menghubungkan, mengamati).

Adapun indikator hasil belajar menurut Straus, Tetroe, & Graham dalam (Fauhah and Rosy, 2020) yaitu:

a) Ranah kognitif berfokus pada bagaimana siswa memperoleh pengetahuan akademis melalui metode pembelajaran dan transmisi informasi.
b) Ranak efektif mengacu pada sikap, nilai, dan keyakinan yang berperan penting dalam perubahan perilaku.
c) Ranah psikomotorik, keterampilan dan pengembangan pribadi digunakan untuk melaksanakan keterampilan dan latihan untuk mengembangkan penguasaan keterampilan.

e. Macam-macam hasil belajar

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada seseorang setelah proses belajar dapat berupa pengetahuan dan kecakapan yang dapat diukur dengan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

menggunakan alat pengukur seperti tes dan lembar observasi. Gagne menyebutkan lima kategori hasil belajar, antara lain

a) Keterampilan intelektual yang memungkinkan seseorang berinteraksi dengan lingkungan melalui penggunakan simbol-simbol atau gagasan.
b) Strategi kognitif adalah proses pengendalian yang dikelompokkan menurut fungsinya;
c) Pengetahuan verbal, Khususnya kemampuan mendeskripsikan sesuatu dengan kata-kata dengan mengorganisasikan informasi yang relevan;
d) Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan dan mengkoordinasikan gerakan-gerakan yang melibatkan otot; dan
e) Sikap, yaitu suatu kemampuan batin yang mempengaruhi tingkah laku seseorang berdasarkan emosi.

Hasil belajar dinyatakan sebagai perubahan perilaku yang terwujud dalam penampilan seseorang (individu) berupa pengetahuan, sikap, perilaku, dan keterampilan yang lebih tinggi dari sebelumnya.

4. Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Dari berbagai sudut pandang para ahli mengenai media pembelajaran, dapat dsimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat ataupun perantara yang dapat membantu guru untuk mengkomunikasikan pesan atau informasi kepada siswa guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dengan media pembelajaran ini, siswa akan mempunyai minat yang lebih besar untuk mengikuti pelajaran, sehingga akan semakin sedikit siswa yang merasa bosan atau jenuh

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

dalam proses pembelajaran. Selain itu siswa juga akan semakin memahami materi dan jika hasil belajar siswa meningkat secara berkelanjutan, maka hal ini juga akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Menurut Levie & Levie dalam (Selamet, 2020) rangsangan visual mempunyai pengaruh yang lebih besar terhadap hasil belajar untuk tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali dan menghubungkan fakta dan ide.

Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* ini, siswa juga akan melihat secara lebih riil atau nyata daripada hanya bentuk verbal berupa ucapan penjelasan yang diberikan oleh guru atau tulisan di buku cetak ataupun hanya melihat video pembelajaran yang ditampilkan oleh guru. Karena dalam hubungannya dengan mata pelajaran bahasa Indonesia, penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan sebab penggunaan media seperti gambar, video, audio dan teknologi interaktif dapat membantu memvisualisasikan konsep bahasa, meningkatkan pemahaman tata bahasa serta meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Apabila guru menggunakan media pembelajaran yang baik dan menarik maka siswa akan lebih bersemangat dalam belajar, dan itu akan mempengaruhi hasil belajar siswa ,Karena tinggi atau rendahnya hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran tergantungan bagaimana guru dalam menyampaikan materi menggunakan media yang digunakan.

Dalam penelitian ini penyampaian materi pelajaran atau evaluasi pembelajaran dengan menggunakan alat bantu media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* ini nantinya guru akan lebih mengharuskan siswa untuk lebih

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

aktif dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran *wordwall* merupakan penilaian langsung kepada setiap siswa oleh guru pada waktu yang telah ditentukan dengan pertanyaan-pertanyaan yang ditampilkan pada media pembelajaran interaktif *wordwall*. Siswa dapat langsung melihat skornya. Dengan demikian, guru bisa langsung mengetahui seberapa baik materi pelajaran yang disajikan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif ini dan seberapa besar tujuan pembelajaran tercapai.

5. Penelitian relevan

Pada penelitian ini akan dijelaskan hasil-hasil penelitian terdahulu yang bisa dijadikan acuan dalam topik penelitian ini. Penelitian terdahulu telah dipilih sesuai dengan permasalahan dalam penelitian ini, sehingga diharapkan mampu memberikan referensi bagi penulis dalam menyelesaikan penelitian ini berikut dijelaskan beberapa penelitian terdahulu yang telah dipilih.

1) Penelitian yang relevan pada jurnal penelitian Intan Luftia Putri, Amril, dan Antik Estika Hader mahasiswa Keguruan dan Ilmu Pendidikan,Universitas Dharmas Indonesia yang berjudul "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Game Wordwall* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 10 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya". Hasil penelitian dapat diketahui bahwa analisis hasil tes menunjukkan siswa mengalami peningkatan hasil belajar secara konsisten pada setiap siklus. Pada saat pra siklus didapatkan rata-rata hasil belajar siswa yaitu 50,68 dengan ketuntasan klasikal sebesar 36,36%, setelah dilakukan tes pada siklus I diperoleh skor rata-rata hasil belajar siswa sebesar

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

68,40 dengan ketuntasan klasikal 50%, dan meningkat sangat signifikat pada siklus II dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 82,5 dengan ketuntasan klasikal sebesar 81,81%. Penerapan media pembelajaran berbasis *game wordwall* dalam pembelajaran bahasa Indonesia terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2) Penelitian yang relevan pada jurnal penelitian Tatsa Galuh Pradani mahasiswa Universitas PGRI Adi Buana Surabaya yang berjudul "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif *Games* Pada Aplikasi *Wordwall* untuk Pembelajaran IPA Kelas IV SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya". Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif dan menggunakan metode pendekatan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media interaktif berbasisi *wordwall* berhasil diterapkan dan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Siswa menyukai pembelajaran dengan menggunakan media interaktif *wordwall.*

3) Penelitian yang relevan pada jurnal penelitian Ludfil Khakim, Endang Wuryandidni, dan Sri wahyuni mahasiswa Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang yang berjudul "Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Berbasis *Games Wordwall* Interaktif Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Gaji". Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar setiap siklusnya. Pada siklus I adalah padaaspek aktivitas belajar adalah 70,36 %, Aspek afektif 78,99 %, Aspek Psikomotorik, 74,25%, dan Aspek Kognitif 73,91 % setelah pembelajaran

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

menggunakan *games wordwall* interaktif. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *games wordwall* interaktif dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia pada materi dongeng Pada siswa Kelas IV SDN Gaji 1.

B. Kerangka Pikir

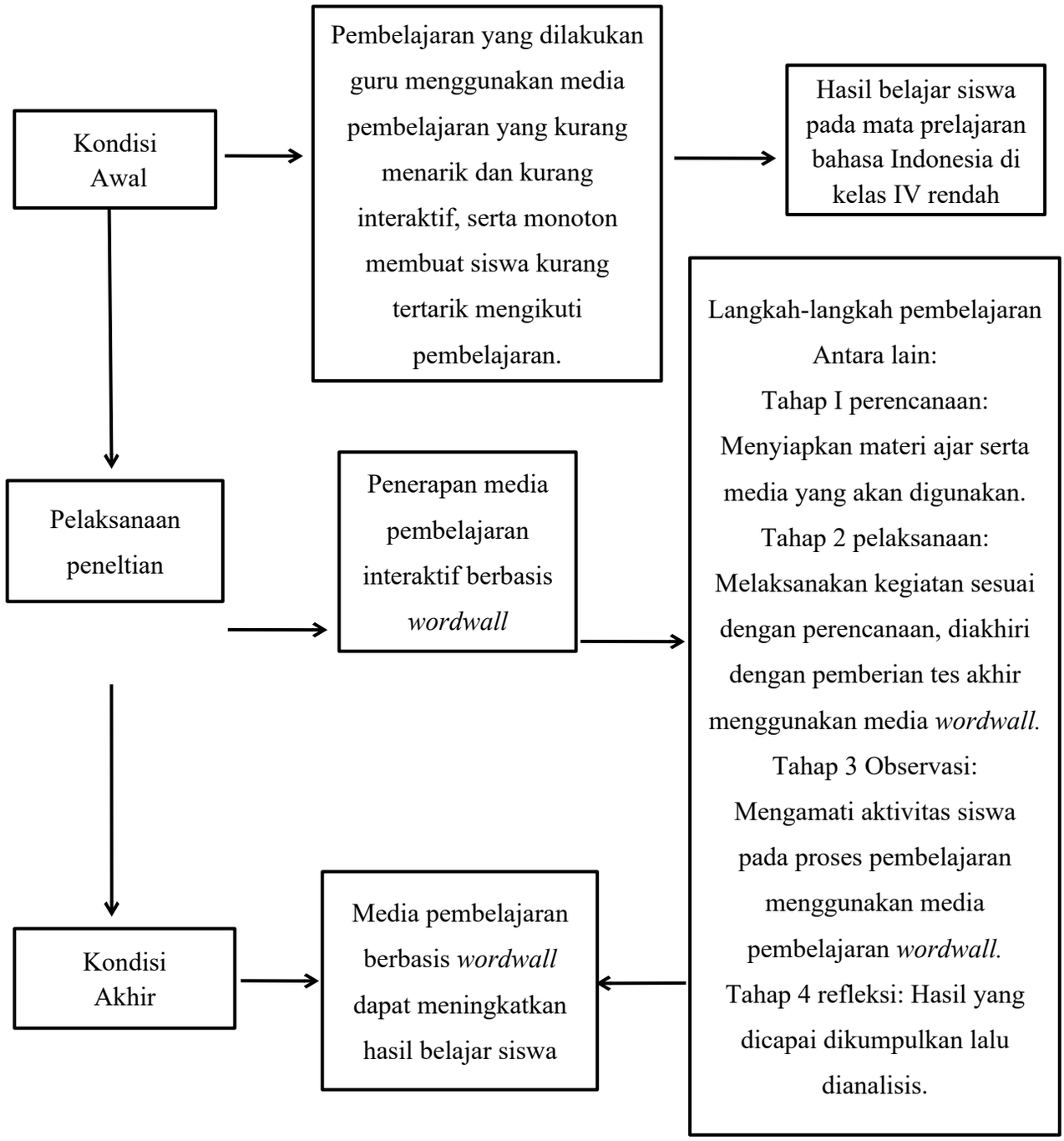
Hasil belajar yang diperoleh seseorang dapat disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi akan mempermudah siswa dalam memahami sikap materi yang disampaikan oleh guru. Sebaliknya media pembelajaran yang kurang bervariasi dapat menyebabkan siswa menjadi bosan dan penerimaan pembelajaran siswa tidak masimal, tentunya siswa akan semakin kesulitan dalam memahami materi. Hasil belajar siswa kelas IV SDN 41 Bontotene masih banyak siswa yang nilainya di bawah KKM pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Oleh karena itu, diperlukan usaha perbaikan guna meningkatkan hasil belajar siwa dengan bantuan media pembelajaran. Salah satu upaya peningkatan tersebut dengan penggunaan media pembelajaran yang interaktif, agar siswa tertarik dan memperhatikan pada materi yang sedang dipelajari. Media pembelajaran *wordwall* ini merupakan media pembelajaran berbasis Internet yang dapat membantu dan mempermudah siswa karena media ini dapat diakses melalui internet secara *online*. Keunikan aplikasi *wordwall* jika dibandingkan aplikasi *game* edukatif berbasis internet lainnya adalah guru dapat melihat tingkat kesulitan perbutir soal, dan terdapat nilai presentasenya sehingga dapat

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

mengetahui soal tersulit hingga yang paling sederhana. Harapannya melalui proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *wordwall* ini, dapat membuat siswa semakin termotivasi dan tertarik dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw



Gambar 2. 11 Kerangka Pikir

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

C. Hipotesis Penelitian

Menurut Nanda et al., (2021) Hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara atas masalah yang dirumuskan dan searah dengan tujuan penelitian ilmiah. Hal ini dikatakan sementara karena jawaban baru yang diberikan semuanya bersifat teoritis. Berdasarkan kajian pustaka dapat disimpulkan bahwa hipotesis tindakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah "Pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SDN 41 Bontotene Kabupaten Pangkep".

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*). Menurut Arikunto (2016: 3) menjelaskan bahwa penelitian tindakan adalah berupa tindakan yang dilakukan oleh peneliti, secara khusus diamati terus-menerus, dilihat kekurangan dan kelebihannya, kemudian dilaksanakan perubahan yang dikontrol sampai upaya maksimal dalam bentuk tindakan yang tepat. Jadi penelitian tindakan kelas mengacu kepada penelitian yang dilakukan di dalam pembelajaran di kelas. Tujuan PTK adalah memecahkan masalah, memperbaiki kondisi, mengembangkan dan meningkatkan mutu pembelajaran.

B. Subyek Penelitian

Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas IV (Empat) pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Dengan jumlah 25 Orang siswa, yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.

C. Lokasi dan Waktu penelitian

Penelitian Tindakan kelas ini dilaksanakan di SD Negeri 41 Bontotene Jln. Ketimun No. 1 Minasatene, kecamatan Minasatene, Kabupaten Pangkep. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Alasan mengambil tempat ini disebabkan di sekolah ini masih kurang menggunakan media pembelajaran interaktif, dan hanya mengandalkan media buku serta media

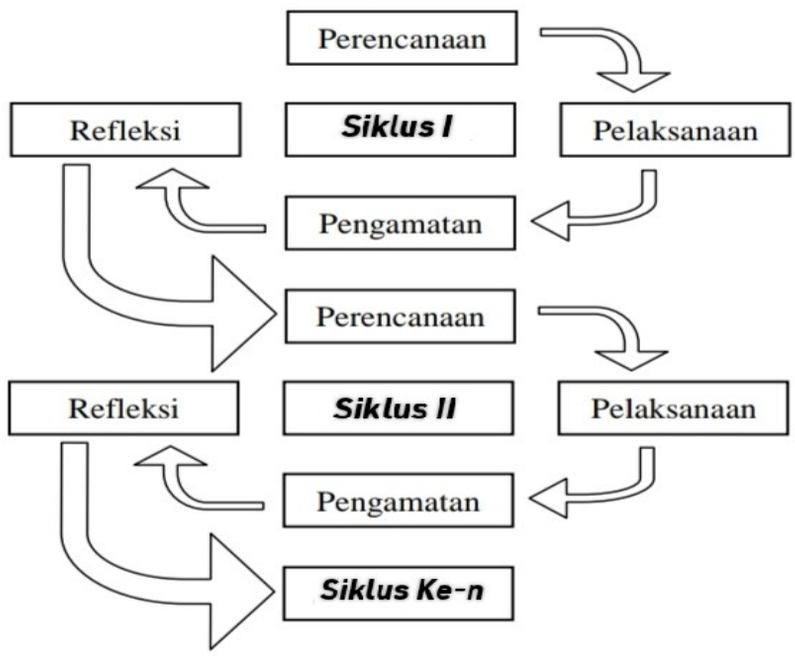
Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

pembelajaran video. Selain itu di kelas IV SDN 41 Bontotene sudah menerapkan kurikulum merdeka, sesuai dengan tuntutan pendidik harus menguasai teknologi dengan cakap dan tepat, guna menyampaikan materi yang terstruktur dan telah dirancang dengan sedemikian rupa menggunakan laptop atau komputer dalam bentuk power point dan sejenis lainnya.

D. Prosedur dan Desain Penelitian

Rancangan prosedur penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 2 siklus dengan mengaplikasikan model yang dikembangkan oleh Suharsimi Arikunto. Di mana masing-masing siklus terdiri dari empat tahap kegiatan yaitu, tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, refleksi dan dilaksanakan dengan berkolaborasi antara peneiliti dan guru mata pelajaran bahasa Inonesia.

Model di bawah ini merupakan model penelitian tindakan kelas dari seuharsimi Arikunto.



Gambar 3. 1 Model Penelitian tindakan kelas Suharsimi Arikunto

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Dari gambar tersebut dapat diuraikan prosedur Penelitian Tindakan Kelas sebagai berikut:

1. Tahap Pendahuluan / Refleksi Awal

Pada Refleksi awal, kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

a. Mengajukan permohonan izin kepala sekolah SDN 41 Bontotene untuk melakukan kegiatan penelitian di sekolah tersebut.
b. Melakukan observasi pada siswa kelas IV untuk memperoleh data mengenai kondisi siswa di kelas.
c. Mengidentifikasi masalah yang ada pada SDN 41 Bontotene.
d. Menyiapkan instrumen pengumpulan data seperti lembar observasi dan lembar Tes hasil belajar.
e. Menyiapkan media pembelajaran Interaktif berbasis *wordwall.*

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua (2) siklus, di mana pada setiap siklua masing-masing dengan dua (2) kali pertemuan. Pada setiap siklus terdisi dari 4 tahap meliputi : (1) perencanaan (*plan*), (2) Pelaksanaan tindakan (*action*), (3) Observasi *(observe*), dan (4) Refleksi (*reflect*). Uraian masing-masing tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

a. Siklus I

1) Tahap Perencanaan (*Plan*)

Kegiatan yang dilakukan peneliti ditahap perencanaan adalah :

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

a) Melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada siswa.
b) Menetapkan dan mencari materi pembelajaran yang akan diajarkan
c) Peneliti bersama guru mengadakan diskusi untuk membuat kesepakatan tentang kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* yang sesuai dengan materi ajar dan tujuan pembelajaran.
d) Membuat modul ajar yang sesuai dengan kurikulum Merdeka yang berlaku.
e) Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan selama proses pembelajaran di kelas.
f) Membuat Lembar Kerja Siswa (LKS).
g) Membuat soal tes untuk memperoleh data peningkatan hasil belajar siswa

2) Tahap Pelaksanaan tindakan (*Action*)

Melaksanakan kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *wordwall* sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dipersiapkan sebelumnya, serta memberikan tes akhir melalui media pembelajaran *wordwall* pada akhir tindakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa pada materi pembelajaran bahasa Indonesia yang telah ditetapkan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

3) Observasi (*Observe*)

Pelaksanaan pengamatan melibatkan beberapa pihak diantaranya guru, peneliti, dan siswa kelas IV. Tahap ini dilaksanakan pengamatan selama proses pembelajaran dari kegiatan awal hingga akhir untuk melihat aktivitas pembelajaran siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall,* dengan berpedoman pada lembar observasi yang telah dibuat oleh peneliti. Hal yang harus diamati oleh observer yaitu aktivitas siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran, dan proses pembelajaran dapat terlaksana sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran.

4) Refleksi (*Reflect*)

Seluruh hasil yang dicapai dari tahap-tahap sebelumnya dikumpulkan serta dianalisis dalam tahap ini. Tujuan refleksi ini adalah untuk mengetahui keberhasilan dan kekurangan dari proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall,* serta membuat perbaikan berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan. Hasil analisis data yang dilaksanakan dalam tahap ini dipergunakan sebagai acuan untuk melaksanakan siklus kedua dengan tahapan yang sama pada siklus sebelumnya yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

b. Siklus II

1) Tahap Perencanaan (*Plan*)

a) Kembali dirancang skenario pelaksanaan pembelajaran dalam siklus II dengan perbaikan dan penyempurnaan dari pembelajaran siklus I.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

b) Kembali disiapkan media pembelajaran yang akan digunakan serta dokumen lain, seperti daftar hadir, lembar kerja siswa, dan instrumen penelitian dll.

c) Kembali merancang instrumen (sesuai dengan masukan refleksi) untuk mengamati proses pembelajaran dan hasil belajar.

d) Kembali mendiskusikan dengan observer, yakni wali kelas yang diminta bantuan untuk ikut mengamati PTK, tentang hal-hal yang diperbaiki (berubah) pada pembelajaran di siklus ke-II.

2) Tahap Pelaksanaan tindakan (*Action*)

a) Melaksanakan pembelajaran siklus II dengan topik yang sama.

b) Dalam pelaksanaannya menerapkan dengan skenario yang telah diperbaiki dan disempurnakan dari tindakan sebelumnya di siklus I.

3) Observasi (*Observe*)

a) Melakukan pengamatan Kembali pada siklus II

b) Mengumpulkan data hasil pengamatan, lalu menganalisisnya.

4) Refleksi (*Reflect*)

Menggunakan analisis siklus I dan II sebagai pembuatan laporan.

E. Instrumen Penelitian

Menurut Jakni (2016: 151) instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan dan memperoleh data untuk memecahkan suatu masalah dan membantu mencapai tujuan penelitian. Instrumen penelitian tergantung jenis data yang diperlukan dan sesuai dengan masalah penelitian.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Dalam mengumpulkan data, peneliti menggunakan beberapa instrumen yakni : tes , lembar observasi dan dokumentasi.

1. Lembar Observasi

Lembar observasi ini digunakan untuk memperoleh data tentang kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dalam kelas dan aktivitas siswa pada saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall*. Pengisian ini dilakukan pengamatan berkolaborasi dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV di SDN 41 Bontotene yaitu ibu Sahriyani, S.Pd.

a. Lembar Observasi Aktivitas Guru

Lembar observasi aktivitas guru ini dilakukan sebagai salah satu penilaian terhadap guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *wordwall* dengan mengacu kepada modul ajar yang telah dibuat.

b. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Lembar observasi aktivitas siswa ini digunakan sebagai alat bantu untuk mengamati siswa selama proses pembelajaran. Rubrik memuat penilaian sikap dan psikomotorik dalam beberapa aspek meliputi kedisiplinan siswa selama diberikan tindakan, kemampuan dan partisipasi siswa dalam implemantasi penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall*. Dengan memberi ceklis pada skor yang sesuai untuk setiap indikator pada kolom yang tersedia dalam lembar observasi pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

2. Instrumen Tes Hasil Belajar

Instrumen tes hasil belajar ini berupa pemberian *pretest* dan *post tes* untuk mengukur hasil belajar siswa yang disesuaikan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal. Tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda dengan pertanyaan mengacu pada indikator pembelajaran. Pada setiap siklus tes hasil belajar dilaksanakan sebanyak 1 kali, yaitu setelah tindakan Pelaksanaan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Untuk ranah afektif terkait dengan penilaian sikap dan perilaku siswa selama proses pembelajaran dan ranah psikomotorik meliputi keterampilan siswa dalam melaksanakan pembelajaran.

3. Angket Respon Siswa

Lembar angket digunakan sebagai alat untuk mendapatkan informasi terkait motivasi belajar siswa. Angket ini nantinya akan dibagikan kepada siswa sebelum penelitian berakhir guna ingin mengetahui seberapa berpengaruhnya media yang diterapkan terhadap hasil belajar siswa. Siswa bebas memberikan penilaian berupa skala skor antara 1- 4. Setelah terkumpul, informasi yang peroleh nantinya digunakan untuk mempertimbangkan peningkatan hasil belajar swa dengan menggunakan media yang diterapkan dalam penelitian tersebut.

4. Dokumentasi

Dokumentasi diperlukan untuk merekam kegiatan siswa dan guru dalam proses pembelajaran yakni berupa gambar. Peneliti akan mendokumentasikan semua hasil tes hasil observasi serta kegiatan selama proses pembelajaran yang terdapat pada bagian lampiran laporan penelitian.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

F. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data

Dalam teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan berbagai teknik yaitu observasi, tes dan dokumentasi. Ketiga teknik tersebut dipergunakan untuk memperoleh data dan informasi yang saling menunjang dan melengkapi kinerja guru.

1. Teknik Observasi

Menurut Nanda et al., (2021: 175) teknik pengamatan atau observasi merupakan salah satu bentuk teknik nontes yang biasa dipergunakan untuk menilai sesuatu melalui pengamatan terhadap objeknya secara langsung, seksama dan sistematis.

Metode ini digunakan untuk melihat, mengamati, dan mencatat kondisi guru dan siswa pada saat proses pembelajaran bahasa Indonesia berlangsung menggunakan media pembelajaran interaktif berbasisi *wordwall.* Observasi atau pengamatan dilakukan oleh pengamat/observer. Adapun sebagai pengamat adalah guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV di SDN 41 Bontotene. Tugas dari observer tersebut adalah untuk melihat aktivitas guru dan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Lembar observasi ini terbagi menjadi dua yaitu lembar observasi pelaksanaan tindakan guru dan lembar observasi aktivitas belajar siswa, baik pada ranah afektif maupun pada ranah psikomotorik selama menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall.* Selaian itu penilaian sikap/perilaku siswa diamati selama proses pembelajaran.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

2. Teknik Tes hasil belajar

Menurut arikunto dalam (Suharman, 2018) tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan. Tes yang diberikan berupa *pretest* dan *post tes*. Pemberian tes ini berguna untuk menganalisis seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa aspek kognitif setelah menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall*.

3. Angket

Angket adalah daftar pertanyaan tertulis mengenai permasalahan tertentu dengan ruang untuk jawaban bagi setiap pertanyaan. Angket atau kuesioner digunakan untuk memperoleh data siswa dalam melangsungkan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran tersebut. Data ini sebagai penguat ketercapaian tingkat hasil belajar siswa sesuai yang diharapkan.

4. Teknik Dokumentasi

Menurut Sulaiman Saat & Sitti Mania (2019: 97) dokumentasi adalah teknik pengumpulan data untuk data yang sudah siap, sudah berlalu atau data sekunder. Peneliti tinggal mengambil atau menyalin data yang sudah ada yang berhubungan dengan variabel penelitian. Dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data yang bersifat dokumentatif yang berada di SDN 41 Bontotene, adapun yang diambil melalui metode ini adalah foto kegiatan pembelajaran pada saat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall*, silabus, modul ajar sesuai kurikulum merdeka, hasil tes, buku yang digunakan, laporan kegiatan, sejarah sekolah dan foto-foto serta gambaran umum SDN 41 Bontotene.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

G. Teknik Analisis Data

Noeng Muhadjir dalam (Rijali, 2019) mengemukakan pengertian analisis data sebagai "upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara, dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain.

Tabel 3. 1 Kategorisasi Hasil Belajar

No	Interval (%)	Kategori
1	85-100	Baik Sekali
2	71-84	Baik
3	65-70	Cukup
4	Kurang Dari 65	Kurang

Sumber : Tim Pustaka Yustisia.

Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan analisis kuantitatif dan analisis kualitatif

1. Analisis kuantitatif

Analisis data kuantitaif digunakan untuk mengukur hasil belajar dengan melihat skor tes hasil belajar yang diperoleh pada setiap akhir siklus. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data statistik deskriptif. Untuk Analisis data statistik deskriptif ini peneliti menggunakan bantuan *Software* SPSS 22 *for windows*. SPSS (*Statistical Program For Social Science*) adalah program yang digunakan untuk olah data statistik. Analisis secara kuantitatif yang digunakan adalah analisis deskriptif, yaitu skor rata-rata dan persentase, nilai minimum dan maksimum yang diperoleh siswa pada tes akhir siklus.

2. Analisis Kualitatif

Analisis kualitatif dilakukan untuk melihat aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung tiap siklus melalui lembar observasi. Hasil

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

perolehan data dicatat dalam instrumen yang telah disediakan, data yang terkumpul dianalisis kualitatif dan disajikan secara kuantitatif dalam bentuk persentase (%).

H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan ini adalah adanya peningkatan hasil belajar bahasa Indonesia siswa yang ditunjukkan dengan peningkatan hasil belajar siswa dari siklus ke siklus. Peningkatan hasil belajar ini sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan sekolah yaitu > 65 dengan kriteria cukup dan ketuntasan belajar klasikal mencapai 85% .

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan sesuai dengan prosedur penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang terdiri dari empat tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan refleksi. Pelaksanaan tindakan berlangsung selama II siklus dimana disetiap siklus terdiri dari 4 kali pertemuan. Adapun penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 41 Bontotene, Kelurahan Biraeng, Kecamatan Minasatene, Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. Pelaksanaan penelitian dimulai pada tanggal 20 November-28 November 2023. Dalam pelaksanaan tindakan peneliti bertindak sebagai pelaksana penelitian dan dibantu oleh guru kelas IV yang bertindak sebagai Observer.

Hasil penelitian ini berupa data tes hasil belajar siswa yang diperoleh dari tes hasil belajar siklus I dan tes hasil belajar siklus II serta data observasi terhadap aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi model *checklist.* Pelaksanaan tindakan setiap siklus terdiri dari empat kali pertemuan, tiga kali pertemuan untuk membahas materi ajar, dan satu kali pertemuan untuk mengerjakan soal tes hasil belajar.

1. Pelaksanaan Siklus I

Pelaksanaan pada siklus I pembelajaran dilakukan 4 kali pertemuan, pada pertemuan pertama tanggal 20 November - 23 November 2023. Pada pertemuan pertama, sebelum tindakan proses pembelajaran menggunakan media

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

pembelajaran interaktif *wordwall* dilakukan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan akhir pertemuan siklus I diberi evaluasi berupa tes siklus untuk mengetahui tingkat keberhasilan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *wordwall.* Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini dilaksanakan sebagaimana layaknya prosedur penelitian kelas, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan tindakan kelas adalah sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan *(Plan)*

Kegiatan yang dilakukan dalam perencanaan pada tahapan ini meliput aspek-aspek sebagai berikut:

a) Menetapkan dan mencari materi pembelajaran yang akan diajarkan
b) Peneliti bersama guru mengadakan diskusi untuk membuat kesepakatan tentang kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* yang sesuai dengan materi ajar dan tujuan pembelajaran.
c) Membuat modul ajar yang sesuai dengan kurikulum Merdeka yang berlaku.
d) Menyiapkan media pembelajaran interktaif berbasis *wordwall* yang akan digunakan selama proses pembelajaran di kelas.
e) Membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).
f) Membuat soal tes untuk memperoleh data peningkatan hasil belajar siswa
g) Menyiapkan kamera untuk mendokumentasikan kegiatan yang terjadi selama proses pembelajaran.

Tabel 4. 1 Jadwal Perencanaan Siklus I

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

NO	Hari/Tanggal	Pertemuan	Materi
1	Senin, 20 November 2023	Pertemuan I	Menjelaskan mengenai menyimak dan memahami isi teks bacaan
2	Selasa, 21 November 2023	Pertemuan II	Menjelaskan mengenai ide pokok da ide pendukung
3	Rabu, 22 November 2023	Pertemuan III	Menjelaskan mengenai kalimat persuasive
4	Kamis, 23 November 2023	Pertemuan IV	Tes atau soal (Siklus I)

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan *(Action)*

Berikut ini kegiatan yang dilaksanakan selama proses belajar mengajar berlangsung.

1) Pertemuan Pertama (Senin, 20 November 2023).

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 20 November 2023 dengan alokasi waktu selama 2 jam pelajaran (120 menit) dimulai pada pukul 10.00-12.00 dengan materi menyimak dan memahami isi bacaan.

a) Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan dilakukan selama 15 menit. Pada kegiatan pendahuluan guru mengucapkan salam pembuka, menyapa peserta didik dan menanyakan kabar. Lalu mengajak peserta didik untuk berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing. Selanjutnya, guru mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik, serta menyemangati peserta didik dengan yel-yel. Kemudian guru bersama peserta didik menyanyikan lagu profil pelajar pancasila. Setelah itu Melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran dan apa tujuan dari kegiatan pembelajaran. Guru

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

memberikan soal *Pretest* (Tes Awal) kepada peserta didik untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan Inti lakukan selama 90 menit dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Proses pembelajaran dilakukan dengan beberapa tahapan antara lain:

1. Tahap orientasi peserta didik terhadap masalah: Peserta didik Mendengarkan penjelasan guru tentang teks" Dikenal karena Menari" melalui power point yang ditampilkan di layar proyektor.
2. Tahap mengorganisasikan peserta didik: Guru membentuk kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5-6 peserta didik. Pembagian dilakukan dengan Menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall.*
3. Tahap membimbing penyelidikan kelompok peserta didik berdiskusi di bawah bimbingan guru. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang kegiatan diskusi kelompok yang akan dilakukan. Sebelum mengerjakan tugas kelompok guru membagikan *link* soal kepada tiap kelompok dan dikerjakan secara bersama-sama. Setelah selesai, peserta didik diberikan LKPD kemudian peserta didik berdiskusi dalam menentukan isi dalam teks bacaan dan dituliskan di LKPD yang telah disediakan.
4. Tahap mengembangkan dan menyajikan hasil karya: Peserta didik menuliskan kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan. Masing-masing kelompok melakukan presentasi di depan kelas secara bergantian yang di acak melalui

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

media pembelajaran *wordwall* yaitu roda acak. Kelompok lain menyimak dan menanggapi hasil kerja kelompok yang tampil.

5. Tahap menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan Masalah: Guru dan peserta didik membahas secara bersama hasil diskusinya. Lalu, Peserta didik diberi penguatan oleh guru tentang kegiatan yang telah dilakukan. Peserta didik mengumpulkan hasil diskusi kelompoknya.

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup dilakukan selama 15 menit. Peserta didik membuat resume tentang poin-poin penting dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Kemudian guru dan peserta didik menyimpulkasn materi yang telah dipelajari. Lalu, guru melakukan refleksi kepada peserta didik dan mengagendakan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya yaitu tentang kalimat persuasif. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan menyanyikan lagu Nasional dilanjutkan dengan berdoa bersama, lalu mengucapkan salam.

2) Pertemuan kedua (Selasa, 21 November 2023).

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa, 21 November 2023 dengan alokasi waktu selama 2 jam pelajaran (120 menit) dimulai pada pukul 10.00-12.00 dengan materi pokok adalah ide pokok dan ide pendukung.

a) Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan dilakukan selama 15 menit. Pada kegiatan pendahuluan guru mengucapkan salam pembuka, menyapa peserta didik dan menanyakan kabar. Lalu mengajak peserta didik untuk berdoa sesuai dengan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

keyakinan masing-masing. Selanjutnya, guru mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik, serta menyemangati peserta didik dengan yel-yel. Kemudian guru bersama peserta didik menyanyikan lagu profil pelajar pancasila. Setelah itu Melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran dan apa tujuan dari kegiatan pembelajaran.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan Inti lakukan selama 90 menit dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Proses pembelajaran dilakukan dengan beberapa tahapan antara lain:

(1) Tahap orientasi peserta didik terhadap masalah: Peserta didik Mendengarkan penjelasan guru tentang ide pokok dan ide pendukung melalui power point yang ditampilkan di layar proyektor. Guru kemudian menampilkan teks bacaan, kemudian peserta didik bersama guru menganalisis ide pokok dan ide pendukung dari teks bacaan tersebut. Setela itu guru

(2) Tahap mengorganisasikan peserta didik: Guru membentuk kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5-6 peserta didik. Pembagian dilakukan dengan memberikan kartu warna secara acak peserta didik yang mendapat warna yang sama akan menjadi satu kelompok.

(3) Tahap membimbing penyelidikan kelompok peserta didik berdiskusi di bawah bimbingan guru. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang kegiatan diskusi kelompok yang akan dilakukan. Sebelum

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

mengerjakan tugas kelompok guru membagikan link soal kepada tiap kelompok dan dikerjakan secara bersama-sama. Peserta didik diberikan LKPD kemudian peserta didik berdiskusi dalam menentukan ide pokok dan ide pendukung dalam teks bacaan.

(4) Tahap mengembangkan dan menyajikan hasil karya: Peserta didik menuliskan kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan. Masing-masing kelompok melakukan presentasi di depan kelas secara bergantian yang di acak melalui media pembelajaran *wordwall* yaitu roda acak. Kelompok lain menyimak dan menanggapi hasil kerja kelompok yang tampil.

(5) Tahap menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan Masalah: Guru dan peserta didik membahas secara bersama hasil diskusinya. Lalu, Peserta didik diberi penguatan oleh guru tentang kegiatan yang telah dilakukan. Peserta didik mengumpulkan hasil diskusi kelompoknya.

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan Penutup dilakukan selama 15 menit. Peserta didik membuat resume tentang poin-poin penting dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Kemudian guru dan peserta didik menyimpulkan materi tentang ide pokok dan ide pendukung. Lalu, guru melakukan refleksi kepada peserta didik dan mengagendakan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya yaitu tentang kalimat persuasif. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan menyanyikan lagu Nasional dilanjutkan dengan berdoa bersama, lalu mengucapkan salam.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

3) Pertemuan Ketiga (Rabu, 22 November 2023).

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari rabu, 22 November 2023 dengan alokasi waktu selama 2 jam pelajaran (120 menit) dimulai pada pukul 10.00-12.00 dengan materi pokok adalah kalimat persuasif.

a) Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan dilakukan selama 15 menit. Pada kegiatan pendahuluan guru mengucapkan salam pembuka, menyapa peserta didik dan menanyakan kabar. Lalu mengajak peserta didik untuk berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing. Selanjutnya, guru mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik, serta menyemangati peserta didik dengan yel-yel. Kemudian guru bersama peserta didik menyanyikan lagu profil pelajar pancasila. Setelah itu Melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran dan apa tujuan dari kegiatan pembelajaran.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti lakukan selama 90 menit dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Proses pembelajaran dilakukan dengan beberapa tahapan antara lain:

(1) Tahap orientasi peserta didik terhadap masalah: Guru mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan materi sebelumya Guru menampilkan video tentang materi kalimat persuasif melalui layar proyektor. Peserta didik dipandu untuk membuat contoh kalimat persuasif, yang telah diberi identitas masing-masing. Lalu dikumpulkan. Kemudian guru

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

memperlihatkan contoh berbagai poster pengumuman berisi ajakan atau anjuran. Gambar bisa diunduh melalui internet atau diperoleh melalui media cetak Peserta didik dan guru melakukan tanya jawab tentang permasalahan.

(2) Tahap Mengorganisasikan Peserta didik: Guru membentuk kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5-6 peserta didik. Pembagian dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yaitu *Open the box* (membuka kotak) yang berisi nama-nama siswa.

(3) Tahap Membimbing Penyelidikan Kelompok: Sebelum mengerjakan tugas kelompok guru membagikan *link* soal kepada tiap kelompok dan dikerjakan secara bersama-sama. Guru mengacak beberapa poster melalui *template wordwall* yaitu roda acak dilayar proyektor, kemudian Setiap kelompok menentukan salah satu kalimat persuasif untuk dijadikan sebagai karya kelompok yaitu poster. Setiap perwakilan kelompok naik untuk memutar roda acak tersebut maka akan muncul poster yang akan di gambar. Peserta didik membuat poster sesuai dengan pilihan kelompoknya. Guru berkeliling untuk memeriksa jika ada peserta didik yang kesulitan.

(4) Tahap Mengembangkan dan menyajikan hasil karya: Guru mengajak peserta didik untuk *Ice Breaking*. Peserta didik secara bergantian sesuai kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas.

(5) Tahap Menganalisis dan Mengevaluasi proses pemecahan Masalah: Guru memberikan umpan balik mengenai hasil diskusi masing-masing kelompok. Guru beserta peserta didik menyimpulkan hasil diskusi. Guru

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai permasalahan yang belum dimengerti.

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup dilakukan selama 15 menit. Peserta didik membuat resume tentang poin-poin penting dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Kemudian guru dan peserta didik menyimpulkan materi tentang kalimat persuasif. Lalu, guru melakukan refleksi kepada peserta didik Guru kemudian menutup kegiatan pembelajaran dengan menyanyikan lagu Nasional dilanjutkan dengan berdoa bersama, lalu mengucapkan salam.

c. Tahap Observasi/Pengamatan *(Observe)*

1) Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Aktivitas guru pada siklus I diamati dengan lembar observasi yang telah Disiapkan oleh peneliti. Dapat dilihat pada Tabel 4.2 di bawah ini:

Tabel 4. 2 Analisis Lembar Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus 1 Pertemuan I II dan III

No	Pertemuan	Total Skor	Rata-rata	Persentase (%)	Kategori
1	Pertemuan I	59	2,80	70,23%	Cukup
2	Pertemuan II	64	3,04	76,19%	Baik
3	Pertemuan III	69	3,28	82,24%	Baik

Sumber: Hasil Analisis Data 2023

Berdasarkan Tabel 4.2 diatas data observasi yang dilakukan oleh observer terhadap aktivitas guru pada siklus I pertemuan pertama jumlah skor nilai keseluruhan yang mencakup kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup diperoleh persentase 70,23%, rata-rata 2,80 dengan total skor 59 berada pada kategori cukup. Pada pertemuan kedua diperoleh persentase sebesar 76,19%, rata rata 3,04 dengan total skor 64 berada pada kategori Baik dan pada pertemuan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

ketiga diperoleh persentase sebesar 82,24%, rata rata 3,28 dengan total skor 69 berada pada kategori Baik.

2) Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Berdasarkan hasil observasi yang merupakan gambaran aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, secara keseluruhan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran belum berlangsung secara optimal, hal ini dapat dilihat pada tabel 4.3 dibawah ini:

Tabel 4. 3 Analisis Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pada Siklus I Pertemuan I II dan III

No	Pertemuan	Total Skor	Rata-rata	Persentase (%)	Kategori
1	Pertemuan I	45	2,64	66,17%	Cukup
2	Pertemuan II	50	2,94	73,52%	Baik
3	Pertemuan III	56	3,29	82,35%	Baik

Sumber: Hasil Analisis Data 2023

Tabel 4.3 diatas menunjukkan data observasi yang dilakukan oleh observer terhadap aktivitas siswa pada siklus I pertemuan pertama jumlah skor nilai keseluruhan yang mencakup kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup diperoleh persentase 66,17%, rata-rata 2,64 dengan total skor 45 berada pada kategori cukup. Pada pertemuan kedua diperoleh persentase sebesar 73,52%, rata-rata 2,94 dengan total skor 50 berada pada kategori Baik dan pada pertemuan ketiga diperoleh persentase sebesar 82,35%, rata-rata 3,29 dengan total skor 56 berada pada kategori Baik

3) Analisis Data Hasil Belajar Siswa Siklus I

Setelah peserta didik malakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media gpembelajaran interaktif berbasis *wordwall* selanjutnya dilakukan penilaian hasil belajar peserta didik dengan mengerjakan soal tes siklus

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

yang sudah diberikan guru kepada peserta didik kelas IV dengan jumlah 25 peserta didik. Adapun data hasil belajar dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut ini:

Tabel 4. 4 Statistik Skor Hasil Tes Awal *(Pretest)* Kelas IV pada Siklus I

Statistik	**Nilai Statistik**
Subjek	25
Skor Ideal	100
Rata-rata	42,16
Std. Error Of mean	1,838
Median	40
Modus	33
Standar Deviation	9,188
Rentang	40
Nilai Minimun	33
Nilai Maximun	66
Jumlah Nilai	1.054

Sumber: Hasil Analisis Data 2023

Berdasarkan tabel 4.4 di atas kita dapat melihat gambaran tentang hasil belajar siswa pada Tes awal *(Pretest).* Skor rata-rata tes hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 41 Bontotene sebelum diterapkan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* yang didasarkan pada siklus 1 adalah sebesar 42,16 dari skor ideal yang mungkin dicapai 100, skor tertinggi 66 dan skor terendah 20 dengan standar deviasi 9,188. Median sebesar 40 dan modus sebesar 33 menunjukkan bahwa nilai 33 merupakan nilai yang paling dominan diperoleh siswa pada tes awal *(Pretest).* Keseluruhan nilai-nilai ini memberikan gambaran hasil yang belum memperlihatkan kualitas hasil yang kurang baik.

Selanjutnya apabila skor tes hasil belajar siswa pada tes awal (Pretest) dikelompokkan dalam empat kategori nilai, maka diperoleh daftar Statistik frekuensi seperti pada tabel 4.5 dibawah ini:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Tabel 4. 5 Statistik Frekuensi Persentase Skor Hasil Beljar Siswa Kelas IV pada Siklus I

Rentang Skor	Kategori	Tes awal *(Pretest)*	
		Frekuensi	Persentase (%)
85-100	Sangat baik	0	0%
71-84	Baik	0	0%
65-70	Cukup	2	8%
<65	Kurang	23	92%
Total		**25**	**100%**

Sumber: Hasil Analisis Data 2023

Tabel 4.5 menunjukkan bahwa dari 25 orang siswa kelas IV SD Negeri 41 Bontotene persentase skor tes hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia sebelum menerapkan media pmbelajaran interaktif Berbasis *wordwall,* 13 siswa (92%) berada pada kategori kurang, 2 orang siswa (8%) berada pada kategori cukup, dan tidak ada orang siswa berada pada kategori baik dan kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil analisis dari tabel 4.4 diperoleh skor rata-rata hasil tes hasil belajar siswa pada tes awal yaitu 42,16. Jika skor rata-rata tersebut dimasukkan pada tabel 4.5 maka skor rata-rata berada pada kategori kurang. Hal ini berarti bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 41 Bontotene pada pembelajaran Bahasa Indonesia sebelum penerapan Media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* sebelum pelaksanaan siklus I berada pada kategori kurang.

Apabila hasil tes hasil belajar siswa pada tes awal *(Pretest)* dianalisis maka persentase ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 4.6 di bawah ini:

Tabel 4. 6 Deskripsi Ketuntasan Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 41 Bontotene Tes Awal *(Pretest)*

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

≥ 65	Tuntas	2	8%
< 65	Belum Tuntas	23	92%
	Jumlah	**25**	**100%**

Sumber: Hasil Analisis Data 2023

Berdasarkan Tabel 4.6 persentase ketuntasan klasikal sebesar 8% yaitu 2 dari 25 siswa termasuk dalam kategori tuntas dan 92% atau 23 dari 25 siswa termasuk dalam kategori belum tuntas. Berarti terdapat 23 siswa yang perlu perbaikan karena mereka belum mencapai kriteria ketuntasan individual. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal belum tercapai, karena hanya 8% yang mencapai ketuntasan dari 85% siswa yang semestinya mencapai ketuntasan.

Tabel 4. 7 Statistik Skor Hasil Tes Hasil Belajar Kelas IV pada Siklus I

Statistik	**Nilai Statistik**
Subjek	25
Skor Ideal	100
Rata-rata	61,64
Std. Error Of mean	2,464
Median	60
Modus	47
Standar Deviation	12,318
Rentang	40
Nilai Minimun	47
Nilai Maximun	87
Jumlah Nilai	1.541

Sumber: Hasil Analisis Data 2023

Berdasarkan tabel 4.7 di atas kita dapat melihat gambaran tentang hasil belajar siswa pada siklus 1. Skor rata-rata tes hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 41 Bontotene setelah diterapkan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* yang didasarkan pada siklus I adalah sebesar 61,64 dari skor ideal yang mungkin dicapai 100, skor tertinggi 87 dan skor terendah 47 dengan standar deviasi 12,318. Median sebesar 60 dan modus sebesar 47 menunjukkan bahwa nilai 47 merupakan nilai yang paling dominan diperoleh siswa pada siklus I.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

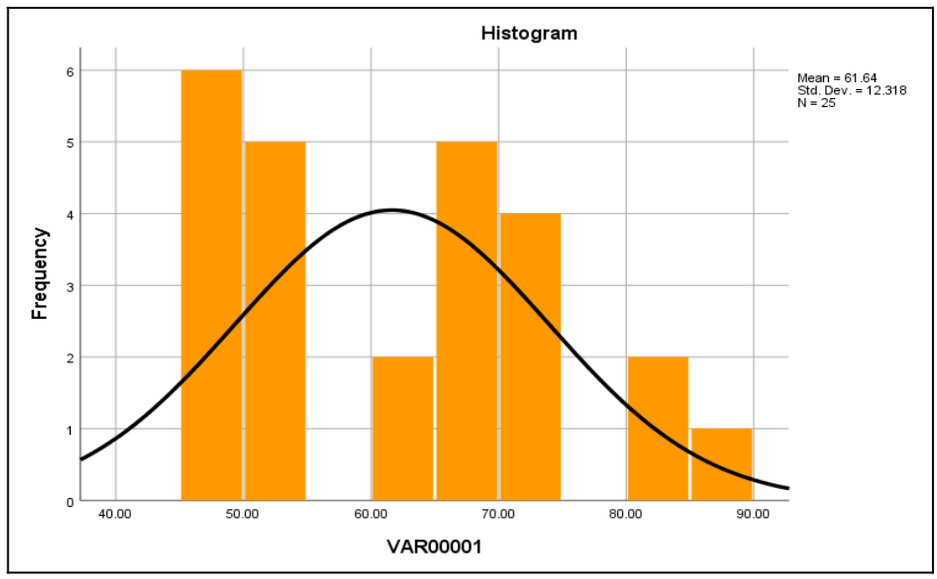
Keseluruhan nilai-nilai ini memberikan gambaran hasil yang belum memperlihatkan kualitas proses yang cukup baik.

Selanjutnya apabila skor tes hasil belajar siswa pada siklus 1 dikelompokkan dalam empat kategori nilai, maka diperoleh daftar statistik frekuensi seperti pada tabel 4.8 dibawah ini.

Tabel 4. 8 Statistik Frekuensi persentase Skor Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Siklus I

Rentang soal	Kategori	Tes Hasil Belajar Siklus I	
		Frekuensi	Persentase (%)
85-100	Sangat baik	1	4%
71-84	Baik	6	24%
65-70	Cukup	5	20%
<65	Kurang	13	52%
Total		**25**	**100%**

Sumber: Hasil Analisis Data 2023



Gambar 4. 1 Histogram Hasil Belajar Siklus I

Tabel 4.8 dan grafik di atas menunjukkan bahwa dari 25 orang siswa kelas IV SD Negeri 41 Bontotene persentase skor tes hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan media pmbelajaran interaktif

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Berbasis *wordwall*, 13 siswa (52%) berada pada kategori kurang, 5 orang siswa (20%) berada pada kategori cukup, 6 orang siswa (24%) berada pada kategori baik, 1 orang siswa (4%) berada pada kategori Sangat baik.

Berdasarkan hasil analisis dari tabel 4.7 diperoleh skor rata-rata hasil tes hasil belajar siswa pada siklus 1 yaitu 61,64. Jika skor rata-rata tersebut dimasukkan pada tabel 4.8 maka skor rata-rata berada pada kategori cukup baik. Hal ini berarti bahwa rata-rata peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 41 Bontotene pada pembelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan Media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* pada pelaksanaan siklus I berada pada kategori cukup baik.

Apabila hasil tes hasil belajar siswa pada siklus I dianalisis maka persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel 4.6.

Tabel 4. 9 Deskripsi Ketuntasan Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 41 Bontotene Siklus I

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
≥ 65	Tuntas	12	48%
< 65	Belum Tuntas	13	52%
Jumlah		**25**	**100%**

Sumber: Hasil Analisis Data 2023

Berdasarkan Tabel 4.9 persentase ketuntasan klasikal sebesar 48% yaitu 12 dari 25 siswa termasuk dalam kategori tuntas dan 52% atau 13 dari 25 siswa termasuk dalam kategori belum tuntas. Berarti terdapat 13 siswa yang perlu perbaikan karena mereka belum mencapai kriteria ketuntasan individual. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal belum tercapai di siklus I, karena hanya 48% yang mencapai ketuntasan dari 85% siswa yang semestinya mencapai ketuntasan. Hal tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.9. Meskipun sudah terjadi

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

peningkatan pada siklus I, tetapi masih belum mencapai target yang diharapkan sebesar 85%.

d. Tahap Refleksi *(Reflect)*

Setelah diadakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* pada siklus I, selanjutnya refleksi terhadap pembelajaran yang telah berlangsung. Secara umum pelaksanaan pembelajaran sudah sesuai dengan modul ajar yang telah disusun, namun demikian masih terdapat beberapa permasalahan yang muncul pada saat proses pembelajaran berlangsung, dan perlu diadakan perbaikan dan pembenahan. Permasalaha tersebut adalah:

1) Siswa belum siap melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *wordwall* dikarenakan diantaranya ada beberapa siswa yang tidak membawa *handphone.* Sehingga pembelajaran tidak berjalan dengan lancar sesuai yang diharapkan
2) Beberapa siswa mengalami kendala kuota data dan signal saat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* membuat proses pembelajaran kurang optimal.
3) Masih banyak siswa yang belum terlalu paham menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* ini, dikarenakan mereka baru pertama kali menggunakannnya dalam pembelajaran.
4) Hasil belajar siswa belum mencapai indikator keberhasilan sesuai dengan target yang telah ditentukan, yaitu 52% atau 13 dari 25 siswa termasuk dalam kategori belum tuntas. Berarti terdapat 13 siswa yang perlu

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

perbaikan karena mereka belum mencapai kriteria ketuntasan individual. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal belum tercapai di siklus I, karena hanya 48% yang mencapai ketuntasan dari 85% siswa yang semestinya mencapai ketuntasan, sehingga perlu dilaksanakan siklus II.

Dari beberapa permasalahan di atas yang menjadi penyebab pelaksanaan kegiatan pembelajaran tidak terlaksana dengan baik atau kurang terlaksana, maka dilakukan refleksi dan evaluasi sehingga akan diperoleh solusi untuk memperbaiki kekurangan dari siklus I. Berikut langkah perbaikan yang digunakan pada siklus selanjutnya:

1) Siswa yang tidak membawa *handphone* atau tidak mempunyai *handphone* maka bisa menggunakan *handphone* lain yang disediakan.
2) Begitu juga dengan siswa yang kurang paham penggunaan media pembelajaran interaktif *wordwall* dijelaskan terlebih dahulu sampai mereka benar-benar paham.
3) Bagi siswa yang terkendala jaringan atau kouta bisa menggunakan *wifi* yang tersedia disekolah.
4) Selanjutnya hasil belajar yang belum tercapai akan lebih difokuskan dengan melibatkan siswa dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* mengaktifkan dan memberikan pemahaman kepada siswa

2. Siklus II

Setelah diadakan refleksi pada siklus 1, maka dilaksanakan siklus II. Pelaksanaan pada siklus II pembelajaran dilakukan 4 kali pertemuan, pada tanggal

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

24 November – 28 November 2023. Adapun tahapan pada siklus II adalah perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan/observasi, dan tindakan.

a. Tahap Perencanaan *(Plan)*

Perencanaan tindakan kelas yang dilakukan pada siklus II ini berdasarkan refleksi pada siklus 1. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dilaksanakan 4 kali pertemuan. Pada siklus ini guru lebih menekankan penjelasan materi dan merangsang siswa untuk aktif dalam pembelajaran, memantau kesulitan siswa dan memotivasi untuk lebih semangat dalam berdiskusi ataupun bekerja sama. Dengan diakhir pertemuan dilaksanakan tes siklus untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah dilakukan tindakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis wordwall.

Tabel 4. 10 Jadwal Perencanaan Siklus II

NO	Hari/Tanggal	Pertemuan	Materi
1	Jum'at, 24 November 2023	Pertemuan I	Menjelaskan mengenai wawancara
2	Sabtu, 25 November 2023	Pertemuan II	Menjelaskan mengenai teks wawancara dan menulis laporan wawancara
3	Senin, 27 November 2023	Pertemuan III	Menjelaskan mengenai majas personifikasi
4	Selasa, 28 November 2023	Pertemuan IV	Tes atau soal (Siklus I)

Sumber: Hasil Analisis Data 2023

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan *(Action)*

Berikut ini kegiatan yang dilaksanakan selama proses belajar mengajar Berlangsung.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

a) Pertemuan pertama (Jum'at, 24 November 2023)

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari jum'at, 24 November 2023 dengan alokasi waktu selama 2 jam pelajaran (120 menit) dimulai pada pukul 10.00-12.00 dengan materi pokok adalah wawancara.

a) Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan dilakukan selama 15 menit. Pada kegiatan pendahuluan guru mengucapkan salam pembuka, menyapa peserta didik dan menanyakan kabar. Lalu mengajak peserta didik untuk berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing. Selanjutnya, guru mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik, serta menyemangati peserta didik dengan yel-yel. Kemudian guru bersama peserta didik menyanyikan lagu profil pelajar pancasila. Setelah itu Melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran dan apa tujuan dari kegiatan pembelajaran.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan Inti lakukan selama 90 menit dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Proses pembelajaran dilakukan dengan beberapa tahapan antara lain:

a) Tahap 1: orientasi peserta didik terhadap masalah: Guru mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan materi sebelumnnya. Guru menampilkan video materi wawancara kepada peserta didik tentang arti wawancara melalui Layar Proyektor. Memperlihatkan video orang yang melakukan wawancara Minta peserta didik menemukan unsur-unsur yang

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

perlu ada di dalam sebuah laporan hasil wawancara. Guru membuat pertanyaan lewat media pembelajaran interaktif wordwall yaitu wordsearch mengenai materi yang telah di pelajari untuk mengetahui siswa telah paham atau tidak, siswa kemudian siswa menjawab secara bersama-sama. Peserta didik membaca buku siswa, jika semua selesai membaca, guru mengajak peserta didik mendiskusikan Teks “Kuat untuk Melindungi". Peserta didik membaca teks tentang wawancara, menyiapkan daftar pertanyaan, melakukan wawancara.

b) Tahap 2: mengorganisasikan peserta didik: Guru membentuk kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5-6 peserta didik. Pembagian dilakukan dengan memberikan kartu yang berisi angka secara acak peserta didik yang mendapat Angka yang sama akan menjadi satu kelompok
c) Tahap 3: membimbing penyelidikan kelompok: Peserta didik berdiskusi di bawah bimbingan guru. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang kegiatan diskusi kelompok yang akan dilakukan. Sebelum mengerjakan tugas kelompok guru membagikan link soal kepada tiap kelompok dan dikerjakan secara bersama-sama. Peserta didik diberikan LKPD kepada masing-masing kelompok untuk dikerjakan secara bersama-sama. Peserta didik berdiskusi dalam menjawab LKPD yang telah di bagikan oleh guru.
d) Tahap 4: mengembangkan dan menyajikan hasil karya: Peserta didik menuliskan kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan. Masing-masing kelompok melakukan presentasi di depan kelas secara bergantian yang di

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

acak melalui media pembelajaran interaktif wordwall yaitu roda acak. Kelompok lain menyimak dan menanggapi hasil kerja kelompok yang tampil.

e) Tahap 5: menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan Masalah: Guru dan peserta didik membahas secara bersma hasil diskusinya. Peserta didik diberi penguatan oleh guru tentang kegiatan yang telah dilakukan. Peserta didik mengumpulkan hasil diskusi kelompoknya.a, lalu menuliskan laporannya.

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan Penutup dilakukan selama 15 menit. Peserta didik membuat resume tentang poin-poin penting dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Kemudian guru dan peserta didik menyimpulkan materi tentang wawancara. Lalu, guru melakukan refleksi kepada peserta didik dan mengagendakan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya yaitu Majas Personifikasi. Guru kemudian menutup kegiatan pembelajaran dengan menyanyikan lagu Nasional dilanjutkan dengan berdoa bersama, lalu mengucapkan salam.

b) Pertemuan Kedua (Sabtu, 25 November 2023)

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari sabtu, 25 November 2023 dengan alokasi waktu selama 2 jam pelajaran (120 menit) dimulai pada pukul 10.00-12.00 dengan teks dan laporan wawancara.

a) Kegiatan Pendahuluan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Kegiatan Pendahuluan dilakukan selama 15 menit. Pada kegiatan pendahuluan guru mengucapkan salam pembuka, menyapa peserta didik dan menanyakan kabar. Lalu mengajak peserta didik untuk berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing. Selanjutnya, guru mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik, serta menyemangati peserta didik dengan yel-yel. Kemudian guru bersama peserta didik menyanyikan lagu profil pelajar pancasila. Setelah itu Melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran dan apa tujuan dari kegiatan pembelajaran.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti lakukan selama 90 menit dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Proses pembelajaran dilakukan dengan beberapa tahapan antara lain:

1) Tahap 1: orientasi peserta didik terhadap masalah: Guru memberikan Rangsangan kepada peserta didik dengan membacakan teks bacaan yang Mengandung majas personifikasi, Peserta didik membaca teks tentang Wawancara, kemudian guru memberikan penjelasan yang berkaitan dengan Pengertian, bagaimana membuat daftar pertanyaan, melakukan wawancara Dan menuliskan laporannya serta hal-hal yang berkaitan dengan Wawancara.
2) Tahap 2: Mengorganisasikan Peserta didik: Guru membentuk kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5-6 peserta didik.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

3) Tahap 3: Membimbing Penyelidikan Kelompok: Peserta didik berdiskusi di bawah bimbingan guru, Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang kegiatan diskusi kelompok yang akan dilakukan. Sebelum mengerjakan tugas kelompok guru membagikan link soal kepada tiap kelompok dan dikerjakan secara bersama-sama. Peserta didik diberikan LKPD yang dikerjakan secara berkelompok..
4) Tahap 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya: Peserta didik menuliskan kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan. Masing-masing kelompok melakukan presentasi di depan kelas secara bergantian yang di acak melalui media pembelajaran *wordwall* yaitu roda acak. Kelompok lain menyimak dan menanggapi hasil kerja kelompok yang tampil.
5) Tahap 5: Menganalisis dan Mengevaluasi proses pemecahan Masalah: Guru dan peserta didik membahas secara bersma hasil diskusinya. Peserta didik diberi penguatan oleh guru tentang kegiatan yang telah dilakukan Peserta didik mengumpulkan hasil diskusi kelompoknya.

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan Penutup dilakukan selama 15 menit. Kemudian guru dan peserta didik menyimpulkan materi teks dan laporan wawancara. Lalu, guru melakukan refleksi kepada peserta didik dan mengagendakan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya yaitu tentang majas personifiksi. Guru kemudian menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa bersama, lalu mengucapkan salam.

c) Pertemuan Ketiga (Senin, 27 November 2023)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari senin, 27 November 2023 dengan alokasi waktu selama 2 jam pelajaran (120 menit) dimulai pada pukul 10.00-12.00 dengan materi pokok adalah majas personifikasi

a) Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan Pendahuluan dilakukan selama 15 menit. Pada kegiatan pendahuluan guru mengucapkan salam pembuka, menyapa peserta didik dan menanyakan kabar. Lalu mengajak peserta didik untuk berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing. Selanjutnya, guru mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik, serta menyemangati peserta didik dengan yel-yel. Kemudian guru bersama peserta didik menyanyikan lagu profil pelajar pancasila. Setelah itu Melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran dan apa tujuan dari kegiatan pembelajaran.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan Inti lakukan selama 90 menit dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Proses pembelajaran dilakukan dengan beberapa tahapan antara lain:

(1) Tahap 1: Orientasi peserta didik terhadap masalah: Guru memberikan rangsangan kepada peserta didik dengan membacakan teks bacaan yang mengandung majas personifikasi, Peserta didik membaca teks “Tepuk Bulu”, kemudian menjelaskan ulang isinya Guru meminta peserta didik membaca dengan nyaring secara bergantian. Nama peserta didik diacak melalui *template wordwall* yaitu random cards (kartu acak). Gunakan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

kesempatan ini untuk memperhatikan intonasi dan pengucapan peserta didik. Setiap satu paragraf selesai dibacakan, guru dapat meminta peserta didik lainnya untuk menceritakan ulang paragraf tersebut dengan kalimat sendiri. Guru memberikan penjelasan yang berkaitan dengan pengertian, ciri-ciri, dan contoh majas personifikasi.

(2) Tahap 2: Mengorganisasikan peserta didik: Guru membentuk kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5-6 peserta didik. Nama peserta didik diacak melalui *template wordwall* yaitu *random cards* (kartu acak).

(3) Tahap 3: Membimbing penyelidikan kelompok: Peserta didik berdiskusi di bawah bimbingan guru, Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang kegiatan diskusi kelompok yang akan dilakukan. Sebelum mengerjakan tugas kelompok guru membagikan *link* soal kepada tiap kelompok dan dikerjakan secara bersama-sama. Peserta didik diberikan LKPD yang dikerjakan secara berkelompok. Peserta didik berdiskusi dalam menemukan dan menganalisis majas personifikasi yang terdapat dalam teks bacaan" Tepuk Bulu" dan menjawabnya pada LKPD yang telah dibagikan.

(4) Tahap 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya: Peserta didik menuliskan kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan. Masing-masing kelompok melakukan presentasi di depan kelas secara bergantian yang di acak melalui media pembelajaran *wordwall* yaitu roda acak. Kelompok lain menyimak dan menanggapi hasil kerja kelompok yang tampil.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

(5) Tahap 5: Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan Masalah: Guru dan peserta didik membahas secara bersma hasil diskusinya. Peserta didik diberi penguatan oleh guru tentang kegiatan yang telah dilakukan Peserta didik mengumpulkan hasil diskusi kelompoknya.

b) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup dilakukan selama 15 menit. Kemudian guru dan peserta didik menyimpulkan materi tentang majas personifikasi. Lalu, guru melakukan refleksi kepada peserta didik dan mengagendakan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya yaitu Pemberian tes hasil belajar siklus II untuk mengetahui pemahaman siswa selama tiga kali pertemuan.

c. Tahap Observasi/Pengamatan *(Observe)*

1) Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Aktivitas guru pada siklus II diamati dengan lembar observasi yang telah Disiapkan oleh peneliti. Dapat dilihat pada Tabel 4.11 di bawah ini:

Tabel 4. 11 Analisis Lembar Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus II Pertemuan I II dan III

No	Pertemuan	Total Skor	Rata-rata	Persentase (%)	Kategori
1	Pertemuan I	74	3,52	89,09%	Sangat Baik
2	Pertemuan II	77	3,66	91,66%	Sangat Baik
3	Pertemuan III	81	3,86	96,42%	Sangat Baik

Sumber: Hasil Analisis Data 2023

Tabel 4.11 diatas menunjukkan data observasi yang dilakukan oleh observer terhadap aktivitas guru pada siklus II pertemuan pertama jumlah skor nilai keseluruhan yang mencakup kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup diperoleh persentase 89,09%, rata-rata 3,52 dengan total skor 74 berada pada kategori Sangat baik. Pada pertemuan kedua siklus II sebesar

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

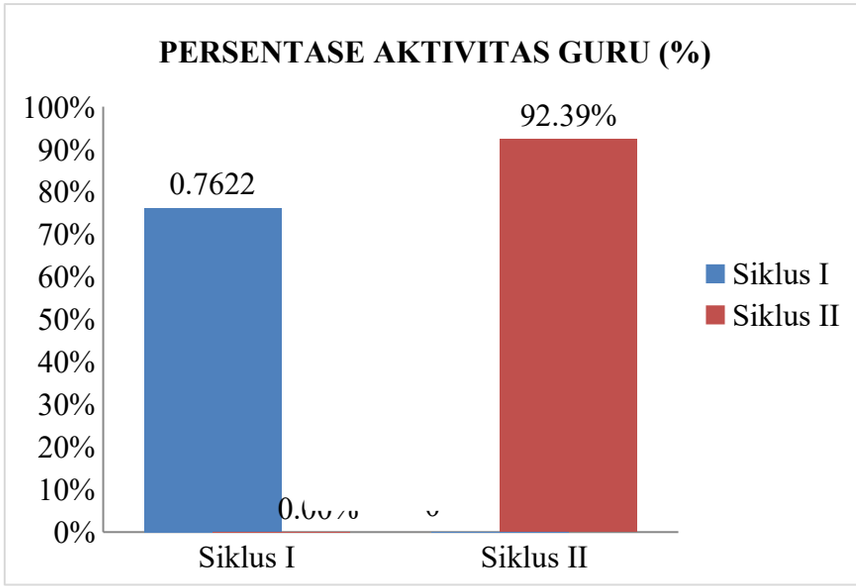
91,66%, rata-rata 3,66 dengan total skor 77 berada pada kategori Sangat baik dan pada pertemuan ketiga siklus II sebesar 96,41%, rata-rata 3,86 dengan total skor 81 berada pada kategori Sangat baik.

Berdasarkan tabel diatas didapatkan hasil observasi guru meningkat. Hal tesebut tergambar pada lembar observasi aktivitas guru pada siklus I dan siklus II Pada tabel 4.12 di bawah ini:

Tabel 4. 12 Distribusi Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II

	Total Skor	**Rata-rata**	**Rata-rata**	**Pening-katan**	**Kategori**
Siklus I	192	64	76,22%	16,17%	Baik
Siklus II	232	77,3	92,39%		Sangat Baik

Sumber: Hasil Analisis Data 2023



Gambar 4. 2 Grafik Peningkatan Aktivitas Guru

Berdasarkan Tabel 4.12 dan grafik di atas diperoleh rata-rata persentase aktivitas guru pada siklus I sebesar 76,22% dan pada siklus II sebesar 92,39%. Dapat diketahui bahwa ada peningkatan aktivitas yang dilakukan pendidik dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 16,17%. Adanya peningkatan tersebut karena

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

guru merasa perlu memperbaiki aktivitasnya saat proses pembelajaran agar peserta didik dapat lebih mudah menerima materi yang disampaikan guru. Semakin baik aktivitas yang dilakukan guru saat proses pembelajaran, maka akan semakin baik pula hasil belajar yang diperoleh peserta didik.

2) Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil observasi yang merupakan gambaran aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, secara keseluruhan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran belum berlangsung secara optimal, hal ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 13 Analisis Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pada Siklus II Pertemuan I, II dan III

No	Pertemuan	Total Skor	Rata-rata	Persentase (%)	Kategori
1	Pertemuan I	59	3,47	86,64%	Baik
2	Pertemuan II	62	3,64	91,17%	Sangat Baik
3	Pertemuan III	65	3,82	95,58%	Sangat Baik

Sumber: Hasil Analisis Data 2023

Tabel 4.13 diatas menunjukkan data observasi yang dilakukan oleh Observer terhadap aktivitas siswa pada siklus I pertemuan pertama jumlah skor nilai keseluruhan yang mencakup kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup diperoleh persentase 86,64%, rata-rata 3,47 dengan total skor 59 berada pada kategori Baik. Pada pertemuan kedua diperoleh persentase sebesar 91,17%, rata-rata 3,64 dengan total skor 62 berada pada kategori Sangat Baik dan Pada pertemuan ketiga diperoleh persentase sebesar 95,58%, rata-rata 3,82 dengan total skor 65 berada pada kategori Sangat Baik.

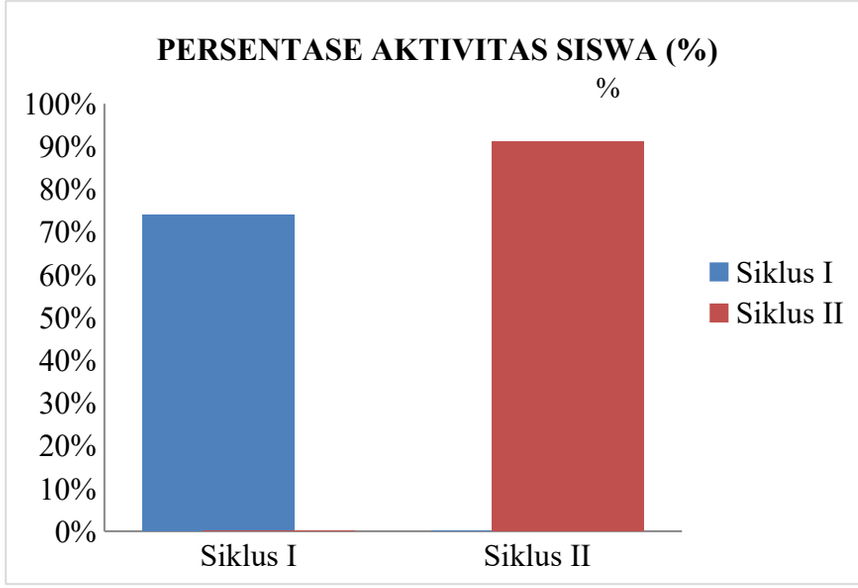
Tabel 4. 14 Distribusi Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

	Total Skor	Rata-rata	Rata-rata	Pening-katan	Kategori
Siklus I	151	50,3	74,01%	17,12%	Baik
Siklus II	186	62	91,13%		Sangat Baik

Sumber: Hasil Analisis Data 2023

Peningkatan rata-rata kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* pada siklus I dan siklus II dapat dilihat Pada gambar berikut:



Gambar 4. 3 Grafik Peningkatan Aktivitas Siswa

Hasil observasi pada tabel 4.14 dan grafik di atas menunjukkan bahwa hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I, jumlah skor nilai keseluruhan diperoleh skor 151 dengan persentase 74,01% berada pada kategori Baik. Pada siklus II jumlah skor nilai dari diperoleh skor 186 dengan persentase 91,13% yang berada pada kategori sangat baik. Dapat diketahui bahwa ada peningkatan aktivitas yang dilakukan pendidik dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 17,12%.

3) Hasil Belajar Siklus II

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Penilaian hasil belajar didasarkan pada kemampuan siswa dalam mengerjakan soal tes yang diberikan dalam mencapai KKM yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. 15 Statistik Skor Hasil Tes Hasil Belajar Kelas IV pada Siklus II

Statistik	**Nilai Statistik**
Subjek	25
Skor Ideal	100
Rata-rata	80,08
Std. Error Of mean	2,464
Median	60
Modus	47
Standar Deviation	12,318
Rentang	40
Nilai Minimun	60
Nilai Maximun	93
Jumlah Nilai	2.002

Sumber: Hasil Analisis Data 2023

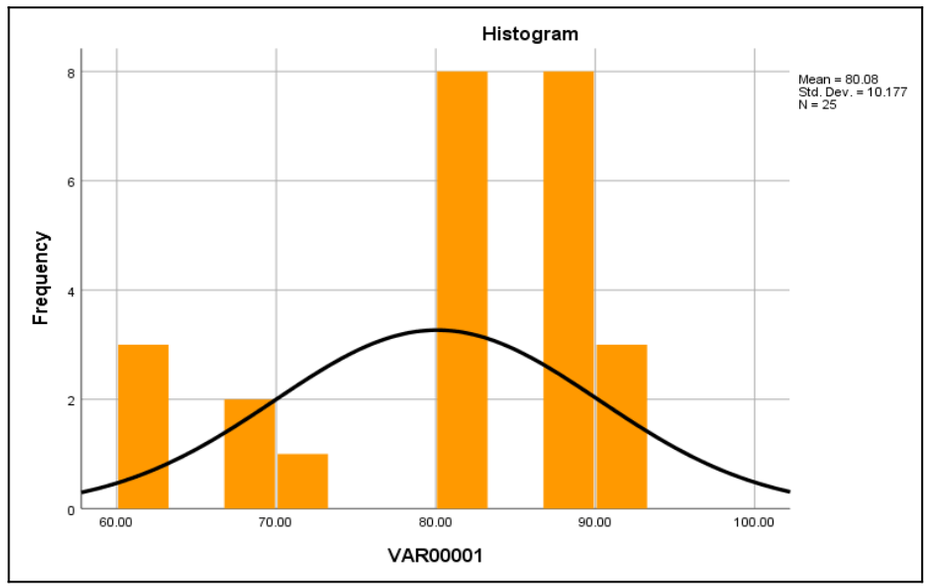
Berdasarkan tabel 4.15 di atas kita dapat melihat gambaran tentang hasil belajar siswa pada siklus II. Skor rata-rata tes hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 41 Bontotene setelah diterapkan media pembelajaran interaktif berbasis wordwall yang didasarkan pada siklus II adalah sebesar 80,08 dari skor ideal yang mungkin dicapai 100, skor tertinggi 93 dan skor terendah 60 dengan standar deviasi 12,318. Median sebesar 60 dan modus sebesar 47 menunjukkan bahwa nilai 47 merupakan nilai yang paling dominan diperoleh siswa pada siklus II. Keseluruhan nilai-nilai ini memberikan gambaran hasil yang belum memperlihatkan kualitas proses yang baik. Selanjutnya apabila skor tes hasil belajar siswa pada siklus II dikelompokkan dalam empat kategori nilai, maka Diperoleh daftar distribusi frekuensi seperti pada tabel 4.5 dibawah ini.

Tabel 4. 16 Statistik Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Siklus II

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Rentang soal	Kategori	Tes Hasil Belajar Siklus II	
		Frekuensi	Persentase (%)
85-100	Sangat baik	8	32%
71-84	Baik	9	36%
65-70	Cukup	5	20%
<65	Kurang	3	12%
Total		**25**	**100%**

Sumber: Hasil Analisis Data 2023



Gambar 4. 4 Histogram Hasil Belajar Siklus II

Tabel 4.16 menunjukkan bahwa dari 25 orang siswa kelas IV SD Negeri 41 Bontotene persentase skor tes hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan media pmbelajaran interaktif Berbasis wordwall, 13 siswa (52%) berada pada kategori kurang, 5 orang siswa (20%) berada pada kategori cukup, 6 orang siswa (24%) berada pada kategori baik, 1 orang siswa (4%) berada pada kategori Sangat baik.

Berdasarkan hasil analisis dari tabel 4.15 diperoleh skor rata-rata hasil tes hasil belajar siswa pada siklus I yaitu 80,08. Jika skor rata-rata tersebut dimasukkan pada tabel 4.16 maka skor rata-rata berada pada kategori baik. Hal ini

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

berarti bahwa rata-rata peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 41 Bontotene pada pembelajaran bahasa Indonesia melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* pada pelaksanaan siklus II berada pada kategori Baik.

Apabila hasil tes hasil belajar siswa pada siklus II dianalisis maka persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel 4.12.

Tabel 4. 17 Deskripsi Ketuntasan Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 41 Bontotene Siklus II

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
≥ 65	Tuntas	22	88%
< 65	Belum Tuntas	3	12%
Jumlah		**25**	**100%**

Sumber: Hasil Analisis Data 2023

Dari tabel 4.17 menunjukkan bahwa persentase ketuntasan klasikal sebesar 88% yaitu 22 dari 25 siswa termasuk dalam kategori tuntas dan 12% atau 3 siswa dari 25 siswa termasuk kategori tidak tuntas., berarti hanya terdapat 3 siswa yang perlu perbaikan karena mereka belum mencapai kriteria ketuntasan individual.
Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal telah tercapai di siklus II ini, karena telah mencapai persentase sebesar 88% dari persentase ketuntasan yang telah ditentukan yaitu sebesar 85%.

Selanjutnya pada tabel berikut memperlihatkan peningkatan hasil beajaar siswa setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* pada proses pembelajaran siklus I dan II.

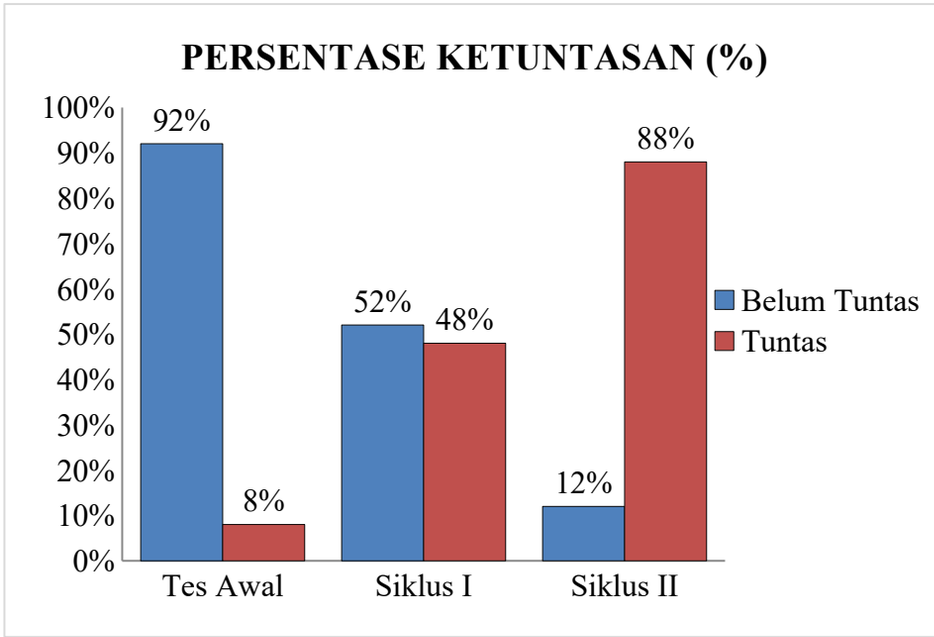
Tabel 4. 18 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

No	Indikator	Nilai Tes		
		Tes Awal *(Pretest)*	Siklus I	Siklus II
1	Rata-rata	42,16	61,64	80,08
2	Skor Tertinggi	66	87	93
3	Skor Terendah	33	47	60
4	Tingkat Ketuntasan	8%	48%	88%
5	Belum Tuntas	92%	52%	12%

Sumber: Hasil Analisis Data 2023

Lebih jelasnya dari peningkatan hasil belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan dapat dilihat pada Gambar berikut:



Gambar 4. 5 Grafik Peningkatan Persentase Ketuntasan

Berdasarkan uraian tersebut, tingkat ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I diketahui nilai rata-rata tes awal *(pretest)* yaitu 42,16 dengan tingkat ketuntasannya 8% dan belum tuntas sebesar 92%. Pada tes siklus 1 nilai rata-rata 61,64 dengan tingkat ketuntasan mampu mencapai 48%, belum tuntas 52% sudah

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

ada peningkatan hasil belajar siswa sekitar 40%. Sedangkan pada siklus II diketahui nilai rata-rata tes siklus II yaitu 80,08 dengan ketuntasan sebesar 88% belum tunta 12% peningkatan peserta didik dalam memahami bangun datar 40% Maka target ketuntasan hasil belajar yang diinginkan lebih dari 85% di akhir siklus II yaitu mampu mencapai 88%.

Hasil penelitian dan penjelasan tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* mengalami peningkatan, hal ini terjadi karena guru optimal dalam media pembelajaran dengan menggunakan langkah-langkah yang tepat. Sehingga penelitian ini dapat membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

4) Hasil Angket Siswa

Sebelum berakhirnya proses pembelajaran, peneliti juga memberikan pertanyaan berupa angket *online* kepada siswa melalui *google form.* Angket tersebut berisikan pernyataan terkait media berbasis *wordwall* yang telah diterapkan dalam proses pembelajaran. Berikut datanya:

Tabel 4. 19 Hasil Angket Respon Siswa

No	Pernyataan	Jumlah Siswa Memilih			
		1	2	3	4
1	Media pembelajaran interaktif *wordwall* menarik perhatian saya.	-	-	5	20
2	Saya senang dengan pembelajaran dengan	-	-	8	17

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

	menggunakan media pembelajaran interaktif *wordwall.*				
3	Saya sangat antusias untuk mengerjakan soal-soal menggunakan media berbasis *wordwall.*	-	1	9	15
4	Dengan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* pembelajaran menjadi lebih menyenangkan	-	-	11	14
5	Tampilan gambar dan tulisan media pembelajaran interaktif *wordwall* sangat jelas.	-	-	9	16
6	Media pembelajaran interaktif *wordwall* mudah digunakan.	-	-	8	17
7	Saya mengalami kesulitan ketika menggunakan media pembelajaran ini.	14	9	2	-
8	Saya merasa lebih bersemangat untuk mengikuti pelajaran bahasa indonesia materi berikutnya	-	-	11	14
9	Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interkatif *wordwall* mendorong saya untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal.	-	-	9	16
10	Saya ingin media pembelajaran interaktif *wordwall* ini sering digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.	-	-	11	14

Keterangan: (1) Tidak Setuju; (2) Kurang Setuju; (3) Setuju; (4) Sangat Setuju

Dari hasil angket tersebut, terdapat 25 orang siswa yang mengisi angket respon siswa terhadap penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall.* Dari hasil tersebut dapat kita lihat perbandingan jawaban mulai dari tidak setuju hingga sangat setuju tentu berbeda. Pemilihan jawaban sangat setuju dan setuju lebih dominan dibandingkan kurang setuju dan tidak setuju. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat persentase diagram lingkarannya pada lampiran.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil akhir dari siklus II dan hasil observasi guru dan siswa, terlihat kegiatan siklus II menunjukkan hasil yang sangat baik dan telah mencapai target yang diinginkan. Hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

melalui penerapan media pembelajaran interktif berbasis *wordwall* di siklus II telah mencapai rata-rata 80,08 yang berada pada kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SD Negeri 41 Bontotene dapat meningkat melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall.* Begitu halnya dengan hasil observasi aktivitas guru dan siswa juga mengalami peningkatan pada siklus II ini. Secara garis besar pelaksanaan penelitian berjalan sesuai dengan rencana yang disusun dan mengalami peningkatan, sehingga penelitian ini tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Dari hasil penelitian pada siklus I dan II dapat dilihat dari gambar rekapitulasi hasil penelitian berdasarkan beberapa indikator sebagai berikut:

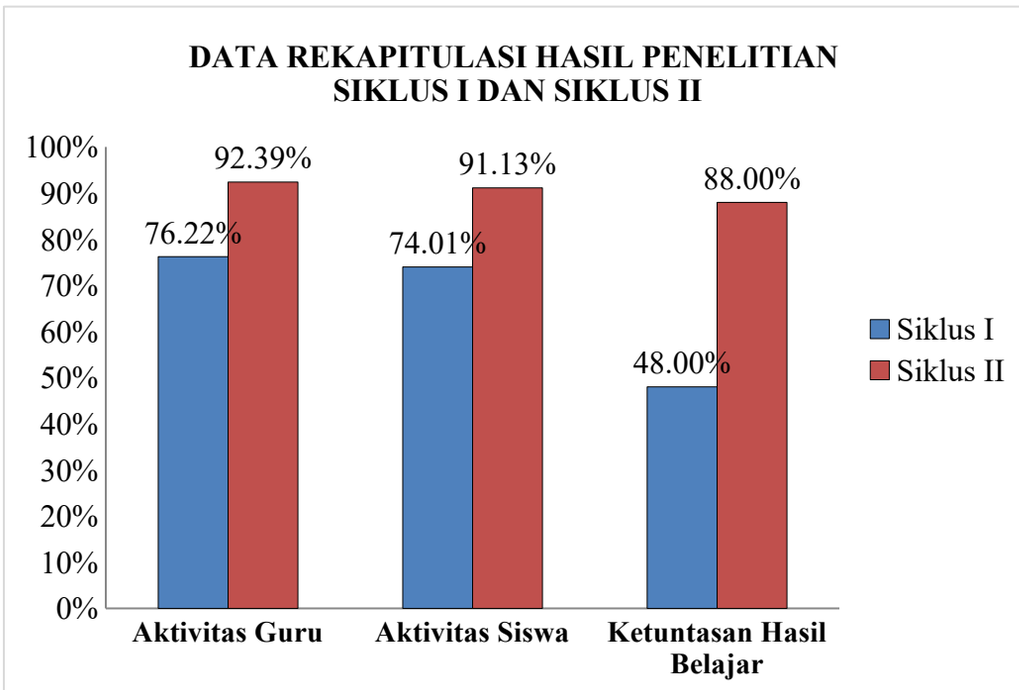
Tabel 4. 20 Rekapitulasi Hasil Penelitian

NO	INDIKATOR	SIKLUS I	SIKLUS II
1	Ketuntasan Hasil Belajar a. Secara Individual yaitu 65, b. Secara Klasikal dengan Persentase 85%	 61,64 48%	 80,08 88%
2	Hasil Observasi Aktivitas Siswa	50,3 atau 74,01%	62 atau 91,13%
3	Hasil Observasi Guru	64 atau 76,22%	77,3 atau 92,39 %

Berdasarkan tabel di atas, secara umum dapat dikatakan bahwa kegiatan pada siklus II ini semakin mengalami peningkatan dibandingkan siklus I yaitu dari 48% menjadi 88% artinya hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 40%. Dari tes hasil belajar siswa yang dilakukan pada siklus II terlihat adanya Peningkatan jika dibandingkan dengan tes hasil belajar yang dilaksanakan pada siklus L. Jadi dalam penelitian ini, telah dikatakan berhasil mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu 85%. Selain itu, aktivitas guru yang

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

sebelumnya hanya 76,22% meningkat menjadi 92,39% yang berarti mengalami peningkatan sebesar 16,17%. Begitu juga dengan aktivitas siswa dari 74,01% meningkat menjasi 91,13% yang artinya mengalami peningkatan sebesar 17,12%. Aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* pada siklus II ini berjalan dengan baik atau mengalami peningkatan dibandingkan pada siklus sebelumnya yaitu siklus I.



Gambar 4. 6 Rekapitulasi Hasil Penelitian

B. Pembahasan

Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwoll* bahwa hasil belajar siswa di kelas IV SDN 41 Bontotene meningkat. Media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* pada pembelajaran bahasa Indonesia cocok untuk diterapkan karena dengan media tersebut terbukti siswa menjadi lebih aktif untuk mengikuti

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

pembelajaran dan pembelajaran berpusat pada siswa, siswa lebih semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.\

a. Siklus I

1) Perencanaan *(plan)*

Pada tahap perencanaan di siklus I ini perlu persiapan yang mana disetiap pertemuan menyusun modul ajar, membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), menyiapkan instrumen pengumpulan data seperti lembar observasi aktivitas guru dan siswa serta menyiapkan media yang akan digunakan. Kegiatan pembelajaran pada siklus I ini dilakukan empat kali pertemuan, tiga kali pertemuan untuk materi dan satu kali pertemuan untuk tes siklus hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* sebagai alat pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan partisipasi, motivasi siswa sekaligus memperdalam pemahaman dan memudahkan guru untuk menyampaikan materi-materi dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini diperkuat dengan pernyataan Sinaga dan Soesanto (2022) yang menyatakan bahwa "*wordwall* sangat efektif diterapkan pada saat pembelajaran di kelas karena pada akhirnya akan memberikan efek positif. Kemudian diperkuat lagi oleh Audie (2019) yang menyatakan bahwa "Penggunaan media pembelajaran selain untuk mempermudah guru untuk menyampaikan materi kepada siswa tetapi penggunaan media pembelajaran membatu untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih interaktif dan lebih aktif dalam kelas sehingga adanya umpan balik terhadap guru dan siswa tersebut".

2) Pelaksanaan tindakan *(Action)*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Pelaksanaan proses pembelajaran dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan. Pada pertemuan pertama kegiatan belajar mengajar dibuka dengan melakukan pretest sebelum memulai proses belajar mengajar untuk mengetahui kemampuan awal siswa saat belum di berikan perlakuan.



Gambar 4. 7 Siswa Mengerjakan Soal Tes Awal *(Pretest)*

Lalu, melakukan tes siklus pada pertemuan terakhir, hal ini bertujuan untuk melihat ada atau tidaknya peningkatan atau pengaruh setelah di terapkannya media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall.* Setelah itu Penggunaan *wordwall* digunakan untuk pemberian kuis kepada siswa, kuis yang diberikan berbeda-beda pada setiap pertemuan dan dikerjakan secara mandiri setelah beneliti memberikan pengajaran materi selama tiga pertemuan dengan menggunakan model pembelajaran PBL *(problem Based Learning)* di setiap bertemuan dengan melaksanakannya sesuai dengan modul ajar yang telah dibuat. Untuk pertemuan terakhir, media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* digunakan untuk menyelesaikan soal tes siklus hasil belajar.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw



Gambar 4. 8 Siswa Mengerjakan soal Tes Hasil Belajar Siklus 1

Hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan kognitf siswa terkait dengan materi yang disampaikan sebelumnya. Pada dasarnya penggunaan *wordwall* bukan hanya untuk menunjang aktivitas pembelajaran saja, melainkan dapat digunakan sebagai alat penilaian kognitif yang dilakukan setiap proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pernyataan Surahmawan dkk., (2021) yang menyatakan bahwa *wordwall* merupakan media pembelajaran berbasis digital yang memiliki banyak fitur seperti kuis yang berfungsi untuk proses evaluasi kognitif siswa.

3) Observasi *(Observe)*

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I ini, dapat dilihat bahwa aktivitas guru dan siswa pada siklus I mengalami peningkatan pada setiap pertemuan tetapi masih belum optimal. Dalam pembelajaran siklus I keterlaksanaan kegiatan aktivitas guru dalam kategori Baik. Begitu pula keterlaksanaan aktivitas siswa dalam kategori baik. Selain itu, hasil tes hasil belajar siswa pada siklus ini masih dalam kategori kurang karena hanya ada 12 orang siswa dari 25 siswa saja yang tuntas dari jumlah keseluruhan siswa kelas IV SD Negeri 41 Bontotene. Hal ini

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

menunjukkan hasil belajar siswa belum memenuhi kriteria keberhasilan yangtelah ditentukan. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Suharian (2019:70) yang menyatakan bahwa "Keberadaaan media pada saat ini sangat diperlukan untuk proses belajar mengajar karena siswa dapat dengan mudah menerima pesan yang disampaikan oleh guru, dengan bantuan alat pengajaran dapat meningkatan kualitas pembelajaran yang mengarah pada keteranpilan dan peningkatan kualitas hasil belajar siswa".

4) Refleksi *(Reflect)*

Berdasarkan hasil observasi pada siklus 1 ini, proses pembelajaran masih belum optimal, dikarenakan adanya beberapa permasalahan-permasalahan atau kendala-kendala yang ditemukan pada saat proses pembelajaran seperti Siswa belum siap melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *wordwall* dikarenakan diantaranya ada beberapa siswa yang tidak membawa *handphone.* Sehingga pembelajaran tidak berjalan dengan lancar sesuai yang diharapkan. Belum maksimalnya penggunaan media pembelajaran di sekolah seperti yang dikemukakan Windiyani dan Novita (2018), penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal menjadikan peserta didik bosan dan tidak tertarik dalam pembelajaran. Selaras yang dikemukakan Kurniawan dan Trisharsiwi (2016), bahwa media pembelajaran, menjadikan peserta didik senang, tertarik, dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung juga hasil belajar dapat diperoleh dengan maksimal. beberapa siswa mengalami kendala kuota data dan signal saat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* membuat proses pembelajaran kurang optimal, masih

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

banyak siswa yang belum terlalu paham menggunakan media pembelajatan intraktif berbasis *wordwall* ini, dikarenakan mereka baru pertama kali menggunakannnya dalam pembelajaran.

Oleh karena itu, diperlukan solusi untuk memperbaiki masalah-masalah yang ada, untuk itu penelitian ini dilanjutkan ke siklus berikutnya yaitu siklus II. Dalam siklus berikutnya seluruhnya akan dioptimalkan dan efektivitasnya diperbaiki, seperti siswa yang tidak membawa handphone baik itu karena dilarang, lupa atau memang tidak memiliki handphone maka bisa menggunakan handphone lain yang disediakan. Begitu juga dengan siswa yang kurang paham penggunaan media pembelajaran interaktif *wordwall* dijelaskan terlebih dahulu yang menyebabkan pembelajaran tidak terlaksana dengan baik akan diperbaiki selama tindakan pembelajaran berlangsung pada siklus II. Selain itu bagi siswa yang terkendala jaringan atau kouta bisa menggunakan *wifi* yang tersedia. Selanjutnya indikator hasil belajar yang belum tercapai akan lebih difokuskan dengan menekankan pada indikator yang belum tercapai pada siklus I.

b. Siklus II

1) Tahap Perencanaan *(Plan)*

Perencanaan Tindakan yang akan dilaksanakan pada siklus II ini didasarkan hasil refleksi pada siklus I. Pada siklus ini guru melakukan kegiatan pembelajaran dengan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran *wordwall* didalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. agar pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* ini dapat terlaksana sesuai dengan rencana walaupun terdapat kendala kuota data dan signal saat

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* membuat proses pembelajaran kurang optimal, serta masih banyak siswa yang belum terlalu paham menggunakan media pembelajatan intraktif berbasis wordwall ini.

Berdasarkan refleksi siklus I dilakukan berbagai perbaikan pada proses penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* siswa yang tidak membawa handphone baik itu karena dilarang, lupa atau memang tidak memiliki handphone maka bisa menggunakan *handphone* lain yang disediakan. Begitu juga dengan siswa yang kurang paham penggunaan media pembelajaran interaktif *wordwall* dijelaskan terlebih dahulu yang menyebabkan pembelajaran tidak terlaksana dengan baik akan diperbaiki selama tindakan pembelajaran berlangsung pada siklus II. Selain itu bagi siswa yang terkendala jaringan atau kouta bisa menggunakan *wifi* yang tersedia.

2) Tahap Pelaksanaan tindakan *(Action)*

Pelaksanaan proses pembelajaran dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan. Dimana tiga kali pertemuan untuk materi ajar dan satu pertemuan melakukan tes siklus pada pertemuan terakhir, hal ini bertujuan untuk melihat adaatau tidaknya peningkatan atau pengaruh setelah diterapkannya media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall*. Setelah itu Penggunaan *wordwall* digunakan untuk pemberian kuis kepada siswa. kuis yang diberikan berbeda-beda pada setiap pertemuan dan dikerjakan secara berkelompok setelah peneliti memberikan pengajaran materi dengan menggunakan model pembelajaran PBL *(Problem Based Learning)* disetiap pertemuan dengan melaksanakannya sesuai dengan modul ajar yang telah dibuat.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw



Gambar 4. 9 Siswa Mempresentasikan Hasil Kerja Kelompok

Untuk pertemuan terakhir, media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* digunakan untuk menyelesaikan soal tes siklus hasil belajar. Penggunaan media pembelajaran interaktif *wordwall* ini membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.



Gambar 4. 10 Siswa Mengerjakan Soal Tes Hasul Belajar Siklus II

Hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan kognitf siswa terkait dengan materi yang disampaikan sebelumnya. Menurut harlina, dkk (2022) menyatakan bahwa *wordwall* adalah salah satu alternatif pilihan dari berbagai jenis media pembelajaran interaktif yang dapat membuat proses belajar mengajar menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa maupun bagi guru.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Karena, aplikasi *wordwall* ini menekankan pada gaya belajar yang melibatkan siswa mengikuti kegiatan bersama teman-temannya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang dipelajari atau yang pernah dipelajari sebelumnya.

3) Observasi *(Observe)*

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus sebelumnya yaitu hasil tes hasil belajar siswa berada pada kategori sangat baik yang sebelumnya berada pada kategori baik. Dimana ada 22 orang siswa yang tuntas dari jumlah keseluruhan siswa kelas IV SD Negeri 41 Bontotene dibandingkan dengan siklus I yang hanya 12 orang. Selain itu, hasil observasi guru dan siswa juga mengalami peningkatan dan berada dalam kategori sangat baik. Selain itu pemberian angket respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* ini menunjukkan respon yang baik bahwa memang siswa menyukai media ini dan berhasil meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Pada siklus II ini, proses pembelajaran lebih mengedepankan keaktifan siswa dan keterlibatan siswa karena dengan menggunakan media pembelajaran dapat mendorong siswa secara aktif untuk melakukan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan Putri (2020) yang menyatakan bahwa *wordwall* yang digunakan peserta didik dapat meningkatkan pemahamanya selama mempelajari materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik. Sejalan dengan Anindyajati & Choiri (2017) yang menyatakan bahwa *wordwall* merupakan media yang membuat siswa lebih tertarik pada proses pembelajaran, sehingga mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan memahami materi yang disajikan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

4) Refleksi *(Reflect)*

Berdasarkan hasil akhir dari siklus II dan hasil observasi guru dan siswa, terlihat kegiatan siklus II menunjukkan hasil yang sangat baik dan telah mencapai target yang diinginkan. Hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia melalui penerapan media pembelajaran interktif berbasis *wordwall* di siklus II telah mencapai kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SD Negeri 41 Bontotene dapat meningkat melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall.* Begitu halnya dengan hasil observasi aktivitas guru dan siswa juga mengalami peningkatan pada siklus II ini. Secara garis besar pelaksanaan penelitian berjalan sesuai dengan rencana yang disusun dan mengalami peningkatan, sehingga penelitian ini tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya. Hal ini sejalan dengan pendapat yang menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran *game online wordwall* menunjukkan betapa berpengaruhnya permainan sebagai sarana meningkatkan minat belajar siswa (Dotutinggi, dkk, 2023).

Adapun menurut Novyanti dalam jurnalnya mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *wordwall* dapat membuat peserta didik lebih interaktif dengan guru serta dapat meningkatkan aktivitas dikelas. Selain itu juga minat belajar siswa menjadi lebih meningkat. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitin ini. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *wordwall* berbasis *games* ini memberikan pengalaman baru bagi peserta didik, suasana kelas

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

menjadi berwarna, peserta didik menjadi lebih semangat dalam belajar dan mengikuti evaluasi pembelajaran, serta peserta didik lebih memahami materi yang dipelajari sebelum adanya evaluasi menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall*. Bukti- bukti tersebut sejalan pula dengan perkataan Nadia dkk, bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *wordwall* diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran". Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan Luftia Putri dkk (2023) yang mengungkapkan bahwa Penerapan media pembelajaran berbasis *game wordwall* dalam pembelajaran bahasa Indonesia terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* pada pembelajaran bahasa indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 41 Bontotene selain itu aktivtas guru dan siswa dalam proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan baik.

Dari penelitian yang dilakukan ditemukan adanya keberagaman peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung dengan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall.* Pada saat penggunaan media pembelajaran siswa terlihat sangat antusias dan senang dengan media pembelajaran yang digunakan tersebut, siswa ingin selalu memainkannya bahkan diantara mereka ada yang memainkannya secara berulang-ulang. Hal ini membuktikan bahwa siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall.*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 41 Bontotene Tahun Pelajaran 2023/2024. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan masing-masing siklus mulai dari siklus I sampai Siklus II. Adanya peningkatan hasil belajar siswa yang ditandai dengan ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 48% sedangkan ketuntasan klasikal siklus II mampu mencapai 88%. Sehingga ketuntasan hasil belajar peserta didik dari siklus I ke siklus Il mengalami peningkatan sebesar 40%.

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan, walaupun dengan beberapa kendala namun penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* ini terbukti berhasil dan meningkatan hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 41 Bontotene kabupaten Pangkep.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian diatas dengan segala keterbatasannya, hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti selanjutnya. Keberhasilan penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* ini sebagai salah satu solusi

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat dijadikan dasar oleh peneliti untuk memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, diharapkan guru mampu menerapkan media pembelajaran baik media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* ataupun media lainnya sebagai penunjang kegiatan pembelajaran yang tidak lain mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Jika motivasi belajar siswa meningkat maka akan memperngaruhi pula pada hasil belajarnya.
2. Bagi siswa, hasil belajar yang baik yang telah dicapai harus dipertahankan dan hendaknya siswa lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran bahasa Indonesia untuk materi-materi selanjutnya yang akan dibahas.
3. Bagi Peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini mampu menambah referensi sekaligus acuan bagi peneliti selanjutnya, khususnya dengan tema judul yang serupa. Namun tetap harus mempertimbangkan segala kendala atau kekurangan dari penggunaan media yang nantinya diterapkan.
4. Penelitian ini mempunyai keterbatasan salah satunya terkait dengan penggunaan template yang terbatas dalam *wordwall* mungkin membatasi kebebasan untuk merancang aktivitas yang lebih kreatif dan ketersediaan teknologi untuk mengakses media pembelajaran *wordwall.* Pada penjelasan yang telah diuraikan hendaknya peneliti selanjutnya lebih intensif dalam pembuatan dan penggunaan media sehingga hasilnya akan optimal

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, Hilmi Fadhillah, and Muhamad Sofian Hadi. 2023. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa." *Community Development Journal* 4(2):1653–60.

Anindyajati, Y. R., & Choiri, A. S. (2017). The Effectiveness Of Using Wordwall Media To Increase Scince-Based Vocabulary Of Students With Hearing Impairment. European Journal Of Special Education Research, 2.

Ardiansah, F., & Romadon. (2023). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Di Sekolah Dasar Negeri 6 Kecamatan Simpang Rimba*. *2*(2), 307–311.

Arif Agus Mujahidin, Unik Hanifah Salsabila, Aisyah Luthfi Hasanah, Meti Andani, and Windy Aprillia. 2021. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, Dan Wordwall) Kelas 5 Di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti." *Innovative: Journal of Social Science Research* 552:552–60.

Arikunto, Suharsimi. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Dotutinggi, Melianti, Alwiyanto Zees, and Abdul Rahmat. 2023. "Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Pada Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Siswa Di Sekolah." *Jurnal Pengabdian Masyarakat: DIKMAS* 03(June):363–68.

Epriliyanti, Lia, Nanda Lidiana, Nadiyatul Munawaroh, and Sherli Nurfijri. 2021. "Penggunaan Media Wordwall Sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar." 378–84.

Fauhah, Homroul, and Brillian Rosy. 2020. "Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9(2):321–34. doi: 10.26740/jpap.v9n2.p321-334.

Gandasari, Prisma, and Puri Pramudiani. 2021. "Pengaruh Aplikasi Wordwall Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Di Sekolah Dasar." *ILMU PENDIDIKAN* 3(6):3689–96.

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.

Hidayaty, Alfina, Mahwar Qurbaniah, and Anandita Eka Setiadi. 2022. "Pengaruh Penggunaan Word Wall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa." 15(2):211–23.

Imanulhaq, Rela, and Andi Prastowo. 2022. "Edugame Wordwall : Inovasi Pembelajaran Matematika Di Madrasah Ibtidaiyah." 4(1):33–41.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Jakni. 2016. *Metodologi penelitian Eksperimen Bidang pendidikan.* Bandung: Alfabeta

KBBI Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). *Kamus Versi Online/daring (Dalam Jaringan)*. diakses 06 juli 2024. https://kbbi.web.id/angket

Kurniawan, T.D.& Trisharsiwi. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Se-Kecamatan Gedangsari Gunungkidul Tahun Ajaran 2015/2016

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.

Nadia, Afiyanti Izzah, dkk. Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemic Covid-19. Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia. Vol. 12. No. 01.

Nanda, Indra, Hasan Sayfullah, Rahmadanni Pohan, Devi Suci Windariyah, Fakhrurrazi, Khermarinah, Syibran Mulasi, Jumira Warlizasusi, Roberta Uron Hurit, Harizahayu, Dedi Arianto, Abdul Wahab, Romdloni, Amalia Nur Aini, and Dewa Gede Alit Rai Bawa. 2021. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jawa Barat: CV. Adanu Abimata.

Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). *Penggunaan Media Pembelajran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. *3*(5), 2854–2860.

Novyanti, dkk. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Wordwall untuk Meningktakan Kreativitas Kognitif Anak dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. Jurnal Instruksional. Vol. 4. No. 1.

Nursari, Beni. 2020. "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Media Konkrit Kelas II SDN 6 Baturetno Kecamatan Baturetno Tahun Pelajaran 2019/2020." 3(4):968–73.

Olisna, Olisna, Milhatun Zannah, Auliani Sukma, and Ani Nur Aeni. 2022. "Pengembangan Game Interaktif Wordwall Untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6(3):4133–43. doi: 10.31004/basicedu.v6i3.2737.

Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., Afriliani, F., & Online, G. (2022). *Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Wordwall*. *3*, 70–77.

Putra, Syahrizal Dwi, Diah Aryani, and Hani Dewi Ariessanti. 2021. "Pemanfaatan Aplikasi Gamifikasi Wordwall Di Era Pandemi Covid-19

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Daring." 4(1):83–90.

Putri, F. M. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daeing (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan. Jurnal Pendidikan Dasar. https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/54622.

Rijali, Ahmad. 2019. "Analisis Data Kualitatif." *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah* 17(33):81. doi: 10.18592/alhadharah.v17i33.2374.

Rike Andriani, Rasto. 2019. "Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4(1):80. doi: 10.17509/jpm.v4i1.14958.

Samarinda, Eka Putri, Tutut Handayani, and Fuaddilah Ali Sofyan. 2022. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Tematik Tema 5 Subtema 1 Kelas V Min 08 Muara Enim." *Ilmiah Multidisiplin* 1(4):2020–23.

Sinaga, Yunita Margareta, and Robert Harry Soesanto. 2022. "Upaya Membangun Kedisplinan Melalui Media Wordwall Dalam Pembelajaran Daring Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6(2):1845–57. doi: 10.31004/basicedu.v6i2.1617.

Selamet, I. K. (2020). *Penggunaan Media Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD INPRES Tumpu Jaya I*. *7*(2), 121–125.

Suharlan, 2019, The Imfrovement of Reading Skills Throudh Pictorial Word Cards In Second Grade Students of SDN 36 Sungai Ambawang, JP2D UNTAN, Pontianak

Suharman. 2018. "Tes Sebagai Alat Ukur Prestasi Akademik." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam* 10(1):93–115.

Sulaiman Saat & Sitti Mania. 2019. *Pengantar Metodolgi Penelitian*. edited by Muzakkir. Makassar: Pusaka Almaida.

Surahmawan, A. N. I., Arumawati, D. Y., Palupi, L. R., Widyaningrum, R., & Cahyani, V. P. (2021). Penggunaan Media Wordwall sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia. PISCES: Proceeding of Integrative Science Education Seminar, 1(1), Art. 1.

Surjono, Herman Dwi. 2017. *Mulrimedia Pembelajaran Interaktif*. edited by U. Press. Yogyakarta.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Uno, H. B. (2014). *Variabel Penelitian dalam Pendidikan Dan Pembelajaran*. PT. Ina Publikatama.

Windiyani, T. & Novita, L. (2018) Penggunaan Media Pembelajaran Gambar Fotografi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Jurnal: JPsd Untirta. 4 (1) hlm.91-101.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

LAMPIRAN

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Lampiran 1 Modul Ajar

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

BAHASA INDONESIA SD KELAS 4

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Pen	**:**	**Amelia Kartika**
yus	**:**	**SDN 41 Bontotene**
un	**:**	**Bahasa Indonesia**
Inst	**:**	**B / 4**
ansi	**:**	**Meliuk dan Menerjang**
Mata	**:**	**Ide Pokok dan Ide Pendukung**
Pelajaran	**:**	**I (Satu) / I&II**
Fase /	**:**	**120 menit**
Kelas		
Bab IV		
Materi		
Pokok		
Siklus/Perte		
muan		
Alokasi		
Waktu		

B. KOMPETENSI AWAL

- Peserta didik dapat mengidentifikasi ide pokok dan ide pendukung pada suatu paragraf ata teks;

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia,
- Berkebinekaan global,
- Bergotong-royong,
- Mandiri,

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

- Bernalar kritis, dan
- Kreatif.

D. SARANA DAN PRASARANA

- Buku Siswa : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Repub Indonesia, 2021, Bahasa Indonesia: Lihat Sekitar, SD Kelas IV, Penulis: Eva Y. Nukma Cicilia Erni Setyowati
- Buku bacaan sesuai tema
- Alat tulis
- Pemutar musik/video
- Internet
- Proyektor, laptop, *handphone*
- Media pembelajaran interaktif *wordwall*
- LKPD

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahan materi ajar.
- Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mamp mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin

F. JUMLAH PESERTA DIDIK

- 25 Peserta didik

G. MODEL PEMBELAJARAN

- Model pembelajaran *Problem Bases Learning (PBL*)
- Pendekatan: *Scientific*, *TPACK*
- Metode pembelajaran: Penugasan, tanya jawab, ceramah, diskusi dan kerja kelompok

KOMPETENSI INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tujuan Pembelajaran :

Menyimak

- Melalui kegiatan menyimak teks “Dikenal karena Menari”, peserta didik mampu mengidentifikasi informasi dengan benar.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Membaca

- Melalui kegiatan membaca teks “Dikenal karena Menari”, peserta didik dapat menyebutka ide pokok dan ide pendukung paragraf dan teks dengan benar.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Melalui kegiatan ini peserta didik mampu menjelaskan pengertian ide pokok da pendukungserta menemukannya pada suatu paragraf atau teks bacaan.
- Melalui kegiatan ini peserta didik mampu menemukan ide pokok dan ide pendukung suatu paragraf atau teks bacaan.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apakah kamu pernah membaca buku selain buku teks pelajaran?
- Bagaimana cara kamu mendapatlan informasi dari suatu bacaan?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan I

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru mengucapkan salam pembuka, menyapa peserta didik dan menanyakan kabar (*Communication*). 2. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing peserta didik yang dipimpin oleh salah satu peserta didik (*Religius*) 3. Guru mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik dll, serta menyemangati peserta didik dengan yel-yel, tepukan, atau kebiasaan lain yang menjadi ciri khas/kebiasaan/kesepakatan kelas. 4. Guru bersama peserta didik menyanyikan lagu profil pelajar pancasila.	15 Menit

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

		5. Melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik. a. Apa yang dilakuakn orang tesebut b. Manakah Gerakan Meliuk dan mana menerjang 6. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran dan apa tujuan dari kegiatan pembelajaran 7. Guru memberikan soal pretest kepada peserta didik	
	Inti	**Model *Problem Based Learning* (PBL)**	90 Menit
		Tahap 1: Orientasi Peserta didik terhadap masalah 1. Peserta didik mendengarkan penejlasan guru tentang ide pokok dan ide pendukung melalui power point yang di tampilkan dilayar proyektor 2. Guru kemudian menampilkan teks bacaan, kemudian peserta didik bersamana guru mengananalisis ide pokok dan ide pendukung dari teks bacaan tersebut. **Tahap 2 : Mengorganisasikan Peserta didik** 3. Guru membentuk kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5-6 peserta didik. Pembagian dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall.* **Tahap 3 : Membimbing Penyelidikan Kelompok** 4. Peserta didik berdiskusi di bawah bimbingan guru 5. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang kegiatan diskusi kelompok yang akan dilakukan 6. Peserta didik diberikan LKPD dan berdiskusi dalam menentukan ide pokok dan ide pendukung dalam teks bacaan **Tahap 4 : Mengembangkan dan menyajikan hasil karya** 7. Peserta didik menuliskan kesimpulan dari kegiatan yang	20 Menit 5 Menit 20 Menit

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

		dilakukan. 8. Masing-masing kelompok melakukan presentasi di depan kelas secara bergantian yang di acak melalui media pembelajaran *wordwall* yaitu roda acak. 9. Kelompok lain menyimak dan menanggapi hasil kerja kelompok yang tampil. **Tahap 5 : Menganalisis dan Mengevaluasi proses pemecahan Masalah** 10. Guru dan peserta didik membahas secara bersma hasil diskusinya. 11. Peserta didik diberi penguatan oleh guru tentang kegiatan yang telah dilakukan 12. Peserta didik mengumulkan hasil diskusi kelompoknya.	35 Menit 10 Menit
	Penutup	1. Peserta didik membuat resume tentang poin-poin penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. 2. Guru dan peserta didik kemudian menyimpulkan materi tentang ide pokok dan ide pendukung. 3. Guru melakukan Refleksi kepada peserta didik 4. Guru memberikan soal evaluasi yang dijawab secara mandiri menggunakan media pembelajaran interaktif *wordwall* 5. Mengagendakan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya yaitu tentang kalimat persuasif. **6.** Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan menyanyikan lagu Nasional/Daerah dilanjutkan dengan berdoa bersama, lalu mengucapkan sala**m**	15 Menit

Pertemuan II

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

	Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
	Pendahuluan	1. Guru mengucapkan salam pembuka, menyapa peserta didik dan menanyakan kabar (*Communication*). 2. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing peserta didik yang dipimpin oleh salah satu peserta didik (*Religius*) 3. Guru mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik dll, serta menyemangati peserta didik dengan yel-yel, tepukan, atau kebiasaan lain yang menjadi ciri khas/kebiasaan/kesepakatan kelas. 4. Guru bersama peserta didik menyanyikan lagu profil pelajar pancasila. 5. Melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik. a. Apa yang dilakukan orang tersebut? b. Manakah gerakan meliuk dan mana menerjang? 6. Peserta didik mengerjakan soal pretest yang diberikan oleh guru pada lembar soal 7. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran dan apa tujuan dari kegiatan pembelajaran..	15 Menit
	Inti	**Model *Problem Based Learning (PBL)***	90 Menit
		Tahap 1: Orientasi Peserta didik terhadap masalah 1. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang teks “ dikenal karena menari melalui power point yang ditampilkan di layar proyektor **Tahap 2 : Mengorganisasikan Peserta didik**	20 Menit 5 Menit

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

		2. Guru membentuk kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5-6 peserta didik. Pembagian dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall*	
		3. **Tahap 3 : Membimbing Penyelidikan Kelompok** 3. Peserta didik berdiskusi di bawah bimbingan guru Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang kegiatan diskusi kelompok yang akan dilakukan Sebelum mengerjakan tugas kelompok guru membagikan link soal kepada tiap kelompok dan dikerjakan secara bersama-sama. Setelah selesai ,Peserta didik diberikan LKPD kemudian peserta didik berdiskusi dalam menentukan isis dalam tels bacaajn dan dituliskan di LKPD yang telah disediakan.	20 Menit
		Tahap 4 : Mengembangkan dan menyajikan hasil karya 4. Peserta didik menuliskan kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan. Masing-masing kelompok melakukan presentasi di depan kelas secara bergantian yang di acak melalui media pembelajaran wordwall yaitu roda acak. Kelompok lain menyimak dan menanggapi hasil kerja kelompok yang tampil.	35 Menit
		Tahap 5 : Menganalisis dan Mengevaluasi proses pemecahan Masalah 5. Guru dan peserta didik membahas secara bersma	10 Menit

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

		hasil diskusinya. Peserta didik diberi penguatan oleh guru tentang kegiatan yang telah dilakukan Peserta didik mengumulkan hasil diskusi kelompoknya.	
	Penutup	1. Peserta didik membuat resume tentang poin-poin penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. 2. Guru dan peserta didik kemudian menyimpulkan materin tentang ide pokok dan ide pendukung. 3. Guru melakukan refleksi kepada peserta didik 4. Guru memberikan soal evaluasi yang dijawab secara mandiri menggunakan media pembelajaran wordwall 5. Mengagendakan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya yaitu tentang kalimat persuasif. 6. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan menyanyikan lagu Nasional/Daerah dilanjutkan dengan berdoa bersama, lalu mengucapkan salam.	15 Menit

F. ASESMEN / PENILAIAN

Asesmen Formatif

Asesmen formatif hanya dilakukan pada beberapa kegiatan yang ditandai dengan simbol seper di samping ini. Contoh rubrik penilaian disediakan pada kegiatan tersebut. Asesmen ir merujuk kepada Alur Konten Capaian Pembelajaran yang dicantumkan pada skem pembelajaran dan uraian pembelajaran. Kegiatan lain dilakukan sebagai latihan, tidak diujikan.

Tabel 4.2 Instrumen Penilaian Menemukan Ide Pokok dan Ide Pendukung

Isilah kolom dengan nama peserta didik.

4: Sangat Baik 3: Baik 2: Cukup 1: Kurang

Mampu Menemukan	Mampu	Mampu	Belum Mampu

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Ide Pokok dan Ide Pendukung dengan Kecepatan di Atas Rata-Rata Peserta Didik Lain Nilai = 4	Menemukan Ide Pokok dan Ide Pendukung Nilai = 3	Menemukan Ide Pokok dan Ide Pendukung dengan Panduan Nilai = 2	\Menemukan Ide Pokok dan Ide Pendukung dengan Benar Nilai = 1

Tabel 4.2 Instrumen Penilaian Kompetensi Sikap

Pedoman Pengamatan Sikap

Kelas : ……..

Hari, Tanggal : ……..

Pertemuan Ke- : ……..

Materi Pembelajaran : ……..

No	Nama Peserta didik	Aspek Penilaian			
		Religius	Komunikatif	Tanggung jawab	Kerja sama
1					

Tabel 4.3 Instrumen Penilaian Kompetensi Keterampilan

No	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian			Jumlah Nilai
		1	2	3	
1					

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

2					

Aspek Dan Rubik Penilaian

No	Aspek Penilaian	Nilai	Perolehan Nilai
1	**Kejelasan dan kedalaman informasi**		
	a. Informasi disampaikan secara jelas, lengkap,dan relevan dengan topik/tema yang didiskusikan.	30	
	b. Informasi disampaikan secara jelas, lengkap, tetapi kurang relevan dengan topik/tema yang didiskusikan.	20	
	c. Informasi disampaikan secara jelas, tetapi kurang lengkap.	10	
2	**Keaktifan dalam berdiskusi**		
	a. Sangat aktif dalam diskusi.	30	
	b. Cukup aktif dalam diskusi.	20	
	c. Kurang aktif dalam diskusi.	20	
3	**Kejelasan dan kerapian dalam presentasi**		
	a. Presentasi sangat jelas dan rapi.	40	
	b. Presentasi cukup jelas dan rapi.	30	
	c. Presentasi dengan jelas tetapi kurang	20	
	d. Presentasi dengan kurang jelas dan kurang rapi	10	

Perhitungan Perolehan nilai

Nilai akhir yang diperoleh merupakan akumulasi dari perolehan nilai untuk setiap aspek dengan ketentuan sebagai berikut :

Jika peserta didik pada aspek pertama memperoleh nilai 20, aspek kedua 30, aspek keempat 40

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

maka total perolehan nilainya adalah 90.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

BAHASA INDONESIA SD KELAS 4

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	**:**	**Amelia Kartika**
Instansi	**:**	**SDN 41 Bontotene**
Mata Pelajaran	**:**	**Bahasa Indonesia**
Fase / Kelas	**:**	**B / 4**
Bab IV	**:**	**Meliuk dan Menerjang**
Materi Pokok	**:**	**Kalimat Persuasif**
Siklus/ Pertemuan	**:**	**I (Satu) / III**
Alokasi Waktu	**:**	**120 menit**

B. KOMPETENSI AWAL

- Peserta didik menyimak penjelasan guru dan membaca petunjuk di Buku Siswa tentang kalimat persuasif, kemudian membuat contoh kalimat persuasif.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia,
- Berkebinekaan global,
- Bergotong-royong,
- Mandiri,
- Bernalar kritis, dan
- Kreatif..

D. SARANA DAN PRASARANA

- Buku Siswa : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, Bahasa Indonesia: Lihat Sekitar, SD Kelas IV, Penulis: Eva Y. Nukman, Cicilia Erni Setyowati
- Alat tulis
- Alat warna
- Pemutar musik/video
- Internet
- Proyektor, laptop, *handphone*
- Media pembelajaran interaktif *wordwall*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

- LKPD

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin

F. JUMLAH PESERTA DIDIK

- 26 Peserta didik

G. MODEL PEMBELAJARAN

- Model pembelajaran *Problem Bases Learning (PBL*)
- Pendekatan: *Scientific*, *TPACK*
- Metode pembelajaran: Penugasan, tanya jawab, ceramah, diskusi dan kerja kelompok

KOMPETENSI INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Menulis

- Mengategorikan ide pokok dari bacaan pada pengatur grafis sederhana.

Tujuan Pembelajaran :

Menulis

- Melalui kegiatan kreativitas membuat poster, peserta didik mampu menulis kalimat persuasif dengan benar

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Melalui kegiatan ini peserta didik mampu mengidentifikasi kalimat persuasif, mampu membuat contoh kalimat persuasif serta meningkatkan kreativitas peserta didik dalam membuat poster.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Ketika kalian pergi suatu tempat, pernahkah kalian melihat atau membaca tulisan “Ayo, Buang sampah pada tempatnya”?
- Apakah kalian tahu maksud dari tulisan tersebut?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru mengucapkan salam pembuka, menyapa peserta didik dan menanyakan kabar peserta didik (*Communication*). 2. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing peserta didik yang dipimpin oleh salah satu peserta didik (*Religius*) 3. Guru mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik dll, serta menyemangati peserta didik dengan yel-yel, tepukan, atau kebiasaan lain yang menjadi ciri khas/kebiasaan/kesepakatan kelas. 4. Guru bersama peserta didik menyanyikan lagu profil pelajar pancasila. 5. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran dan apa tujuan dari kegiatan pembelajaran..	15 Menit
Inti	**Model *Problem Based Learning* (*PBL*)**	90 Menit
	Tahap 1: Orientasi Peserta didik terhadap masalah 1. Guru mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan materi sebelumya 2. Guru menampilkan video tentang materi kalimat persuasif melalui layar proyektor (*TPACK*) 3. Peserta didik di pandu untuk membuat contoh kalimat persuasif, yang telah diberi identitas masing-masing. Lalu dikumpulkan. 4. Kemudian guru memperlihatkan contoh berbagai poster pengumuman berisi ajakan atau anjuran. Gambar bisa diunduh melalui internet atau diperoleh melalui media cetak 5. Peserta didik dan guru melakukan tanya jawab	20 Menit

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

		Tahap 2 : Mengorganisasikan Peserta didik	5 Menit
		6. Guru membentuk kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5-6 peserta didik. Pembagian dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yaitu *Open the box* (membuka kotak) yang berisi nama-nama siswa.	
		Tahap 3 : Membimbing Penyelidikan Kelompok	20 Menit
		7. Sebelum menerjakan tugas kelompok guru mrmbgikan link soal kepada tiap kelompok dan dikerjakan secara bersama-sama	
		8. Guru mengacak beberapa poster melalui *template wordwall* yaitu roda acak dilayar *proyektor*, kemudian Setiap kelompok menentukan salah satu kalimat persuasif untuk dijadikan sebagai karya kelompok yaitu poster.	
		9. setiap perwakilan kelompok naik untuk memutar roda acak tersebut maka akan muncul poster yang akan di gambar.	
		10. Peserta didik membuat poster sesuai dengan pilihan kelompoknya.	
		11. Guru berkeliling untuk memeriksa jika ada peserta didik yang kesulitan.	
		Tahap 4 : Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	35 Menit
		12. Guru mengajak peserta didik untuk Ice Breaking.	
		13. Peserta didik secara bergantian sesuai kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas.	
		14. Guru memberikan reward berupa tepuk tangan pada kelompok yang telah selesai presentasi	
		Tahap 5 : Menganalisis dan Mengevaluasi proses pemecahan Masalah	10 Menit
		15. Guru memberikan umpan balik mengenai hasil diskusi masing-masing kelompok.	
		16. Guru beserta peserta didik menyimpulkan hasil diskusi.	
		17. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai permasalahan yang belum dimengerti	

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Penutup	1. Peserta didik membuat resume tentang poin-poin penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. 2. Guru melakukan Refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung 3. Guru memberikan soal evaluasi yang dijawab secara mandiri menggunakan media pembelajarn wordwall 4. Guru dan peserta didik kemudian menyimpulkan tentang kalimat Persuasif. 5. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan menyanyikan lagu Nasional/Daerah dilanjutkan dengan berdoa bersama, lalu mengucapkan salam.	15 Menit

F. ASESMEN / PENILAIAN

Asesmen Formatif

Asesmen formatif hanya dilakukan pada beberapa kegiatan yang ditandai dengan simbol seperti di samping ini. Contoh rubrik penilaian disediakan pada kegiatan tersebut. Asesmen ini merujuk kepada Alur Konten Capaian Pembelajaran yang dicantumkan pada skema pembelajaran dan uraian pembelajaran. Kegiatan lain dilakukan sebagai latihan, tidak diujikan.

Tabel 4.2 Instrumen Penilaian Menemukan Ide Pokok dan Ide Pendukung

NO	Kriteria	1	2	3	4
1	Kesesuaian isi poster dengan tema				
2	Menggunakan bahasa yang singkat, jelas efektif, dan penuh makna				
3	Menggunakan kalimat persuasif				
4	Isi podter memiliki kreatifitas dan daya taraik				
5	Gambar dan warna menarik				

4: Sangat Baik 3: Baik 2: Cukup 1: Kurang

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Tabel 4.2 Instrumen Penilaian Kompetensi Sikap

Pedoman Pengamatan Sikap

Kelas : ……..

Hari, Tanggal :

…….. Pertemuan Ke- :

…….. Materi Pembelajaran :

……..

No	Nama Peserta didik	Aspek Penilaian			
		Religius	Komunikatif	Tanggung jawab	Kerja sama
1					
2					
3					

Tabel 4.3 Instrumen Penilaian Kompetensi Keterampilan

No	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian			Jumlah Nilai
		1	2	3	
1					
2					
3					
4					

Aspek Dan Rubik Penilaian

No	Aspek Penilaian	Nilai	Perolehan Nilai
1	**Kejelasan dan kedalaman informasi**		

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

	a. Informasi disampaikan secara jelas, lengkap, dan relevan dengan topik/tema yang didiskusikan.	30	
	b. Informasi disampaikan secara jelas, lengkap, tetapi kurang relevan dengan topik/tema yang didiskusikan.	20	
	c. Informasi disampaikan secara jelas, tetapi kurang lengkap.	10	
2	**Keaktifan dalam berdiskusi**		
	a. Sangat aktif dalam diskusi.	30	
	b. Cukup aktif dalam diskusi.	20	
	c. Kurang aktif dalam diskusi.	20	
3	**Kejelasan dan kerapian dalam presentasi**		
	a. Presentasi sangat jelas dan rapi.	40	
	b. Presentasi cukup jelas dan rapi.	30	
	c. Presentasi dengan jelas tetapi kurang	20	
	d. Presentasi dengan kurang jelas dan kurang rapi	10	

Perhitungan Perolehan nilai

Nilai akhir yang diperoleh merupakan akumulasi dari perolehan nilai untuk setiap aspek dengan ketentuan sebagai berikut :

Jika peserta didik pada aspekp;1 pertama memperoleh nilai 20, aspek kedua 30, aspek keempat 40, maka total perolehan nilainya adalah 90.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

BAHASA INDONESIA SD KELAS 4

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	**:**	**Amelia Kartika**
Instansi	**:**	**SDN 41 Bontotene**
Mata Pelajaran	**:**	**Bahasa Indonesia**
Fase / Kelas	**:**	**B / 4**
Bab IV	**:**	**Meliuk dan Menerjang**
Materi Pokok	**:**	**Wawancara**
Siklus/Pertemuan	**:**	**II (Dua) / I&II**
Alokasi Waktu	**:**	**120 menit**

B. KOMPETENSI AWAL

- Peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam diskusi;
- Peserta didik dapat melakukan wawancara dan menuliskan laporannya; dan

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia,
- Berkebinekaan global,
- Bergotong-royong,
- Mandiri,
- Bernalar kritis, dan
- Kreatif.

D. SARANA DAN PRASARANA

- Buku Siswa : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, Bahasa Indonesia: Lihat Sekitar, SD Kelas IV, Penulis: Eva Y. Nukman, Cicilia Erni Setyowati
- Buku bacaan sesuai tema
- Alat tulis
- Pemutar musik/video
- Internet

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

- Proyektor, laptop, *handphone*
- Media pembelajaran interaktif *wordwall*
- LKPD

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin

F. JUMLAH PESERTA DIDIK

- 25 Peserta didik

G. MODEL PEMBELAJARAN

- Model pembelajaran *Problem Bases Learning (PBL*)
- Pendekatan: *Scientific*, *TPACK*
- Metode pembelajaran: Penugasan, tanya jawab, ceramah, diskusi dan kerja kelompok

KOMPETENSI INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tujuan Pembelajaran :

- Melalui kegiatan membaca teks “Kuat untuk melindungi”, peserta didik dapat memahami isi laporan hasil wawancara dengan baik mengidentifikasi informasi dengan benar.
- Melalui kegiatan mendiskusikan teks “Kuat untuk melindungi”, peserta didik dapat berlatih untuk berpartisipasi dalam diskusi dengan aktif.
- Melalui kegiatan wawancara peserta didik dapat menemukan informasi dan menuliskan laporan dengan baik.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Melalui kegiatan ini peserta didik mampu memahami isi laporan hasil wawancara dengan baik, dapat melatih peserta didik untuk berpartisipasi dalam diskusi dengan aktif serta mampu menemukan informasi dan menuliskan laporan dengan baik.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apa yang kalian ketahui tentang wawancara?
- Pernahkan kalian mewawancarai seseorang?
- Untuk apa biasanya kalian melakukan wawancara tersebut?

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN I

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru mengucapkan salam pembuka, menyapa peserta didik dan menanyakan kabar (*Communication*). 2. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing peserta didik yang dipimpin oleh salah satu peserta didik (*Religius*) 3. Guru mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik dll, serta menyemangati peserta didik dengan yel-yel, tepukan, atau kebiasaan lain yang menjadi ciri khas/kebiasaan/kesepakatan kelas. 4. Guru bersama peserta didik menyanyikan lagu profil pelajar pancasila. 5. Melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik. 6. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran dan apa tujuan dari kegiatan pembelajaran..	15 Menit
Inti	**Model *Problem Based Learning (PBL)***	90 Menit
	Tahap 1: Orientasi Peserta didik terhadap masalah 1. Guru mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan materi sebelumnya. 2. Guru menampilkan video materi teks laporan wawancara kepada Peserta melalui layar Proyektor *(TPACK)* 3. Memperlihatkan video orang yang melakukan wawancara 4. Peserta didik membaca buku siswa teks laporan wawancara, jika semua selesai membaca, guru mengajak peserta didik mendiskusikan teks “Kuat Untuk Melindungi”.	20 Menit

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

	Tahap 2 : Mengorganisasikan Peserta didik 5. Guru membentuk kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5-6 peserta didik. Pembagian dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *wordwall* yaitu *open the box* (membuka kotak) yang berisi nama-nama siswa. **Tahap 3 : Membimbing Penyelidikan Kelompok** 6. Sebelum mengerjakan tugas kelompok guru membagikan link soal kepada tiap kelompok dan dikerjakan secara bersama-sama. 7. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang kegiatan diskusi kelompok yang akan dilakukan 8. Peserta didik diberikan LKPD kepada masing-masing kelompok untuk dikerjakan secara bersama-sama. 9. Peserta didik berdiskusi dalam menjawab LKPD yang telah dibagikan oleh guru. **Tahap 4 : Mengembangkan dan menyajikan hasil karya** 10. Peserta didik menuliskan kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan. 11. Masing-masing kelompok melakukan presentasi di depan kelas secara bergantian yang di acak melalui media pembelajaran *wordwall* yaitu roda acak. 12. Kelompok lain menyimak dan menanggapi hasil kerja kelompok yang tampil. **Tahap 5 : Menganalisis dan Mengevaluasi proses pemecahan Masalah** 13. Guru dan peserta didik membahas secara bersma hasil diskusinya. 14. Peserta didik diberi penguatan oleh guru tentang kegiatan yang telah dilakukan 15. Peserta didik mengumulkan hasil diskusi kelompoknya.	5 Menit 20 Menit 35 Menit 10 Menit
Penutup	1. Peserta didik membuat resume tentang poin-poin penting yang	15 Menit

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

	muncul dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. 2. Guru dan peserta didik kemudian menyimpulkan materin tentang ide pokok dan ide pendukung. 3. Mengagendakan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya yaitu tentang kalimat persuasif. 4. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan menyanyikan lagu Nasional/Daerah dilanjutkan dengan berdoa bersama, lalu mengucapkan salam.	

Pertemuan II

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru mengucapkan salam pembuka, menyapa peserta didik dan menanyakan kabar (*Communication*). 2. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing peserta didik yang dipimpin oleh salah satu peserta didik (*Religius*) 3. Guru mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik dll, serta menyemangati peserta didik dengan yel-yel, tepukan, atau kebiasaan lain yang menjadi ciri khas/kebiasaan/kesepakatan kelas. 4. Guru bersama peserta didik menyanyikan lagu profil pelajar pancasila. 5. Melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik. 6. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran dan apa tujuan dari kegiatan pembelajaran..	15 Menit
Inti	**Model *Problem Based Learning (PBL)***	90 Menit
	Tahap 1: Orientasi Peserta didik terhadap masalah	20 Menit

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

		1. Guru mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan materi sebelumnya. 2. Minta peserta didik untuk membaca teks tentang wawancara, menyiapkan wawancara, melakukan wawancara lalu menulis laporannya. **Tahap 2 : Mengorganisasikan Peserta didik** 3. Guru membentuk kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5-6 peserta didik. Pembagian dilakukan dengan memberikan kartu yang berisi angk\a secara acak peserta didik yang mendapat angka yang sama akan menjadi satu kelompok **Tahap 3 : Membimbing Penyelidikan Kelompok** 4. Sebelum mengerjakan tugas kelompok guru membagikan link soal kepada tiap kelompok dan dikerjakan secara bersama-sama. 5. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang kegiatan diskusi kelompok yang akan dilakukan 6. Peserta didik diberikan LKPD kepada masing-masing kelompok untuk dikerjakan secara bersama-sama. 7. Peserta didik berdiskusi dalam menjawab LKPD yang telah dibagikan oleh guru. **Tahap 4 : Mengembangkan dan menyajikan hasil karya** 8. Peserta didik menuliskan kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan. 9. Masing-masing kelompok melakukan presentasi di depan kelas secara bergantian yang di acak melalui media pembelajaran wordwall yaitu roda acak. 10. Kelompok lain menyimak dan menanggapi hasil kerja kelompok yang tampil. **Tahap 5 : Menganalisis dan Mengevaluasi proses pemecahan Masalah** 11. Guru dan peserta didik membahas secara bersma hasil	5 Menit 20 Menit 35 Menit 10 Menit	

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

	diskusinya. 12. Peserta didik diberi penguatan oleh guru tentang kegiatan yang telah dilakukan 13. Peserta didik mengumulkan hasil diskusi kelompoknya.	
Penutup	1. Peserta didik membuat resume tentang poin-poin penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. 2. Guru dan peserta didik kemudian menyimpulkan materin tentang wawanvara 3. Melakukan kegiatan refleksi 4. Mengagendakan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya yaitu tentang kalimat persuasif. 5. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan menyanyikan lagu Nasional/Daerah dilanjutkan dengan berdoa bersama, lalu mengucapkan salam.	15 Menit

F. ASESMEN / PENILAIAN

Asesmen Formatif

Asesmen formatif hanya dilakukan pada beberapa kegiatan yang ditandai dengan simbol seperti di samping ini. Contoh rubrik penilaian disediakan pada kegiatan tersebut. Asesmen ini merujuk kepada Alur Konten Capaian Pembelajaran yang dicantumkan pada skema pembelajaran dan uraian pembelajaran. Kegiatan lain dilakukan sebagai latihan, tidak diujikan.

Tabel 4.3 Daftar Periksa Laporan Hasil Wawancara

Isi	Ada/Tidak Ada Sebutkan
Informasi nama narasumber	Ada: Puspita
Profesi/latar belakang narasumber	Ada: Pesilat
Nama pewawancara	Ada: Nurul Hidayati
Tanggal wawancara	Ada: 24 Januari 2021
Foto	Ada
Jawaban narasumber atas daftar pertanyaan,	Ada

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

yang dituturkan ulang oleh pewawancara	

Tabel 4.4 Instrumen penilaian untuk bediskusi dengan aktif

Isilah kolom dengan nama peserta didik

Mampu Berpartisipasi secara Aktif dalam Diskusi dengan Suara yang Jelas **Nilai = 4**	**Mampu Berpartisipasi secara Aktif dalam Diskusi** **Nilai = 3**	**Berpartisipasi dalam Diskusi tetapi Lebih Sering Pasif** **Nilai = 2**	**Belum Mampu Berpartisipasi Aktif dalam Diskusi** **Nilai = 1**

4 : sangat Baik 3: Baik 2: Cukup 1: Kurang

Tabel 4.5 Instrumen penilaian untuk membuat daftar pertanyaan, melakukan wawancara dan menuliskan laporan

Mampu membuat daftar pertanyaan, dan menuliskan laporan wawancara yang lengkap dan benar **Nilai = 4**	**Mampu membuat daftar pertanyaan, menuliskan laporan wawancara** **Nilai = 3**	**Mampu membuat daftar pertanyaan sederhana, dan menuliskan laporan wawancara Singkat** **Nilai = 2**	**Belum Mampu membuat daftar pertanyaan sederhana, dan menuliskan laporan wawancara dengan benar** **Nilai = 1**

4 : sangat Baik 3: Baik 2: Cukup 1: Kurang

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Tabel 4.6 Instrumen penilaian Kompetensi Sikap

Pedoman Pengamatan Sikap

Kelas : ……..

Hari, Tanggal :

…….. Pertemuan Ke- :

…….. Materi Pembelajaran :

……..

No	Nama Peserta didik	Aspek Penilaian			
		Religius	Komunikatif	Tanggung jawab	Kerja sama
1					
2					
3					

Tabel 4.3 Instrumen Penilaian Kompetensi Keterampilan

No	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian			Jumlah Nilai
		1	2	3	
1					
2					
3					

Aspek Dan Rubik Penilaian

No	Aspek Penilaian	Nilai	Perolehan Nilai

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

1	**Kejelasan dan kedalaman informasi**		
	a. Informasi disampaikan secara jelas, lengkap, dan relevan dengan topik/tema yang didiskusikan.	30	
	b. Informasi disampaikan secara jelas, lengkap, tetapi kurang relevan dengan topik/tema yang didiskusikan.	20	
	c. Informasi disampaikan secara jelas, tetapi kurang lengkap.	10	
2	**Keaktifan dalam berdiskusi**		
	a. Sangat aktif dalam diskusi.	30	
	b. Cukup aktif dalam diskusi.	20	
	c. Kurang aktif dalam diskusi.	20	
3	**Kejelasan dan kerapian dalam presentasi**		
	a. Presentasi sangat jelas dan rapi.	40	
	b. Presentasi cukup jelas dan rapi.	30	
	c. Presentasi dengan jelas tetapi kurang	20	
	d. Presentasi dengan kurang jelas dan kurang rapi	10	

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

BAHASA INDONESIA SD KELAS 4

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	**:**	**Amelia Kartika**
Instansi	**:**	**SDN 41 Bontotene**
Mata Pelajaran	**:**	**Bahasa Indonesia**
Fase / Kelas	**:**	**B / 4**
Bab IV	**:**	**Meliuk dan Menerjang**
Tema	**:**	**Bergerak**
Materi	**:**	**Majas Personifikasi**
Siklus	**:**	**II (Dua) / III**
Alokasi Waktu	**:**	**120 Menit**

B. KOMPETENSI AWAL

- Peserta didik mampu memahami dan menggunakan majas personifikasi dengan benar.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia,
- Berkebinekaan global,
- Bergotong-royong,
- Mandiri,
- Bernalar kritis, dan
- Kreatif..

D. SARANA DAN PRASARANA

- Buku Siswa : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, Bahasa Indonesia: Lihat Sekitar, SD Kelas IV, Penulis: Eva Y. Nukman, Cicilia Erni Setyowati
- Buku bacaan sesuai tema
- Alat tulis
- Alat warna
- Pemutar musik/video
- Internet
- Proyektor, laptop, *handphone*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

- Media pembelajaran interaktif *wordwall*
- LKPD

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin

F. JUMLAH PESERTA DIDIK

- 26 Peserta didik

G. MODEL PEMBELAJARAN

- Model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL*)
- Pendekatan: *Scientific*, *TPACK*
- Metode pembelajaran: Penugasan, tanya jawab, ceramah, diskusi dan kerja kelompok

KOMPNEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Alur Konten Capaian Pembelajaran :

Membaca

- Mengidentifikasi informasi dan menyampaikan kembali dengan singkat dengan kalimat sendiri

Menulis

- Menulis atau menggambarkan suatu keadaan menggunakan majas personifikasi.

Menulis

- Menulis dengan menggunakan tanda baca sesuai kaidah Bahasa Indonesia dan memanfaatkan kata Tanya “ADiKSiMBa” dalam mengembangkan gagasan.

Tujuan Pembelajaran :

Membaca

- Melalui membaca teks “Tepuk Bulu”, peserta didik mampu mengidentifikasi informasi dan menjelaskan dengan kalimat sendiri dengan baik.

Menulis

Melalui kegiatan mengenali majas personifikasi dalam teks “Tepuk Bulu” dan mengerjakan latihan, peserta didik mampu memahami dan menggunakan majas personifikasi.

Menulis

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Dengan menulis mengikuti panduan kata tanya, peserta didik dapat membuat tulisan dengan terstruktur dan sesuai kaidah Bahasa Indonesia.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Melalui kegiatan ini peserta didik mampu menganalisis majas personifikasi dalam teks bacaan dengan tepat serta mampu membuat kalimat bermajas personifikasi dengan benar

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Pernahkah kalian mendengar kalimat yang berbunyi " Matahari tersenyum di pagi hari" atau pensil menari-nari di atas kertas "?
- Apakah kalian tahu maksud dari kalimat tersebut?
- Dimana kalian biasa membaca atau mendengar kalimat tersebut?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru mengucapkan salam pembuka. 2. Guru menyapa peserta didik dan mengajak mereka berbincang sebentar. Guru menanyakan kabar siswa, apakah ada peserta didik yang datang terlambat, dan apa alasannya (*Communication*). 3. Guru mengajak siswa untuk berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing siswa yang dipimpin oleh salah satu siswa (*Religius*) 4. Guru mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik dll, serta menyemangati peserta didik dengan yel-yel, tepukan, atau kebiasaan lain yang menjadi ciri khas/kebiasaan/kesepakatan kelas. 5. Guru bersama siswa menyanyikan lagu profil pelajar pancasila. 6. Guru melakukan apersepsi kepada siswa. 7. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran dan apa tujuan dari kegiatan pembelajaran..	15 Menit

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

	Inti	**Model *Problem Based Learning* (*PBL*)** **Tahap 1: Orientasi Peserta didik terhadap masalah** 1. Guru memberikan rangsangan kepada peserta didik dengan membacakan teks bacaan yang mengandung majas personifikasi 2. Peserta didik membaca teks “Tepuk Bulu”, kemudian menjelaskan ulang isinya.. 3. Guru meminta peserta didik membaca dengan nyaring secara bergantian. Nama peserta didik diacak melalui *template wordwall* yaitu roda acak. Gunakan kesempatan ini untuk memperhatikan intonasi dan pengucapan peserta didik. Setiap satu paragraf selesai dibacakan, guru dapat meminta peserta didik lainnya untuk menceritakan ulang paragraf tersebut dengan kalimat sendiri. 4. Guru memberkan penjelasan yang berkaitan dengan pengertian ciri-ciri dan contoh majas personifikasi **Tahap 2 : Mengorganisasikan Peserta didik** 5. Guru membentuk kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5-6 peserta didik. Pembagian dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis wordwall **Tahap 3 : Membimbing Penyelidikan Kelompok** 6. Sebelum menerjakan tugas kelompok guru membagikan link soal kepada tiap kelompok dan dikerjakan secara bersama-sama **7.** Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang kegiatan diskusi kelompok yang akan dilakukan **8.** Peserta didik diberikan LKPD yang dikerjakan secara berkelompok. **9.** peserta didik berdiskusi dalam menemukan dan menganalisis majas personifikasi yang terdapat dalam teks bacaan” Tepuk Bulu” dan menjawabnya pada LKPD yang telah dibagikan.	90 Menit 20 Menit 5 Menit 20 Menit

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

	10. Setelah mengenali kalimat yang menggunakan majas personifikasi, siswa kemudian membuat kalimat menggunakan majas personifikasi yang ditulis di selembar kertas berwarna atau kertas putih yang kemudian dihias atau diberi gambar **11. Tahap 4 : Mengembangkan dan menyajikan hasil karya** 12. Peserta didik menuliskan kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan. 13. Masing-masing kelompok melakukan presentasi di depan kelas secara bergantian yang di acak melalui media pembelajaran *wordwall* yaitu roda acak. 14. Kelompok lain menyimak dan menanggapi hasil kerja kelompok yang tampil. **Tahap 5 : Menganalisis dan Mengevaluasi proses pemecahan Masalah** 15. Guru dan peserta didik membahas secara bersma hasil diskusinya. 18. Peserta didik diberi penguatan oleh guru tentang kegiatan yang telah dilakukan 19. Peserta didik mengumpulkan hasil diskusi kelompoknya.	35 Menit 10 Menit
Penutup	1. Peserta didik membuat resume tentang poin-poin penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. 2. Guru dan peserta didik menyimpulkan tentang majas personifikasi 3. Mengagendakan pekerjaan rumah 4. Mengagendakan kegiatan yang harus dipelajari pada pertemuan berikutnya 5. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan menyanyikan lagu, Nasional/Daerah dilanjutkan dengan doa, mengucapkan salam	15 Menit
G. ASESMEN / PENILAIAN		

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Asesmen Formatif

Asesmen formatif hanya dilakukan pada beberapa kegiatan yang ditandai dengan simbol seperti di samping ini. Contoh rubrik penilaian disediakan pada kegiatan tersebut. Asesmen ini merujuk kepada Alur Konten Capaian Pembelajaran yang dicantumkan pada skema pembelajaran dan uraian pembelajaran. Kegiatan lain dilakukan sebagai latihan, tidak diujikan.

Tabel 4.2 Instrumen Penilaian Untuk Majas Personifikasi

Isilah kolom dengan nama peserta didik.

Mampu Menemukan Ide Pokok dan Ide Pendukung dengan Kecepatan di Atas Rata-Rata Peserta Didik Lain **Nilai = 4**	**Mampu Menemukan Ide Pokok dan Ide Pendukung** **Nilai = 3**	**Mampu Menemukan Ide Pokok dan Ide Pendukung dengan Panduan** **Nilai = 2**	**Belum Mampu Menemukan Ide Pokok dan Ide Pendukung dengan Benar** **Nilai = 1**

4: Sangat Baik 3: Baik 2:Cukup 1: Kurang

Tabel 4.2 Instrumen Penilaian Kompetensi Sikap

Pedoman Pengamatan Sikap

Kelas :

Hari, Tanggal :

P\ertemuan Ke- :

Materi Pembelajaran :

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

No	Nama Peserta didik	Aspek Penilaian			
		Religius	Komunikatif	Tanggug jawab	Kerja sama
1					
2					
3					
4					
5					

Tabel 4.3 Instrumen Penilaian Kompetensi Keterampilan

No	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian			Jumlah Nilai
		1	2	3	
1					
2					
3					
4					
5					

Aspek Dan Rubik Penilaian

No	Aspek Penilaian	Nilai	Perolehan Nilai
1	**Kejelasan dan kedalaman informasi**		
	a. Informasi disampaikan secara jelas, lengkap, dan relevan dengan topik/tema yang didiskusikan.	30	
	b. Informasi disampaikan secara jelas, lengkap, tetapi kurang relevan dengan topik/tema yang didiskusikan.	20	
	c. Informasi disampaikan secara jelas, tetapi kurang lengkap.	10	

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

2	**Keaktifan dalam berdiskusi**		
	a. Sangat aktif dalam diskusi.	30	
	b. Cukup aktif dalam diskusi.	20	
	c. Kurang aktif dalam diskusi.	20	
3	**Kejelasan dan kerapian dalam presentasi**		
	a. Presentasi sangat jelas dan rapi.	40	
	b. Presentasi cukup jelas dan rapi.	30	
	c. Presentasi dengan jelas tetapi kurang	20	
	d. Presentasi dengan kurang jelas dan kurang rapi	10	

Perhitungan Perolehan nilai

Nilai akhir yang diperoleh merupakan akumulasi dari perolehan nilai untuk setiap aspek dengan ketentuan sebagai berikut :

Jika peserta didik pada aspek pertama memperoleh nilai 20, aspek kedua 30, aspek keempat 40, maka total perolehan nilainya adalah 90.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Lampiran 2 Lembar Observasi Siswa dan Guru Siklus I dan II

Lampiran 1 Lembar Observasi Guru dan Siswa Siklus I dan II

Lembar Observasi Aktivitas Guru
Terhadap Kegiatan Pembelajaran dengan Menerapkan Media
Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall*

Nama Sekolah : SDN 41 Bontotene
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : IV (Empat)/I
Hari/Tanggal : Senin / 20 November 2023
Siklus/Pertemuan : I/I(Satu)

Petunjuk

1. Lembar observasi diisi oleh observer untuk menilai aktivitas guru dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall*
2. Berilah tanda (√) pada kolom skor yang tersedia sesuai dengan pengamatan anda pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung dengan ketentuan sebagai berikut:
   4 = Terlaksana dengan sangat baik
   3 = Terlaksana dengan baik
   2 = Terlaksana dengan cukup baik
   1 = Terlaksana dengan kurang baik

No	Aspek yang diamati	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
I	**Kegiatan Pendahuluan**				
	Guru mengucapkan salam pembuka dan menanyakan kabar peserta didik			√	
	Guru mengajak untuk berdoa bersama sesuai			√	

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

	dengan keyakinan masing-masing peserta didik				
	Guru mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik			√	
	Guru bersama peserta didik menyanyikan lagu profil pelajar pancasila			√	
	Guru melakukan apersepsi kepada peserta didik		√		
	Guru menyampaikan tentang apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran			√	
	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran			√	
II	**Kegiatan Inti**				
	Guru menjelaskan materi pelajaran kepada peserta didik			√	
	Guru menggunakan media pembelajaran interaktif *wordwall* saat proses pembelajaran			√	
	Guru melibatkan peserta didik dalam pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall*			√	
	Guru membentuk peserta didik menjadi beberapa kelompok			√	
	Guru menginformasikan tugas yang akan dikerjakan		√		
	Guru membagikan lembar kerja peserta didik secara berkelompok sesuai dengan materi			√	
	Guru membimbing peserta didik saat diskusi kelompok			√	
	Guru memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya didepan kelas yang diacak melalui media pembelajaran interaktif *wordwall*			√	

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

	Guru dan peserta didik membahas secara bersama hasil diskusinya			√	
	Guru memberikan penguatan kepada peserta didik tentang kegiatan yang telah dilakukan		√		
III	**Kegiatan Penutup**				
	Guru membimbing peserta didik untuk menyimpulkan materi yang sudah dipelajari			√	
	Guru melakukan kegiatan refleksi		√		
	Guru memberitahukan tentang materi untuk pertemuan berikutnya			√	
	Guru dan peserta didik berdoa bersama dan mengucapkan salam			√	
Jumlah		**59**			
Skor Maksimal		**84**			
Skor Rata-rata		**2,80**			
Skor Persentase		**70,23%**			

Observer memberikan penilaian dengan memberikan skor sesuai dengan kemampuan yang ditampilkan guru.

$$\text{Persentase} = \frac{\textit{Skor Perolehan}}{\textit{Skor Total}} \text{x} 100\ \%$$

Minasatene, 20 November 2023

Peneliti

AMELIA KARTIKA
NPM. 920862060045

Observer

SAHRIYANI, S.Pd
NIP. 198405202008012005

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Lembar Observasi Aktivitas Guru

Terhadap Kegiatan Pembelajaran dengan Menerapkan Media

Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall*

Nama Sekolah : SDN 41 Bontotene

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : IV (Empat)/I

Hari/Tanggal : Selasa / 21 November 2023

Siklus/Pertemuan : I/II(Dua)

Petunjuk

1. Lembar observasi diisi oleh observer untuk menilai aktivitas guru dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall*
2. Berilah tanda (√) pada kolom skor yang tersedia sesuai dengan pengamatan anda pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung dengan ketentuan sebagai berikut:

   4 = Terlaksana dengan sangat baik

   3 = Terlaksana dengan baik

   2 = Terlaksana dengan cukup baik

   1 = Terlaksana dengan kurang baik

No	Aspek yang diamati	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
I	**Kegiatan Pendahuluan**				
	Guru mengucapkan salam pembuka dan menanyakan kabar peserta didik				√
	Guru mengajak untuk berdoa bersama sesuai dengan keyakinan masing-masing peserta didik			√	

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

	Guru mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik				√
	Guru bersama peserta didik menyanyikan lagu profil pelajar pancasila			√	
	Guru melakukan apersepsi kepada peserta didik		√		
	Guru menyampaikan tentang apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran				√
	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran			√	
II	**Kegiatan Inti**				
	Guru menjelaskan materi pelajaran kepada peserta didik			√	
	Guru menggunakan media pembelajaran interaktif *wordwall* saat proses pembelajaran				√
	Guru melibatkan peserta didik dalam pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall*			√	
	Guru membentuk peserta didik menjadi beberapa kelompok			√	
	Guru menginformasikan tugas yang akan dikerjakan		√		
	Guru membagikan lembar kerja peserta didik secara berkelompok sesuai dengan materi				√
	Guru membimbing peserta didik saat diskusi kelompok			√	
	Guru memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya didepan kelas yang diacak melalui media pembelajaran interaktif *wordwall*			√	
	Guru dan peserta didik membahas secara bersama			√	

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

	hasil diskusinya				
	Guru memberikan penguatan kepada peserta didik tentang kegiatan yang telah dilakukan		√		
III	**Kegiatan Penutup**				
	Guru membimbing peserta didik untuk menyimpulkan materi yang sudah dipelajari			√	
	Guru melakukan kegiatan refleksi		√		
	Guru memberitahukan tentang materi untuk pertemuan berikutnya			√	
	Guru dan peserta didik berdoa bersama dan mengucapkan salam			√	
Jumlah		**64**			
Skor Maksimal		**84**			
Sko Rata-rata		**3,04**			
Skor Persentase		**76,19%**			

Observer memberikan penilaian dengan memberikan skor sesuai dengan kemampuan yang ditampilkan guru.

$$\text{Persentase} = \frac{Skor\ Perolehan}{Skor\ Total} \text{x}100\ \%$$

Minasatene, 21 November 2023

Peneliti

AMELIA KARTIKA
NPM. 920862060045

Observer

SAHRIYANI,S.Pd
NIP. 19840520200801205

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Lembar Observasi Aktivitas Guru

Terhadap Kegiatan Pembelajaran dengan Menerapkan Media

Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall*

Nama Sekolah : SDN 41 Bontotene

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : IV (Empat)/I

Hari/Tanggal : Rabu / 22 November 2023

Siklus/Pertemuan : I/III(Tiga)

Petunjuk

1. Lembar observasi diisi oleh observer untuk menilai aktivitas guru dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall*
2. Berilah tanda (√) pada kolom skor yang tersedia sesuai dengan pengamatan anda pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung dengan ketentuan sebagai berikut:

   4 = Terlaksana dengan sangat baik

   3 = Terlaksana dengan baik

   2 = Terlaksana dengan cukup baik

   1 = Terlaksana dengan kurang baik

No	Aspek yang diamati	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
I	Kegiatan Pendahuluan				
	Guru mengucapkan salam pembuka dan menanyakan kabar peserta didik				√
	Guru mengajak untuk berdoa bersama sesuai dengan keyakinan masing-masing peserta didik			√	

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

	Guru mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik				√
	Guru bersama peserta didik menyanyikan lagu profil pelajar pancasila			√	
	Guru melakukan apersepsi kepada peserta didik			√	
	Guru menyampaikan tentang apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran			√	
	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran			√	
II	**Kegiatan Inti**				
	Guru menjelaskan materi pelajaran kepada peserta didik			√	
	Guru menggunakan media pembelajaran interaktif *wordwall* saat proses pembelajaran			√	
	Guru melibatkan peserta didik dalam pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall*				√
	Guru membentuk peserta didik menjadi beberapa kelompok				√
	Guru menginformasikan tugas yang akan dikerjakan			√	
	Guru membagikan lembar kerja peserta didik secara berkelompok sesuai dengan materi			√	
	Guru membimbing peserta didik saat diskusi kelompok			√	
	Guru memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya didepan kelas yang diacak melalui media pembelajaran interaktif *wordwall*				√
	Guru dan peserta didik membahas secara bersama			√	

Dipindai dengan CamScanner

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

	hasil diskusinya				
	Guru memberikan penguatan kepada peserta didik tentang kegiatan yang telah dilakukan			√	
III	**Kegiatan Penutup**				
	Guru membimbing peserta didik untuk menyimpulkan materi yang sudah dipelajari			√	
	Guru melakukan kegiatan refleksi			√	
	Guru memberitahukan tentang materi untuk pertemuan berikutnya			√	
	Guru dan peserta didik berdoa bersama dan mengucapkan salam				√
Jumlah		**69**			
Skor Maksimal		**84**			
Sko Rata-rata		**3,28**			
Skor Persentase		**82,24%**			

Observer memberikan penilaian dengan memberikan skor sesuai dengan kemampuan yang ditampilkan guru.

$$\text{Persentase} = \frac{Skor\ Perolehan}{Skor\ Total} \text{x}100\ \%$$

Minasatene, 22 November 2023

Peneliti

AMELIA KARTIKA
NPM. 920862060045

Observer

SAHRIYANI,S.Pd
NIP. 19840520200801205

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Lembar Observasi Aktivitas Guru

Terhadap Kegiatan Pembelajaran dengan Menerapkan Media

Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall*

Nama Sekolah : SDN 41 Bontotene

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : IV (Empat)/I

Hari/Tanggal : Jum'at / 24 November 2023

Siklus/Pertemuan : II/I(Satu)

Petunjuk

1. Lembar observasi diisi oleh observer untuk menilai aktivitas guru dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall*
2. Berilah tanda (√) pada kolom skor yang tersedia sesuai dengan pengamatan anda pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung dengan ketentuan sebagai berikut:

   4 = Terlaksana dengan sangat baik

   3 = Terlaksana dengan baik

   2 = Terlaksana dengan cukup baik

   1 = Terlaksana dengan kurang baik

No	Aspek yang diamati	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
I	**Kegiatan Pendahuluan**				
	Guru mengucapkan salam pembuka dan menanyakan kabar peserta didik				√
	Guru mengajak untuk berdoa bersama sesuai dengan keyakinan masing-masing peserta didik				√

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

	Guru mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik				√
	Guru bersama peserta didik menyanyikan lagu profil pelajar pancasila			√	
	Guru melakukan apersepsi kepada peserta didik			√	
	Guru menyampaikan tentang apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran				√
	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran				√
II	**Kegiatan Inti**				
	Guru menjelaskan materi pelajaran kepada peserta didik			√	
	Guru menggunakan media pembelajaran interaktif *wordwall* saat proses pembelajaran				√
	Guru melibatkan peserta didik dalam pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall*				√
	Guru membentuk peserta didik menjadi beberapa kelompok				√
	Guru menginformasikan tugas yang akan dikerjakan			√	
	Guru membagikan lembar kerja peserta didik secara berkelompok sesuai dengan materi				√
	Guru membimbing peserta didik saat diskusi kelompok			√	
	Guru memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya didepan kelas yang diacak melalui media pembelajaran interaktif *wordwall*			√	
	Guru dan peserta didik membahas secara bersama				√

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

	hasil diskusinya				
	Guru memberikan penguatan kepada peserta didik tentang kegiatan yang telah dilakukan			√	
III	**Kegiatan Penutup**				
	Guru membimbing peserta didik untuk menyimpulkan materi yang sudah dipelajari			√	
	Guru melakukan kegiatan refleksi			√	
	Guru memberitahukan tentang materi untuk pertemuan berikutnya			√	
	Guru dan peserta didik berdoa bersama dan mengucapkan salam				√
Jumlah		**74**			
Skor Maksimal		**84**			
Sko Rata-rata		**3,52**			
Skor Persentase		**89,09%**			

Observer memberikan penilaian dengan memberikan skor sesuai dengan kemampuan yang ditampilkan guru.

$$\text{Persentase} = \frac{Skor\ Perolehan}{Skor\ Total} \text{ x100 \%}$$

Minasatene, 24 November 2023

Peneliti

AMELIA KARTIKA
NPM. 920862060045

Observer

SAHRIYANI,S.Pd
NIP. 198405702008012005

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Lembar Observasi Aktivitas Guru

Terhadap Kegiatan Pembelajaran dengan Menerapkan Media

Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall*

Nama Sekolah : SDN 41 Bontotene

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : IV (Empat)/I

Hari/Tanggal : Sabtu / 25 November 2023

Siklus/Pertemuan : II/II(Dua)

Petunjuk

1. Lembar observasi diisi oleh observer untuk menilai aktivitas guru dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall*
2. Berilah tanda (√) pada kolom skor yang tersedia sesuai dengan pengamatan anda pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung dengan ketentuan sebagai berikut:

   4 = Terlaksana dengan sangat baik

   3 = Terlaksana dengan baik

   2 = Terlaksana dengan cukup baik

   1 = Terlaksana dengan kurang baik

No	Aspek yang diamati	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
I	**Kegiatan Pendahuluan**				
	Guru mengucapkan salam pembuka dan menanyakan kabar peserta didik				√
	Guru mengajak untuk berdoa bersama sesuai dengan keyakinan masing-masing peserta didik				√

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

	Guru mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik				√
	Guru bersama peserta didik menyanyikan lagu profil pelajar pancasila				√
	Guru melakukan apersepsi kepada peserta didik			√	
	Guru menyampaikan tentang apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran				√
	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran				√
II	**Kegiatan Inti**				
	Guru menjelaskan materi pelajaran kepada peserta didik			√	
	Guru menggunakan media pembelajaran interaktif *wordwall* saat proses pembelajaran				√
	Guru melibatkan peserta didik dalam pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall*				√
	Guru membentuk peserta didik menjadi beberapa kelompok				√
	Guru menginformasikan tugas yang akan dikerjakan			√	
	Guru membagikan lembar kerja peserta didik secara berkelompok sesuai dengan materi				√
	Guru membimbing peserta didik saat diskusi kelompok				√
	Guru memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya didepan kelas yang diacak melalui media pembelajaran interaktif *wordwall*			√	
	Guru dan peserta didik membahas secara bersama				√

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

	hasil diskusinya				
	Guru memberikan penguatan kepada peserta didik tentang kegiatan yang telah dilakukan			√	
III	**Kegiatan Penutup**				
	Guru membimbing peserta didik untuk menyimpulkan materi yang sudah dipelajari			√	
	Guru melakukan kegiatan refleksi			√	
	Guru memberitahukan tentang materi untuk pertemuan berikutnya				√
	Guru dan peserta didik berdoa bersama dan mengucapkan salam				√
Jumlah		**77**			
Skor Maksimal		**84**			
Sko Rata-rata		**3,66**			
Skor Persentase		**91,66%**			

Observer memberikan penilaian dengan memberikan skor sesuai dengan kemampuan yang ditampilkan guru.

$$\text{Persentase} = \frac{Skor\ Perolehan}{Skor\ Total} \text{ x100 \%}$$

Minasatene, 25 November 2023

Peneliti

AMELIA KARTIKA
NPM. 920862060045

Observer

SAHRIYANI,S.Pd
NIP. 19840520200801205

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Lembar Observasi Aktivitas Guru

Terhadap Kegiatan Pembelajaran dengan Menerapkan Media

Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall*

Nama Sekolah : SDN 41 Bontotene

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : IV (Empat)/I

Hari/Tanggal : Senin/27 November 2023

Siklus/Pertemuan : II/III(Tiga)

Petunjuk

1. Lembar observasi diisi oleh observer untuk menilai aktivitas guru dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall*
2. Berilah tanda (√) pada kolom skor yang tersedia sesuai dengan pengamatan anda pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung dengan ketentuan sebagai berikut:

   4 = Terlaksana dengan sangat baik

   3 = Terlaksana dengan baik

   2 = Terlaksana dengan cukup baik

   1 = Terlaksana dengan kurang baik

No	Aspek yang diamati	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
I	**Kegiatan Pendahuluan**				
	Guru mengucapkan salam pembuka dan menanyakan kabar peserta didik				√
	Guru mengajak untuk berdoa bersama sesuai dengan keyakinan masing-masing peserta didik				√

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

	Guru mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik				√
	Guru bersama peserta didik menyanyikan lagu profil pelajar pancasila				√
	Guru melakukan apersepsi kepada peserta didik				√
	Guru menyampaikan tentang apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran				√
	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran				√
II	**Kegiatan Inti**				
	Guru menjelaskan materi pelajaran kepada peserta didik				√
	Guru menggunakan media pembelajaran interaktif *wordwall* saat proses pembelajaran				√
	Guru melibatkan peserta didik dalam pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall*				√
	Guru membentuk peserta didik menjadi beberapa kelompok				√
	Guru menginformasikan tugas yang akan dikerjakan				√
	Guru membagikan lembar kerja peserta didik secara berkelompok sesuai dengan materi				√
	Guru membimbing peserta didik saat diskusi kelompok			√	
	Guru memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya didepan kelas yang diacak melalui media pembelajaran interaktif *wordwall*				√
	Guru dan peserta didik membahas secara bersama				√

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

	hasil diskusinya				
	Guru memberikan penguatan kepada peserta didik tentang kegiatan yang telah dilakukan			√	
III	**Kegiatan Penutup**				
	Guru membimbing peserta didik untuk menyimpulkan materi yang sudah dipelajari				√
	Guru melakukan kegiatan refleksi			√	
	Guru memberitahukan tentang materi untuk pertemuan berikutnya				√
	Guru dan peserta didik berdoa bersama dan mengucapkan salam				√
Jumlah		**81**			
Skor Maksimal		**84**			
Sko Rata-rata		**3,86**			
Skor Persentase		**96,42%**			

Observer memberikan penilaian dengan memberikan skor sesuai dengan kemampuan yang ditampilkan guru.

$$\text{Persentase} = \frac{\textit{Skor Perolehan}}{\textit{Skor Total}} \text{x}100\ \%$$

Minasatene, 27 November 2023

Peneliti

AMELIA KARTIKA
NPM. 920862060045

Observer

SAHRIYANI,S.Pd
NIP. 19840520200801205

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Dalam Kegiatan Pembelajaran dengan Menerapkan Media

Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall*

Nama Sekolah : SDN 41 Bontotene

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : IV (Empat)/I

Hari/Tanggal : Senin / 20 November 2023

Siklus/Pertemuan : I/I(Satu)

Petunjuk

1. Lembar observasi diisi oleh observer untuk menilai aktivitas siswa dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall*
2. Berilah tanda (√) pada kolom skor yang tersedia sesuai dengan pengamatan anda pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung dengan ketentuan sebagai berikut:

   4 = Terlaksana dengan sangat baik

   3 = Terlaksana dengan baik

   2 = Terlaksana dengan cukup baik

   1 = Terlaksana dengan kurang baik

No	Aspek yang diamati	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
I	**Kegiatan Pendahuluan**				
	Siswa menjawab salam dan berdoa			√	
	Siswa mendengarkan namanya ketika diabsen oleh guru			√	
	Siswa menyanyikan lagu profil pancasila yang			√	

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

	dipimpin oleh guru				
	Siswa dan guru melakukan apersepsi		√		
	Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan		√		
	Siswa mendengarkan penjelasan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru			√	
II	**Kegiatan Inti**				
	Siswa menyimak penjelasan materi pelajaran yang disampaikan			√	
	Siswa terlibat dalam penggunaan media pembelajaran interaktif *wordwall*		√		
	Siswa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* dengan baik		√		
	Siswa membentuk kelompok 5-6 orang			√	
	Siswa mampu mengerjakan lembar kerja peserta didik yang telah diberikan bersama teman kelompok			√	
	Siswa mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas		√		
	Siswa mengerjakan tugas sesuai dengan perintah dan tepat waktu			√	
III	**Kegiatan Penutup**				
	Siswa mampu memberikan kesimpulan tentang materi pembelajaran yang telah dipelajari hari ini			√	
	Siswa dan guru melakukan kegiatan refleksi		√		
	Siswa menyimak penjelasan guru mengenai aktivitas pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya			√	

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

	Siswa berdoa bersama-sama di akhir pembelajaran			√	
Jumlah				**45**	
Skor Maksimal				**68**	
Sko Rata-rata				**2,64**	
Skor Persentase				**66,17%**	

Observer memberikan penilaian dengan memberikan skor sesuai dengan keadaan siswa selama proses pembelajaran.

$$\text{Persentase} = \frac{\textit{Skor Perolehan}}{\textit{Skor Total}} \text{x}100\ \%$$

Minasatene, 20 November 2023

Peneliti

AMELIA KARTIKA
NPM. 920862060045

Observer

SAHRIYANI,S.Pd
NIP. 19840520200801205

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Terhadap Kegiatan Pembelajaran dengan Menerapkan Media

Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall*

Nama Sekolah : SDN 41 Bontotene

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : IV (Empat)/I

Hari/Tanggal : Selasa / 21 November 2023

Siklus/Pertemuan : I/II(Dua)

Petunjuk

1. Lembar observasi diisi oleh observer untuk menilai aktivitas siswa dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall*
2. Berilah tanda (√) pada kolom skor yang tersedia sesuai dengan pengamatan anda pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung dengan ketentuan sebagai berikut:

   4 = Terlaksana dengan sangat baik

   3 = Terlaksana dengan baik

   2 = Terlaksana dengan cukup baik

   I = Terlaksana dengan kurang baik

No	Aspek yang diamati	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
I	**Kegiatan Pendahuluan**				
	Siswa menjawab salam dan berdoa			√	
	Siswa mendengarkan namanya ketika diabsen oleh guru			√	
	Siswa menyanyikan lagu profil pancasila yang			√	

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

	dipimpin oleh guru				
	Siswa dan guru melakukan apersepsi			√	
	Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan			√	
	Siswa mendengarkan penjelasan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru			√	
II	**Kegiatan Inti**				
	Siswa menyimak penjelasan materi pelajaran yang disampaikan			√	
	Siswa terlibat dalam penggunaan media pembelajaran interaktif *wordwall*		√		
	Siswa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* dengan baik		√		
	Siswa membentuk kelompok 5-6 orang				√
	Siswa mampu mengerjakan lembar kerja peserta didik yang telah diberikan bersama teman kelompok			√	
	Siswa mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas		√		
	Siswa mengerjakan tugas sesuai dengan perintah dan tepat waktu			√	
III	**Kegiatan Penutup**				
	Siswa mampu memberikan kesimpulan tentang materi pembelajaran yang telah dipelajari hari ini				√
	Siswa dan guru melakukan kegiatan refleksi			√	
	Siswa menyimak penjelasan guru mengenai aktivitas pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya			√	

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

	Siswa berdoa bersama-sama di akhir pembelajaran			√	
Jumlah		**50**			
Skor Maksimal		**68**			
Sko Rata-rata		**2,94**			
Skor Persentase		**73,52%**			

Observer memberikan penilaian dengan memberikan skor sesuai dengan keadaan siswa selama proses pembelajaran.

$$\text{Persentase} = \frac{\textit{Skor Perolehan}}{\textit{Skor Total}} \text{x}100\ \%$$

Minasatene, 21 November 2023

Peneliti

AMELIA KARTIKA
NPM. 920862060045

Observer

SAHRIYANI,S.Pd
NIP. 19840520200801205

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Terhadap Kegiatan Pembelajaran dengan Menerapkan Media

Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall*

Nama Sekolah : SDN 41 Bontotene

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : IV (Empat)/I

Hari/Tanggal : Rabu / 22 November 2023

Siklus/Pertemuan : I/III(Tiga)

Petunjuk

1. Lembar observasi diisi oleh observer untuk menilai aktivitas siswa dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall*
2. Berilah tanda (√) pada kolom skor yang tersedia sesuai dengan pengamatan anda pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung dengan ketentuan sebagai berikut:

   4 = Terlaksana dengan sangat baik

   3 = Terlaksana dengan baik

   2 = Terlaksana dengan cukup baik

   1 = Terlaksana dengan kurang baik

No	Aspek yang diamati	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
I	**Kegiatan Pendahuluan**				
	Siswa menjawab salam dan berdoa				√
	Siswa mendengarkan namanya ketika diabsen oleh guru			√	
	Siswa menyanyikan lagu profil pancasila yang			√	

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

	dipimpin oleh guru				
	Siswa dan guru melakukan apersepsi			√	
	Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan				√
	Siswa mendengarkan penjelasan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru			√	
II	**Kegiatan Inti**				
	Siswa menyimak penjelasan materi pelajaran yang disampaikan			√	
	Siswa terlibat dalam penggunaan media pembelajaran interaktif *wordwall*			√	
	Siswa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* dengan baik			√	
	Siswa membentuk kelompok 5-6 orang				√
	Siswa mampu mengerjakan lembar kerja peserta didik yang telah diberikan bersama teman kelompok			√	
	Siswa mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas			√	
	Siswa mengerjakan tugas sesuai dengan perintah dan tepat waktu			√	
III	**Kegiatan Penutup**				
	Siswa mampu memberikan kesimpulan tentang materi pembelajaran yang telah dipelajari hari ini				√
	Siswa dan guru melakukan kegiatan refleksi			√	
	Siswa menyimak penjelasan guru mengenai aktivitas pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya			√	

Dipindai dengan CamScanner

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

	Siswa berdoa bersama-sama di akhir pembelajaran				√
Jumlah		**56**			
Skor Maksimal		**68**			
Sko Rata-rata		**3,29**			
Skor Persentase		**82,35%**			

Observer memberikan penilaian dengan memberikan skor sesuai dengan keadaan siswa selama proses pembelajaran.

$$\text{Persentase} = \frac{\textit{Skor Perolehan}}{\textit{Skor Total}} \text{x}100\ \%$$

Minasatene, 22 November 2023

Peneliti

AMELIA KARTIKA
NPM. 920862060045

Observer

SAHRIYANI,S.Pd
NIP. 19840520200801205

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Terhadap Kegiatan Pembelajaran dengan Menerapkan Media

Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall*

Nama Sekolah : SDN 41 Bontotene

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : IV (Empat)/I

Hari/Tanggal : Jum'at / 24 November 2023

Siklus/Pertemuan : II/I(Satu)

Petunjuk

1. Lembar observasi diisi oleh observer untuk menilai aktivitas siswa dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall*
2. Berilah tanda (√) pada kolom skor yang tersedia sesuai dengan pengamatan anda pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung dengan ketentuan sebagai berikut:

   4 = Terlaksana dengan sangat baik

   3 = Terlaksana dengan baik

   2 = Terlaksana dengan cukup baik

   1 = Terlaksana dengan kurang baik

No	Aspek yang diamati	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
I	**Kegiatan Pendahuluan**				
	Siswa menjawab salam dan berdoa				√
	Siswa mendengarkan namanya ketika diabsen oleh guru				√
	Siswa menyanyikan lagu profil pancasila yang			√	

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

	dipimpin oleh guru				
	Siswa dan guru melakukan apersepsi				√
	Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan				√
	Siswa mendengarkan penjelasan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru			√	
II	**Kegiatan Inti**				
	Siswa menyimak penjelasan materi pelajaran yang disampaikan				√
	Siswa terlibat dalam penggunaan media pembelajaran interaktif *wordwall*			√	
	Siswa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* dengan baik			√	
	Siswa membentuk kelompok 5-6 orang				√
	Siswa mampu mengerjakan lembar kerja peserta didik yang telah diberikan bersama teman kelompok			√	
	Siswa mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas			√	
	Siswa mengerjakan tugas sesuai dengan perintah dan tepat waktu			√	
III	**Kegiatan Penutup**				
	Siswa mampu memberikan kesimpulan tentang materi pembelajaran yang telah dipelajari hari ini				√
	Siswa dan guru melakukan kegiatan refleksi			√	
	Siswa menyimak penjelasan guru mengenai aktivitas pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya			√	

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

	Siswa berdoa bersama-sama di akhir pembelajaran				√
Jumlah		**59**			
Skor Maksimal		**68**			
Sko Rata-rata		**3,47**			
Skor Persentase		**86,64%**			

Observer memberikan penilaian dengan memberikan skor sesuai dengan keadaan siswa selama proses pembelajaran.

$$\text{Persentase} = \frac{\textit{Skor Perolehan}}{\textit{Skor Total}} \text{x}100\ \%$$

Minasatene, 24 November 2023

Peneliti

AMELIA KARTIKA
NPM. 920862060045

Observer

SAHRIYANI,S.Pd
NIP. 19840520200801205

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Lembar Observasi Aktivitas Siswa
Dalam Kegiatan Pembelajaran dengan Menerapkan Media
Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall*

Nama Sekolah : SDN 41 Bontotene
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : IV (Empat) / I
Hari/Tanggal : Sabtu / 25 November 2023
Siklus/Pertemuan : II/ II (Dua)

Petunjuk :
Lembar observasi diisi oleh observer untuk menilai aktivitas siswa dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* dengan memberikan tanda *ceklist* (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan aktivitas siswa yang telah dilakukan.

4 = Terlaksana dengan sangat baik
3 = Terlaksana dengan baik
2 = Terlaksana dengan cukup baik
1 = Terlaksana dengan kurang baik

NO	Aspek yang Diamati	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
I	**Kegiatan Pendahuluan**				
	Siswa menjawab salam dan berdoa.				√
	Siswa mendengarkan namanya ketika diabsen oleh guru				√
	Siswa menyanyikan lagu profil pancasila yang dipimpin oleh guru				√
	Siswa dan guru melakukan apersepsi				√

Dipindai dengan CamScanner

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

	dipimpin oleh guru				
	Siswa dan guru melakukan apersepsi				√
	Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan				√
	Siswa mendengarkan penjelasan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru				√
II	**Kegiatan Inti**				
	Siswa menyimak penjelasan materi pelajaran yang disampaikan				√
	Siswa terlibat dalam penggunaan media pembelajaran interaktif *wordwall*			√	
	Siswa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* dengan baik				√
	Siswa membentuk kelompok 5-6 orang				√
	Siswa mampu mengerjakan lembar kerja peserta didik yang telah diberikan bersama teman kelompok			√	
	Siswa mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas			√	
	Siswa mengerjakan tugas sesuai dengan perintah dan tepat waktu			√	
III	**Kegiatan Penutup**				
	Siswa mampu memberikan kesimpulan tentang materi pembelajaran yang telah dipelajari hari ini				√
	Siswa dan guru melakukan kegiatan refleksi			√	
	Siswa menyimak penjelasan guru mengenai aktivitas pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya			√	

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

	Siswa berdoa bersama-sama di akhir pembelajaran				√
Jumlah		**62**			
Skor Maksimal		**68**			
Sko Rata-rata		**3,64**			
Skor Persentase		**91,17%**			

Observer memberikan penilaian dengan memberikan skor sesuai dengan keadaan siswa selama proses pembelajaran.

$$\text{Persentase} = \frac{\textit{Skor Perolehan}}{\textit{Skor Total}} \text{x} 100\ \%$$

Minasatene, 25 November 2023

Peneliti

AMELIA KARTIKA
NPM. 920862060045

Observer

SAHRIYANI,S.Pd
NIP. 19840520200801205

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Terhadap Kegiatan Pembelajaran dengan Menerapkan Media

Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall*

Nama Sekolah : SDN 41 Bontotene

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : IV (Empat)/I

Hari/Tanggal : Senin/27 November 2023

Siklus/Pertemuan : II/III(Tiga)

Petunjuk

1. Lembar observasi diisi oleh observer untuk menilai aktivitas siswa dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall*
2. Berilah tanda (√) pada kolom skor yang tersedia sesuai dengan pengamatan anda pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung dengan ketentuan sebagai berikut:

   4 = Terlaksana dengan sangat baik

   3 = Terlaksana dengan baik

   2 = Terlaksana dengan cukup baik

   1 = Terlaksana dengan kurang baik

No	Aspek yang diamati	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
I	**Kegiatan Pendahuluan**				
	Siswa menjawab salam dan berdoa				√
	Siswa mendengarkan namanya ketika diabsen oleh guru				√
	Siswa menyanyikan lagu profil pancasila yang				√

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

	dipimpin oleh guru				
	Siswa dan guru melakukan apersepsi				√
	Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan				√
	Siswa mendengarkan penjelasan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru				√
II	**Kegiatan Inti**				
	Siswa menyimak penjelasan materi pelajaran yang disampaikan				√
	Siswa terlibat dalam penggunaan media pembelajaran interaktif *wordwall*				√
	Siswa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* dengan baik				√
	Siswa membentuk kelompok 5-6 orang				√
	Siswa mampu mengerjakan lembar kerja peserta didik yang telah diberikan bersama teman kelompok			√	
	Siswa mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas				√
	Siswa mengerjakan tugas sesuai dengan perintah dan tepat waktu			√	
III	**Kegiatan Penutup**				
	Siswa mampu memberikan kesimpulan tentang materi pembelajaran yang telah dipelajari hari ini				√
	Siswa dan guru melakukan kegiatan refleksi			√	
	Siswa menyimak penjelasan guru mengenai aktivitas pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya				√

CS Dipindai dengan CamScanner

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

	Siswa berdoa bersama-sama di akhir pembelajaran				√
Jumlah		**65**			
Skor Maksimal		**68**			
Sko Rata-rata		**3,82**			
Skor Persentase		**95,58%**			

Observer memberikan penilaian dengan memberikan skor sesuai dengan keadaan siswa selama proses pembelajaran.

$$\text{Persentase} = \frac{Skor\ Perolehan}{Skor\ Total} \text{ x100 \%}$$

Minasatene, 27 November 2023

Peneliti

AMELIA KARTIKA
NPM. 920862060045

Observer

SAHRIYANI,S.Pd
NIP. 19840520200801205

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Lampiran 3 Lembar Kerja Siswa (LKS) dan Jawaban

Tanggal: 20

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama Kelompok:

1. Ibrahim
2. Surya
3. Fitrah
4. adnan
5. Fauzan

Kelas:

Petunjuk:

Dengarkan cerita yang dibacakan gurumu dengan seksama secara berkelompok! Jawablah pertanyaan sesuai dengan cerita yang kamu dengar!



Siang itu Kiki dan Gaga berteduh. Tiba-tiba satu jambu jatuh mengenai kepala Kiki.

Wah, ternyata mereka berada di bawah pohon jambu! "Lihat, banyak sekali jambunya!" kata Kiki.

"Akan tetapi, jambu-jambu itu tinggi sekali."



"Aku bisa mengambilkannya untukmu," kata Gaga.

"Berapa jambu yang kau mau, Kiki?" tanya Gaga.

"Dua? Tiga?"

Gaga mulai mengambil jambu dengan belalainya. Wah, yang jatuh tidak hanya tiga jambu, Tetapi empat, lima, enam jambu!

Kiki mengambil jambu-jambu itu.

"Terima kasih, Gaga!"

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Jawablah pertanyaan –pertanyaan berikut sesuai isi bacaan yang telah dibacakan oleh gurumu!

1. Siapa yang berteduh saat siang itu?

   Jawab: Kiki dan Gaga

2. Dimana Kiki dan Gaga berteduh?

   Jawab: di bawah pohon jambu

3. Bagaimana Gaga mengambil jambu?

   Jawab: dengan Behalanya

4. Berapa jumlah seluruh jambu yang jatuh?

   Jawab: lima

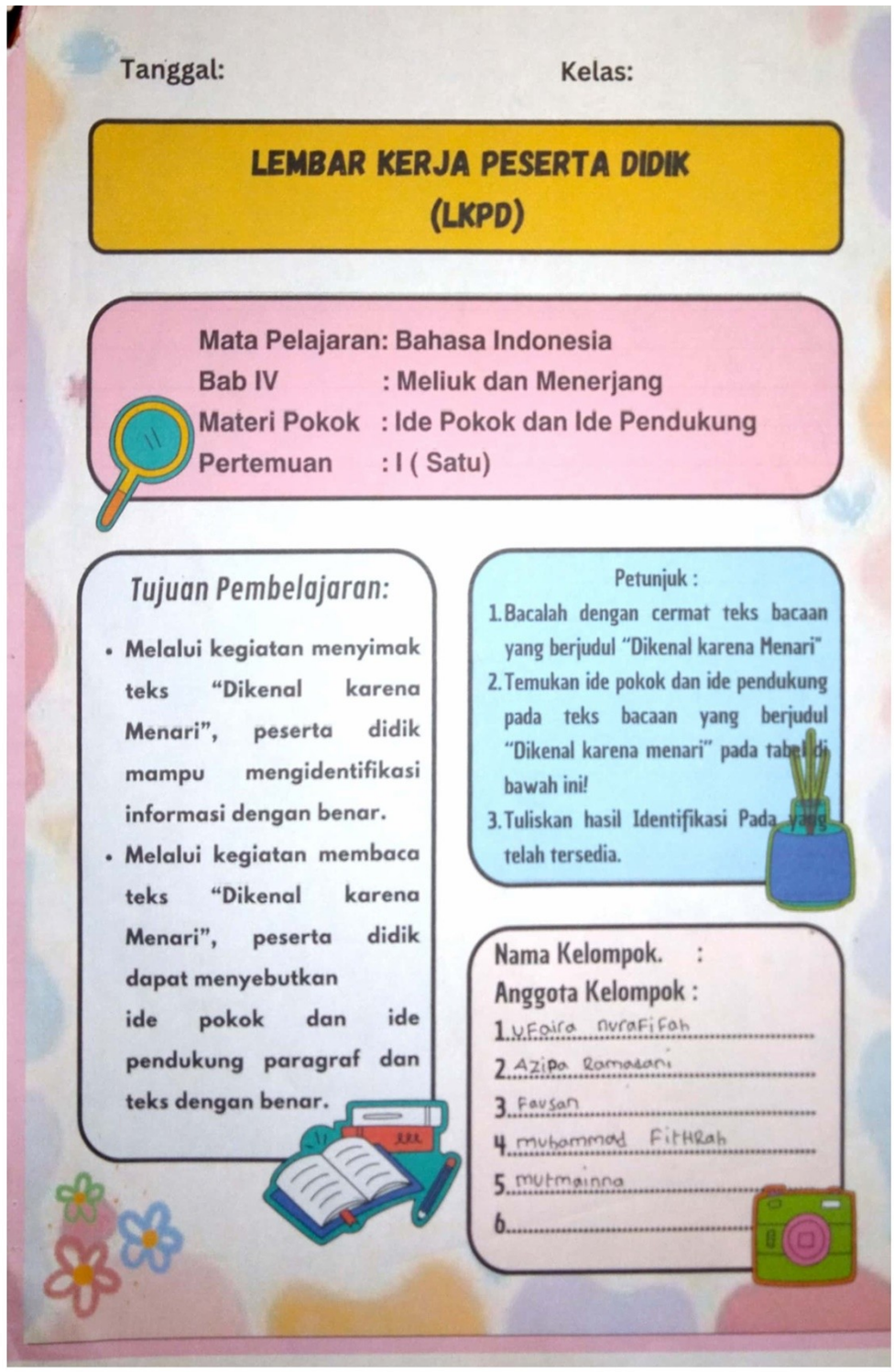
5. Apa yang Kiki ucapkan setelah Gaga mengambilkan jambu untuknya?

   Jawab: Terima kasih

~SELAMAT MENGERJAKAN~



Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw



Tanggal: Kelas:

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Mata Pelajaran: Bahasa Indonesia
Bab IV : Meliuk dan Menerjang
Materi Pokok : Ide Pokok dan Ide Pendukung
Pertemuan : I (Satu)

Tujuan Pembelajaran:

- Melalui kegiatan menyimak teks "Dikenal karena Menari", peserta didik mampu mengidentifikasi informasi dengan benar.
- Melalui kegiatan membaca teks "Dikenal karena Menari", peserta didik dapat menyebutkan ide pokok dan ide pendukung paragraf dan teks dengan benar.

Petunjuk :

1. Bacalah dengan cermat teks bacaan yang berjudul "Dikenal karena Menari"
2. Temukan ide pokok dan ide pendukung pada teks bacaan yang berjudul "Dikenal karena menari" pada tabel di bawah ini!
3. Tuliskan hasil Identifikasi Pada yang telah tersedia.

Nama Kelompok. :
Anggota Kelompok :
1. Vfaira nvraFiFah
2. Azipa Ramadani
3. Fausan
4. muhammad FitHRah
5. mutmainna
6. .....

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Bacalah teks di bawah ini!

Dikenal karena Menari

Indonesia memiliki banyak sekali budaya, khususnya tarian. Tari-tarian itu menjadi ciri khas suatu daerah. Berikut ini dihimpun lima desa yang terkenal dengan ciri khas tarian dan para penarinya.

Desa pertama adalah Desa Olehsari di Banyuwangi, Jawa Timur, yang terkenal dengan tari seblang. Tarian yang dilakukan setiap tahun ini diyakini untuk menghindarkan desa dari bahaya, Penarinya biasanya wanita dewasa yang wajahnya ditutupi daun kelapa. Penari memperagakan kegiatan membajak sawah sambil menggendong boneka mengikuti irama musik. Desa kedua adalah Desa Cempaga di Bali dengan tari baris. Tari ini dibawakan oleh laki-laki dewasa. Gerakannya menirukan pemuda gagah berani yang menerjang medan perang. Tari baris dibedakan menjadi dua berdasarkan jumlah penarinya. Tarian yang dibawakan seorang penari disebut tari jojor. Sementara tarian yang dilakukan berkelompok disebut tari dadap.

Desa kedua adalah Desa Cempaga di Bali dengan tari baris. Tari ini dibawakan oleh laki-laki dewasa. Gerakannya menirukan pemuda gagah berani yang menerjang medan perang. Tari baris dibedakan menjadi dua berdasarkan jumlah penarinya. Tarian yang dibawakan seorang penari disebut tari jojor. Sementara tarian yang dilakukan berkelompok disebut tari dadap.

Selanjutnya adalah Desa Barikin di Kalimantan Selatan dengan tari baksa kembang. Tarian ini dibawakan oleh penari perempuan yang jumlahnya ganjil, misalnya satu, tiga, atau lima penari. Gerakannya meliuk-liuk menggambarkan seorang putri yang sedang bermain di taman bunga. Tari baksa kembang sering dipentaskan di acara besar.

Desa keempat adalah Desa Situraja di Jawa Barat yang terkenal dengan tari umbul. Para penarinya adalah perempuan berkebaya, berselendang, dan memakai kacamata hitam. Gerakannya gemulai, menggoyangkan badan, dan sedikit menirukan gerakan pencak silat. Tari ini mengandung pesan bahwa perempuan juga bisa menjaga diri dengan ilmu bela diri.

Desa terakhir adalah Desa Gigieng di Aceh dengan tari seudati. Fungsi tarian ini bukan hanya sebagai pertunjukan hiburan untuk rakyat, melainkan juga sebagai sarana dakwah untuk mengembangkan ajaran agama Islam. Tari seudati dibawakan oleh delapan pemuda. Gerakan yang dibawakan menggambarkan seorang syekh bersama para pembantunya.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Tuliskan ide pokok dan ide pendukung pada tabel yang telah disediakan di bawah ini!

Paragraf 1	
Ide Pokok	lima desa yang terkenal dengan ciri khas tarian dan para penarinya.
Ide Pendukung	Indonesia memiliki banyak ideal budaya, khususnya tarian, tari-tarian itu menjadi ciri khas suatu daerah.

Paragraf 2	
Ide Pokok	Desa Olehsari di Banyuwangi, Jawa Timur. terkenal dengan tari seblang
Ide Pendukung	· Tarian ini diyakini untuk menghindarkan desa dari bahaya Penarinya biasanya wanita dewasa yang wajahnya ditutupi daun kepala. penari memperagakan kegiatan membajak sawah sambil menggendong boneka mengikuti irama musik.

Paragraf 3	
Ide Pokok	Desa Kemenuh di Bali dikenal dengan Tari baris
Ide Pendukung	Tari ini dibawakan oleh laki-laki dewasa · Gerakannya menirukan pemuda gagah berani yang menerjang medang perang. · Tari baris dibedakan menjadi dua berdasarkan jumlah penarinya. · Tarian yang dibawakan seseorang penari disebut tari jago tarian yang dilakukan berkelompok disebut tari deudap.

Paragraf 4	
Ide Pokok	Desa Sankin dikalimantan Selatan dengan tari baksa kemberg

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Ide Pendukung	tari ini dibawakan oleh penari perempuan yang jumlah nya ganjil, misalnya satu tiga, atau lima penari. Gerakannya meliuk-liuk menggambarkan seorang putri yang sedang bermain ditaman bunga. Tari bakar kembang sering dipentaskan diacara besar.

Paragraf 5	
Ide Pokok	Desa Situraja dijawa barat, terkenal dengan tari ronbul.
Ide Pendukung	para penarinya adalah perempuan berkebaya, bersel-endang dan memakai kacamata hitam. Gerakannya gemulai, menggoyangkan badan dan kedua tangan melakukan gerakan bercak silat. Tari tari ini mengandung pesan bahwa perem puan juga bisa menjaga diri dengan ilmu beladiri

Paragraf 6	
Ide Pokok	Desa Bugieng di Aceh terkenal dengan tari seudati
Ide Pendukung	Fungsi tarian ini bukan hanya sebagai pertunjuk-an hiburan atau untuk rakyat, melainkan juga sebagai sarana dakwah untuk mengembangkan aja-ran agama islam. Tari seudati dibawakan oleh delapan pemuda berakan yang dibawakan dan menggambarkan perang yang oleh bersama para pembantunya.

~SELAMAT MENGERJAKAN~



Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw


Tanggal: 21

kelas: (empat)

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

" Kalimat Persuasif "

Nama Kelompok:

1. [redacted] Askia
2. [redacted] -Adiba
3. [redacted] Atika
4. Salsa
5. AZipa
6. .....

Alat dan Bahan:

- Pensil atau Spidol
- Pensil
- penghapus
- Alat Warna
- Penggaris
- Kertas Hvs

Tujuan Pembelajaran:

Melalui kegiatan kreativitas membuat poster,peserta didik mampu menulis kalimat persuasif dengan benar

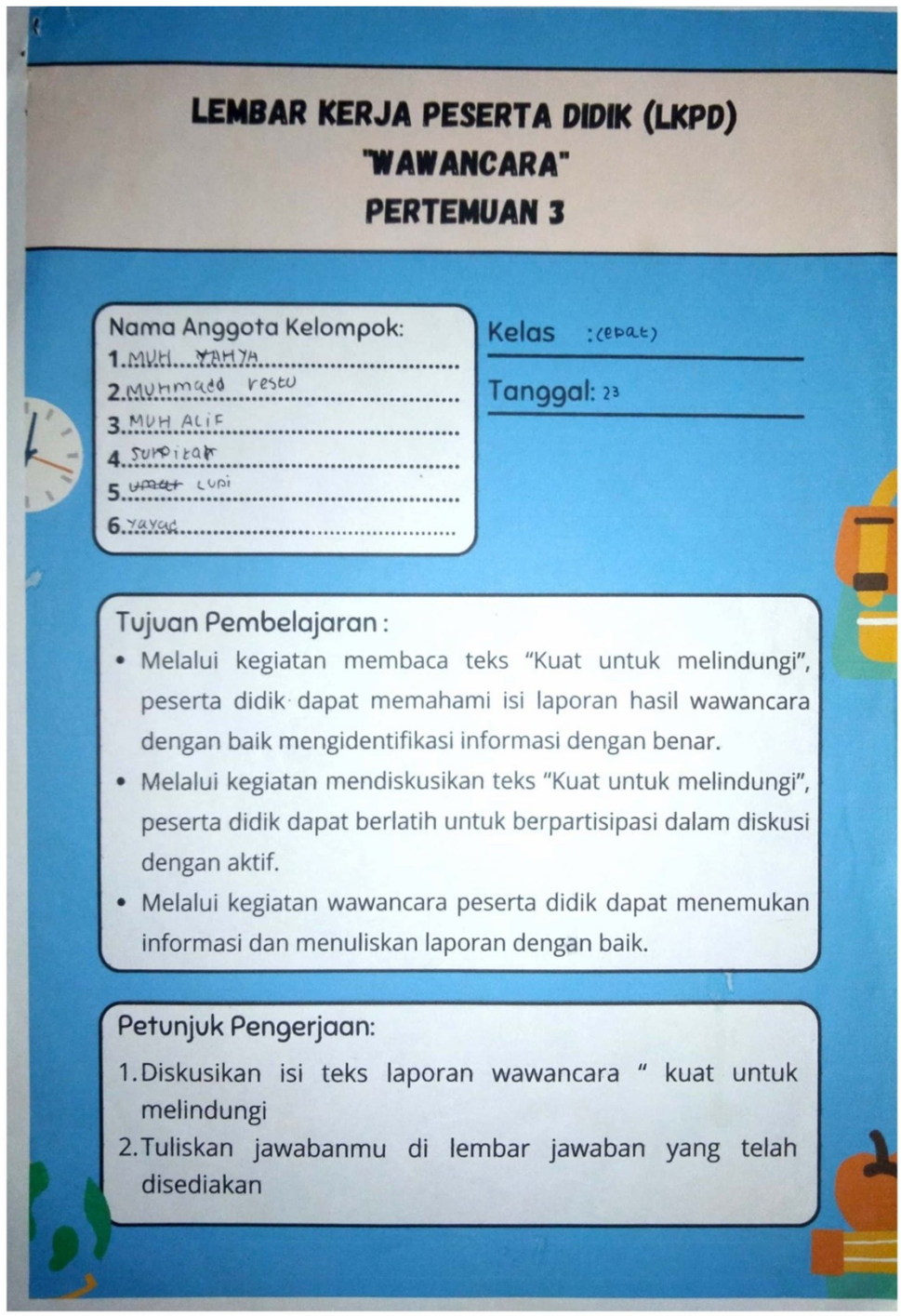
PETUNJUK:

- Bentuklah 5 kelompok.
- Setiap kelompok harus membuat poster yang berisi kalimat persuasif.
- Pilihlah salah satu tema untuk poster kelompok kalian.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw



Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)
"WAWANCARA"
PERTEMUAN 3

Nama Anggota Kelompok:
1. MUH YAHYA
2. Muhmadd resty
3. MUH ALIF
4. Supiyan
5. ~~umar~~ Lupi
6. Yayan

Kelas : (EPAT)

Tanggal: 23

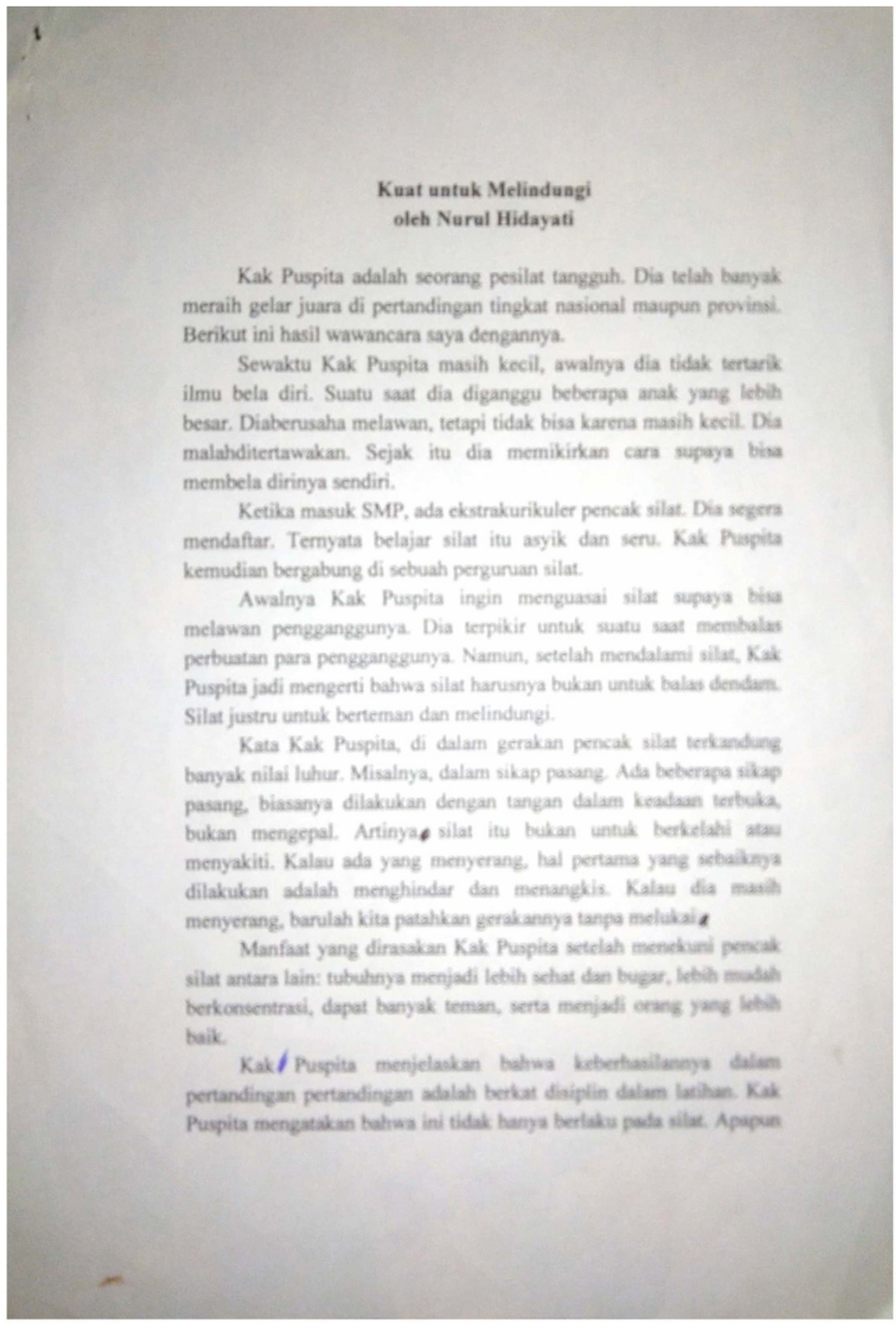
Tujuan Pembelajaran :

- Melalui kegiatan membaca teks "Kuat untuk melindungi", peserta didik dapat memahami isi laporan hasil wawancara dengan baik mengidentifikasi informasi dengan benar.
- Melalui kegiatan mendiskusikan teks "Kuat untuk melindungi", peserta didik dapat berlatih untuk berpartisipasi dalam diskusi dengan aktif.
- Melalui kegiatan wawancara peserta didik dapat menemukan informasi dan menuliskan laporan dengan baik.

Petunjuk Pengerjaan:

1. Diskusikan isi teks laporan wawancara " kuat untuk melindungi
2. Tuliskan jawabanmu di lembar jawaban yang telah disediakan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw



Kuat untuk Melindungi
oleh Nurul Hidayati

Kak Puspita adalah seorang pesilat tangguh. Dia telah banyak meraih gelar juara di pertandingan tingkat nasional maupun provinsi. Berikut ini hasil wawancara saya dengannya.

Sewaktu Kak Puspita masih kecil, awalnya dia tidak tertarik ilmu bela diri. Suatu saat dia diganggu beberapa anak yang lebih besar. Diaberusaha melawan, tetapi tidak bisa karena masih kecil. Dia malahditertawakan. Sejak itu dia memikirkan cara supaya bisa membela dirinya sendiri.

Ketika masuk SMP, ada ekstrakurikuler pencak silat. Dia segera mendaftar. Ternyata belajar silat itu asyik dan seru. Kak Puspita kemudian bergabung di sebuah perguruan silat.

Awalnya Kak Puspita ingin menguasai silat supaya bisa melawan pengganggunya. Dia terpikir untuk suatu saat membalas perbuatan para pengganggunya. Namun, setelah mendalami silat, Kak Puspita jadi mengerti bahwa silat harusnya bukan untuk balas dendam. Silat justru untuk berteman dan melindungi.

Kata Kak Puspita, di dalam gerakan pencak silat terkandung banyak nilai luhur. Misalnya, dalam sikap pasang. Ada beberapa sikap pasang, biasanya dilakukan dengan tangan dalam keadaan terbuka, bukan mengepal. Artinya, silat itu bukan untuk berkelahi atau menyakiti. Kalau ada yang menyerang, hal pertama yang sebaiknya dilakukan adalah menghindar dan menangkis. Kalau dia masih menyerang, barulah kita patahkan gerakannya tanpa melukai.

Manfaat yang dirasakan Kak Puspita setelah menekuni pencak silat antara lain: tubuhnya menjadi lebih sehat dan bugar, lebih mudah berkonsentrasi, dapat banyak teman, serta menjadi orang yang lebih baik.

Kak Puspita menjelaskan bahwa keberhasilannya dalam pertandingan pertandingan adalah berkat disiplin dalam latihan. Kak Puspita mengatakan bahwa ini tidak hanya berlaku pada silat. Apapun

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

yang kita lakukan, kalau kita lakukan dengan tekun dan sungguhsungguh, pasti akan memberikan hasil yang baik.

Selanjutnya, Kak Puspita berharap bahwa anak-anak seusia saya belajar ilmu bela diri, terutama silat. Pencak silat adalah seni bela diri asli negara kita. Jadi, di samping mendapatkan banyak manfaat untuk diri sendiri, sekaligus juga melestarikan budaya bangsa Indonesia.

Berdiskusi

Diskusikan isi teks Laporan Wawancara "Kuat untuk Melindungi" pada halaman sebelumnya. Berbicaralah dengan suara yang jelas agar pembicaraan kalian dipahami dengan baik. Gunakan pertanyaan-pertanyaan di bawah ini sebagai panduan.

1. **Judul** laporan di atas adalah "Kuat untuk Melindungi". Menurut kalian, apa makna yang ingin disampaikan penulis dengan judulnya ini?
2. Apakah kalian setuju bahwa ilmu **bela diri bukan untuk** berkelahi? Jelaskan jawaban kalian!
3. **Apa ilmu** bela diri yang ingin kalian pelajari? Mengapa?
4. Kira-kira, apa saja daftar pertanyaan yang diajukan Nurul?



Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

LEMBAR JAWABAN DISKUSI
BAHASA INDONESIA
"MELIUK DAN MENERJANG"

NAMA KELOMPOK : 1 **KELAS: 4**

NO.1 menurut saya, penulis ini menyampaikan, menjadi hebat dan kuat bukan untuk melawan dan pamer saja Namun ada hal lebih penting yang dapat dilakukan dengan kekuatan tersebut yaitu melindungi dan menolong seksama hal tersebut dapat tentunya dapat menjadi pelajaran bagi semua bahwa belajar menjadi kuat bukan untuk membalas dendam tetapi untuk.

NO.2 saya setuju bahwa ilmu beladiri bukan dilakukan untuk melindungi orang lain selain itu banyak gerakan ilmu bela diri yang mengandung nilai-nilai luhur jadi selain belajar beladiri kita juga sekaligus belajar budaya mulai nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

NO.3 saya ingin mempelajari ilmu beladiri pencaksilat. sebab pencak silat adalah ilmu beladiri yang berasal dari indonesia. selain bermanfaat untuk kesehatan tubuh belajar pencaksilat juga saya saja melestarikan kebudayaan indonesia disamping itu banyak nilai-nilai luhur yang terkandung dalam gerakan pencak silat.

NO.4 berikut ini beberapa daftar pertanyaan untuk: bagaimana awal mula kak puspita menyukai pencak silat sejak kapan kak puspita berlatih pencak silat apa tujuan kak puspita berlatih pencak silat apa manfaat yang didapat dari pencak silat.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Lampiran 4 Kisi-kisi Instrumen Tes Hasil Belajar Siklus I dan II

KISI-KISI INSTRUMEN TES HASIL BELAJAR
SIKLUS I

Satuan Pendidikan	: SDN 41 Bontotene	Alokasi Waktu	: 90 Menit
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia	Jumlah Soal	: 15 Soal
Kelas/ Semester	: IV/I	Penyusun	: Amelia Kartika
Bab IV	: Meliuk dan Menerjang		

Capaian Pembelajaran	Materi	Indikator Soal	Naskah Ssoal	Kunci Jawaban	Level Kognitif	Bentuk soal	No Soal
1. Menyimak Peserta didik mampu memahami ide pokok (gagasan) suatu pesan lisan, informasi dari media audio, teks aural (teks yang	Ide Pokok dan ide pendukung	.Di sajikan soal peserta didik menentukan cara menyimak dengan baik	Di bawah ini adalah beberapa cara yang dapat membantu kita untuk menyimak dengan baik, kecuali ... a. Bermain dengan teman pada saat guru mengeksplorasi teks. b. Lihat dan perhatikan orang yang	A	C4	Pilihan Ganda	1

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

dibacakan), dan instruksi lisan yang berkaitan dengan tujuan berkomunikasi. Peserta didik mampu memahami dan memaknai teks narasi yang dibacakan atau dari media audio. **2. Membaca** Peserta didik mampu memahami pesan dan informasi tentang kehidupan sehari-hari, teks narasi, dan puisi anak dalam bentuk cetak atau elektronik. Peserta didik mampu memahami ide pokok dan ide pendukung pada teks informasi dan mampu menjelaskan permasalahan yang dihadapi tokoh cerita pada teks narasi. Peserta didik mampu			berbicara. c. Jangan sambil berbicara dengan teman atau melakukan hal lainnya. d. Mencatat informasi penting seperti nama orang, nama tempat, tahun, dan lain-lain.				
		Di sajikan soal peserta didik dapat menyebutkan asal tarian	Tari ini dibawakan oleh laki-laki dewasa. Gerakannya menirukan pemuda gagah berani yang menerjang medan perang, Tarian ini biasanya berasal di ... a. Aceh b. Jawa timur c. Bali d. Kalimantan selatan	D	C3	Pilihan Ganda	2
		Di sajikan soal peserta didik menyebutkan jumlah penari	Tari seudati adalah tarian tradisonal aceh yang mempertunjukkan gerakan dinamis dn kelincahan. Di tarian ini, berapa jumlah penari pemuda yang biasa menarikannya... a. Lima pemuda	C	C3	Pilihan Ganda	3

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

menambah kosakata baru dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa sesuai dengan topik. **3. Berbicara dan presentasikan** Peserta didik mampu berbicara dengan pilihan kata dan sikap tubuh (gestur) yang santun; menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks; serta mengajukan dan menanggapi pertanyaan dalam suatu percakapan dan diskusi dengan lebih aktif. Peserta didik mampu mengungkapkan gagasan dalam suatu percakapan dan diskusi dengan menerapkan tata caranya. Peserta didik mampu menceritakan kembali suatu			b. Enam pemuda c. Delapan pemuda d. Tujuh pemuda				
		Di sajikan soal peserta didik menemukan informasi yang tepat dalam teks bacaan	Berdasarkan informasi yang di berikan dalam teks" Dikenal karena Menari" desa-desa yang termakud dalam teks bacaan tersebut antara lain, kecuali..... a. Desa Barikin b. Desa Penadaran c. Desa Gigieng d. Desa Situraja	B	C4	Pilihan Ganda	4
		Di sajikan soal peserta didik menganalisis jumlah ide pokok dalam suatu paragraf	Dalam suatu paragraf terdapat...Ide pokok a. Satu b. Dua c. Tiga d. Empat	A	C4	Pilihan Ganda	5
		Di sajikan soal	Nama lain dari gagasan pokok yang terdapat dalam teks bacaan adalah...	B	C4	Pilihan Ganda	6

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

informasi yang dibaca atau didengar dari teks narasi dengan topik yang beragam. **4. Menulis** Peserta didik mampu menulis teks narasi, deskripsi, rekon, prosedur, dan eksposisi dengan rangkaian kalimat yang beragam serta informasi yang lebih terperinci dan akurat dengan topik yang beragam. Peserta didik makin terampil menulis tegak bersambung.		peserta didik menemukan nama lain dari ide pokok	a. Ide pokok b. Gagasan Pendukung c. Ide pendukung d. Pikiran utama				
		Di sajikan soal peserta didik menjelaskan pengertian ide pendukung	Ide pendukung merupakan kalimat... dari ide pokok. a. penjelas b. Utama c. Inti d. Pertama	C	C2	Pilihan Ganda	7
		Di sajikansuatu paragraf, peserta didik dapat menjawab pertanyaan dengan mencari ide pokok dan	**Perhatikan paragraf berikut!** (1) Desa Barikin di Kalimantan Selatan dengan tari baksa kembang. (2) Tarian ini dibawakan oleh penari perempuan yang jumlahnya ganjil, misalnya satu, tiga, atau lima penari. (3) Gerakannya meliuk-liuk menggambarkan seorang putri yang sedang bermain di taman bunga. (4) Tari baksa	B	C4	Pilihan Ganda	8

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

		ide pendukung dari paragraf tersebut dengan benar	kembang sering dipentaskan di acara besar. Ide pokok dari paragraf diatas terdapat padaa nomor adalah.... a. 1 b. 2 c. 3 d. 4				
			Perhatikan paragraf berikut! (1) Desa Barikin di Kalimantan Selatan dengan tari baksa kembang. (2) Tarian ini dibawakan oleh penari perempuan yang jumlahnya ganjil, misalnya satu, tiga, atau lima penari. (3) Gerakannya meliuk-liuk menggambarkan seorang putri yang sedang bermain di taman bunga. Tari baksa kembang sering dipentaskan di acara besar. Yang merupakan Ide pendukung dari paragraf diatas terdapat pada nomor... a. (1)	C	C4	Pilihan Ganda	9

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

			b. (1), (2) dan (4) c. (2), (3) dan (4) d. (1), (2) dan (3)				
		Di sajikan soal peserta didik membedakan cara menemukan ide pokok	Manakah pernyataan berikut yang merupakan cara yang benar untuk menemukan ide pokok dari suatu bacaan yaitu.... a. Menulis kembali semua isi cerita b. Membaca atau mendengarkan bacaan teks sekilas saja c. Membaca dan memahami hubungan antara ide pokok bacaan dari tiap paragraf dan paragraf lain dengan seksama. d. Mengetahui judul cerita	C	C2	Pilihan Ganda	10
	Kalimat Persuasif	Di sajikan soal peserta didik menentukan ciri-ciri dari kalimat persuasif	Berikut ini adalah satu ciri-ciri dari kalimat persuasif, kecuali.... a. Bersifat ajakan, b. Menggunakan tanda tanya c. Biasa dipakai dalam iklan atau imbauan, d. Sering menggunakan kata ajakan seperti	B	C4	Pilihan Ganda	11

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

			ayo, mari, marilah, dan sebagainya.				
		Di sajikan soal peserta didik menentukan kalimat yang termasuk dalam kalimat pesrsuasif	Di bawah ini adalah kalimat persuasif, kecuali.... a. Mari terapkan pola hidup sehat mulai sekarang b. Bacalah soal ini dengan seksama! c. Jangan membuang sampah sembarangan! d. Ayo budayakan membaca buku.	B	C4	Pilihan Ganda	12
		Di sajikan sebuah gambar poster, peserta didik dapat menentukan tujuan dari poster tersebut	**Perhatikan poster berikut ini!**  Poster di atas dibuat dengan tujuan.... a. Menunjukkan beragam kebudayaan nusantara	B	C3	Pilihan Ganda	13

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

			b. Mengajak untuk melestarikan beragam kebudayaan nusantara. c. Menginformasikan budaya indonesia harus dilestarikan. d. Menceritakan persahabatan walaupun berbeda budaya				
		Di sajikan teks bacaa , peserta didik dapat menentukan kalimat yang berisi ajakan	**Perhatikan teks berikut dengan saksama untuk menjawab soal nomor 4-5!** (1) Lihatlah diri Anda lebih dalam lagi, pasti terdapat sebuah potensi yang bisa Anda asah menjadi suatu yang membanggakan. (2) Berprestasi tidak hanya mencakup pada bidang akademik saja. (3) Banyak bidang lain yang bisa Anda andalkan seperti olahraga, seni, dan masih banyak lagi. (4) Marilah asah potensi-potensi tersebut sehingga bisa menjadi suatu hal yang bisa menuntun Anda meraih prestasi. Kalimat yang berisi ajakan ditandai dengan	D	C4	Pilihan Ganda	14

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

			nomor… a. (1) b. (2) c. (3) d. (4)				
		Di sajikan teks bacaan, peserta didik dapat menyimpulkan isi dari bacaan tersebut	Kesimpulan isi teks persuasif di atas adalah… a. Temukanlah setiap potensi yang ada dalam diri. b. Bidang yang bisa diandalkan seperti olahraga, seni, dan masih banyak lagi. c. Temukan dan kembangkanlah potensi diri dalam berbagai bidang agar meraih prestasi. d. Menuntun anak untuk berprestasi di bidang akademik.	C	C5	Pilihan Ganda	15

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Nomor Soal	Kunci Jawaban	Nomor Soal	Kunci Jawaban	Nomor Soal	Kunci Jawaban
1	A	6	B	11	B
2	D	7	C	12	B
3	C	8	B	13	B
4	B	9	C	14	D
5	A	10	C	15	C

Kriteria Penskoran

Jumlah soal : 15 Soal

Nilai maksimal : 100

Jika benar mendapatkan skor 1

Jika salah mendapatkan skor 0s

Maka dapat diuliskan

$$\text{Nilai} = \frac{jumlah\ soal\ benar}{Total\ seluruh\ soal} \text{ x } 100$$

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

KISI-KISI INSTRUMEN TES HASIL BELAJAR

SIKLUS II

Satuan Pendidikan	: SDN 41 Bontotene	Alokasi Waktu	: 90 Menit
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia	Jumlah Soal	: 15 Soal
Kelas/ Semester	: IV/I	Penyusun	: Amelia Kartika
Bab IV	: Meliuk dan Menerjang		

Capaian Pembelajaran	Materi	Indikator Soal	Naskah Ssoal	Kunci Jawaban	Level Kognitif	Bentuk soal	No Soal

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

1. Menyimak Peserta didik mampu memahami ide pokok (gagasan) suatu pesan lisan, informasi dari media audio, teks aural (teks yang dibacakan), dan instruksi lisan yang berkaitan dengan tujuan berkomunikasi. Peserta didik mampu memahami dan memaknai teks narasi yang dibacakan atau dari media audio. 2. **Membaca** Peserta didik mampu memahami pesan dan informasi tentang kehidupan sehari-hari, teks narasi, dan puisi anak dalam bentuk cetak atau elektronik. Peserta didik mampu memahami ide pokok dan ide pendukung	Wawancara	. Di sajikan soal peserta didik mampu mengidentifikasi persiapan sebelum wawancara	Banu ditugaskan guru untuk mewawancarai pedagang kaki lima. Sebelum melaksanakan wawancara, banu sebaiknya.... a. Menyiapkan daftar pertanyaan b. Berpakaian dengan sopan dan rapi c. Mencatat identitas narasumber d. Berlatih mengajukan pertanyaan sebelum melakukan wawancara sebenarnya	B	C2	Pilihan Ganda	1
		Di sajikan soal peserta didik menentukan definisi yang tepat	Kegiatan tanya jawab antara dua orang atau lebih dengan tujuan mencari informasi tertentu, disebut.... a. Dialog b. Diskusi c. Wawancara d. Percakapan	C	C2	Pilihan Ganda	2
		Di sajikan teks wawancara, peserta didik dapat	Dian: “Bagaimana cara bapak membuat kerajinan dari plastik bekas? Ibu Mina: “Pertama-tama dengan cara memilah-milah plastik sesuai jenisnya”	A	C4	Pilihan Ganda	3

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

pada teks informasi dan mampu menjelaskan permasalahan yang dihadapi tokoh cerita pada teks narasi. Peserta didik mampu menambah kosakata baru dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa sesuai dengan topik. **3. Berbicara dan presentasikan** Peserta didik mampu berbicara dengan pilihan kata dan sikap tubuh (gestur) yang santun; menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks; serta mengajukan dan menanggapi pertanyaan dalam suatu percakapan dan diskusi dengan lebih aktif. Peserta didik mampu mengungkapkan gagasan		menentukan langkah penting dalam membuat kerajinan	Dian: "Kemudian Ibu?" Ibu Mina: "Lalu biasanya saya langsung melelehkannya dengan cara dipanaskan." Dian : "Wah, sederhana ya ibu?" Ibu Mina: "Setelah itu baru saya mencetaknya ke dalam berbagai bentuk." Dalam wawancara di atas, mengapa langkah memilah-milah plastik sesuai jenisnya dianggap penting dalam proses pembuatan kerajinan dari plastik bekas yaitu... a. Untuk menjual kerajinan dengan harga yang lebih tinggi b. Agar plastik bekas bisa digunakan kembali c. Agar kerajinan bisa terlihat lebih menarik d. Agar proses pembuatan menjadi lebih sederhana				
		Di sajikan soal peserta didik	Ani akan bertanya kepada pak budi terkait cara menanam jagung. Peran apa yang	A	C2	Pilihan	4

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

dalam suatu percakapan dan diskusi dengan menerapkan tata caranya. Peserta didik mampu menceritakan kembali suatu informasi yang dibaca atau didengar dari teks narasi dengan topik yang beragam. **4. Menulis** Peserta didik mampu menulis teks narasi, deskripsi, rekon, prosedur, dan eksposisi dengan rangkaian kalimat yang beragam serta informasi yang lebih terperinci dan akurat dengan topik yang beragam. Peserta didik makin terampil menulis tegak bersambung.		mengidentifkasi bacaan dengan baik	dijalankan Pak Budi dalam konteks ini yaitu... a. Narasumber b. Pewawancara c. Reporter d. Panelis			Ganda	
		Di sajikan soal peserta didik mengidentifikasi bagian isi laporan hasil wawancara	Manakah dari pernyataan berikut yang tidak sesuai sebagai bagian dari isi laporan hasil `wawancara adalah... a. Informasi nama narasumber; b. Nama pewawancara; c. Tanggal wawancara; d. Honor untuk narasumber	D	C3	Pilihan Ganda	5
		Di sajikan soal peserta didik menjelaskan tujuan dari wawancara	Manakah dari pernyataan berikut yang menjelaskan tujuan utama dari melakukan wawancara adalah... a. Memberi informasi kepada narasumber b. Mendapatkan informasi dari narasumber c. Mendapatkan informasi dari pewawancara d. Memberi laporan kepada nasrasumber	B	C3	Pilihan Ganda	6

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

	Majas Personifikasi	Di sajikan soal peserta didik dapat menentukan jenis kiasan	Jenis kiasan yang mengumpamakan benda mati dapat bertingkah laku seperti manusia disebut... a. Irama b. Diksi c. Majas personifikasi d. Sinopsis	C	C2	Pilihan Ganda	7
		Disajikan soal siswa dapat Memberikan contoh majas personifikasi	Salah satu contoh kalimat majas personifikasi adalah ..... a. Mobil baru ini tampil gagah dan bersahabat b. Saya senang bisa berbagi pengalaman dengan anda c. Cuaca hari ini sangat cerah dan indah d. Suara angin yang lembut membelai wajah ku	A	C2	Pilihan Ganda	8
		Di sajikan soal peserta didik menyebutkan	Pada kalimat “Bunga-bunga di taman berbisik dengan angin lembut,” mana yang mewakili personifikasi adalah...	B	C3	Pilihan Ganda	9

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

		kata yang mengandung personifikasi	a. Bunga-bunga di taman b. Berbisik c. Angin lembut d. Semua jawawabn di atas benar				
		Di sajikan kutipan teks peserta didik mampu menentukan kalimat majas personifikasi dalam kutipan teks bacaan	**Perhatikan kutipan teks berikut ini!** (1) Suatu hari, seekor beruang tengah menjelajahi hutan untuk mencari buah buahan. (2) Di tengah pencarian, ia menemukan pohon yang bertekuk lutut dan menjadi sarang lebah menyimpan madu. (3) Beruang itu mulai mengendus-endus dengan hati-hati di sekitar pohon tumbang untuk mencari tahu apakah lebah-lebah sedang berada dalam sarang tersebut atau tidak. (4) Tepat pada saat itu, sekumpulan kecil lebah terbang	C	C4	Pilihan Ganda	10

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

			pulang dengan membawa banyak madu. Lebah-lebah yang pulang untuk menyegat sang Beruang. Pada kutipan teks di atas, mana dari kalimat- kalimat tersebut yang mengandung majas personifikasi adalah kalimat .... a. 1 b. 2 c. 3 d. 4				
		Di sajikan soal peserta didik mengidentifikasi makna dari kalimat	Apa makna dari kalimat “Pohon-pohon bergiyang menari di angin malam” a. Pohon-pohon sedang berpesta b. Pohon pohon sedang menari di angin malam c. Pohon-Pohon mrmiliki kemampuan	B	C2	Pilihan Ganda	11

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

			menari d. Pohon-pohon tidak bergerak				
		Di sajikan soal .peserta didik dapat menentukan majas yang digunakan dalam kalimat	Menurut bahan bacaan dalam teks tepuk bulu, majas apa yang digunakan dalam kalimat " indonesia masih merajai dunia olahrga abulu tangkis" adalah a. Makas Personifikasi b. Mmajas meta fora c. Majas similie d. Majas kiasan	A	C4	Pilihan Ganda	12
		Di sajikan kutipan puisi peserta didik mampu menemukan majas personifikasi	Bacalah kutipan puisi berikut dengan saksama! MATINYA SEORANG PENYAIR Karya Subagio Sastrowardojo Napas begitu tipis seperti kaca jangan dipecahkan dengan berkata-	B	C5	Pilihan Ganda	13

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

			kata keheningan jadi pengiring paling setia bagi kelana di kelam buta hari kemarin sudah tiada Temukan larik dalam puisi diatas yang mengandung majas personifikasi adalah.... a. 1 dan 2 b. 3 dan 4 c. 3 dan 5 d. 4 dan 5				
		Di sajikan soal peserta didik menujukkan pokok informasi dengan benar	Pokok-pokok informasi yang diberikan narasumber selama wawancara harus kita a. Hafalkan b. Sanggah c. Dengarkan saja d. Catat	D	C2	Pilihan Ganda	14

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

		Disajikan penggalan kalimat peserta didik mapu menentukan majas yang digunakan	Dalam kalimat “Olahraga tepuk bulu ini perlahan meniti tangga menjadi favorit dunia”. Majas apa yang digunakan adalah majas... a. Personifikasi b. Metafora c. Simile d. Paralelisme	A	C4	Pilihan Ganda	15

Nomor Soal	Kunci Jawaban	Nomor Soal	Kunci Jawaban	Nomor Soal	Kunci Jawaban
1	B	6	B	11	B
2	C	7	C	12	A
3	A	8	A	13	B
4	A	9	B	14	D
5	D	10	C	15	A

Kriteria Penskoran

Jumlah soal : 15 Soal

Nilai maksimal : 100

Jika benar mendapatkan skor 1

Jika salah mendapatkan skor 0

Maka dapat diuliskan

$$\text{Nilai} = \frac{jumlah\ soal\ benar}{Total\ seluruh\ soal} \times 100$$

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Lampiran 5 Tes Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II

SOAL HASIL BELAJAR

SIKLUS I

1. Di bawah ini adalah beberapa cara yang dapat membantu kita untuk menyimak dengan baik, kecuali ...
   a. Bermain dengan teman pada saat guru mengeksplorasi teks.
   b. Lihat dan perhatikan orang yang berbicara.
   c. Jangan sambil berbicara dengan teman atau melakukan hal lainnya.
   d. Mencatat informasi penting seperti nama orang, nama tempat, tahun, dan
   e. lain-lain.
2. Tari ini dibawakan oleh laki-laki dewasa. Gerakannya menirukan pemuda gagah berani yang menerjang medan perang, Tarian ini biasanya berasal di ...
   a. Aceh
   b. Jawa timur
   c. Bali
   d. Kalimantan selatan
3. Tari seudati adalah tarian tradisonal aceh yang mempertunjukkan gerakan dinamis dn kelincahan. Di tarian ini, berapa jumlah penari pemuda yang biasa menarikannya...
   a. Lima pemuda
   b. Enam pemuda
   c. Delapan pemuda
   d. Tujuh pemuda
4. Berdasarkan informasi yang di berikan dalam teks" Dikenal karena Menari" desa-desa yang termakud dalam teks bacaan tersebut antara lain, kecuali.....
   a. Desa Barikin
   b. Desa Penadaran
   c.
   d. Desa Gigieng

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

e. Desa Situraja

5. Dalam suatu paragraf terdapat...Ide pokok
   a. Satu
   b. Dua
   c. Tiga
   d. Empat
6. Nama lain dari gagasan pokok yang terdapat dalam teks bacaan adalah...
   a. Ide pokok
   b. Gagasan Pendukung
   c. Ide pendukung
   d. Pikiran utama
7. Ide pendukung merupakan kalimat... dari ide pokok.
   a. penjelas
   b. Utama
   c. Inti
   d. Pertama
8. Perhatikan paragraf berikut!

   (1) Desa Barikin di Kalimantan Selatan dengan tari baksa kembang. (2) Tarian ini dibawakan oleh penari perempuan yang jumlahnya ganjil, misalnya satu, tiga, atau lima penari. (3) Gerakannya meliuk-liuk menggambarkan seorang putri yang sedang bermain di taman bunga. (4) Tari baksa kembang sering dipentaskan di acara besar.

   Ide pokok dari paragraf diatas terdapat padaa nomor adalah....
   a. 1
   b. 2
   c. 3
   d. 4
9. Perhatikan paragraf berikut!

   (1) Desa Barikin di Kalimantan Selatan dengan tari baksa kembang. (2) Tarian ini dibawakan oleh penari perempuan yang jumlahnya ganjil, misalnya satu, tiga, atau lima penari. (3) Gerakannya meliuk-liuk menggambarkan seorang

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

putri yang sedang bermain di taman bunga. Tari baksa kembang sering dipentaskan di acara besar.

Yang merupakan Ide pendukung dari paragraf diatas terdapat pada nomor...

a. (1)
b. (1), (2) dan (4)
c. (2), (3) dan (4)
d. (1), (2) dan (3)

10. Manakah pernyataan berikut yang merupakan cara yang benar untuk menemukan ide pokok dari suatu bacaan yaitu....
    a. Menulis kembali semua isi cerita
    b. Membaca atau mendengarkan bacaan teks sekilas saja
    c. Membaca dan memahami hubungan antara ide pokok bacaan dari tiap paragraf dan paragraf lain dengan seksama.
    d. Mengetahui judul cerita
11. Berikut ini adalah satu ciri-ciri dari kalimat persuasif, kecuali....
    a. Bersifat ajakan,
    b. Menggunakan tanda tanya
    c. Biasa dipakai dalam iklan atau imbauan,
    d. Sering menggunakan kata ajakan seperti ayo, mari, marilah, dan sebagainya.
12. Di bawah ini adalah kalimat persuasif, kecuali....
    a. Mari terapkan pola hidup sehat mulai sekarang
    b. Bacalah soal ini dengan seksama!
    c. Jangan membuang sampah sembarangan!
    d. Ayo budayakan membaca buku.
13. Perhatikan poster berikut ini!



Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Poster di atas dibuat dengan tujuan....

a. Menunjukkan beragam kebudayaan nusantara
b. Mengajak untuk melestarikan beragam kebudayaan nusantara.
c. Menginformasikan budaya indonesia harus dilestarikan.
d. Menceritakan persahabatan walaupun berbeda budaya

14. Perhatikan teks berikut dengan saksama untuk menjawab soal nomor 4-5!

(1) Lihatlah diri Anda lebih dalam lagi, pasti terdapat sebuah potensi yang bisa Anda asah menjadi suatu yang membanggakan. (2) Berprestasi tidak hanya mencakup pada bidang akademik saja. (3) Banyak bidang lain yang bisa Anda andalkan seperti olahraga, seni, dan masih banyak lagi. (4) Marilah asah potensi-potensi tersebut sehingga bisa menjadi suatu hal yang bisa menuntun Anda meraih prestasi.

Kalimat yang berisi ajakan ditandai dengan nomor…

a. (1)
b. (2)
c. (3)
d. (4)

15. Kesimpulan isi teks persuasif di atas adalah…

a. Temukanlah setiap potensi yang ada dalam diri.
b. Bidang yang bisa diandalkan seperti olahraga, seni, dan masih banyak lagi.
c. Temukan dan kembangkanlah potensi diri dalam berbagai bidang agar meraih prestasi.
d. Menuntun anak untuk berprestasi di bidang akademi

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

SOAL HASIL BELAJAR

SIKLUS II

1. Banu ditugaskan guru untuk mewawancarai pedagang kaki lima. Sebelum melaksanakan wawancara, banu sebaiknya....
   a. Menyiapkan daftar pertanyaan
   b. Berpakaian dengan sopan dan rapi
   c. Mencatat identitas narasumber
   d. Berlatih mengajukan pertanyaan sebelum melakukan wawancara sebenarnya
2. Kegiatan tanya jawab antara dua orang atau lebih dengan tujuan mencari informasi tertentu, disebut....
   a. Dialog
   b. Diskusi
   c. Wawancara
   d. Percakapan
3. Dian: “Bagaimana cara bapak membuat kerajinan dari plastik bekas?
   Ibu Mina: “Pertama-tama dengan cara memilah-milah plastik sesuai jenisnya”
   Dian: “Kemudian Ibu?”
   Ibu Mina: “Lalu biasanya saya langsung melelehkannya dengan cara dipanaskan.”
   Dian : “Wah, sederhana ya ibu?”
   Ibu Mina: “Setelah itu baru saya mencetaknya ke dalam berbagai bentuk.”
   Dalam wawancara di atas, mengapa langkah memilah-milah plastik sesuai jenisnya dianggap penting dalam proses pembuatan kerajinan dari plastik bekas yaitu...
   a. Untuk menjual kerajinan dengan harga yang lebih tinggi
   b. Agar plastik bekas bisa digunakan kembali
   c. Agar kerajinan bisa terlihat lebih menarik
   d. Agar proses pembuatan menjadi lebih sederhana

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

4. Ani akan bertanya kepada pak budi terkait cara menanam jagung. Peran apa yang dijalankan Pak Budi dalam konteks ini yaitu...
    a. Narasumber
    b. Pewawancara
    c. Reporter
    d. Panelis
5. Manakah dari pernyataan berikut yang tidak sesuai sebagai bagian dari isi laporan hasil `wawancara adalah...
    a. Informasi nama narasumber;
    b. Nama pewawancara;
    c. Tanggal wawancara;
    d. Honor untuk narasumber
6. Manakah dari pernyataan berikut yang menjelaskan tujuan utama dari melakukan wawancara adalah...
    a. Memberi informasi kepada narasumber
    b. Mendapatkan informasi dari narasumber
    c. Mendapatkan informasi dari pewawancara
    d. Memberi laporan kepada nasrasumber
7. Jenis kiasan yang mengumpamakan benda mati dapat bertingkah laku seperti manusia disebut...
    a. Irama
    b. Diksi
    c. Majas personifikasi
    d. Sinopsis
8. Salah satu contoh kalimat majas personifikasi adalah .....
    a. Mobil baru ini tampil gagah dan bersahabat
    b. Saya senang bisa berbagi pengalaman dengan anda
    c. Cuaca hari ini sangat cerah dan indah
    d. Suara angin yang lembut membelai wajah ku
9. Pada kalimat “Bunga-bunga di taman berbisik dengan angin lembut,” mana yang mewakili personifikasi adalah...

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

a. Bunga-bunga di taman
b. Berbisik
c. Angin lembut
d. Semua jawawabn di atas benar

10. Perhatikan kutipan teks berikut ini!

(1) Suatu hari, seekor beruang tengah menjelajahi hutan untuk mencari buah buahan. (2) Di tengah pencarian, ia menemukan pohon yang bertekuk lutut dan menjadi sarang lebah menyimpan madu. (3) Beruang itu mulai mengendus-endus dengan hati-hati di sekitar pohon tumbang untuk mencari tahu apakah lebah-lebah sedang berada dalam sarang tersebut atau tidak. (4) Tepat pada saat itu, sekumpulan kecil lebah terbang pulang dengan membawa banyak madu. Lebah-lebah yang pulang untuk menyegat sang Beruang.

Pada kutipan teks di atas, mana dari kalimat- kalimat tersebut yang mengandung majas personifikasi adalah kalimat ….

a. 1
b. 2
c. 3
d. 4

11. Apa makna dari kalimat “Pohon-pohon bergiyang menari di angin malam”
a. Pohon-pohon sedang berpesta
b. Pohon pohon sedang menari di angin malam
c. Pohon-Pohon mrmiliki kemampuan menari
d. Pohon-pohon tidak bergerak

12. Menurut bahan bacaan dalam teks tepuk bulu, majas apa yang digunakan dalam kalimat “ indonesia masih merajai dunia olahrga abulu tangkis” adalah
a. Makas Personifikasi
b. Mmajas meta fora
c. Majas similie
d. Majas kiasan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

13. Bacalah kutipan puisi berikut dengan saksama!

    MATINYA SEORANG PENYAIR

    Karya Subagio Sastrowardojo

    napas begitu tipis seperti kaca

    jangan dipecahkan dengan berkata-kata

    keheningan jadi pengiring paling setia

    bagi kelana di kelam buta

    hari kemarin sudah tiada

    Temukan larik dalam puisi diatas yang mengandung majas personifikasi adalah….

    a. 1 dan 2
    b. 3 dan 4
    c. 3 dan 5
    d. 4 dan 5

14. Pokok-pokok informasi yang diberikan narasumber selama wawancara harus kita

    a. Hafalkan
    b. Sanggah
    c. Dengarkan saja
    d. Catat

15. Dalam kalimat “Olahraga tepuk bulu ini perlahan meniti tangga menjadi favorit dunia”. Majas apa yang digunakan adalah majas...

    a. Personifikasi
    b. Metafora
    c. Simile
    d. Paralelisme

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Lampiran 6 Daftar Hadir Siswa Kela IV SD Negeri 41 Bontotene

NO	NAMA SISWA	SIKLUS I				SIKLUS II				KET
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	
1	Adiba Islamadina	√	√	√	√	√	A	√	√	
2	Adnan Dwi Alfaridzi	√	√	√	√	√	√	√	√	
3	Adzkia Talita	√	√	√	√	√	√	√	√	
4	Ahmad Adya Surya	√	√	√	√	√	√	√	√	
5	Akifah Ainun Islamy	√	√	√	√	√	√	√	√	
6	Alifa Zaheerah	√	√	√	√	√	√	√	√	
7	Atika Ayu Ariskah. S	√	√	√	√	√	√	√	√	
8	Azifah Rahmadhani	√	√	√	√	√	√	√	√	
9	Faris Naufal Rahmat	√	√	√	√	√	√	√	√	
10	Fauzan Alfarasi Herman	√	√	√	√	√	√	√	√	
11	M. Ibrahim	√	√	√	√	√	√	√	√	
12	Muh. Alif Al Rajab	√	√	√	√	√	√	√	√	**A = Absen**
13	Muh. Lutfi Al Gifari. R	√	√	√	√	√	√	√	√	**S = Sakit**
14	Muh. Yahya	√	√	√	√	√	√	√	√	
15	Muhammad Fithrah	√	√	√	√	√	√	√	√	
16	Muhammad Restu	√	√	√	√	√	√	√	√	
17	Mutmainnah	√	√	√	√	√	√	√	√	
18	Nur Istiqomah	√	√	√	√	√	√	√	√	
19	Rahmadani	√	√	√	√	√	√	√	√	
20	Salsabilah Rahman	√	√	√	√	√	S	√	√	
21	Sulfikar	√	√	√	√	√	√	√	√	
22	Ufaira Nur Afifa	√	√	√	√	√	√	√	√	
23	Ufairah Nurafifah	√	√	√	√	√	√	√	√	
24	Umar Hattab	√	√	√	√	√	√	√	√	
25	Ahmad Muayyad. S	√	√	√	√	√	√	√	√	

Lampiran 7 Soal Tes Awal *(Pretest)*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

66

SOAL PRETEST

Nama : Mutmainnah
No. Absen : 18
Kelas : IV (empat)

Berilah tanda silang (X) pada Huruf A, B, C dan D pada jawaban yang benar!

1. Di bawah ini adalah beberapa cara yang dapat membantu kita untuk menyimak dengan baik, kecuali ...
   a. Bermain dengan teman pada saat guru mengeksplorasi teks.
   X. Jangan sambil berbicara dengan teman atau melakukan hal lainnya.
   b. Lihat dan perhatikan orang yang berbicara.
   d. Mencatat informasi penting seperti nama orang, nama tempat, tahun, dan lain-lain.
2. Nama lain dari gagasan pokok yang terdapat dalam teks bacaan adalah...
   X. Ide pokok
   c. Ide pendukung
   b. Gagasan Pendukung
   d. Pikiran utama
3. Dalam suatu paragraf terdapat...Ide pokok
   a. Satu
   c. Tiga
   X. Dua
   d. Empat
4. Perhatikan paragraf berikut!
   (1) Desa Barikin di Kalimantan Selatan dengan tari baksa kembang. (2) Tarian ini dibawakan oleh penari perempuan yang jumlahnya ganjil, misalnya satu, tiga, atau lima penari. (3) Gerakannya meliuk-liuk menggambarkan seorang putri yang sedang bermain di taman bunga. (4) Tari baksa kembang sering dipentaskan diacara besar.
   Ide pokok dari paragraf di atas terdapat padaa nomor adalah....
   X. 1
   c. 3
   b. 2
   d. 4

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

5. Ide pendukung merupakan kalimat... dari ide pokok.
   a. Penjelas
   b. Utama
   c. Inti
   d. Pertama

6. Perhatikan paragraf berikut!
   (1) Desa Barikin di Kalimantan Selatan dengan tari baksa kembang. (2) Tarian ini dibawakan oleh penari perempuan yang jumlahnya ganjil, misalnya satu, tiga, atau lima penari. (3) Gerakannya meliuk-liuk menggambarkan seorang putri yang sedang bermain di taman bunga. Tari baksa kembang sering dipentaskan di acara besar.
   Yang merupakan Ide pendukung dari paragraf di atas terdapat pada nomor...
   a. (1)
   b. (1), (2) dan (4)
   c. (2), (3) dan (4)
   d. (1), (2) dan (3)

7. Di bawah ini adalah kalimat persuasif, kecuali....
   a. Mari terapkan pola hidup sehat mulai sekarang
   b. Bacalah soal ini dengan seksama!
   c. Jangan membuang sampah sembarangan!
   d. Ayo budayakan membaca buku

8. Berikut ini adalah satu ciri-ciri dari kalimat persuasif, kecuali....
   a. Bersifat ajakan
   b. Menggunakan tanda tanya
   c. Biasa dipakai dalam iklan atau imbauan.
   d. Sering menggunakan kata ajakan seperti ayo, mari, marilah, dan sebagainya.

9. Kegiatan tanya jawab antara dua orang atau lebih dengan tujuan mencari informasi tertentu, disebut....
   a. Dialog
   b. Diskusi
   c. Wawancara
   d. Percakapan

10. Pokok-pokok informasi yang diberikan narasumber selama wawancara harus kita....
   a. Hafalkan
   c. Dengarkan saja

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

b. Sanggah
d. Catat

11. Manakah dari pernyataan berikut yang menjelaskan tujuan utama dari melakukan wawancara adalah...
...
a. Memberi informasi kepada narasumber
c. Mendapatkan informasi dari pewawancara
b. Mendapatkan informasi dari narasumber
d. Memberi laporan kepada narasumber

12. Kegiatan tanya jawab antara dua orang atau lebih dengan tujuan mencari informasi tertentu, disebut....
a. Dialog
c. Wawancara
b. Diskusi
d. Percakapan

13. Ani akan bertanya kepada pak budi terkait cara menanam jagung. Peran apa yang dijalankan Pak Budi dalam konteks ini yaitu...
a. Narasumber
c. Reporter
b. Pewawancara
d. Panelis

14. Jenis kiasan yang mengumpamakan benda mati dapat bertingkah laku seperti manusia disebut...
a. Irama
c. Majas personifikasi
b. Diksi
d. Sinopsis

15. Pada kalimat "Bunga-bunga di taman berbisik dengan angin lembut," mana yang mewakili personifikasi adalah...
a. Bunga-bunga di taman
c. Angin lembut
c. Berbisik
d. Semua jawawabn di atas benar

~Selamat Mengerjakan~

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Lampiran 8 Hasil Nilai *Pretest* Siswa

NO	NAMA SISWA	KKM	NILAI	KATEGORI
1	Adiba Islamadina	65	33	Belum Tuntas
2	Adnan Dwi Alfaridzi	65	47	Belum Tuntas
3	Adzkia Talita	65	33	Belum Tuntas
4	Ahmad Adya Surya	65	40	Belum Tuntas
5	Akifah Ainun Islamy	65	40	Belum Tuntas
6	Alifa Zaheerah	65	33	Belum Tuntas
7	Atika Ayu Ariskah. S	65	67	Tuntas
8	Azifah Rahmadhani	65	33	Belum Tuntas
9	Faris Naufal Rahmat	65	47	Belum Tuntas
10	Fauzan Alfarasi Herman	65	33	Belum Tuntas
11	M. Ibrahim	65	33	Belum Tuntas
12	Muh. Alif Al Rajab	65	33	Belum Tuntas
13	Muh. Lutfi Al Gifari. R	65	47	Belum Tuntas
14	Muh. Yahya	65	47	Belum Tuntas
15	Muhammad Fithrah	65	40	Belum Tuntas
16	Muhammad Restu	65	67	Tuntas
17	Mutmainnah	65	66	Belum Tuntas
18	Nur Istiqomah	65	40	Belum Tuntas
19	Rahmadani	65	67	Tuntas
20	Salsabilah Rahman	65	33	Belum Tuntas
21	Sulfikar	65	33	Belum Tuntas
22	Ufaira Nur Afifa	65	47	Belum Tuntas
23	Ufairah Nurafifah	65	47	Belum Tuntas
24	Umar Hattab	65	40	Belum Tuntas
25	Ahmad Muayyad. S	65	27	Belum Tuntas
Jumlah			**1.054**	

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Rata-rata		**42,16**	

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Lampiran 9 Data Mentah Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall*

DATA MENTAH TES HASIL BELAJAR SIKLUS I

Nama Sekolah : SDN 41 bontotene

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : IV/Ganjil

Bab IV : Meliuk dan Menerjang

No	NAMA SISWA	BUTIR SOAL															JUMLAH SKOR	NILAI
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	Adiba Islamadina	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	8	53
2	Adnan Dwi Alfaridzi	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	10	67
3	Adzkia Talita	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	7	47
4	Ahmad Adya Surya	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	11	73
5	Akifah Ainun Islamy	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	10	67
6	Alifa Zaheerah	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	10	67
7	Atika Ayu Ariskah. S	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	12	80
8	Azifah Rahmadhani	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	12	80
9	Faris Naufal Rahmat	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	8	53
10	Fauzan Alfarasi Herman	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	8	53

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

11	M. Ibrahim	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	7	47
12	Muh. Alif Al Rajab	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	9	60
13	Muh. Lutfi Al Gifari. R	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	11	73
14	Muh. Yahya	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	7	47
15	Muhammad Fithrah	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	9	60
16	Muhammad Restu	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	10	67
17	Mutmainnah	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	11	73
18	Nur Istiqomah	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	8	53
19	Rahmadani	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	11	73
20	Salsabilah Rahman	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	7	47
21	Sulfikar	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	8	53
22	Ufaira Nur Afifa	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	10	67
23	Ufairah Nurafifah	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	13	87
24	Umar Hattab	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	7	47
25	Ahmad Muayyad. S	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	7	47

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

DATA MENTAH TES HASIL BELAJAR SIKLUS II

Nama Sekolah : SDN 41 bontotene

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : IV/Ganjil

Bab IV : Meliuk dan Menerjang

No	NAMA SISWA	BUTIR SOAL															JUMLAH SKOR	NILAI
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	Adiba Islamadina	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	11	73
2	Adnan Dwi Alfaridzi	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	13	87
3	Adzkia Talita	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	10	80
4	Ahmad Adya Surya	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	13	87
5	Akifah Ainun Islamy	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	13	87
6	Alifa Zaheerah	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	13	87
7	Atika Ayu Ariskah. S	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	93
8	Azifah Rahmadhani	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	13	87
9	Faris Naufal Rahmat	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	12	80
10	Fauzan Alfarasi Herman	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	10	67
11	M. Ibrahim	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	9	60
12	Muh. Alif Al Rajab	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	10	80
13	Muh. Lutfi Al Gifari. R	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	13	87

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

14	Muh. Yahya	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	10	80
15	Muhammad Fithrah	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	9	60
16	Muhammad Restu	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	13	87
17	Mutmainnah	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	14	93
18	Nur Istiqomah	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	13	87
19	Rahmadani	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	10	80
20	Salsabilah Rahman	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	10	80
21	Sulfikar	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	10	67
22	Ufaira Nur Afifa	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	12	80
23	Ufairah Nurafifah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	14	93
24	Umar Hattab	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	12	80
25	Ahmad Muayyad. S	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	9	60

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Lampiran 10 Daftar Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

NO	NAMA SISWA	KKM	NILAI		KATEGORI	
			I	II	I	II
1	Adiba Islamadina	65	53	73	Belum Tuntas	Tuntas
2	Adnan Dwi Alfaridzi	65	67	87	Tuntas	Tuntas
3	Adzkia Talita	65	47	80	Belum Tuntas	Tuntas
4	Ahmad Adya Surya	65	73	87	Tuntas	Tuntas
5	Akifah Ainun Islamy	65	67	87	Tuntas	Tuntas
6	Alifa Zaheerah	65	67	87	Tuntas	Tuntas
7	Atika Ayu Ariskah. S	65	80	93	Tuntas	Tuntas
8	Azifah Rahmadhani	65	80	87	Tuntas	Tuntas
9	Faris Naufal Rahmat	65	53	80	Belum Tuntas	Tuntas
10	Fauzan Alfarasi Herman	65	53	67	Belum Tuntas	Tuntas
11	M. Ibrahim	65	47	60	Belum Tuntas	Belum Tuntas
12	Muh. Alif Al Rajab	65	60	80	Belum Tuntas	Tuntas
13	Muh. Lutfi Al Gifari. R	65	73	87	Tuntas	Tuntas
14	Muh. Yahya	65	47	80	Belum Tuntas	Tuntas
15	Muhammad Fithrah	65	60	60	Belum Tuntas	Belum Tuntas
16	Muhammad Restu	65	67	87	Tuntas	Tuntas
17	Mutmainnah	65	73	93	Tuntas	Tuntas
18	Nur Istiqomah	65	53	87	Belum Tuntas	Tuntas
19	Rahmadani	65	73	80	Tuntas	Tuntas
20	Salsabilah Rahman	65	47	80	Belum Tuntas	Tuntas
21	Sulfikar	65	53	67	Belum Tuntas	Tuntas
22	Ufaira Nur Afifa	65	67	80	Tuntas	Tuntas
23	Ufairah Nurafifah	65	87	93	Tuntas	Tuntas
24	Umar Hattab	65	47	80	Belum Tuntas	Tuntas
25	Ahmad Muayyad. S	65	47	60	Belum Tuntas	Belum Tuntas
Jumlah Total			1.541	2.002		
Rata-rata			61,64	80,08		

Lampiran 11 Lembar Penilaian Afektif

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

LEMBAR PENILAIAN AFEKTIF

Nama Sekolah : SDN 41 bontotene

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : IV/Ganjil

Bab IV : Meliuk dan Menerjang

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian				Ket
		Santun	Disiplin	Tanggung Jawab	Kerja Sama	
1	Adiba Islamadina	3	3	3	3	B
2	Adnan Dwi Alfaridzi	3	4	3	3	B
3	Adzkia Talita	3	3	3	3	B
4	Ahmad Adya Surya	4	4	4	4	SB
5	Akifah Ainun Islamy	3	3	3	3	B
6	Alifa Zaheerah	4	4	4	4	SB
7	Atika Ayu Ariskah. S	4	3	3	3	B
8	Azifah Rahmadhani	4	3	4	4	SB
9	Faris Naufal Rahmat	3	3	3	3	B
10	Fauzan Alfarasi Herman	3	3	4	3	B
11	M. Ibrahim	3	3	3	3	B
12	Muh. Alif Al Rajab	3	4	3	3	B
13	Muh. Lutfi Al Gifari. R	3	3	3	3	B
14	Muh. Yahya	3	4	3	3	B
15	Muhammad Fithrah	3	3	4	3	B
16	Muhammad Restu	4	3	4	4	SB
17	Mutmainnah	4	4	4	4	SB
18	Nur Istiqomah	4	3	4	4	SB
19	Rahmadani	4	4	4	4	SB
20	Salsabilah Rahman	3	3	3	3	B

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

21	Sulfikar	3	4	3	3	B
22	Ufaira Nur Afifa	4	3	4	4	SB
23	Ufairah Nurafifah	4	4	4	4	SB
24	Umar Hattab	3	3	3	3	B
25	Ahmad Muayyad. S	3	3	4	3	B

Keterangan:

4 = Sangat Baik (SB)

3 = Baik (B)

2 = Cukup (C)

1 = Kurang (K)

Minasatene , 24 November 2023

Peneliti

Observer

AMELIA KARTIKA

NPM. 920862060045

SAHRIYANI, S.Pd.

NIP. 198405202008012005

Lampiran 12 Lembar Penilaian Psikomotorik

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

LEMBAR PENILAIAN PSIKOMOTORIK

Nama Sekolah : SDN 41 bontotene

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : IV/Ganjil

Bab IV : Meliuk dan Menerjang

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian			Perolehsn Nilai
		1	2	3	
1	Adiba Islamadina	20	30	20	70
2	Adnan Dwi Alfaridzi	30	20	30	80
3	Adzkia Talita	30	20	20	70
4	Ahmad Adya Surya	20	20	30	70
5	Akifah Ainun Islamy	30	30	30	90
6	Alifa Zaheerah	20	30	30	80
7	Atika Ayu Ariskah. S	30	30	30	90
8	Azifah Rahmadhani	20	30	30	80
9	Faris Naufal Rahmat	20	20	30	70
10	Fauzan Alfarasi Herman	20	30	20	70
11	M. Ibrahim	20	20	30	70
12	Muh. Alif Al Rajab	20	20	40	80
13	Muh. Lutfi Al Gifari. R	30	20	30	80
14	Muh. Yahya	30	40	30	100
15	Muhammad Fithrah	30	30	20	80
16	Muhammad Restu	20	30	20	70
17	Mutmainnah	20	20	40	90
18	Nur Istiqomah	30	30	40	100
19	Rahmadani	30	20	30	80
20	Salsabilah Rahman	30	30	30	90
21	Sulfikar	20	30	20	70

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

22	Ufaira Nur Afifa	30	20	30	80
23	Ufairah Nurafifah	30	30	40	100
24	Umar Hattab	20	30	20	70
25	Ahmad Muayyad. S	30	20	20	70

Perhitungan Perolehan nilai

Nilai pakhir yang diperoleh merupakan akumulasi dari perolehan nilai untuk setiap aspek dengan ketentuan sebagai berikut:

Jika peserta didik pada aspek pertama memperoleh nilai 20, aspek kedua 30, aspek keempat 40, maka total perolehan nilainya adalah 90

Minasatene, 24 November 2023

Peneliti

Observer

AMELIA KARTIKA

NPM. 920862060045

SAHRIYANI, S.Pd.

NIP. 198405202008012005

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Lampiran 13 Hasil Angket Respon Siswa

HASIL ANGKET RESPON SISWA TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL

Nama Sekolah : SDN 41 bontotene

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : IV/Ganjil

Bab IV : Meliuk dan Menerjang

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Adiba Islamadina	4	3	4	3	3	4	1	3	4	4
2	Adnan Dwi Alfaridzi	3	4	3	4	4	4	1	4	3	3
3	Adzkia Talita	4	4	3	3	4	3	2	3	3	4
4	Ahmad Adya Surya	4	4	3	4	4	3	2	3	4	4
5	Akifah Ainun Islamy	4	4	4	4	4	4	1	3	4	4
6	Alifa Zaheerah	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4
7	Atika Ayu Ariskah. S	4	3	4	3	4	4	1	3	3	3
8	Azifah Rahmadhani	4	4	4	3	4	4	1	4	4	4
9	Faris Naufal Rahmat	3	4	2	4	3	3	2	3	3	3
10	Fauzan Alfarasi Herman	3	3	3	4	4	4	2	4	3	3
11	M. Ibrahim	4	4	3	3	3	3	2	3	4	4
12	Muh. Alif Al Rajab	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4
13	Muh. Lutfi Al Gifari. R	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3
14	Muh. Yahya	3	3	3	3	4	3	1	3	3	4
15	Muhammad Fithrah	4	4	4	3	4	3	1	4	4	4
16	Muhammad Restu	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4
17	Mutmainnah	4	4	4	3	3	4	2	4	4	4
18	Nur Istiqomah	4	3	3	3	4	4	1	4	4	4
19	Rahmadani	4	3	4	4	4	3	1	4	4	4
20	Salsabilah Rahman	4	4	4	4	3	4	1	4	4	3
21	Sulfikar	4	4	4	4	3	3	2	4	4	3
22	Ufaira Nur Afifa	4	4	4	4	4	4	1	4	4	3
23	Ufairah Nurafifah	4	4	4	4	4	4	2	4	4	3
24	Umar Hattab	4	3	3	4	3	4	1	4	3	3
25	Ahmad Muayyad. S	4	3	3	3	4	4	1	3	3	3

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Lampiran 14 Validasi Instrumen Penelitian

LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Validator : **Ahmad Budi Sutrisno, S.Pd., M.Pd.**
Pekerjaan/ Jabatan : **Dosen STKIP Andi Matappa Pangkep**
Alamat :

Petunjuk Pengisian:

Berikut ini kami siapkan sejumlah pernyataan penilaian yang selanjutnya dapat dijawab berdasarkan tingkatan jawaban dengan memberi tanda (√) pada kolom skor yang menurut bapak/ibu sesuai, terkait dengan judul penelitian yang hendak dilakukan adalah "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN 41 Bontotene Kabupaten Pangkep". Disamping penilaian tersebut, bapak/ibu juga dapat memberikan saran secara tertulis guna memperbaiki RPP sebelum digunakan dalam penelitian. Kriteria skala penilaian menggunakan skor: 1, 2, 3, 4, dan 5. Adapun makna rentangan skor ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

5= Sangat Sesuai
4= Sesuai
3= Cukup Sesuai
2= Kurang Sesuai
1= Tidak Sesuai

Akhirnya kami berharap kiranya bapak/ibu berkenan memberikan penilaian terhadap RPP ini. Atas ketersediaan bapak/ ibu untuk mengisi lembar validasi ini, kami sampaikan terima kasih.

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
I	**Identitas RPP**					

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

	Menuliskan identitas RPP dengan jelas					✓
Saran:						
II	**Tujuan Pembelajaran**					
	✍ Ketepatan Penjabaran Indikator ke tujuan pembelajaran					✓
	✍ Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran				✓	
Saran:						
III	**Kegiatan Pembelajaran**					
	✍ Langkah-langkah pembelajaran mencakup semua tahap-tahap model pembelajaran					✓
	✍ Kejelasan penjabaran aktivitas guru dalam pembelajaran				✓	
	✍ Kejelasan Penjabaran aktivitas siswa dalam pembelajaran					✓
Saran:						
IV	**Waktu**					
	✍ Alokasi waktu dinyatakan dengan jelas					✓
	✍ Kesesuaian alokasi waktu dengan kegiatan yang dilaksanakan					✓
Saran:						
V	**Metode Penyajian**					
	✍ Memberikan Kesempatan kepda siswa untuk bertanya					✓
	✍ Kesesuain alat dan sumber belajar					✓
Saran:						
VI	**Bahasa**					

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

	✍ Penggunaan bahasa ditinjau dari penggunaan kaidah bahasa ndonesia					✓
	✍ Bahasa yang digunakan berdifat komunikatif				✓	
	✍ Kesederhanaan struktur kalimat				✓	
Saran:						

Penilaian Umum:

a. Dapat diterapkan tanpa revisi
b. Dapat diterapkan dengan revisi kecil
c. Dapat diterapkan dengan revisi besar
d. Belum dapat diterapkan

Pangkajene, 2023

Validator

Ahmad Budi Sutrisno, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0914068901

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

LEMBAR VALIDASI
LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Nama Validator : **Ahmad Budi Sutrisno, S.Pd., M.Pd.**
Pekerjaan/ Jabatan : **Dosen STKIP Andi Matappa Pangkep**
Alamat :

Petunjuk Pengisian:

Berikut ini kami siapkan sejumlah pernyataan penilaian yang selanjutnya dapat dijawab berdasarkan tingkatan jawaban dengan memberi tanda (√) pada kolom skor yang menurut bapak/ibu sesuai, terkait dengan judul penelitian yang hendak dilakukan adalah "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN 41 Bontotene Kabupaten Pangkep". Disamping penilaian tersebut, bapak/ibu juga dapat memberikan saran secara tertulis guna memperbaiki silabus pembelajaran sebelum digunakan dalam penelitian. Kriteria skala penilaian menggunakan skor: 1, 2, 3, 4, dan 5. Adapun makna rentangan skor ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

5= Sangat Sesuai
4= Sesuai
3= Cukup Sesuai
2= Kurang Sesuai
1= Tidak Sesuai

Kami berharap kiranya bapak/ibu berkenan memberikan penilaian terhadap LKS ini. Atas ketersediaan bapak/ ibu untuk mengisi lembar validasi ini, kami sampaikan terima kasih.

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
I	**Bahasa dan Penulisan**					✓

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

	✍ Kalimat mudah dipahami				✓	
	✍ Kalimat soal tidak mengandung arti ganda				✓	
	✍ Kejelasan Petunjuk dan arahan				✓	
Saran:						
II	**Isi Lembar Kerja Siswa (LKS) yang Disajikan**					
	✍ Merupakan tugas yang esensial				✓	
	✍ Menuliskan dengan jelas petunjuk pengerjaan soal dalam LKS				✓	
	✍ Masalah yang diangkat sesuai dengan tingkat kognitif siswa					✓
	✍ Setiap kegiatan yang ditujukan mempunyai tujuan yang jelas					✓
	✍ Kegiatan yang disajikan sesuai dengan model pembelajaran					✓
	✍ Kegiatan yang disajikan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa					✓
Saran:						

Penilaian Umum:

a. Dapat diterapkan tanpa revisi
b. Dapat diterapkan dengan revisi kecil
c. Dapat diterapkan dengan revisi besar
d. Belum dapat diterapkan

Pangkajene, 2023

Validator

Ahmad Budi Sutrisno, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0914068901

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

LEMBAR VALIDASI

LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN AKTIVITAS SISWA

Nama Validator : **Ahmad Budi Sutrisno, S.Pd., M.Pd.**
Pekerjaan/ Jabatan : **Dosen STKIP Andi Matappa Pangkep**
Alamat :

Petunjuk Pengisian:

Berikut ini kami siapkan sejumlah pernyataan penilaian yang selanjutnya dapat dijawab berdasarkan tingkatan jawaban dengan memberi tanda (√) pada kolom skor yang menurut bapak/ibu sesuai, terkait dengan judul penelitian yang hendak dilakukan adalah "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN 41 Bontotene Kabupaten Pangkep". Disamping penilaian tersebut, bapak/ibu juga dapat memberikan saran secara tertulis guna memperbaiki Lembar Keterlaksanaan Aktivitas Siswa sebelum digunakan dalam penelitian. Kriteria skala penilaian menggunakan skor: 1, 2, 3, 4, dan 5. Adapun makna rentangan skor ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

5= Sangat Sesuai
4= Sesuai
3= Cukup Sesuai
2= Kurang Sesuai
1= Tidak Sesuai

Kami berharap kiranya bapak/ibu berkenan memberikan penilaian terhadap Lembar Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Guru ini. Atas ketersediaan bapak/ ibu untuk mengisi lembar validasi ini, kami sampaikan terima kasih

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
I	**Aspek Petunjuk**					

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

	✍ Petunjuk lembar observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran dinyatakan dengan jelas					✓
	✍ Lembar observasi mudah untuk dilaksanakan				✓	
	✍ Kriteria yang diobservasi dinyatakan dengan jelas				✓	
Saran:						
II	**Aspek Bahasa**					
	✍ Penggunaan bahasa ditinjau dari penggunaan kaidah bahasa indonesia				✓	
	✍ Kejelasan petunjuk atau arahan, komentar dan penyelesaian masalah				✓	
	✍ Kesederhanaan struktur kalimta					✓
	✍ Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif					✓
Saran:						
III	**Aspek Isi**					
	✍ Kategori aktivitas siswa dalam lembar observasi sudah mencakup semua aspek aktivitas siswa mungkin terjadi dalam pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran yang telah diterapkan.				✓	
	✍ Satuan waktu siswa untuk melakukan aktivitas dengan satuan waktu observasi dinyatakan dengan jelas				✓	
	✍ Kategori aktivitas siswa yang diamati dapat teramati dengan baik					✓
	✍ Kategori aktivitas siswa tidak menimbulkan makna ganda				✓	

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Saran:

Penilaian Umum:

a. Dapat diterapkan tanpa revisi
b. Dapat diterapkan dengan revisi kecil
c. Dapat diterapkan dengan revisi besar
d. Belum dapat diterapkan

Pangkajene, 2023

Validator

Ahmad Budi Sutrisno, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0914068901

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

LEMBAR VALIDASI
SOAL TES HASIL BELAJAR

Nama Validator : **Ahmad Budi Sutrisno, S.Pd., M.Pd.**
Pekerjaan/ Jabatan : **Dosen STKIP Andi Matappa Pangkep**
Alamat :

Petunjuk Pengisian:

Berikut ini kami siapkan sejumlah pernyataan penilaian yang selanjutnya dapat dijawab berdasarkan tingkatan jawaban dengan memberi tanda (√) pada kolom skor yang menurut bapak/ibu sesuai, terkait dengan judul penelitian yang hendak dilakukan adalah "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN 41 Bontotene Kabupaten Pangkep". Disamping penilaian tersebut, bapak/ibu juga dapat memberikan saran secara tertulis guna memperbaiki soal Tes Hasil Belajar sebelum digunakan dalam penelitian. Kriteria skala penilaian menggunakan skor: 1, 2, 3, 4, dan 5. Adapun makna rentangan skor ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

5= Sangat Sesuai
4= Sesuai
3= Cukup Sesuai
2= Kurang Sesuai
1= Tidak Sesuai

Kami berharap kiranya bapak/ibu berkenan memberikan penilaian terhadap Soal Tes Hasil Belajar ini. Atas ketersediaan bapak/ ibu untuk mengisi lembar validasi ini, kami sampaikan terima kasih

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
I	**Validasi Isi**					

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

	✍ Kesesuaian soal dengan indikator pencapaian				✓	
	✍ Kejelasan perumusan petunjuk pengerjaan soal					✓
	✍ Kejelasan maksud soal					✓
	✍ Pedoman penskoran dinyatakan dengan jelas					✓
	✍ Jawaban soal jelas				✓	
	✍ Kesesuaian waktu pengerjaan soal					✓
Saran:						
II	**Bahasa**					
	✍ Kesesuaian bahasa yang digunakan pada soal dengan kaidah bahasa Indonesia					✓
	✍ Kalimat soal tidak mengandung arti ganda					✓
	✍ Rumusan kalimat soal komunikatif, menggunakan bahasa sederhana bagi siswa, mudah dipahami dan menggunakan bahasa yang dikenal siswa.				✓	
Saran:						

Penilaian Umum:

a. Dapat diterapkan tanpa revisi
b. Dapat diterapkan dengan revisi kecil
c. Dapat diterapkan dengan revisi besar
d. Belum dapat diterapkan

Pangkajene, 2023

Validator

Ahmad Budi Sutrisno, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0914068901

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

LEMBAR VALIDASI

LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN AKTIVITAS GURU

Nama Validator : **Ahmad Budi Sutrisno, S.Pd., M.Pd.**
Pekerjaan/ Jabatan : **Dosen STKIP Andi Matappa Pangkep**
Alamat :

Petunjuk Pengisian:

Berikut ini kami siapkan sejumlah pernyataan penilaian yang selanjutnya dapat dijawab berdasarkan tingkatan jawaban dengan memberi tanda (√) pada kolom skor yang menurut bapak/ibu sesuai, terkait dengan judul penelitian yang hendak dilakukan adalah "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN 41 Bontotene Kabupaten Pangkep". Disamping penilaian tersebut, bapak/ibu juga dapat memberikan saran secara tertulis guna memperbaiki Lembar Keterlaksanaan Aktivitas Guru sebelum digunakan dalam penelitian. Kriteria skala penilaian menggunakan skor: 1, 2, 3, 4, dan 5. Adapun makna rentangan skor ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

5= Sangat Sesuai
4= Sesuai
3= Cukup Sesuai
2= Kurang Sesuai
1= Tidak Sesuai

Kami berharap kiranya bapak/ibu berkenan memberikan penilaian terhadap Lembar Observasi Keterlaksanaan Aktivitas siswa ini. Atas ketersediaan bapak/ ibu untuk mengisi lembar validasi ini, kami sampaikan terima kasih

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
I	**Aspek Petunjuk**					

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

	✍ Petunjuk lembar observasi aktivitas guru dalam pembelajaran dinyatakan dengan jelas				✓	
	✍ Lembar observasi aktivitas guru dalam pembelajaran mudah untuk dilaksanakan				✓	
	✍ Kriteria yang diobservasi dinyatakan dengan jelas					✓
Saran:						
II	**Aspek Bahasa**					
	✍ Penggunaan bahasa ditinjau dari penggunaan kaidah bahasa indonesia					✓
	✍ Kejelasan petunjuk atau arahan, komentar dan penyelesaian masalah					✓
	✍ Kesederhanaan struktur kalimta					✓
	✍ Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif				✓	
Saran:						
III	**Aspek Isi**					
	✍ Tujuan penggunaan lembar observasi aktivitas guru dalam pembelajaran dirumuskan dengan jelas dan terukur				✓	
	✍ Aspek yang diobservasi telah mencakup tahapan dari model pembelajaran				✓	
	✍ Item yang diobservasi untuk setiap aspek penilaian pada lembar observasi aktivitas guru dalam pembelajaran telah sesuai dengan tujuan pengukuran					✓
Saran:						

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Penilaian Umum:

a. Dapat diterapkan tanpa revisi
b. Dapat diterapkan dengan revisi kecil
c. Dapat diterapkan dengan revisi besar
d. Belum dapat diterapkan

Pangkajene, 2023

Validator

Ahmad Budi Sutrisno, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0914068901

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

LEMBAR VALIDASI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Validator : **Rustinah, S.Pd., M.Pd.**

Pekerjaan/ Jabatan : **Dosen STKIP Andi Matappa Pangkep**

Alamat :

Petunjuk Pengisian:

Berikut ini kami siapkan sejumlah pernyataan penilaian yang selanjutnya dapat dijawab berdasarkan tingkatan jawaban dengan memberi tanda (√) pada kolom skor yang menurut bapak/ibu sesuai, terkait dengan judul penelitian yang hendak dilakukan adalah "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN 41 Bontotene Kabupaten Pangkep". Disamping penilaian tersebut, bapak/ibu juga dapat memberikan saran secara tertulis guna memperbaiki RPP sebelum digunakan dalam penelitian. Kriteria skala penilaian menggunakan skor: 1, 2, 3, 4, dan 5. Adapun makna rentangan skor ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

5= Sangat Sesuai
4= Sesuai
3= Cukup Sesuai
2= Kurang Sesuai
1= Tidak Sesuai

Akhirnya kami berharap kiranya bapak/ibu berkenan memberikan penilaian terhadap RPP ini. Atas ketersediaan bapak/ ibu untuk mengisi lembar validasi ini, kami sampaikan terima kasih.

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
I	**Identitas RPP**					

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

	Menuliskan identitas RPP dengan jelas					✓
Saran:						
II	**Tujuan Pembelajaran**					
	✍ Ketepatan Penjabaran Indikator ke tujuan pembelajaran				✓	
	✍ Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran				✓	
Saran:						
III	**Kegiatan Pembelajaran**					
	✍ Langkah-langkah pembelajaran mencakup semua tahap-tahap model pembelajaran				✓	
	✍ Kejelasan penjabaran aktivitas guru dalam pembelajaran				✓	
	✍ Kejelasan Penjabaran aktivitas siswa dalam pembelajaran				✓	
Saran:						
IV	**Waktu**					
	✍ Alokasi waktu dinyatakan dengan jelas				✓	
	✍ Kesesuaian alokasi waktu dengan kegiatan yang dilaksanakan				✓	
Saran:						
V	**Metode Penyajian**					
	✍ Memberikan Kesempatan kepda siswa untuk bertanya				✓	
	✍ Kesesuain alat dan sumber belajar				✓	
Saran:						
VI	**Bahasa**					
	✍ Penggunaan bahasa ditinjau dari penggunaan kaidah bahasa ndonesia				✓	

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

	Bahasa yang digunakan berdifat komunikatif					✓
	Kesederhanaan struktur kalimat					✓
Saran:						

Penilaian Umum:

a. Dapat diterapkan tanpa revisi
b. Dapat diterapkan dengan revisi kecil
c. Dapat diterapkan dengan revisi besar
d. Belum dapat diterapkan

Pangkajene, 13 Nov 2023

Validator

Rustinah, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0926069701

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

LEMBAR VALIDASI

LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN AKTIVITAS SISWA

Nama Validator : **Rustinah, S.Pd., M.Pd.**
Pekerjaan/ Jabatan : **Dosen STKIP Andi Matappa Pangkep**
Alamat :

Petunjuk Pengisian:

Berikut ini kami siapkan sejumlah pernyataan penilaian yang selanjutnya dapat dijawab berdasarkan tingkatan jawaban dengan memberi tanda (√) pada kolom skor yang menurut bapak/ibu sesuai, terkait dengan judul penelitian yang hendak dilakukan adalah "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN 41 Bontotene Kabupaten Pangkep". Disamping penilaian tersebut, bapak/ibu juga dapat memberikan saran secara tertulis guna memperbaiki Lembar Keterlaksanaan Aktivitas Siswa sebelum digunakan dalam penelitian. Kriteria skala penilaian menggunakan skor: 1, 2, 3, 4, dan 5. Adapun makna rentangan skor ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

5= Sangat Sesuai
4= Sesuai
3= Cukup Sesuai
2= Kurang Sesuai
1= Tidak Sesuai

Kami berharap kiranya bapak/ibu berkenan memberikan penilaian terhadap Lembar Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Guru ini. Atas ketersediaan bapak/ ibu untuk mengisi lembar validasi ini, kami sampaikan terima kasih

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
I	**Aspek Petunjuk**					

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

LEMBAR VALIDASI
LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Nama Validator : **Rustinah, S.Pd., M.Pd.**
Pekerjaan/ Jabatan : **Dosen STKIP Andi Matappa Pangkep**
Alamat :

Petunjuk Pengisian:

Berikut ini kami siapkan sejumlah pernyataan penilaian yang selanjutnya dapat dijawab berdasarkan tingkatan jawaban dengan memberi tanda (√) pada kolom skor yang menurut bapak/ibu sesuai, terkait dengan judul penelitian yang hendak dilakukan adalah "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN 41 Bontotene Kabupaten Pangkep". Disamping penilaian tersebut, bapak/ibu juga dapat memberikan saran secara tertulis guna memperbaiki silabus pembelajaran sebelum digunakan dalam penelitian. Kriteria skala penilaian menggunakan skor: 1, 2, 3, 4, dan 5. Adapun makna rentangan skor ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

5= Sangat Sesuai
4= Sesuai
3= Cukup Sesuai
2= Kurang Sesuai
1= Tidak Sesuai

Kami berharap kiranya bapak/ibu berkenan memberikan penilaian terhadap LKS ini. Atas ketersediaan bapak/ ibu untuk mengisi lembar validasi ini, kami sampaikan terima kasih

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
I	**Bahasa dan Penulisan**					

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

	✍ Kalimat mudah dipahami					✓
	✍ Kalimat soal tidak mengandung arti ganda					✓
	✍ Kejelasan petunjuk dan arahan					✓
Saran:						
II	**Isi Lembar Kerja Siswa (LKS) yang Disajikan**					
	✍ Merupakan tugas yang esensial				✓	
	✍ Menuliskan dengan jelas petunjuk pengerjaan soal dalam LKS				✓	
	✍ Masalah yang diangkat sesuai dengan tingkat kognitif siswa				✓	
	✍ Setiap kegiatan yang ditujukan mempunyai tujuan yang jelas				✓	
	✍ Kegiatan yang disajikan sesuai dengan model pembelajaran				✓	
	✍ Kegiatan yang disajikan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa				✓	
Saran:						

Penilaian Umum:

a. Dapat diterapkan tanpa revisi
b. Dapat diterapkan dengan revisi kecil
c. Dapat diterapkan dengan revisi besar
d. Belum dapat diterapkan

Pangkajene, 15 NOV 2023

Validator

Rustinah, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0926069701

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

LEMBAR VALIDASI

LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN AKTIVITAS SISWA

Nama Validator : **Rustinah, S.Pd., M.Pd.**
Pekerjaan/ Jabatan : **Dosen STKIP Andi Matappa Pangkep**
Alamat :

Petunjuk Pengisian:

Berikut ini kami siapkan sejumlah pernyataan penilaian yang selanjutnya dapat dijawab berdasarkan tingkatan jawaban dengan memberi tanda (√) pada kolom skor yang menurut bapak/ibu sesuai, terkait dengan judul penelitian yang hendak dilakukan adalah "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN 41 Bontotene Kabupaten Pangkep". Disamping penilaian tersebut, bapak/ibu juga dapat memberikan saran secara tertulis guna memperbaiki Lembar Keterlaksanaan Aktivitas Siswa sebelum digunakan dalam penelitian. Kriteria skala penilaian menggunakan skor: 1, 2, 3, 4, dan 5. Adapun makna rentangan skor ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

5= Sangat Sesuai
4= Sesuai
3= Cukup Sesuai
2= Kurang Sesuai
1= Tidak Sesuai

Kami berharap kiranya bapak/ibu berkenan memberikan penilaian terhadap Lembar Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Guru ini. Atas ketersediaan bapak/ ibu untuk mengisi lembar validasi ini, kami sampaikan terima kasih

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
I	**Aspek Petunjuk**					

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

	✍ Petunjuk lembar observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran dinyatakan dengan jelas				✓	
	✍ Lembar observasi mudah untuk dilaksanakan					✓
	✍ Kriteria yang diobservasi dinyatakan dengan jelas					✓
Saran:						
II	**Aspek Bahasa**					
	✍ Penggunaan bahasa ditinjau dari penggunaan kaidah bahasa indonesia				✓	
	✍ Kejelasan petunjuk atau arahan, komentar dan penyelesaian masalah				✓	
	✍ Kesederhanaan struktur kalimta				✓	
	✍ Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif					✓
Saran:						
III	**Aspek Isi**					
	✍ Kategori aktivitas siswa dalam lembar observasi sudah mencakup semua aspek aktivitas siswa mungkin terjadi dalam pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran yang telah diterapkan.				✓	
	✍ Satuan waktu siswa untuk melakukan aktivitas dengan satuan waktu observasi dinyatakan dengan jelas				✓	
	✍ Kategori aktivitas siswa yang diamati dapat teramati dengan baik					✓
	✍ Kategori aktivitas siswa tidak menimbulkan makna ganda					✓

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Saran:

Penilaian Umum:

a. Dapat diterapkan tanpa revisi
b. Dapat diterapkan dengan revisi kecil
c. Dapat diterapkan dengan revisi besar
d. Belum dapat diterapkan

Pangkajene, 13 Nov 2023

Validator



Rustinah, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0926069701

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

LEMBAR VALIDASI
SOAL TES HASIL BELAJAR

Nama Validator : **Rustinah, S.Pd., M.Pd.**
Pekerjaan/ Jabatan : **Dosen STKIP Andi Matappa Pangkep**
Alamat :

Petunjuk Pengisian:

Berikut ini kami siapkan sejumlah pernyataan penilaian yang selanjutnya dapat dijawab berdasarkan tingkatan jawaban dengan memberi tanda (√) pada kolom skor yang menurut bapak/ibu sesuai, terkait dengan judul penelitian yang hendak dilakukan adalah "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN 41 Bontotene Kabupaten Pangkep". Disamping penilaian tersebut, bapak/ibu juga dapat memberikan saran secara tertulis guna memperbaiki soal Tes Hasil Belajar sebelum digunakan dalam penelitian. Kriteria skala penilaian menggunakan skor: 1, 2, 3, 4, dan 5. Adapun makna rentangan skor ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

5= Sangat Sesuai
4= Sesuai
3= Cukup Sesuai
2= Kurang Sesuai
1= Tidak Sesuai

Kami berharap kiranya bapak/ibu berkenan memberikan penilaian terhadap Soal Tes Hasil Belajar ini. Atas ketersediaan bapak/ ibu untuk mengisi lembar validasi ini, kami sampaikan terima kasih

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
I	**Validasi Isi**					

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

	✍ Kesesuaian soal dengan indikator pencapaian					✓
	✍ Kejelasan perumusan petunjuk pengerjaan soal				✓	
	✍ Kejelasan maksud soal					✓
	✍ Pedoman penskoran dinyatakan dengan jelas				✓	
	✍ Jawaban soal jelas					✓
	✍ Kesesuaian waktu pengerjaan soal					✓
Saran:						
II	**Bahasa**					
	✍ Kesesuaian bahasa yang digunakan pada soal dengan kaidah bahasa Indonesia				✓	
	✍ Kalimat soal tidak mengandung arti ganda				✓	
	✍ Rumusan kalimat soal komunikatif, menggunakan bahasa sederhana bagi siswa, mudah dipahami dan menggunakan bahasa yang dikenal siswa.				✓	
Saran:						

Penilaian Umum:

a. Dapat diterapkan tanpa revisi
b. Dapat diterapkan dengan revisi kecil
c. Dapat diterapkan dengan revisi besar
d. Belum dapat diterapkan

Pangkajene, 14 November 2023

Validator

Rustinah, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0926069701

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

LEMBAR VALIDASI

LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN AKTIVITAS GURU

Nama Validator : **Rustinah, S.Pd., M.Pd.**
Pekerjaan/ Jabatan : **Dosen STKIP Andi Matappa Pangkep**
Alamat :

Petunjuk Pengisian:

Berikut ini kami siapkan sejumlah pernyataan penilaian yang selanjutnya dapat dijawab berdasarkan tingkatan jawaban dengan memberi tanda (√) pada kolom skor yang menurut bapak/ibu sesuai, terkait dengan judul penelitian yang hendak dilakukan adalah "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN 41 Bontotene Kabupaten Pangkep". Disamping penilaian tersebut, bapak/ibu juga dapat memberikan saran secara tertulis guna memperbaiki Lembar Keterlaksanaan Aktivitas Guru sebelum digunakan dalam penelitian. Kriteria skala penilaian menggunakan skor: 1, 2, 3, 4, dan 5. Adapun makna rentangan skor ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

5= Sangat Sesuai
4= Sesuai
3= Cukup Sesuai
2= Kurang Sesuai
1= Tidak Sesuai

Kami berharap kiranya bapak/ibu berkenan memberikan penilaian terhadap Lembar Observasi Keterlaksanaan Aktivitas siswa ini. Atas ketersediaan bapak/ ibu untuk mengisi lembar validasi ini, kami sampaikan terima kasih

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
I	**Aspek Petunjuk**					

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

	✍ Petunjuk lembar observasi aktivitas guru dalam pembelajaran dinyatakan dengan jelas					✓
	✍ Lembar observasi aktivitas guru dalam pembelajaran mudah untuk dilaksanakan					✓
	✍ Kriteria yang diobservasi dinyatakan dengan jelas				✓	
Saran:						
II	**Aspek Bahasa**					
	✍ Penggunaan bahasa ditinjau dari penggunaan kaidah bahasa indonesia					✓
	✍ Kejelasan petunjuk atau arahan, komentar dan penyelesaian masalah				✓	
	✍ Kesederhanaan struktur kalimta					✓
	✍ Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif					✓
Saran:						
III	**Aspek Isi**					
	✍ Tujuan penggunaan lembar observasi aktivitas guru dalam pembelajaran dirumuskan dengan jelas dan terukur				✓	
	✍ Aspek yang diobservasi telah mencakup tahapan dari model pembelajaran				✓	
	✍ Item yang diobservasi untuk setiap aspek penilaian pada lembar observasi aktivitas guru dalam pembelajaran telah sesuai dengan tujuan pengukuran				✓	
Saran:						

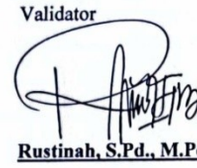
Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Penilaian Umum:

a. Dapat diterapkan tanpa revisi
b. Dapat diterapkan dengan revisi kecil
c. Dapat diterapkan dengan revisi besar
d. Belum dapat diterapkan

Pangkajene, 13 Nov 2023

Validator



Rustinah, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0926069701

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Lampiran 15 Persuratan

Surat Keterangan (SK) Pembimbing

SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(STKIP) ANDI MATAPPA
Alamat : Jl. Lamaruddani Kab. Pangkep Telp. (0410) 21770 Fax (0410) 21262 e-mail : office@stkip-andi-matappa.ac.id
STATUS : TERAKREDITASI NO. 6848/SK/BAN-PT/Ak.KP/S/X/2022

SURAT KEPUTUSAN
KETUA SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(STKIP) ANDI MATAPPA
NOMOR :516/STKIP/AM/PGSD/VII/2023
Tentang
PENUNJUKAN TIM PEMBIMBING

Dengan Rahmat Allah Subhanahu Wa ta'ala,
KETUA STKIP ANDI MATAPPA

Menimbang :
1. Bahwa berdasarkan permohonan mahasiswa dan Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada tanggal 03 Juli 2023 Saudara (i) **AMELIA KARTIKA** NIM **920862060045** Telah disetujui untuk penulisan skripsi.
2. Bahwa untuk kelancaran Pembimbing dalam rangka penulisan skripsi, maka ditetapkan Tim Pembimbing.

Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Undang-Undang No. 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi.
3. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi Dan Pengelolaan Perguruan Tinggi.
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional R.I Nomor 232/U/2000 Tentang Pedoman Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi Dan Penilaian Hasil Belajar Mahasiswa.
5. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Nomor : 045/U/2003 Tentang Kurikulum Inti Pendidikan Tinggi.

M E M U T U S K A N

Menetapkan

Pertama : Menunjuk Tim Pembimbing Skripsi atas nama Saudara(i) **AMELIA KARTIKA** NIM **920862060045** Judul : **"PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SDN 41 BONTOTENE KABUPATEN PANGKEP"**

Pembimbing Ketua : **A. Shyam Sarjani, S.T., S.Pd., M.Pd.**
Pembimbing Anggota : **Firdha Razak, S.Pd., M.Pd.**

Tim pembimbing bertugas membimbing, mengarahkan, mengoreksi dan mengajukan pelaksanaan ujian skripsi.

Kedua : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkannya sampai dengan selesainya masa studi yang bersangkutan, dengan ketentuan apabila dikemudian hari ternyata terdapat kesalahan atau kekeliruan di dalamnya, akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Wallahu Waliyyut Taufiq Walhidayah.

Ditetapkan di: Pangkajene
Pada Tanggal : 03 Juli 2023

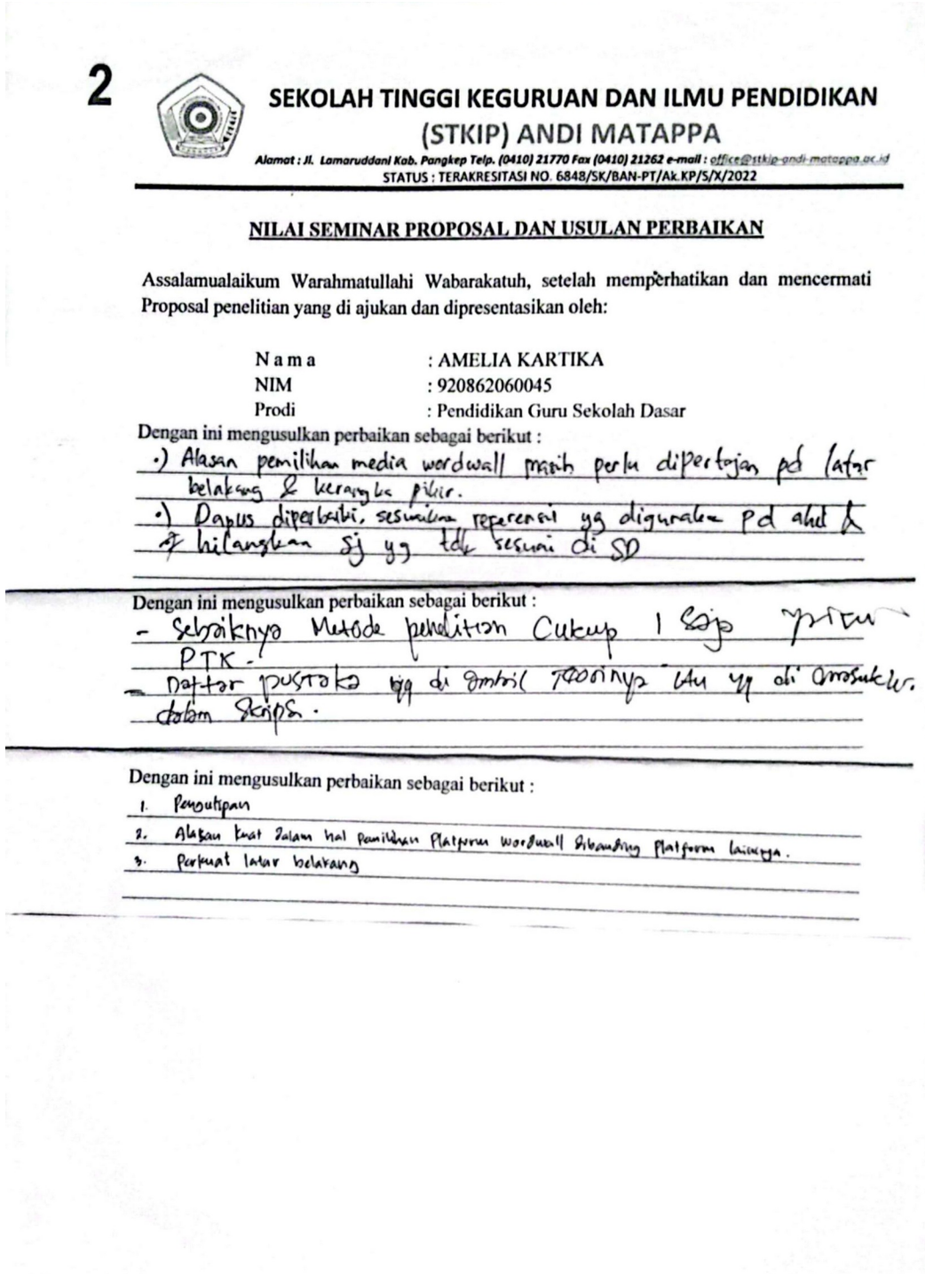
an. Ketua,
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

FIRDHA RAZAK, S.Pd., M.Pd.
NIDN.0922058901

1. Ketua STKIP Andi Matappa.
2. Masing-masing yang bersangkutan untuk dilaksanakan.
3. Sdr(i)AMELIA KARTIKA
4. Pertinggal

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Catatan Perbaikan Ujian Proposal



2

SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(STKIP) ANDI MATAPPA
Alamat : Jl. Lamaruddani Kab. Pangkep Telp. (0410) 21770 Fax (0410) 21262 e-mail : office@stkip-andi-matappa.ac.id
STATUS : TERAKREDITASI NO. 6848/SK/BAN-PT/Ak.KP/S/X/2022

NILAI SEMINAR PROPOSAL DAN USULAN PERBAIKAN

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh, setelah memperhatikan dan mencermati Proposal penelitian yang di ajukan dan dipresentasikan oleh:

Nama : AMELIA KARTIKA
NIM : 920862060045
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

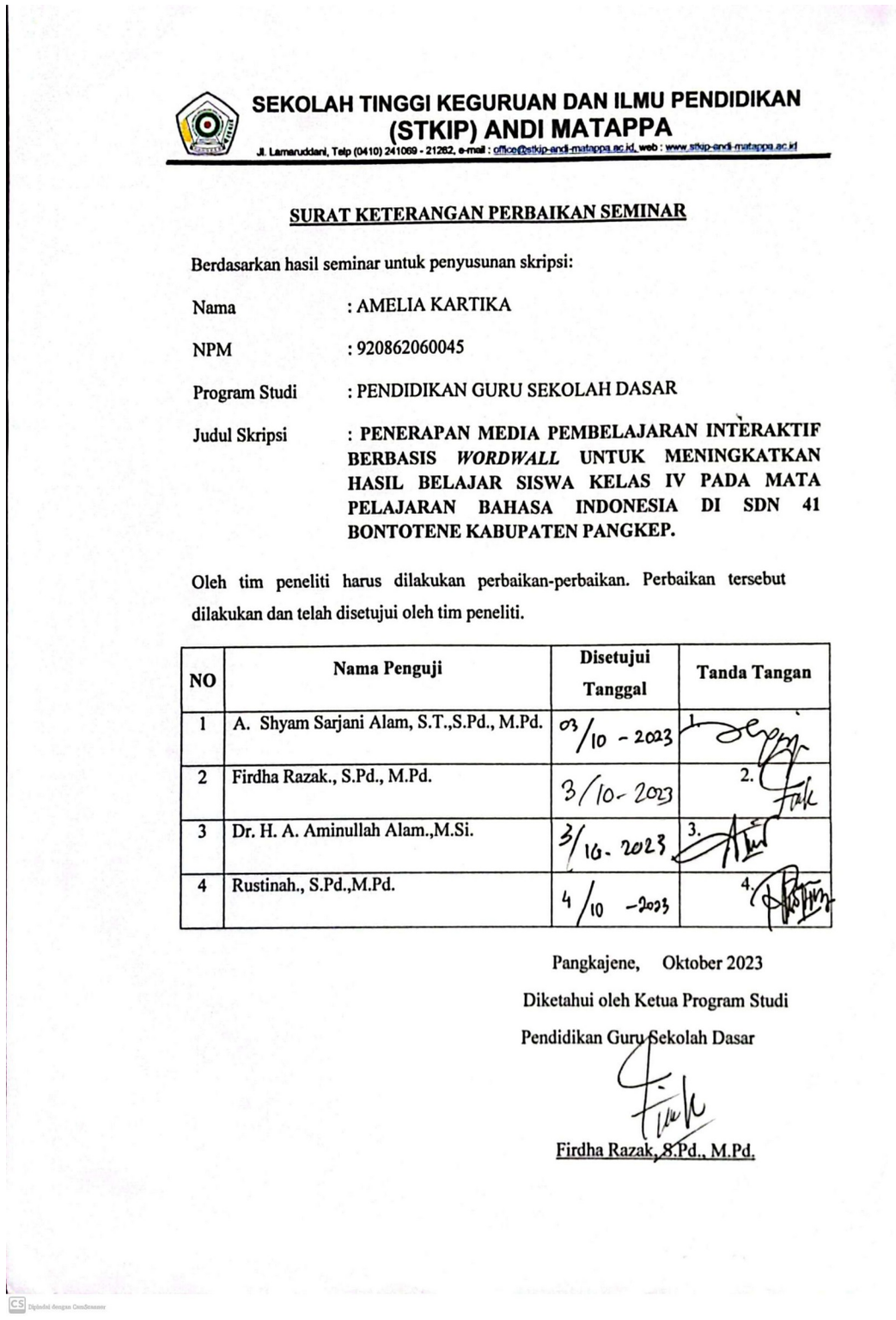
Dengan ini mengusulkan perbaikan sebagai berikut :
•) Alasan pemilihan media wordwall masih perlu dipertajam pd latar belakang & kerangka pikir.
•) Dapus diperbaiki, sesuaikan referensi yg digunakan pd abstrak & hilangkan sj yg tdk sesuai di SD

Dengan ini mengusulkan perbaikan sebagai berikut :
- Sebaiknya Metode penelitian Cukup 1 saja yaitu PTK.
- Daftar pustaka yg di ambil 7 saja yg di cantumkan dalam skripsi.

Dengan ini mengusulkan perbaikan sebagai berikut :
1. Pengutipan
2. Alasan kuat dalam hal pemilihan Platform wordwall dibanding Platform lainnya.
3. Perkuat latar belakang

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Catatan Perbaikan Ujian Proposal



SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(STKIP) ANDI MATAPPA
Jl. Lamaruddani, Telp (0410) 241069 - 21282, e-mail : office@stkip-andi-matappa.ac.id, web : www.stkip-andi-matappa.ac.id

SURAT KETERANGAN PERBAIKAN SEMINAR

Berdasarkan hasil seminar untuk penyusunan skripsi:

Nama : AMELIA KARTIKA

NPM : 920862060045

Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Judul Skripsi : **PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SDN 41 BONTOTENE KABUPATEN PANGKEP.**

Oleh tim peneliti harus dilakukan perbaikan-perbaikan. Perbaikan tersebut dilakukan dan telah disetujui oleh tim peneliti.

NO	Nama Penguji	Disetujui Tanggal	Tanda Tangan
1	A. Shyam Sarjani Alam, S.T.,S.Pd., M.Pd.	03/10 - 2023	1.
2	Firdha Razak., S.Pd., M.Pd.	3/10-2023	2.
3	Dr. H. A. Aminullah Alam.,M.Si.	3/10-2023	3.
4	Rustinah., S.Pd.,M.Pd.	4/10 -2023	4.

Pangkajene, Oktober 2023

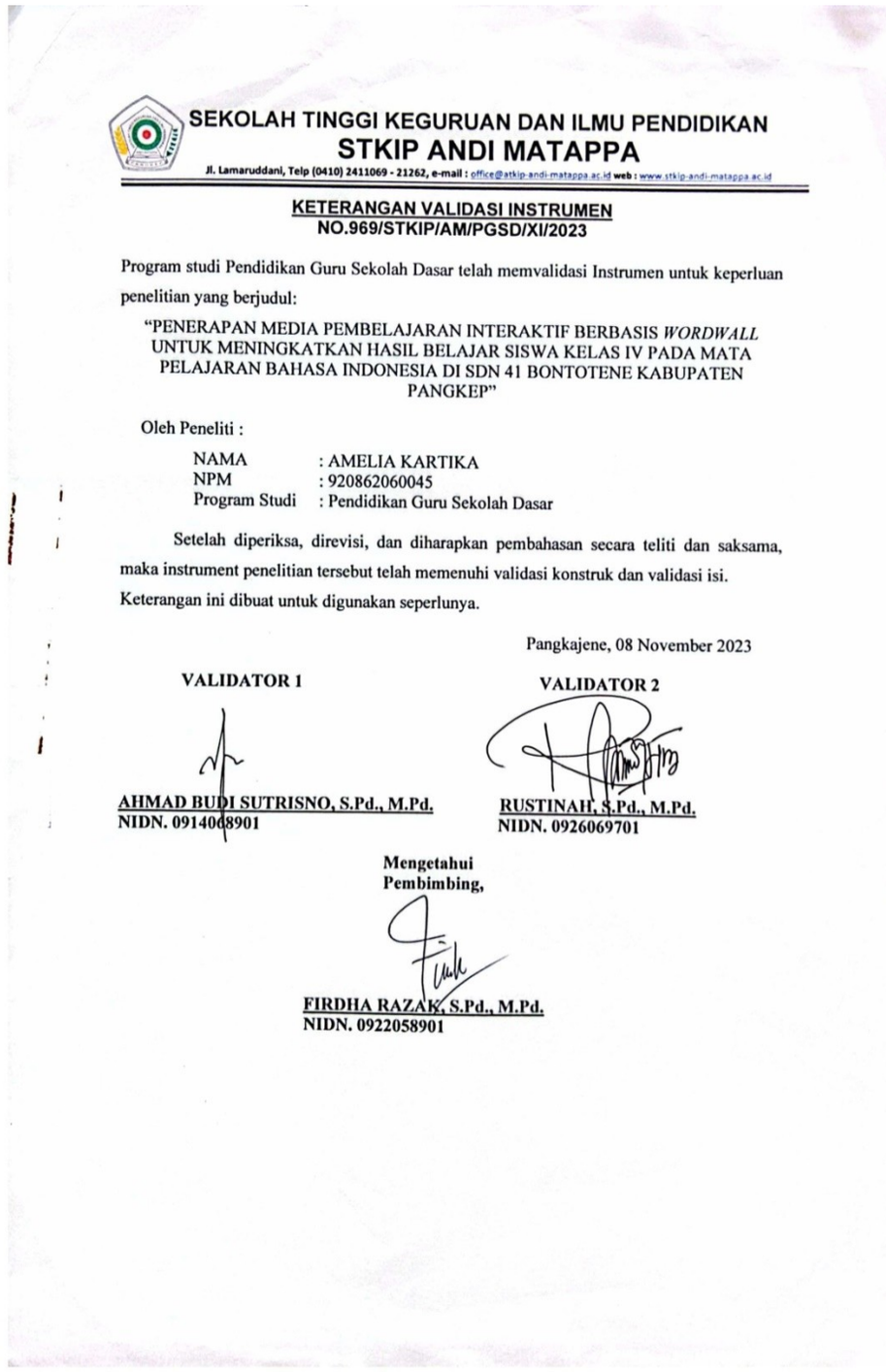
Diketahui oleh Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Firdha Razak, S.Pd., M.Pd.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Surat Keterangan Validasi Instrumen



SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
STKIP ANDI MATAPPA
Jl. Lamaruddani, Telp (0410) 2411069 - 21262, e-mail : office@atkip-andi-matappa.ac.id web : www.stkip-andi-matappa.ac.id

KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN
NO.969/STKIP/AM/PGSD/XI/2023

Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar telah memvalidasi Instrumen untuk keperluan penelitian yang berjudul:

"PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SDN 41 BONTOTENE KABUPATEN PANGKEP"

Oleh Peneliti :

NAMA : AMELIA KARTIKA
NPM : 920862060045
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Setelah diperiksa, direvisi, dan diharapkan pembahasan secara teliti dan saksama, maka instrument penelitian tersebut telah memenuhi validasi konstruk dan validasi isi. Keterangan ini dibuat untuk digunakan seperlunya.

Pangkajene, 08 November 2023

VALIDATOR 1

AHMAD BUDI SUTRISNO, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0914068901

VALIDATOR 2

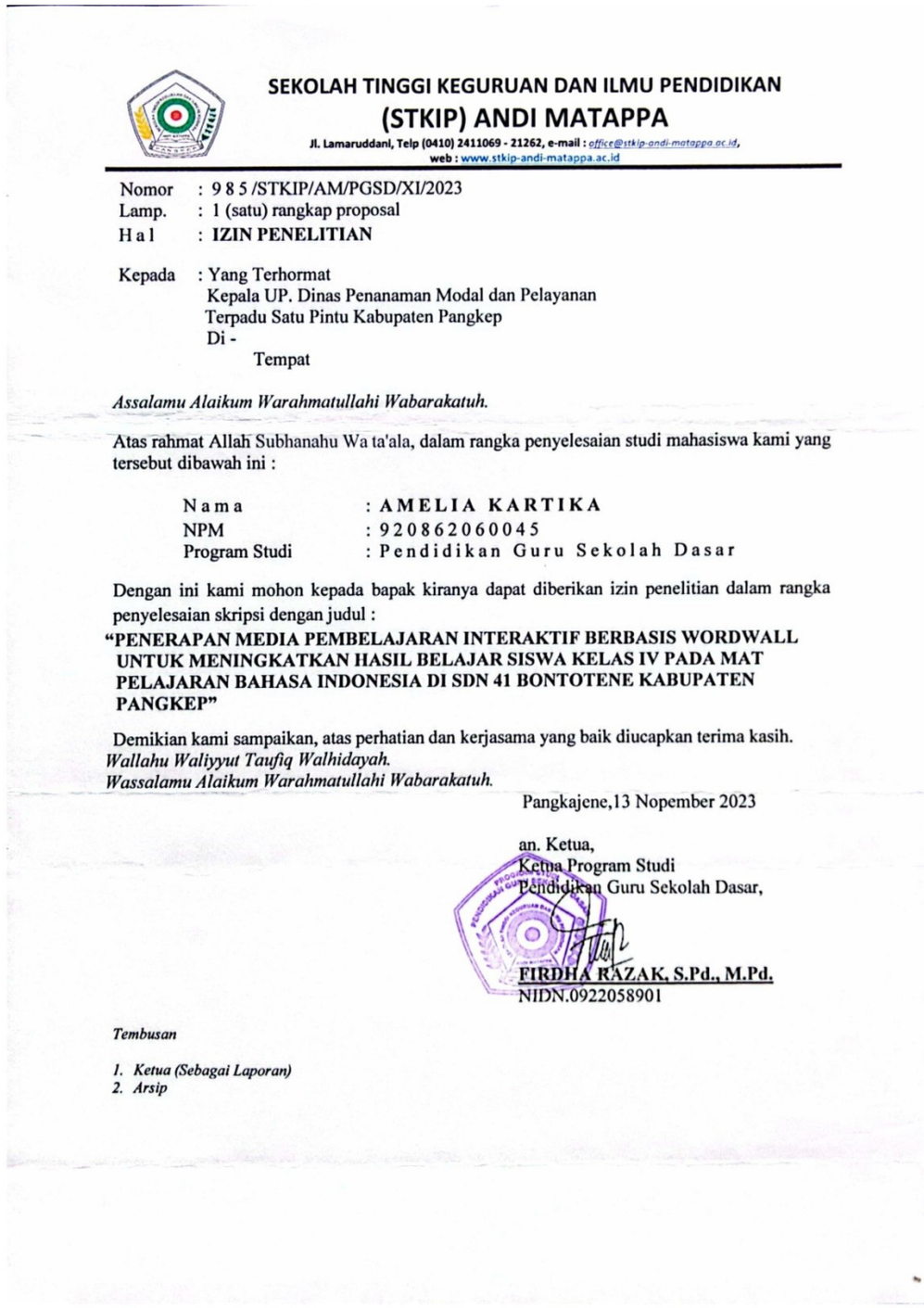
RUSTINAH, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0926069701

Mengetahui
Pembimbing,

FIRDHA RAZAK, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0922058901

Surat Permohonan Mengadakan Penelitian

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw



SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(STKIP) ANDI MATAPPA
Jl. Lamaruddani, Telp (0410) 2411069 - 21262, e-mail : office@stkip-andi-matappa.ac.id,
web : www.stkip-andi-matappa.ac.id

Nomor : 985 /STKIP/AM/PGSD/XI/2023
Lamp. : 1 (satu) rangkap proposal
Hal : **IZIN PENELITIAN**

Kepada : Yang Terhormat
Kepala UP. Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan
Terpadu Satu Pintu Kabupaten Pangkep
Di -
Tempat

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Atas rahmat Allah Subhanahu Wa ta'ala, dalam rangka penyelesaian studi mahasiswa kami yang tersebut dibawah ini :

Nama : AMELIA KARTIKA
NPM : 920862060045
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini kami mohon kepada bapak kiranya dapat diberikan izin penelitian dalam rangka penyelesaian skripsi dengan judul :

"PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MAT PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SDN 41 BONTOTENE KABUPATEN PANGKEP"

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.
Wallahu Waliyyut Taufiq Walhidayah.
Wassalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Pangkajene,13 Nopember 2023

an. Ketua,
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

FIRDHA RAZAK, S.Pd., M.Pd.
NIDN.0922058901

Tembusan

1. *Ketua (Sebagai Laporan)*
2. *Arsip*

Surat Izin Penelitian dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

PEMERINTAH KABUPATEN PANGKAJENE DAN KEPULAUAN

DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. Sultan Hasanuddin Nomor 40☎ (0410) 22008 Pangkajene – KP. 90611

IZINPENELITIAN

Nomor : IPT/472/DPMPTSP/XI/2023

DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan dan Penerapan Ilmu Pengetahuan Teknologi;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
3. Peraturan Bupati Pangkajene dan Kepulauan Nomor 379 Tahun 2019 tentang Tim Teknis pada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Pangkep.
4. Peraturan Bupati Pangkajene dan Kepulauan Nomor 56 Tahun 2015 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan.
5. Peraturan Bupati Pangkajene dan Kepulauan Nomor 37 Tahun 2018 tentang Pelimpahan Kewenangan Penyelenggaraan Perizinan dan Non Perizinan kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu di Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan.

Dengan ini memberikan izin penelitian kepada :

Nama	:AMELIA KARTIKA
Nomor Pokok	:920862060045
Tempat/Tgl. Lahir	:Pangkajene / 14 Januari 2002
Jenis Kelamin	:Perempuan
Pekerjaan	:Mahasiswa
Alamat	: Kp. Bonto Kalampang Kel/ Desa Biraeng Kec. Minasate'ne Kab. Pangkajene dan Kepulauan
Tempat Meneliti	: SDN 41 Bontotene Kab. Pangkajene dan Kepulauan

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka Penulisan Survey dengan Judul :

"Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 41 Bontotene Kabupaten Pangkep"

Lamanya Penelitian : 20 November 2023 s/d 25 November 2023

Dengan Ketentuan Sebagai Berikut :

1. Menaati Semua Peraturan Perundang-Undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
2. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
3. Menyerahkan 1 (satu) examplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan.
4. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut diatas.

Demikian Izin Penelitian ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pangkajene, 21 November 2023

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.



SULFIDA, S.Sos, M.Si
PEMBINA TK. I/ IV b
NIP. 19730202 199803 2 010

Tembusan Kepada Yth :
1. *Bapak Bupati Pangkep (Sebagai Laporan);*
2. *Kepala Kantor Kesbang;*
3. *Arsip;*

Surat Telah Melakukan Penelitian

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

PEMERINTAH KABUPATEN PANGKAJENE DAN KEPULAUAN
DINAS PENDIDIKAN KAB. PANGKEP
UPT SEKOLAH DASAR NEGERI 41 BONTOTENE
Alamat : Jl. Ketimun Kel. Minasatene Kec. Minasatene Kode Pos 90614

SURAT KETERANGAN
Nomor: 422/59/SD.41/VI/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala sekolah SD Negeri 41 Bontotene Kel. Minasatene Kec. Minasatene Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan menerangkan bahwa :

Nama	: AMELIA KARTIKA
NPM	: 920862060045
Prodi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Telah selesai melaksanakan penelitian di SD Negeri 41 Bontotene dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SD NEGERI 41 BONTOTENE KABUPATEN PANGKEP

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

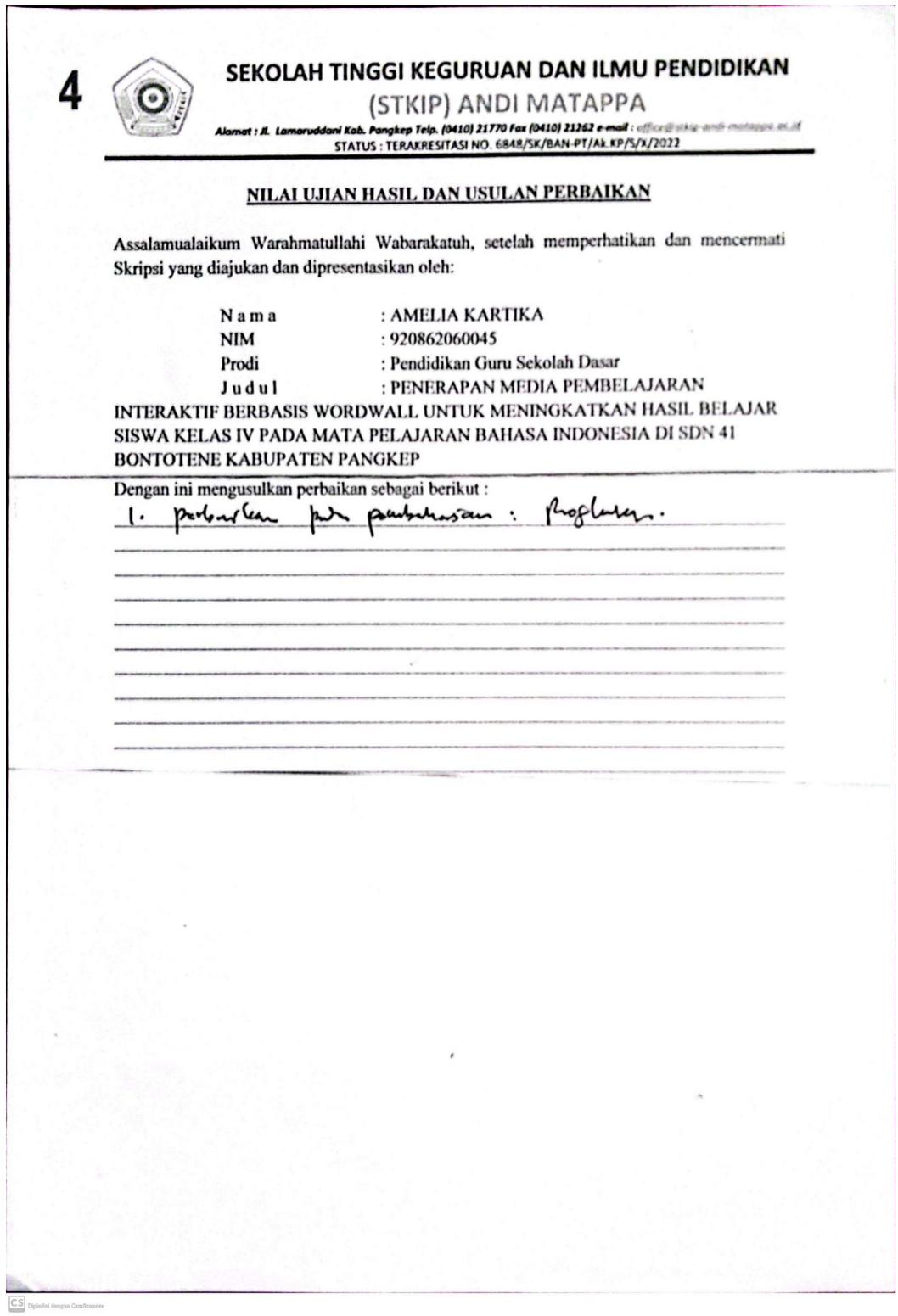
Minasatene, 15 Juni 2024

Kepala UPT SDN 41 Bontotene

JAMALUDDIN. S, S. Pd
NIP. 19680915 199903 1 008

Catatan Pebaikan Ujian Hasil

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw



4

SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(STKIP) ANDI MATAPPA
Alamat : Jl. Lamaruddani Kab. Pangkep Telp. (0410) 21770 Fax (0410) 21262 e-mail : office@stkip-andi-matappa.ac.id
STATUS : TERAKREDITASI NO. 6848/SK/BAN-PT/Ak.KP/S/X/2022

NILAI UJIAN HASIL DAN USULAN PERBAIKAN

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh, setelah memperhatikan dan mencermati Skripsi yang diajukan dan dipresentasikan oleh:

Nama	: AMELIA KARTIKA
NIM	: 920862060045
Prodi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul	: PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SDN 41 BONTOTENE KABUPATEN PANGKEP

Dengan ini mengusulkan perbaikan sebagai berikut :

1. perbaikan pada pembahasan : Reglasi.

Dipindai dengan CamScanner

Surat Perbaikan Ujian Hasil

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(STKIP) ANDI MATAPPA
Jl. Lamaruddani, Telp (0410) 241069 - 21262, e-mail : office@stkip-andi-matappa.ac.id, web : www.stkip-andi-matappa.ac.id

SURAT KETERANGAN PERBAIKAN UJIAN

Berdasarkan hasil ujian untuk penyusunan skripsi:

Nama : AMELIA KARTIKA
NPM : 920862060045
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)
Judul Skripsi : PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SDN 41 BONTOTENE KABUPATEN PANGKEP

Oleh tim peneliti harus dilakukan perbaikan-perbaikan. Perbaikan tersebut dilakukan dan telah disetujui oleh tim peneliti.

No	Nama Penguji	Disetujui Tanggal	Tanda Tangan
1	A. Shyam Sarjani Alam, ST.,S.Pd.,M.Pd	22-07/2024	1.
2	Firdha Razak, S.Pd.,M.Pd	18-07/2024	2.
3	Dr. H. A. Aminullah Alam,M.Si.	22/7-2024	3.
4	Rustinah, S.Pd., M.Pd.	18-07/24	4.

Pangkajene, Juli 2024
Diketahui Oleh Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

FIRDHA RAZAK, S.Pd., M.Pd

Dipindai dengan CamScanner

Surat Keterangan Artikel Ilmiah

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(STKIP) ANDI MATAPPA
Jl. Lamaruddani, Telp (0410) 241069 - 21262, e-mail : office@stkip-andi-matappa.ac.id, web : www.stkip-andi-matappa.ac.id

SURAT KETERANGAN ARTIKEL ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang berjudul:

"PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SDN 41 BONTOTENE KABUPATEN PANGKEP"

Oleh Peneliti :

Nama	: AMELIA KARTIKA
NPM	: 920862060045
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Setelah dilakukan pemeriksaan dan revisi secara cermat dan saksama, maka artikel tersebut dapat melanjutkan pada tahap submit di OJS *Pentrysc*: Jurnal Pendidikan Guru SD dan digunakan untuk keperluan pendaftaran ujian tutup.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pangkajene, Juli 2024

Mengetahui
Pembimbing,

FIRDHA RAZAK, S.Pd.,M.Pd
NIDN. 0922058901

Dipindai dengan CamScanner

Catatan Perbaikan Ujian Tutup

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

1

SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(STKIP) ANDI MATAPPA
Alamat : Jl. Lamaruddani Kab. Pangkep Telp. (0410) 21770 Fax (0410) 21262 e-mail : office@stkip-andi-matappa.ac.id
STATUS : TERAKREDITASI NO. 6848/SK/BAN-PT/Ak.KP/S/X/2022

NILAI SEMINAR TUTUP DAN USULAN PERBAIKAN

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh, setelah memperhatikan dan mencermati Skripsi yang diajukan dan dipresentasikan oleh:

Nama	: AMELIA KARTIKA
NIM	: 920862060045
Prodi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul	: PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WORWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SDN 41 BONTOTENE KABUPATEN PANGKEP

Dengan ini mengusulkan perbaikan sebagai berikut :

- Perbaiki di latar belakang (bedakan hsl observasi & wawancara)
- Pembahasan hrs dikaitkan dgn teori yg ada di bab 2
- perbaiki hasil refleksi Pd siklus I

Dengan ini mengusulkan perbaikan sebagai berikut :

Silahkan perbaiki pembahasannya: kaitkan teori bab II, hasil dan pembahasan sehingga tercipta kesimpulan yang pas.

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 16 Dokumentasi

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw









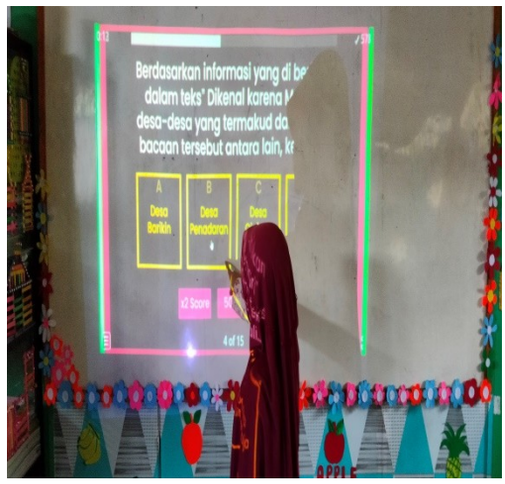
Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw








Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw













Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Amelia Kartika, lahir di Pangkajene pada tanggal 14 Januari 2002. Penulis adalah anak keempat dari lima bersaudara dari pasangan Bapak Alm. Hamsih dan Ibu Rahmah. Pendidikan penulis dimulai dari menempuh Sekolah Dasar Negeri 41 Bontotene pada tahun 2008 dan lulus tahun 2014. Kemudian melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 1 Minasatene pada tahun 2014 dan lulus tahun 2017. Pada tahun yang sama melanjutkan pendidikan pada SMK Negeri 3 Pangkep tamat pada tahun 2020.

Pada tahun 2020, penulis terdaftar sebagai mahasiswa di STKIP Andi Matappa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Penulis pada tahun 2023, melaksanakan Asistensi Mengajar di Satuan Pendidikan (AMSP) di SD Negeri 28 Tumampua II, Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep dan melaksanakan KKN di Desa Libureng Kec. Tanete Riaja, Kab. Barru. Demikianlah daftar riwayat hidup penulis.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

ABSTRAK

Amelia Kartika, 2023. Penerapan Media Pembelajaran interaktif Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 41 Bontotene Kabupaten Pangkep. Skripsi. Dibimbing oleh A. Shyam Sarjani Alam dan Firdha Razak, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 41 Bontotene Tahun Pelajaran 2023/2024. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dimana setiap siklus terdiri dari 4 pertemuan terhadap 25 subjek penelitian yaitu siswa kelas IV di SD Negeri 41 Bontotene. Pengumpulan data dengan menggunakan instrumen lembar observasi untuk melihat aktivitas guru dan siswa, tes untuk mengukur hasil belajar siswa serta angket respon siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata siswa dan ketuntasan belajar siswa. Nilai rata-rata pada siklus 1 adalah 61,64 dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 80,08. Ketuntasan belajar siswa pada siklus I adalah 48% dan pada siklus Il mengalami peningkatan menjadi 88%.

Kata Kunci: PTK, media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall*, Hasil Belajar.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

ABSTRACT

Amelia Kartika, 2023. *Application of Wordwall-Based Interactive Learning Media to Improve Class IV Student Learning Outcomes in Indonesian Language Subjects at SDN 41 Bontotene, Pangkep Regency. Thesis. Supervised by A. Shyam Sarjani Alam and Firdha Razak, STKIP Andi Matappa Primary School Teacher Education Study Program.*

This research is Classroom Action Research (PTK) which aims to determine the improvement in learning outcomes through the application of wordwall-based interactive learning media in class IV Indonesian language subjects at SD Negeri 41 Bontotene for the 2023/2024 academic year. This research was carried out in two cycles where each cycle consisted of 4 meetings with 25 research subjects, namely class IV students at SD Negeri 41 Bontotene. Data collection using observation sheet instruments to see teacher and student activities, tests to measure student learning outcomes and student response questionnaires.

The results of the research showed that there was an increase in students' average scores and students' learning completion. The average value in cycle 1 was 61.64 and in cycle II it increased to 80.08. Student learning completeness in cycle I was 48% and in cycle I it increased to 88%.

Keywords: *PTK, wordwall-based interactive learning media, learning outcomes.*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dan dirampungkan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi pada jurusan Ilmu Pendidikan STKIP Andi Matappa.

Dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari berbagai hambatan dan kesulitan yang pada dasarnya memberikan hikmah tersendiri bagi penulis, walau hanya berbekal kemampuan yang serba terbatas, namun tidak melemahkan semangat di jiwa untuk berusaha menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa semasa kuliah sampai selesainya skripsi ini berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu sepantasnya pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih setinggi-tingginya kepada:

1. Hj. Zaorah Sapan, S.Pd, selaku Ketua Yayasan Matahari Matappa.
2. A. Zam Immawan Alam, SH. MH, selaku Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa.
3. A. Aztri Fithrayani, SH, S.Pd., MH, selaku Wakil Ketua II STKIP Andi Matappa.
4. Firdha Razak., S.Pd., M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
5. Bapak Dr. H. A. Aminullah Alam., M.Si selaku penguji I dan Ibu Rustinah, S.Pd., M.Pd selaku Penguji II yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

6. A. Shyam Sarjani Alam, S.T, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing I dan Ibu Firdha Razak, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi yang sangat berharga dengan penuh kesabaran, baik selama penulis mengenyam pendidikan maupun menyusun skripsi ini.
7. Seluruh Bapak Ibu dosen dan staf TU STKIP Andi Matappa, khususnya dosen jurusan Pendidikan Guru Sekokah Dasar yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya dan dengan ikhlas hati telah memberikan arahan selama penulis melaksanakan pendidikan.
8. Teristimewa saya ucapkan banyak terima kasih dan penghormatan kepada kedua orang tua saya Ayahanda Alm. Hamsih dan Ibunda Rahmah yang tercinta yang telah mengasuh, mendidik, memenuhi kebutuhan finansial saya selama kuliah serta selalu memanjatkan doa yang tulus sehingga penulis dapat berhasil menyelesaikan skripsinya.
9. Saudara dan saudariku, terima kasih atas dukungan, semangat serta telah menjadi tempat berkeluh kesah, selalu ada dalam suka maupun duka selama proses penyusunan skripsi ini.
10. Kepada Pemilik nama Fahmi Nasrun, terima kasih karena selalu menjadi support system penulis selama proses pengerjaan skripsi. Terima kasih karena sudah mau mendengarkan keluh kesah saya sepanjang pembuatan skripsi ini, dan berkontribusi banyak serta memberikan semangat untuk pantang menyerah. Harapan saya semoga kita sukses bersama sesuai dengan apa yang kita impikan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

11. Kepada sahabat-sahabatku yang selalu mendukung, menemani dan memberikan dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
12. Rekan-rekan mahasiswa utamanya dari program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas dukungan dan kerjasamanya selama menempuh pendidikan serta penyelesaian penyusunan skripsi ini.
13. Amelia kartika,ya! Diri saya sendiri. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih karena terus berusaha dan tidak menyerah, serta senantiasa menikmati setiap prosesnya yang bias dibilang tidak mudah. Terimakasih sudah bertahan.

Dalam kedudukannya sebagai manusia yang tidak lepas dari kekhilafan, penulis menyadari skripsi ini masih perlu disempurnakan. Karenanya, dengan tangan terbuka penulis mengharapkan masukan demi kesempurnaan skripsi ini dan dapat bermanfaat bagi para pembaca dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan. Aamiin.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

LEMBAR PENGESAHAN ii

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI iii

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI iv

MOTTO v

ABSTRAK vi

ABSTRACT vii

KATA PENGANTAR viii

DAFTAR ISI xi

DAFTAR GAMBAR xiv

DAFTAR TABEL xv

DAFTAR LAMPIRAN xvii

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang 1

B. Perumusan dan Pemecahan Masalah 9

C. Tujuan Penelitian 10

D. Manfaat penelitian 10

BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN 12

A. Kajian Teori 12

1. Media pembelajaran interaktif 12

a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif 12

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

b. Kelebihan Dan kekurangan multimedia interaktif 14
2. *Wordwall* 14
a. Pengertian *wordwall* 14
b. Fitur-Fitur dalam *Wordwall* 17
c. Karakteristik *Wordwall* 19
d. Kelebihan dan Kekurangan *Wordwall* 20
e. Langkah-Langkah Mengakses Penggunaan Wordwall 20
3. Hasil belajar 25
a. Pengertian Hasil Belajar 25
b. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar 26
c. Variabel Hasil Belajar 28
d. Indikator Hasil Belajar 29
e. Macam-macam hasil belajar 29
4. Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia 30
5. Penelitian relevan 32
B. Kerangka Pikir 34
C. Hipotesis Penelitian 37
BAB III METODE PENELITIAN 38
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian 38
B. Subyek Penelitian 38
C. Lokasi dan Waktu penelitian 38
D. Prosedur dan Desain Penelitian 39

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

E. Instrumen Penelitian 43

F. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data 46

G. Teknik Analisis Data 48

H. Indikator Keberhasilan 49

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 50

A. Hasil penelitian 50

B. Pembahasan 88

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 99

A. Kesimpulan 99

B. Saran 99

DAFTAR PUSTAKA 101

LAMPIRAN 105

RIWAYAT HIDUP 279

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Jenis Permainan *Wordwall* 17

Gambar 2. 2 Tampilan Awal *Wordwall* 21

Gambar 2. 3 Pendaftaran untuk *Login Wordwall* 21

Gambar 2. 4 Halaman Beranda *Wordwall* 22

Gambar 2. 5 Macam-Macam Template *Wordwall* 22

Gambar 2. 6 Pengisian Soal dan Jawaban dalam *Wordwall* 23

Gambar 2. 7 Tampilan Memulai Permainan 23

Gambar 2. 8 Tampilan Berbagi *Link* di Wo*rdwall* 24

Gambar 2. 9 Tampilan Skor Setelah Mengerjakan *Wordwall* 24

Gambar 2. 10 Peringkat Nilai Siswa dalam *Wordwall* 25

Gambar 2. 11 Kerangka Pikir 36

Gambar 3. 1 Model Penelitian tindakan kelas Suharsimi Arikunto 39

Gambar 4. 1 Histogram Hasil Belajar Siklus I 64

Gambar 4. 2 Grafik Peningkatan Aktivitas Guru 77

Gambar 4. 3 Grafik Peningkatan Aktivitas Siswa 79

Gambar 4. 4 Histogram Hasil Belajar Siklus II 81

Gambar 4. 5 Grafik Peningkatan Persentase Ketuntasan 83

Gambar 4. 6 Rekapitulasi Hasil Penelitian 87

Gambar 4. 7 Siswa Mengerjakan Soal Tes Awal *(Pretest)* 89

Gambar 4. 8 Siswa Mengerjakan soal Tes Hasil Belajar Siklus 1 90

Gambar 4. 9 Siswa Mempresentasikan Hasil Kerja Kelompok 94

Gambar 4. 10 Siswa Mengerjakan Soal Tes Hasul Belajar Siklus II 94

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kategorisasi Hasil Belajar 48

Tabel 4. 1 Jadwal Perencanaan Siklus I 51

Tabel 4. 2 Analisis Lembar Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus 1 Pertemuan I II dan III 59

Tabel 4. 3 Analisis Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pada Siklus I Pertemuan I II dan III 60

Tabel 4. 4 Statistik Skor Hasil Tes Awal *(Pretest)* Kelas IV pada Siklus I 61

Tabel 4. 5 Statistik Frekuensi Persentase Skor Hasil Beljar Siswa Kelas IV pada Siklus I 62

Tabel 4. 6 Deskripsi Ketuntasan Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 41 Bontotene Tes Awal *(Pretest)* 63

Tabel 4. 7 Statistik Skor Hasil Tes Hasil Belajar Kelas IV pada Siklus I 63

Tabel 4. 8 Statistik Frekuensi persentase Skor Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Siklus I 64

Tabel 4. 9 Deskripsi Ketuntasan Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 41 Bontotene Siklus I 65

Tabel 4. 10 Jadwal Perencanaan Siklus II 68

Tabel 4. 11 Analisis Lembar Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus II Pertemuan I, II dan III 76

Tabel 4. 12 Distribusi Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II 77

Tabel 4. 13 Analisis Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pada Siklus II Pertemuan I, II dan III 78

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Tabel 4. 14 Distribusi Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II 79

Tabel 4. 15 Statistik Skor Hasil Tes Hasil Belajar Kelas IV pada Siklus II 80

Tabel 4. 16 Statistik Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Siklus II 81

Tabel 4. 17 Deskripsi Ketuntasan Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 41 Bontotene Siklus II 82

Tabel 4. 18 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II 83

Tabel 4. 19 Hasil Angket Respon Siswa 85

Tabel 4. 20 Rekapitulasi Hasil Penelitian 86

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Lembar Validasi Instrumen 105

- Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 106
- Validasi Lembar Kerja Siswa (LKS) 109
- Validasi Soal Hasil Belajar 111
- Validasi Keterlaksanaan Aktivitas Siswa 114
- Validasi Keterlaksanaan Aktivitas Guru 116

Lampiran II Instrumen Penelitian 132

- Modul Ajar 133
- Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II 167
- Tes Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II 186
- Daftar Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II 194
- Lembar Kerja Siswa (LKS) 195
- Lembar Keterlaksanaan Aktivitas Guru dan Siswa Siklus I dan II 212
- Soal Tes Awal *(Pretest)* 248
- Hasil Nilai *Pretest* Siswa 251
- Data Mentah Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran
- Interaktif *Wordwall* 252
- Lembar Penilaian Psikomotorik 256
- Lembar Penilaian Afektif 258
- Hasil Angket Respon Siswa 260

Lampiran III Persuratan 261

- Surat Keterangan (SK) Pembimbing 262

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

- Catatan Perbaikan Ujian Seminar Proposal 263
- Surat Keterangan Perbaikan Ujian Proposal 264
- Surat Keterangan Validasi Instrumen 265
- Surat Permohonan Melakukan Penelitian 266
- Surat Izin Penelitian dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu 267
- Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian 268
- Catatan Perbaikan Ujian Hasil 269
- Surat Keterangan Perbaikan Ujian Hasil 270
- Surat Keterangan Artikel Ilmiah 271
- Matriks Ujian Tutup 272
- Catatan Perbaikan Ujian Tutup 273

Dokumentasi 274

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media dalam prespektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Proses belajar mengajar akan berjalan efektif dan efisien bila didukung dengan tersedianya media yang menunjang. Hal ini disebabkan karena potensi peserta didik akan lebih terangsang bila dibantu dengan sejumlah media atau sarana dan prasarana yang mendukung proses interaksi yang sedang dilaksanakan.

Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu faktor penting dalam dunia pendidikan. Bahkan di dalam Permendikbud No. 22 Tahun 2016 pemerintah telah menyarankan bahwa dalam suatu proses pembelajaran, pendidik harus bisa menghadirkan pembelajaran yang inspiratif, interaktif, menyenangkan serta memotivasi siswa untuk aktif, kreatif, dan mandiri sehingga hal-hal tersebut dapat membantu siswa dalam menyerap informasi yang disampaikan dalam proses pembelajaran (Pratama et al., 2019). Peraturan tersebut mendorong skolastik, salah satunya guru untuk membuat dan memanfaatkan media pembelajaran yang menggunakan inovasi untuk membantu siswa dalam memahami suatu materi pembelajaran.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Hal ini tentunya sangat berkaitan dengan perkembangan zaman dan global saat ini, bukan hanya perkembangan teknologi di mana semua informasi saat ini dapat diakses melalui internet. Banyak sekali cara yang dapat dilakukan dalam meningkatkan mutu pendidikan, salah satunya adalah dengan cara meningkatkan proses pengelolaan pembelajaran di kelas. Pengelolaan pembelajaran di kelas sangat diperlukan untuk dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman bagi siswa. Semakin menarik proses pembelajaran yang disampaikan oleh seorang guru, maka semakin tinggi pula kemungkinan materi yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa. Dalam menghadirkan proses pembelajaran yang menarik tersebut, guru dapat menggunakan bantuan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Kehadiran media pembelajaran nantinya akan memberikan warna pada suasana pembelajaran serta membuat komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa jadi lebih efektif. Selaras dengan pendapat Oemar Hamalik dalam (Samarinda et al., 2022) media pendidikan merupakan alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Penggunaan media pembelajaran dapat menunjang proses belajar siswa dalam belajar mengajar guna meningkatkan hasil belajar. Sebab media pembelajaran yang menarik dapat merangsang siswa dalam proses pembelajaran. Manfaat media pembelajaran akan memotivasi siswa untuk belajar mandiri, kreatif, efektif dan efisien. Selain itu, juga akan mengurangi kebosanan siswa, karena proses pembelajaran yang dilakukan oleh sebagian besar guru adalah

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

metode langsung (ceramah) yang menjadikan siswa bosan, sehingga menyebabkan siswa kurang semangat dan termotivasi.

Adapun beberapa hambatan yang dialami guru dalam membuat media adalah karena keterbatasan waktu guru dalam membuat media pembelajaran, kurangnya pengetahuan guru tentang IT, kurangnya keterampilan dan kreativitas guru disebabkan guru masih belum mahir dan belum paham untuk membuatnya serta guru sudah merasa nyaman dengan metode dan model pembelajaran yang digunakan selama ini, sehingga tidak tertarik lagi menggunakan metode lain. Akibatnya, dalam proses pembelajaran saat ini banyak dari mereka yang hanya menggunakan buku sebagai bahan ajar utama. Hal ini sesuai dengan pendapat Pranata et al., dalam (Nissa & Renoningtyas, 2021) yang menyatakan bahwa yang menjadi penyebab kurangnya minat belajar siswa yaitu karena guru kurang memanfaatkan teknologi, serta lingkungan belajar yang digunakan sangat terbatas.

Permasalahan ini pula yang ditemukan peneliti adalah kurang efektifnya penggunaan media pembelajaran khususnya di kelas IV SDN 41 Bontotene, akibatnya sebagian besar siswa hanya mendengarkan apa yang dikatakan guru tanpa banyak menggunakan inovasi media pembelajaran. Guru hanya menggunakan media yang tersedia secara berulang-ulang sehingga hal tersebut kurang menarik perhatian siswa dan terkesan monoton.

Hal ini diperkuat dari wawancara yang dilakukan pada tanggal 15 Agustus 2023 dengan Ibu Sahriyani, S.Pd selaku wali kelas IV SDN 41 Bontotene, mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran di kelas guru masih kerap menggunakan metode ceramah yang mana siswa hanya mendengar dan mencatat

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

secara gratis, sehingga siswa tidak jenuh dan proses pembelajaran tidak membosankan. Indikator keberhasilan yang diukur dalam penelitian ini adalah meningkatnya hasil belajar siswa yang diukur melalui tes tuntas secara individu atau melebihi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan sekolah yaitu > 65 dan ketuntasan belajar secara klasikal mencapai 85%.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan media pembelajaran interaktif *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SDN 41 Bontotene Kabupaten Pangkep.

D. Manfaat penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini:

1. Manfaat Teoritis

Secara Teoritis, hasil Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi untuk penelitian lebih lanjut mengenai penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall.*

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Siswa, membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa serta memperjelas dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, dapat menambah pengalaman belajar menggunakan media *game* edukasi yang lebih menarik dan interaktif dalam proses pembelajaran.

   b. Bagi Guru, menambah wawasan dan kreativitas guru terhadap alternatif pembuatan media yang menarik dan bermanfaat bagi kegiatan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall.*

c. Bagi Sekolah, dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk menerapkan kebijakan tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran guna meningkatkan mutu pendidikan sekolah**.**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

BAB II
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Teori

1. Media pembelajaran interaktif

a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Munir (2015:110), multimedia interaktif merupakan multimedia yang dibuat dengan tampilan yang memenuhi fungsi untuk menyampaikan informasi atau pesan serta mempunyai interaktifitas bagi penggunanya. Dengan multimedia, aplikasi media pembelajaran dapat dilengkapi dengan beberapa macam animasi, *sound*, interaktif..

> "Menurut Ardiansah & Romadon (2023) multimedia interaktif merupakan gabungan teknologi audio-visual seperti teks, gambar, sound, animasi dan lainnya serta dapat berinteraksi kepada penggunaanya sehingga dapat menghasilkan presentasi yang bisa dipakai dalam proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis multimedia interaktif tentu dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian. Peserta didik bisa mempelajari materi pelajaran tertentu secara mandiri dengan komputer yang dilengkapi dengan program multimedia"

Menurut Surjono (2017: 41) multimedia pembelajaran interaktif atau selanjutnya disebut MPI adalah suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu di mana pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Media pembelajaran interaktif adalah sebuah media pembelajaran yang memiliki kemampuan untuk merangsang interaksi siswa dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Teknologi merupakan kunci terpenting dalam pengembangan media pembelajaran interaktif, di mana teknologi pembelajaran menjadi lebih menarik dan berbeda dengan pembelajaran tradisional. Media pembelajaran interaktif harus memungkinkan pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan menyenangkan. Media ini memberikan peluang siswa untuk menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran, sehingga memudahkan mereka memahami materi yang dipelajari. Selain itu, siswa dapat mengawasi proses pembelajaran, mengulangi materi berkali-kali, dan menerima umpan balik langsung mengenai pemahamannya.

Media pembelajaran interaktif juga bisa memfasilitasi pembelajaran mandiri, sehingga siswa dapat belajar ditempat dan waktu yang mereka inginkan serta mengatur tempo belajar mereka sendiri.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah media di mana dalam penggunaanya menggunakan teknologi digital sehimgga orang hanya bisa mengaksesnya melalui internet, media interaktif ini menggabungkan antara teks, gambar, audio, animasi maupun video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran, ini akan memudahkan pengajar untuk menyampaikan materi serta digunakan guru sebagai alat untuk melakukan evaluasi penilaian, sehingga siswa tidak merasa jenuh dan bosan dengan kehadiran media pembelajaran interaktif ini .

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

b. Kelebihan Dan kekurangan multimedia interaktif

Berikut beberapa kelebihan penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

a) Kemampuan menggabungkan teks, gambar, audio, animasi dan video menjadi satu kesatuan yang saling mendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran.
b) Meningkatkan motivasi belajar dalam proses belajar mengajar hingga tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.
c) Sistem pembelajaran yang lebih interaktif.
d) Kemampuan menvisualisasikan materi yang sulit dijelaskan hanya dengan penjelasan atau sarana pengajaran konvensional.
e) Melatih peserta didik (siswa) agar lebih mandiri dalam memperoleh ilmu pengetahuan.

Kekurangan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

a) Harus ada persiapan yang memerlukan waktu dan tenaga yang cukup.
b) Penggunaannya harus pada perangkat *PC* (*Personal Computer)*, laptop dan perangkat *android.*
c) Pendidik (guru) harus mampu untuk mengoperasikan program ini.

2. Wordwall

a. Pengertian *wordwall*

Wordwall merupakan sebuah aplikasi multimedia pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang menghadirkan warna baru dalam pembelajaran dengan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

menggunakan *games wordwall* interaktif. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *games wordwall* interaktif dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia pada materi dongeng Pada siswa Kelas IV SDN Gaji 1.

A. Kerangka Pikir

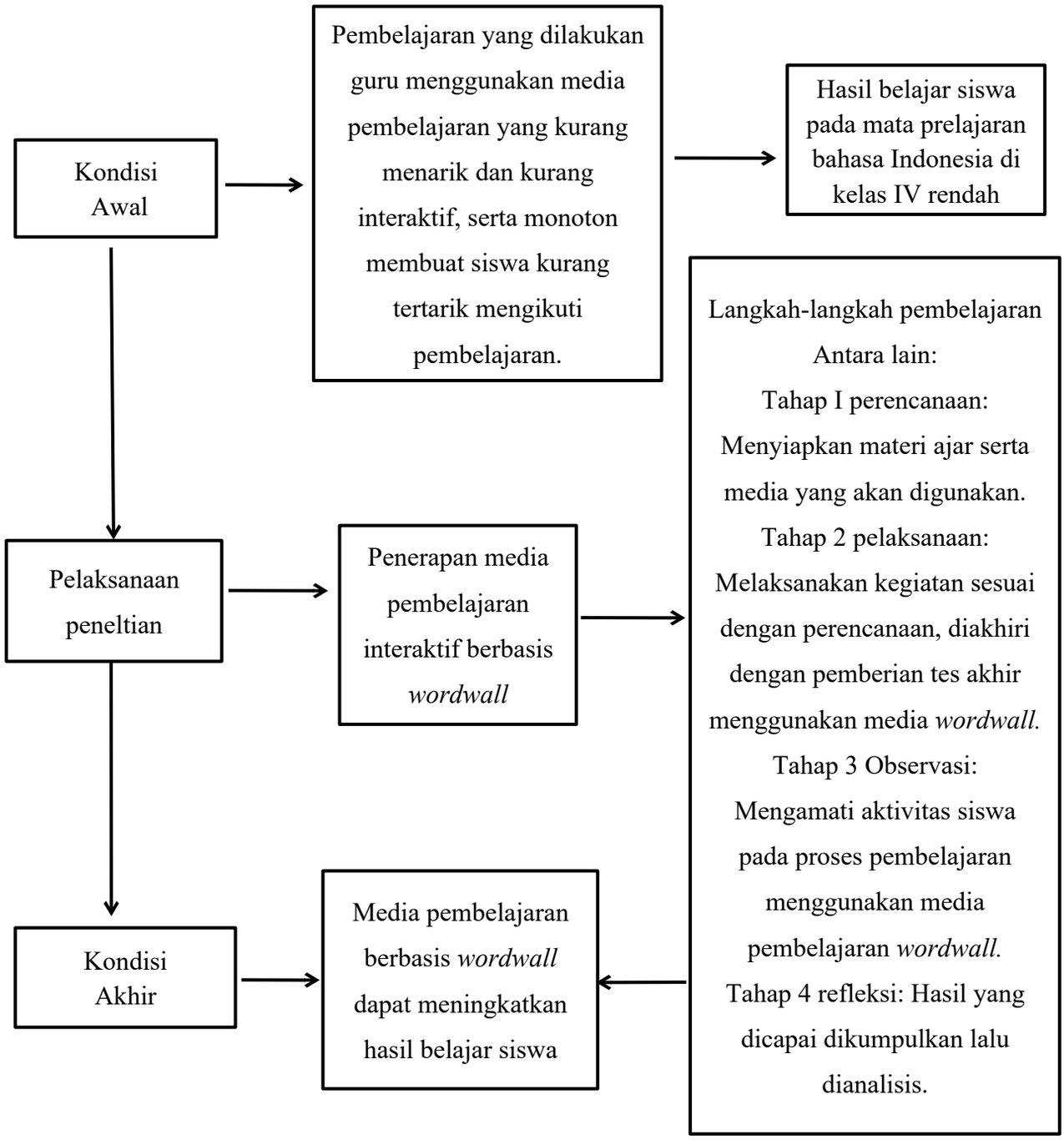
Hasil belajar yang diperoleh seseorang dapat disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi akan mempermudah siswa dalam memahami sikap materi yang disampaikan oleh guru. Sebaliknya media pembelajaran yang kurang bervariasi dapat menyebabkan siswa menjadi bosan dan penerimaan pembelajaran siswa tidak masimal, tentunya siswa akan semakin kesulitan dalam memahami materi. Hasil belajar siswa kelas IV SDN 41 Bontotene masih banyak siswa yang nilainya di bawah KKM pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Oleh karena itu, diperlukan usaha perbaikan guna meningkatkan hasil belajar siwa dengan bantuan media pembelajaran. Salah satu upaya peningkatan tersebut dengan penggunaan media pembelajaran yang interaktif, agar siswa tertarik dan memperhatikan pada materi yang sedang dipelajari. Media pembelajaran *wordwall* ini merupakan media pembelajaran berbasis Internet yang dapat membantu dan mempermudah siswa karena media ini dapat diakses melalui internet secara *online*. Keunikan aplikasi *wordwall* jika dibandingkan aplikasi *game* edukatif berbasis internet lainnya adalah guru dapat melihat tingkat kesulitan perbutir soal, dan terdapat nilai presentasenya sehingga dapat

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

mengetahui soal tersulit hingga yang paling sederhana. Harapannya melalui proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *wordwall* ini, dapat membuat siswa semakin termotivasi dan tertarik dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw



Gambar 2. 11 Kerangka Pikir

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

B. Hipotesis Penelitian

Menurut Nanda et al., (2021) Hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara atas masalah yang dirumuskan dan searah dengan tujuan penelitian ilmiah. Hal ini dikatakan sementara karena jawaban baru yang diberikan semuanya bersifat teoritis. Berdasarkan kajian pustaka dapat disimpulkan bahwa hipotesis tindakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah "Pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SDN 41 Bontotene Kabupaten Pangkep".

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*). Menurut Arikunto (2016: 3) menjelaskan bahwa penelitian tindakan adalah berupa tindakan yang dilakukan oleh peneliti, secara khusus diamati terus-menerus, dilihat kekurangan dan kelebihannya, kemudian dilaksanakan perubahan yang dikontrol sampai upaya maksimal dalam bentuk tindakan yang tepat. Jadi penelitian tindakan kelas mengacu kepada penelitian yang dilakukan di dalam pembelajaran di kelas. Tujuan PTK adalah memecahkan masalah, memperbaiki kondisi, mengembangkan dan meningkatkan mutu pembelajaran.

B. Subyek Penelitian

Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas IV (Empat) pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Dengan jumlah 25 Orang siswa, yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.

C. Lokasi dan Waktu penelitian

Penelitian Tindakan kelas ini dilaksanakan di SD Negeri 41 Bontotene Jln. Ketimun No. 1 Minasatene, kecamatan Minasatene, Kabupaten Pangkep. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Alasan mengambil tempat ini disebabkan di sekolah ini masih kurang menggunakan media pembelajaran interaktif, dan hanya mengandalkan media buku serta media

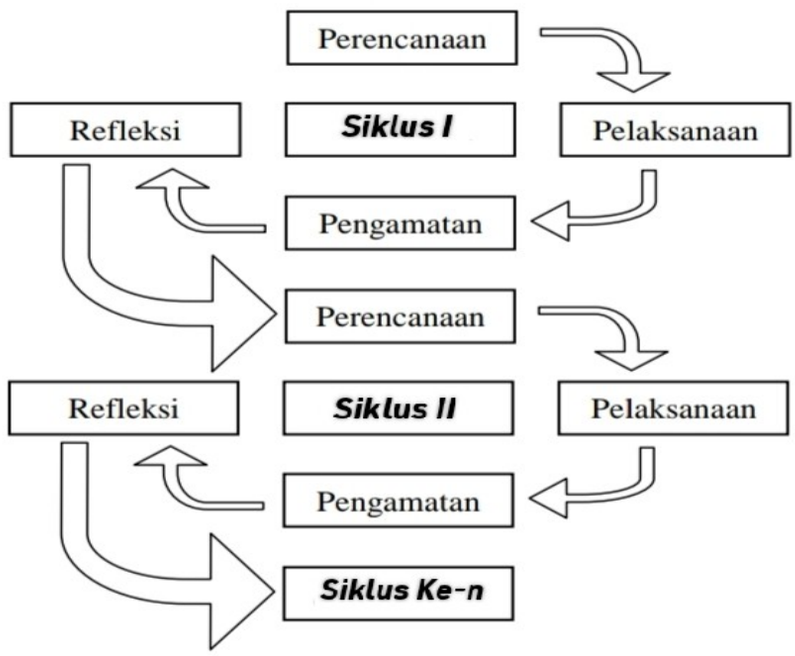
Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

pembelajaran video. Selain itu di kelas IV SDN 41 Bontotene sudah menerapkan kurikulum merdeka, sesuai dengan tuntutan pendidik harus menguasai teknologi dengan cakap dan tepat, guna menyampaikan materi yang terstruktur dan telah dirancang dengan sedemikian rupa menggunakan laptop atau komputer dalam bentuk power point dan sejenis lainnya.

D. Prosedur dan Desain Penelitian

Rancangan prosedur penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 2 siklus dengan mengaplikasikan model yang dikembangkan oleh Suharsimi Arikunto. Di mana masing-masing siklus terdiri dari empat tahap kegiatan yaitu, tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, refleksi dan dilaksanakan dengan berkolaborasi antara peneiliti dan guru mata pelajaran bahasa Inonesia.

Model di bawah ini merupakan model penelitian tindakan kelas dari seuharsimi Arikunto.



Gambar 3. 1 Model Penelitian tindakan kelas Suharsimi Arikunto

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Dari gambar tersebut dapat diuraikan prosedur Penelitian Tindakan Kelas sebagai berikut:

1. Tahap Pendahuluan / Refleksi Awal

Pada Refleksi awal, kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

a. Mengajukan permohonan izin kepala sekolah SDN 41 Bontotene untuk melakukan kegiatan penelitian di sekolah tersebut.
b. Melakukan observasi pada siswa kelas IV untuk memperoleh data mengenai kondisi siswa di kelas.
c. Mengidentifikasi masalah yang ada pada SDN 41 Bontotene.
d. Menyiapkan instrumen pengumpulan data seperti lembar observasi dan lembar Tes hasil belajar.
e. Menyiapkan media pembelajaran Interaktif berbasis *wordwall.*

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua (2) siklus, di mana pada setiap siklua masing-masing dengan dua (2) kali pertemuan. Pada setiap siklus terdisi dari 4 tahap meliputi : (1) perencanaan (*plan*), (2) Pelaksanaan tindakan (*action*), (3) Observasi *(observe*), dan (4) Refleksi (*reflect*). Uraian masing-masing tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

a. Siklus I

1) Tahap Perencanaan (*Plan*)

Kegiatan yang dilakukan peneliti ditahap perencanaan adalah :

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

a) Melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada siswa.
b) Menetapkan dan mencari materi pembelajaran yang akan diajarkan
c) Peneliti bersama guru mengadakan diskusi untuk membuat kesepakatan tentang kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* yang sesuai dengan materi ajar dan tujuan pembelajaran.
d) Membuat modul ajar yang sesuai dengan kurikulum Merdeka yang berlaku.
e) Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan selama proses pembelajaran di kelas.
f) Membuat Lembar Kerja Siswa (LKS).
g) Membuat soal tes untuk memperoleh data peningkatan hasil belajar siswa

2) Tahap Pelaksanaan tindakan (*Action*)

Melaksanakan kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *wordwall* sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dipersiapkan sebelumnya, serta memberikan tes akhir melalui media pembelajaran *wordwall* pada akhir tindakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa pada materi pembelajaran bahasa Indonesia yang telah ditetapkan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

3) Observasi (*Observe*)

Pelaksanaan pengamatan melibatkan beberapa pihak diantaranya guru, peneliti, dan siswa kelas IV. Tahap ini dilaksanakan pengamatan selama proses pembelajaran dari kegiatan awal hingga akhir untuk melihat aktivitas pembelajaran siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall,* dengan berpedoman pada lembar observasi yang telah dibuat oleh peneliti. Hal yang harus diamati oleh observer yaitu aktivitas siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran, dan proses pembelajaran dapat terlaksana sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran.

4) Refleksi (*Reflect*)

Seluruh hasil yang dicapai dari tahap-tahap sebelumnya dikumpulkan serta dianalisis dalam tahap ini. Tujuan refleksi ini adalah untuk mengetahui keberhasilan dan kekurangan dari proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall,* serta membuat perbaikan berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan. Hasil analisis data yang dilaksanakan dalam tahap ini dipergunakan sebagai acuan untuk melaksanakan siklus kedua dengan tahapan yang sama pada siklus sebelumnya yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

b. Siklus II

1) Tahap Perencanaan (*Plan*)

a) Kembali dirancang skenario pelaksanaan pembelajaran dalam siklus II dengan perbaikan dan penyempurnaan dari pembelajaran siklus I.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

b) Kembali disiapkan media pembelajaran yang akan digunakan serta dokumen lain, seperti daftar hadir, lembar kerja siswa, dan instrumen penelitian dll.

c) Kembali merancang instrumen (sesuai dengan masukan refleksi) untuk mengamati proses pembelajaran dan hasil belajar.

d) Kembali mendiskusikan dengan observer, yakni wali kelas yang diminta bantuan untuk ikut mengamati PTK, tentang hal-hal yang diperbaiki (berubah) pada pembelajaran di siklus ke-II.

2) Tahap Pelaksanaan tindakan (*Action*)

a) Melaksanakan pembelajaran siklus II dengan topik yang sama.

b) Dalam pelaksanaannya menerapkan dengan skenario yang telah diperbaiki dan disempurnakan dari tindakan sebelumnya di siklus I.

3) Observasi (*Observe*)

a) Melakukan pengamatan Kembali pada siklus II

b) Mengumpulkan data hasil pengamatan, lalu menganalisisnya.

4) Refleksi (*Reflect*)

Menggunakan analisis siklus I dan II sebagai pembuatan laporan.

E. Instrumen Penelitian

Menurut Jakni (2016: 151) instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan dan memperoleh data untuk memecahkan suatu masalah dan membantu mencapai tujuan penelitian. Instrumen penelitian tergantung jenis data yang diperlukan dan sesuai dengan masalah penelitian.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan sesuai dengan prosedur penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang terdiri dari empat tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan refleksi. Pelaksanaan tindakan berlangsung selama II siklus dimana disetiap siklus terdiri dari 4 kali pertemuan. Adapun penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 41 Bontotene, Kelurahan Biraeng, Kecamatan Minasatene, Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. Pelaksanaan penelitian dimulai pada tanggal 20 November-28 November 2023. Dalam pelaksanaan tindakan peneliti bertindak sebagai pelaksana penelitian dan dibantu oleh guru kelas IV yang bertindak sebagai Observer.

Hasil penelitian ini berupa data tes hasil belajar siswa yang diperoleh dari tes hasil belajar siklus I dan tes hasil belajar siklus II serta data observasi terhadap aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi model *checklist.* Pelaksanaan tindakan setiap siklus terdiri dari empat kali pertemuan, tiga kali pertemuan untuk membahas materi ajar, dan satu kali pertemuan untuk mengerjakan soal tes hasil belajar.

1. Pelaksanaan Siklus I

Pelaksanaan pada siklus I pembelajaran dilakukan 4 kali pertemuan, pada pertemuan pertama tanggal 20 November - 23 November 2023. Pada pertemuan pertama, sebelum tindakan proses pembelajaran menggunakan media

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

pembelajaran interaktif *wordwall* dilakukan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan akhir pertemuan siklus I diberi evaluasi berupa tes siklus untuk mengetahui tingkat keberhasilan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *wordwall.* Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini dilaksanakan sebagaimana layaknya prosedur penelitian kelas, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan tindakan kelas adalah sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan *(Plan)*

Kegiatan yang dilakukan dalam perencanaan pada tahapan ini meliput aspek-aspek sebagai berikut:

a) Menetapkan dan mencari materi pembelajaran yang akan diajarkan
b) Peneliti bersama guru mengadakan diskusi untuk membuat kesepakatan tentang kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* yang sesuai dengan materi ajar dan tujuan pembelajaran.
c) Membuat modul ajar yang sesuai dengan kurikulum Merdeka yang berlaku.
d) Menyiapkan media pembelajaran interktaif berbasis *wordwall* yang akan digunakan selama proses pembelajaran di kelas.
e) Membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).
f) Membuat soal tes untuk memperoleh data peningkatan hasil belajar siswa
g) Menyiapkan kamera untuk mendokumentasikan kegiatan yang terjadi selama proses pembelajaran.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Tabel 4. 1 Jadwal Perencanaan Siklus I

NO	Hari/Tanggal	Pertemuan	Materi
1	Senin, 20 November 2023	Pertemuan I	Menjelaskan mengenai menyimak dan memahami isi teks bacaan
2	Selasa, 21 November 2023	Pertemuan II	Menjelaskan mengenai ide pokok da ide pendukung
3	Rabu, 22 November 2023	Pertemuan III	Menjelaskan mengenai kalimat persuasive
4	Kamis, 23 November 2023	Pertemuan IV	Tes atau soal (Siklus I)

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan *(Action)*

Berikut ini kegiatan yang dilaksanakan selama proses belajar mengajar berlangsung.

1) Pertemuan Pertama (Senin, 20 November 2023).

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 20 November 2023 dengan alokasi waktu selama 2 jam pelajaran (120 menit) dimulai pada pukul 10.00-12.00 dengan materi menyimak dan memahami isi bacaan.

a) Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan dilakukan selama 15 menit. Pada kegiatan pendahuluan guru mengucapkan salam pembuka, menyapa peserta didik dan menanyakan kabar. Lalu mengajak peserta didik untuk berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing. Selanjutnya, guru mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik, serta menyemangati peserta didik dengan yel-yel. Kemudian guru bersama peserta didik menyanyikan lagu profil pelajar pancasila. Setelah itu Melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran dan apa tujuan dari kegiatan pembelajaran. Guru

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

memberikan soal *Pretest* (Tes Awal) kepada peserta didik untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan Inti lakukan selama 90 menit dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Proses pembelajaran dilakukan dengan beberapa tahapan antara lain:

1. Tahap orientasi peserta didik terhadap masalah: Peserta didik Mendengarkan penjelasan guru tentang teks" Dikenal karena Menari" melalui power point yang ditampilkan di layar proyektor.
2. Tahap mengorganisasikan peserta didik: Guru membentuk kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5-6 peserta didik. Pembagian dilakukan dengan Menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall.*
3. Tahap membimbing penyelidikan kelompok peserta didik berdiskusi di bawah bimbingan guru. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang kegiatan diskusi kelompok yang akan dilakukan. Sebelum mengerjakan tugas kelompok guru membagikan *link* soal kepada tiap kelompok dan dikerjakan secara bersama-sama. Setelah selesai, peserta didik diberikan LKPD kemudian peserta didik berdiskusi dalam menentukan isi dalam teks bacaan dan dituliskan di LKPD yang telah disediakan.
4. Tahap mengembangkan dan menyajikan hasil karya: Peserta didik menuliskan kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan. Masing-masing kelompok melakukan presentasi di depan kelas secara bergantian yang di acak melalui

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

media pembelajaran *wordwall* yaitu roda acak. Kelompok lain menyimak dan menanggapi hasil kerja kelompok yang tampil.

5. Tahap menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan Masalah: Guru dan peserta didik membahas secara bersama hasil diskusinya. Lalu, Peserta didik diberi penguatan oleh guru tentang kegiatan yang telah dilakukan. Peserta didik mengumpulkan hasil diskusi kelompoknya.

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup dilakukan selama 15 menit. Peserta didik membuat resume tentang poin-poin penting dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Kemudian guru dan peserta didik menyimpulkasn materi yang telah dipelajari. Lalu, guru melakukan refleksi kepada peserta didik dan mengagendakan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya yaitu tentang kalimat persuasif. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan menyanyikan lagu Nasional dilanjutkan dengan berdoa bersama, lalu mengucapkan salam.

2) Pertemuan kedua (Selasa, 21 November 2023).

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa, 21 November 2023 dengan alokasi waktu selama 2 jam pelajaran (120 menit) dimulai pada pukul 10.00-12.00 dengan materi pokok adalah ide pokok dan ide pendukung.

a) Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan dilakukan selama 15 menit. Pada kegiatan pendahuluan guru mengucapkan salam pembuka, menyapa peserta didik dan menanyakan kabar. Lalu mengajak peserta didik untuk berdoa sesuai dengan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

keyakinan masing-masing. Selanjutnya, guru mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik, serta menyemangati peserta didik dengan yel-yel. Kemudian guru bersama peserta didik menyanyikan lagu profil pelajar pancasila. Setelah itu Melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran dan apa tujuan dari kegiatan pembelajaran.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan Inti lakukan selama 90 menit dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Proses pembelajaran dilakukan dengan beberapa tahapan antara lain:

(1) Tahap orientasi peserta didik terhadap masalah: Peserta didik Mendengarkan penjelasan guru tentang ide pokok dan ide pendukung melalui power point yang ditampilkan di layar proyektor. Guru kemudian menampilkan teks bacaan, kemudian peserta didik bersama guru menganalisis ide pokok dan ide pendukung dari teks bacaan tersebut. Setela itu guru

(2) Tahap mengorganisasikan peserta didik: Guru membentuk kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5-6 peserta didik. Pembagian dilakukan dengan memberikan kartu warna secara acak peserta didik yang mendapat warna yang sama akan menjadi satu kelompok.

(3) Tahap membimbing penyelidikan kelompok peserta didik berdiskusi di bawah bimbingan guru. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang kegiatan diskusi kelompok yang akan dilakukan. Sebelum

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 41 Bontotene Tahun Pelajaran 2023/2024. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan masing-masing siklus mulai dari siklus I sampai Siklus II. Adanya peningkatan hasil belajar siswa yang ditandai dengan ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 48% sedangkan ketuntasan klasikal siklus II mampu mencapai 88%. Sehingga ketuntasan hasil belajar peserta didik dari siklus I ke siklus Il mengalami peningkatan sebesar 40%.

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan, walaupun dengan beberapa kendala namun penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* ini terbukti berhasil dan meningkatan hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 41 Bontotene kabupaten Pangkep.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian diatas dengan segala keterbatasannya, hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti selanjutnya. Keberhasilan penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* ini sebagai salah satu solusi

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat dijadikan dasar oleh peneliti untuk memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, diharapkan guru mampu menerapkan media pembelajaran baik media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* ataupun media lainnya sebagai penunjang kegiatan pembelajaran yang tidak lain mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Jika motivasi belajar siswa meningkat maka akan memperngaruhi pula pada hasil belajarnya.
2. Bagi siswa, hasil belajar yang baik yang telah dicapai harus dipertahankan dan hendaknya siswa lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran bahasa Indonesia untuk materi-materi selanjutnya yang akan dibahas.
3. Bagi Peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini mampu menambah referensi sekaligus acuan bagi peneliti selanjutnya, khususnya dengan tema judul yang serupa. Namun tetap harus mempertimbangkan segala kendala atau kekurangan dari penggunaan media yang nantinya diterapkan.
4. Penelitian ini mempunyai keterbatasan salah satunya terkait dengan penggunaan template yang terbatas dalam *wordwall* mungkin membatasi kebebasan untuk merancang aktivitas yang lebih kreatif dan ketersediaan teknologi untuk mengakses media pembelajaran *wordwall.* Pada penjelasan yang telah diuraikan hendaknya peneliti selanjutnya lebih intensif dalam pembuatan dan penggunaan media sehingga hasilnya akan optimal

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, Hilmi Fadhillah, and Muhamad Sofian Hadi. 2023. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa." *Community Development Journal* 4(2):1653–60.

Anindyajati, Y. R., & Choiri, A. S. (2017). The Effectiveness Of Using Wordwall Media To Increase Scince-Based Vocabulary Of Students With Hearing Impairment. European Journal Of Special Education Research, 2.

Ardiansah, F., & Romadon. (2023). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Di Sekolah Dasar Negeri 6 Kecamatan Simpang Rimba*. *2*(2), 307–311.

Arif Agus Mujahidin, Unik Hanifah Salsabila, Aisyah Luthfi Hasanah, Meti Andani, and Windy Aprillia. 2021. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, Dan Wordwall) Kelas 5 Di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti." *Innovative: Journal of Social Science Research* 552:552–60.

Arikunto, Suharsimi. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Dotutinggi, Melianti, Alwiyanto Zees, and Abdul Rahmat. 2023. "Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Pada Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Siswa Di Sekolah." *Jurnal Pengabdian Masyarakat: DIKMAS* 03(June):363–68.

Epriliyanti, Lia, Nanda Lidiana, Nadiyatul Munawaroh, and Sherli Nurfijri. 2021. "Penggunaan Media Wordwall Sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar." 378–84.

Fauhah, Homroul, and Brillian Rosy. 2020. "Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9(2):321–34. doi: 10.26740/jpap.v9n2.p321-334.

Gandasari, Prisma, and Puri Pramudiani. 2021. "Pengaruh Aplikasi Wordwall Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Di Sekolah Dasar." *ILMU PENDIDIKAN* 3(6):3689–96.

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.

Hidayaty, Alfina, Mahwar Qurbaniah, and Anandita Eka Setiadi. 2022. "Pengaruh Penggunaan Word Wall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa." 15(2):211–23.

Imanulhaq, Rela, and Andi Prastowo. 2022. "Edugame Wordwall : Inovasi Pembelajaran Matematika Di Madrasah Ibtidaiyah." 4(1):33–41.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Jakni. 2016. *Metodologi penelitian Eksperimen Bidang pendidikan.* Bandung: Alfabeta

KBBI Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). *Kamus Versi Online/daring (Dalam Jaringan)*. diakses 06 juli 2024. https://kbbi.web.id/angket

Kurniawan, T.D.& Trisharsiwi. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Se-Kecamatan Gedangsari Gunungkidul Tahun Ajaran 2015/2016

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.

Nadia, Afiyanti Izzah, dkk. Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemic Covid-19. Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia. Vol. 12. No. 01.

Nanda, Indra, Hasan Sayfullah, Rahmadanni Pohan, Devi Suci Windariyah, Fakhrurrazi, Khermarinah, Syibran Mulasi, Jumira Warlizasusi, Roberta Uron Hurit, Harizahayu, Dedi Arianto, Abdul Wahab, Romdloni, Amalia Nur Aini, and Dewa Gede Alit Rai Bawa. 2021. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jawa Barat: CV. Adanu Abimata.

Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). *Penggunaan Media Pembelajran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. *3*(5), 2854–2860.

Novyanti, dkk. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Wordwall untuk Meningktakan Kreativitas Kognitif Anak dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. Jurnal Instruksional. Vol. 4. No. 1.

Nursari, Beni. 2020. “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Media Konkrit Kelas II SDN 6 Baturetno Kecamatan Baturetno Tahun Pelajaran 2019/2020.” 3(4):968–73.

Olisna, Olisna, Milhatun Zannah, Auliani Sukma, and Ani Nur Aeni. 2022. “Pengembangan Game Interaktif Wordwall Untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6(3):4133–43. doi: 10.31004/basicedu.v6i3.2737.

Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., Afriliani, F., & Online, G. (2022). *Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Wordwall*. *3*, 70–77.

Putra, Syahrizal Dwi, Diah Aryani, and Hani Dewi Ariessanti. 2021. “Pemanfaatan Aplikasi Gamifikasi Wordwall Di Era Pandemi Covid-19

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Daring." 4(1):83–90.

Putri, F. M. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daeing (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan. Jurnal Pendidikan Dasar. https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/54622.

Rijali, Ahmad. 2019. "Analisis Data Kualitatif." *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah* 17(33):81. doi: 10.18592/alhadharah.v17i33.2374.

Rike Andriani, Rasto. 2019. "Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4(1):80. doi: 10.17509/jpm.v4i1.14958.

Samarinda, Eka Putri, Tutut Handayani, and Fuaddilah Ali Sofyan. 2022. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Tematik Tema 5 Subtema 1 Kelas V Min 08 Muara Enim." *Ilmiah Multidisiplin* 1(4):2020–23.

Sinaga, Yunita Margareta, and Robert Harry Soesanto. 2022. "Upaya Membangun Kedisplinan Melalui Media Wordwall Dalam Pembelajaran Daring Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6(2):1845–57. doi: 10.31004/basicedu.v6i2.1617.

Selamet, I. K. (2020). *Penggunaan Media Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD INPRES Tumpu Jaya I*. *7*(2), 121–125.

Suharlan, 2019, The Imfrovement of Reading Skills Throudh Pictorial Word Cards In Second Grade Students of SDN 36 Sungai Ambawang, JP2D UNTAN, Pontianak

Suharman. 2018. "Tes Sebagai Alat Ukur Prestasi Akademik." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam* 10(1):93–115.

Sulaiman Saat & Sitti Mania. 2019. *Pengantar Metodolgi Penelitian*. edited by Muzakkir. Makassar: Pusaka Almaida.

Surahmawan, A. N. I., Arumawati, D. Y., Palupi, L. R., Widyaningrum, R., & Cahyani, V. P. (2021). Penggunaan Media Wordwall sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia. PISCES: Proceeding of Integrative Science Education Seminar, 1(1), Art. 1.

Surjono, Herman Dwi. 2017. *Mulrimedia Pembelajaran Interaktif*. edited by U. Press. Yogyakarta.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

Uno, H. B. (2014). *Variabel Penelitian dalam Pendidikan Dan Pembelajaran*. PT. Ina Publikatama.

Windiyani, T. & Novita, L. (2018) Penggunaan Media Pembelajaran Gambar Fotografi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Jurnal: JPsd Untirta. 4 (1) hlm.91-101.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw













Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Amelia Kartika, lahir di Pangkajene pada tanggal 14 Januari 2002. Penulis adalah anak keempat dari lima bersaudara dari pasangan Bapak Alm. Hamsih dan Ibu Rahmah. Pendidikan penulis dimulai dari menempuh Sekolah Dasar Negeri 41 Bontotene pada tahun 2008 dan lulus tahun 2014. Kemudian melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 1 Minasatene pada tahun 2014 dan lulus tahun 2017. Pada tahun yang sama melanjutkan pendidikan pada SMK Negeri 3 Pangkep tamat pada tahun 2020.

Pada tahun 2020, penulis terdaftar sebagai mahasiswa di STKIP Andi Matappa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Penulis pada tahun 2023, melaksanakan Asistensi Mengajar di Satuan Pendidikan (AMSP) di SD Negeri 28 Tumampua II, Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep dan melaksanakan KKN di Desa Libureng Kec. Tanete Riaja, Kab. Barru. Demikianlah daftar riwayat hidup penulis.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/gtg-0t0bj0raVL-QeyQMvw