

# Penerapan Permainan Wordwall untuk Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Jawa pada Siswa Kelas 4 SD Negeri 3 Bucu Jepara

*by Nur Ayu Saputri*

---

**Submission date:** 17-Jul-2024 07:47PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2418202119

**File name:** VOL\_1\_SEPTEMBER\_2024\_HAL\_151-163.docx (138.36K)

**Word count:** 3916

**Character count:** 24720



## Penerapan Permainan Wordwall untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Jawa pada Siswa Kelas 4 SD Negeri 3 Bucu Jepara

Nur Ayu Saputri<sup>1</sup>, Khoirunnisa Salsabila Nafi'ah<sup>2</sup>, Syailin Nichla Croirin Attalina<sup>3</sup>  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Indonesia  
[211330000732@unisnu.ac.id](mailto:211330000732@unisnu.ac.id)<sup>1</sup>, [211330000771@unisnu.ac.id](mailto:211330000771@unisnu.ac.id)<sup>2</sup>, [syailin@unisnu.ac.id](mailto:syailin@unisnu.ac.id)<sup>3</sup>

Alamat: Jl. Taman Siswa, Pekeng, Kauman, Tahunan, Kec. Tahunan, Kabupaten Jepara,  
Jawa Tengah

Korespondensi penulis: [211330000771@unisnu.ac.id](mailto:211330000771@unisnu.ac.id)

**Abstract.** This research aims to increase the Javanese vocabulary of fourth grade students at SD Negeri 3 Bucu Jepara through the use of Wordwall games. The method used in this research is Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and Mc Taggart model, which consists of two cycles. Each cycle includes the stages of planning, implementation, observation and reflection. The research subjects consisted of 10 class IV students. Data was obtained through observation and tests. The research results show that using the wordwall game can increase students' interest and ability in learning Javanese vocabulary. In the first cycle, teacher activities got a percentage of 85% and students got a percentage of 91%, which was good but still needed improvement, while in the second cycle, teacher activities got a percentage of 97.5% and students reached 95%, getting a very good category with a significant increase in student test results. The implications of this research show that interactive learning media such as wordwalls are effective in improving student learning outcomes in learning Javanese.

**Keywords:** Wordwall, Javanese Vocabulary, Interactive Learning, Classroom Action Research.

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kosakata Bahasa Jawa pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Bucu Jepara melalui penggunaan permainan wordwall. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan Mc Taggart, yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri dari 10 siswa kelas IV. Data data diperoleh melalui observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan wordwall dapat meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Jawa. Pada siklus pertama, aktivitas guru mendapatkan presentase 85% dan siswa mendapat presentase 91% sudah baik namun masih perlu perbaikan, sedangkan pada siklus kedua, aktivitas guru mendapatkan presentase 97,5% dan siswa mencapai 95% mendapatkan kategori sangat baik dengan peningkatan yang signifikan dalam hasil tes siswa. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif seperti wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Jawa.

**Kata kunci:** Wordwall, Kosakata Bahasa Jawa, Pembelajaran Interaktif, Penelitian Tindakan Kelas.

### 1. LATAR BELAKANG

Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah di Indonesia yang memiliki kekayaan budaya dan nilai-nilai luhur. Sebagai bahasa ibu, Bahasa Jawa memiliki peran penting dalam membentuk identitas dan karakter bangsa. Oleh karena itu, penting untuk melestarikan dan mengembangkan Bahasa Jawa, khususnya di kalangan generasi muda (Nadhiroh, 2021). Salah satu upaya untuk melestarikan Bahasa Jawa adalah dengan meningkatkan kemampuan berbahasa Jawa pada anak-anak (Ramadinatha et al., 2021)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas 4 SD Negeri 3 Bucu Jepara ditemukan beberapa fakta bahwa masih rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran

Received Juni 19, 2024; Revised Juni 30, 2024; Accepted Juli 14, 2024; Online Available Juli 17, 2024

\* Nur Ayu Saputri, [211330000732@unisnu.ac.id](mailto:211330000732@unisnu.ac.id)

bahasa Jawa. Terdapat banyak siswa yang masih belum paham tentang cara penggunaan dan penulisan kosa kata bahasa Jawa. Hal ini dibuktikan ketika berlangsung nya kegiatan pembelajaran bahasa Jawa dikelas, tidak sedikit siswa yang merasa bosan bahkan sebagian dari mereka tidak mau belajar bahasa Jawa. Selain itu mereka juga sering bertanya kepada guru mengenai maksud dari kosa kata yang sedang dibicarakan. Selain itu ketika berbicara atau menulis mereka masih belum bisa mengucapkan dan menuliskan penggunaan kosa kata bahasa Jawa dengan baik dan benar. Salah satu upaya untuk melestarikan dan mengembangkan Bahasa Jawa adalah dengan meningkatkan kemampuan berbahasa Jawa siswa di sekolah dasar (Maghfirotun & Robik, 2021). Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran Bahasa Jawa masih sering dianggap membosankan dan kurang menarik bagi siswa. Hal ini dapat menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk belajar Bahasa Jawa dan mengakibatkan kemampuan berbahasa Jawa mereka rendah (Maghfirotun & Robik, 2021).

(Munawaroh et al., 2022) mengungkapkan bahwa salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar Bahasa Jawa adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah permainan wordwall. Purnamasari et al., (2022) menyatakan pengertian wordwall merupakan sebuah permainan edukasi yang menggunakan papan digital atau papan tulis untuk menampilkan kata-kata yang berkaitan dengan tema tertentu. Siswa kemudian diminta untuk mencocokkan kata-kata tersebut dengan definisi atau gambar yang sesuai.

Permainan wordwall memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional (Virliana, 2024) Wordwall dapat membuat pembelajaran Bahasa Jawa lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Wordwall juga dapat membantu siswa untuk lebih mudah mengingat dan memahami kosakata Bahasa Jawa (Oktariyanti et al., 2021). Karena, wordwall merupakan sebuah aplikasi dari web yang digunakan sebagai media pendukung proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Permainan Wordwall untuk Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Jawa Pada Siswa Kelas 4 SD Negeri 3 Bucu Jepara”.

## 2. KAJIAN TEORITIS

Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berbahasa. (Utami, D. D. A et al., 2021) dalam penelitian yang berjudul “Penerapan Aplikasi *Game Wordwall* dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar”, bentuk penelitian ini adalah penelitian kualitatif menggunakan teknik analisis deskriptif dengan studi literatur. Kesimpulannya ialah media yang digunakan dapat digunakan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran. Persamaan peneliti dengan penelitian dari Utami, D. D. A et al., (2021) terletak pada penerapan permainan wordwall dalam mengkaji efektivitasnya agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Sedangkan perbedaannya terletak di aplikasi *game Wordwall* pada pembelajaran yang digunakan sebagai alternative untuk menumbuhkan karakter disiplin siswa sekolah dasar.

(Oktaviani & Gusti Yanti, 2022) dalam penelitian yang berjudul “Mengembangkan Media Pembelajaran Permainan *Anagram (Wordwall)* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Peserta Didik”, bentuk penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan metode kuantitatif yang dilakukan melalui pengumpulan data hasil tes awal dan tes akhir sehingga diambil perbandingan antara hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran dengan hasil belajar setelah menggunakan media *anagram* aplikasi *wordwall*. Persamaan peneliti dengan penelitian dari Oktaviani & Gusti Yanti, (2022) terletak pada Media *anagram* terbukti efektif meningkatkan hasil belajar kelas dalam penguasaan kosakata. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang dirujuk, yaitu mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Maghfiroh et al., (2018) dalam penelitian yang berjudul “Penggunaan Permainan *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda”, bentuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas pengambilan data diperoleh dengan metode tes, panduan observasi dan catatan lapangan. Persamaan peneliti dengan penelitian Maghfiroh et al., (2018) adalah dapat meningkatkan penggunaan kosakata dengan menggunakan aplikasi web *wordwall*. Perbedaannya terdapat pada mata pelajaran yang digunakan yaitu bidang matematika.

(Silvia & Wirabrata, 2021) dalam penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini Melalui Media *Wordwall*”, bentuk penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Hasil dari penelitian ini yaitu bahwa hasil perhitungan yang dilakukan oleh ahli materi media pembelajaran, hasil perhitungan yaitu 3,83 mendapatkan kualifikasi sangat tinggi, hasil perhitungan yang

dilakukan oleh ahli media pembelajaran yaitu 3,57 mendapatkan kualifikasi tinggi. Hasil praktisi mendapat nilai validitas 3,95 mendapatkan kualifikasi tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media wordwall valid dan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan kemampuan kosakata anak. Persamaan peneliti dengan penelitian (Silvia & Wirabrata, 2021) adalah dapat meningkatkan pemahaman kosa kata dengan menggunakan media wordwall. Sedangkan perbedaannya terletak pada subjeknya yaitu kelompok B Taman Kanak-kanak.

(Firmansyah, 2020) dalam penelitian yang berjudul “Increasing Students’ Vocabulary Mastery By Using Word Wall Method Of The Second Grade At SMP Negeri 4 Tolitoli Utara” penelitian ini membahas peningkatan penguasaan kosakata siswa dengan menggunakan metode word wall. Hasil dari penelitian ini terdapat perbedaan secara signifikan antara hasil pretest 18,67% dan posttest 47,89% kemudian dianalisis menggunakan T-test hasilnya menunjukkan 14,030 % lebih besar dari T-tabel 2,048%. Penggunaan media wordwall sangat efektif dalam meningkatkan kosa kata terutama dalam menghafal kosakata. Persamaan penelitian peneliti dengan penelitian (Firmansyah, 2020) terletak pada variabel nya yaitu peningkatan kosa kata dan metode wordwall. Sedangkan perbedaannya terletak pada subjeknya yaitu kelas VIII di SMP.

### **3. METODE PENELITIAN**

Subjek penelitian ini adalah semua siswa siswi kelas IV SDN 3 Bucu yang berjumlah 10 orang, dengan 1 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini berupa observasi dan tes karena tujuan dari penelitian ini adalah pengumpulan data, tanpa mengetahui pengumpulan data maka penelitian tidak mendapatkan data yang memenuhi standar data yang diterapkan (Warmansyah, 2020)

Observasi yang digunakan adalah observasi partisipasi. Penelitian ini menggunakan lembar observasi berupa checklist yang telah disediakan sebelumnya. Dalam penelitian ini dilakukan observasi aktivitas guru dan observasi aktivitas siswa. Teknik pengumpulan data yang kedua adalah tes. Dalam penelitian ini tes bertujuan untuk mengukur pencapaian peserta didik terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas IV.

Instrumen penelitian ini menggunakan instrument dengan bentuk lembar observasi dan tes/ lembar evaluasi. Instrumen selanjutnya yaitu tes. Tes dibagi menjadi dua yaitu tes siklus I dan tes siklus II. Teknik analisis data yang digunakan adalah mean, median, modus. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model kemmis dan MC Taggart, model yang dikemukakan Kemmis dan Taggart merupakan pengembangan lebih lanjut dari model Kurt

Lewin. Model ini terdapat empat komponen penelitian yaitu, perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang dibentuk dalam rangkaian yang saling terkait antara langkah satu dengan yang lain.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### Penerapan Permainan *Wordwall* untuk Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Jawa Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Bucu Jepara

###### 1. Hasil Siklus 1

###### a. Perencanaan

Tahap perencanaan penelitian pada siklus I dengan menerapkan media permainan *wordwall* pada mata pelajaran Bahasa Jawa materi unggah-ungguh basa di kelas IV SDN 3 Bucu Jepara. Pada tahap ini peneliti menyusun bahan ajar, membuat materi ajar berupa PPT, kisi-kisi hasil belajar, membuat kunci jawaban soal tes hasil belajar Bahasa Jawa dan pedoman penskoran pada tes siklus 1.

###### b. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan tindakan di siklus I dilakukan pada hari Kamis tanggal 29 Mei 2024 pukul 09.30-10.30 WIB dengan berpedoman pada bahan ajar berupa PPT Bahasa Jawa materi unggah-ungguh basa. Jumlah peserta didik pada kelas IV ini sebanyak 10 orang yang terdiri dari 9 peserta didik perempuan dan 1 peserta didik laki-laki. Pada penelitian siklus ini dibantu oleh Pak Karpin, S.Pd.SD. sebagai wali kelas IV yang membantu untuk mengamati aktivitas peserta didik.

Tahap pendahuluan, guru memulai pembelajaran dengan salam kepada peserta didik dan membaca doa. Kemudian, guru mengecek kehadiran peserta didik kelas IV dan menjelaskan tujuan pembelajaran dengan menggunakan media pelajaran berupa permainan *wordwall*. Setelah itu, guru memberikan apersepsi dan motivasi kepada peserta didik. Selanjutnya pada kegiatan inti, pada kegiatan ini terdapat lima tahap yaitu tahap orientasi peserta didik pada masalah, tahap mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, tahap membimbing penyelidikan kelompok, tahap mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan tahap menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Pada tahap orientasi peserta didik pada masalah ini guru menampilkan media konkret permainan *wordwall* dan bertanya kepada peserta didik terkait media yang ditampilkan. Setelah itu, guru menjelaskan cara menggunakan media dan meminta peserta didik

untuki Bersama-sama menyelesaikan contoh soal dalam media yang telah ditampilkan dalam layar proyektor.

Selanjutnya tahap pengorganisasian peserta didik untuk belajar guru membagi menjadi 3 kelompok, dan menampilkan soal yang berisipermasalahan tentang unggah-ungguh basa pada peserta didik. Selama tahap membimbing penyelidikan kelompok ini guru membimbing peserta didik melakukan diskusi Bersama. Pada tahap mengembangkan dan menyajikan hasil karya guru meminta peserta didik untuk maju kedepan Bersama dengan kelompoknya untuk menerapkan media dan menjawab soal yang ditampilkan dalam proyektor yang telah tersedia sebagai bahan presentasi dan ditanggapi oleh kelompok lain. Pada tahap menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah guru mengevaluasi proses pembelajaran peserta didik yang dilakukan secara kelompok dan memberikan pujian serta apersepsi kepada tiap kelompok.

Pada tahap kegiatan penutup, guru meminta peserta didik untuk menyimpulkan pembelajaran dan memberikan penguatan. Kemudian guru memberikan soal evaluasi kepada peserta didik untuk mengetahui seberapa jauh peserta didik dalam memahami materi yang telah disampaikan. Setelah itu, guru juga memberikan pesan moral serta motivasi kepada peserta didik dan menyampaikan pembelajaran yang akan dipelajari selanjutnya. Kemudian, peserta didik istirahat karena nanti akan dilanjutkan kembali pembelajaran pada mata pelajaran berikutnya.

#### **c. Pengamatan**

Tahap pengamatan siklus 1 dilaksanakan pada saat pembelajaran berlangsung yaitu terdapat pengamatan aktivitas guru menggunakan instrumen lembar observasi aktivitas guru yang diamati oleh wali kelas IV yaitu Bapak Karpin, S.Pd.SD. untuk pengamatan aktivitas peserta didik menggunakan instrumen lembar observasi aktivitas peserta didik yang juga diamati oleh wali kelas IV SD Negeri 3 Bucu Jepara.

#### **d. Refleksi**

Kegiatan refleksi merupakan proses introspeksi yang dilakukan dengan cara melihat kembali proses yang telah dilaksanakan. Pada kegiatan pembelajaran di kelas IV SD Negeri 3 Bucu Jepara sudah sesuai dengan bahan ajar. Siswa juga lebih fokus untuk mendengarkan dan memperhatikan guru saat menggunakan media *wordwall* namun, ketika siswa di suruh menjawab pertanyaan guru terkait

materi, siswa cenderung takut untuk angkat tangan dan menjawab. Sehingga hasil penilaian observasi masih rendah, karena guru belum bisa memancing siswa untuk menjawab secara jelas, karena siswa masih takut dalam menjawab.

## 2. Hasil Siklus II

### a. Perencanaan

Tahap perencanaan penelitian pada siklus II dengan menerapkan media *wordwall* pada pembelajaran Bahasa Jawa keterampilan berbicara dengan materi unggah-ungguh basa di kelas IV SD Negeri 3 Bucu Jepara. Pada tahap ini peneliti menyusun bahan ajar berupa PPT, membuat soal evaluasi, menyiapkan media *wordwall*, menyiapkan soal dan proyektor, menyiapkan lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta menyiapkan alat dokumentasi berupa kamera *handphone* untuk mendokumentasikan pelaksanaan pembelajaran siklus II.

### b. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan siklus II dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 30 Mei 2024 pada pukul 09.30– 10.30 di SD Negeri 3 Bucu Jepara. Proses pembelajaran berpedoman pada bahan ajar yang telah dipersiapkan, materi Bahasa Jawa tentang unggah-ungguh basa. Jumlah peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Bucu Jepara berjumlah 10 siswa yang terdiri dari 9 perempuan dan 1 laki-laki. Proses penelitian dibantu oleh Bapak Karpin, S.Pd.SD.selaku wali kelas IV untuk mengamati proses penelitian.

Tahap pendahuluan, guru memulai pembelajaran dengan salam dan membaca doa sebelum dimulai pembelajaran. Selanjutnya guru mengecek kehadiran siswa kelas IV. Lalu guru menyampaikan materi yang akan dipelajari dan tujuan dari pembelajaran yang akan dilaksanakan. Guru juga memberi pedoman pada pembelajaran akan dilakukan berbantuan media *wordwall*.

Selanjutnya tahap kegiatan inti, guru menyampaikan materi mengenai unggah-ungguh basa. Yaitu tentang aturan penerapan Bahasa Jawa untuk yang berusia lebih muda, sebaya ataupun orang tua. Guru menyampaikan cerita menggunakan media *wordwall* yang telah disesuaikan. Setelah itu guru bercerita dengan menampilkan media *wordwall*, siswa diberi pertanyaan terkait cerita yang disampaikan untuk mengukur seberapa keterampilan berbicara siswa, dan di tulis di lembar observasi, guru memberi pertanyaan terkait masalah disekitar siswa dan apa solusi dari masalah tersebut. Ketika siswa menjawab pertanyaan guru, guru memberi penguatan jawaban siswa. Pada saat proses pembelajaran guru juga

menyelingi *ice breaking* supaya siswa tidak bosan. Sebelum kegiatan akhir, guru memberikan soal evaluasi kepada siswa untuk mengetahui seberapa jauh siswa memahami unggah-ungguh basa.

Pada kegiatan akhir guru menyampaikan simpulan pembelajaran basa yang digunakan untuk menghormati orang yang lebih tua, berbicara dengan teman sebaya. Guru juga menyampaikan bahwa dalam Bahasa Jawa setiap orang akan terikat dalam aturan atau unggah-ungguh yang terikat dengan kedudukan pembicara dan juga lawan bicara. Lalu untuk menutup kegiatan pembelajaran, diakhiri dengan doa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas.

#### **c. Pengamatan**

Tahap pengamatan siklus II dilaksanakan pada saat pembelajaran berlangsung yaitu terdapat pengamatan aktivitas guru dan aktivitas siswa. Untuk pengamatan aktivitas guru menggunakan instrument lembar observasi aktivitas guru yang diamati oleh wali kelas IV yaitu Bapak Karpin, S.Pd.SD. untuk pengamatan aktivitas peserta didik yang juga diamati oleh wali kelas IV SD Negeri 3 Bucu Jepara.

#### **d. Refleksi**

Kegiatan refleksi merupakan proses intropeksi yang dilakukan dengan cara melihat kembali proses yang telah dilaksanakan. Pada kegiatan pembelajaran di kelas IV SD Negeri 3 Bucu Jepara yang sudah sesuai dengan bahan ajar. Siswa juga lebih fokus untuk mendengarkan dan memperhatikan guru saat menggunakan media *wordwall*. Jika pada siklus pertama siswa belum berani menjawab, untuk siklus ke II siswa sudah berani angkat tangan dan menjawab pertanyaan terkait media yang ditampilkan. Sehingga penilaian hasil observasi meningkat. Siswa menjawab pertanyaan dengan jelas dan lebih runtut dan tidak merasa takut ketika menjawab.

### **Keterampilan Mengajar dan Aktivitas Siswa Saat Mengikuti Pembelajaran dengan Menggunakan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Jawa Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Bucu Jepara**

#### **1. Hasil Observasi Aktivitas Guru**

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh wali kelas IV selaku observer pada aktivitas guru selama proses pembelajaran berlangsung tiap siklus nya memperoleh kategori “sangat baik”. Hasil observasi guru siklus I dapat disampaikan bahwa ketuntasan

aktivitas guru mencapai **85%** dengan skor sebanyak **34** dan kategori yang dicapai **sangat baik**. Namun dalam setiap kegiatan terdapat beberapa kekurangan sehingga perlu adanya perbaikan di siklus selanjutnya. Pada siklus II dapat disampaikan bahwa ketuntasan aktivitas guru mencapai **97,5%** dengan skor sebanyak **39** dan kategori yang dicapai **sangat baik**.

## 2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa siklus I dapat disampaikan bahwa nilai tertinggi dari hasil observasi tersebut adalah 54, sedangkan nilai terendahnya adalah 45. Total keseluruhan sebanyak 493 dengan nilai presentase 91% dan mendapat kategori sangat baik. Pada siklus II dapat disampaikan bahwa nilai tertinggi dari hasil observasi tersebut adalah 56, sedangkan nilai terendahnya adalah 50. total keseluruhan sebanyak 532 dengan nilai presentase 95% dan mendapat kategori “sangat baik”. Berdasarkan data analisis siklus I dan II yang sejalan dengan penelitian (Pramesti et al., 2023) menyatakan bahwa hasil keterampilan mengajar dan aktivitas siswa dikatakan adanya peningkatan atau berhasil jika presentase keberhasilan sebesar 82, 85% dengan kategori “sangat baik”. Menurut (Harsanti & Lathifah, 2023) menyatakan bahwa penggunaan media *wordwall* memberikan pengaruh baik terhadap keaktifan peserta didik ketika belajar. Wordwall membantu guru meningkatkan ketarampilan dan kreativitas nya agar dapat menciptakan lingkungan belajar menarik dan menyenangkan. Media *wordwall* juga dapat meningkatkan penguasaan bahasa baku, dan meningkatkan penguasaan kosa kata pada siswa.

## Ada Tidaknya Peningkatan Keterampilan Berbicara Kosa Kata Bahasa Jawa Melalui Media Wordwall Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Bucu Jepara

### 1. Siklus 1

Proses pembelajaran pada siklus I setelah menerapkan media wordwall dalam keterampilan berbicara Bahasa Jawa melalui kosa kata siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

*Tabel 1. Tabel Peningkatan Keterampilan Berbicara Siklus 1*

| Interval Predikat | Keterangan  | Frekuensi | Presentase |
|-------------------|-------------|-----------|------------|
| 54-56             | Sangat Baik | 1         | 10%        |
| 51-53             | Baik        | 4         | 40%        |

|                       |        |         |      |
|-----------------------|--------|---------|------|
| 48-50                 | Cukup  | 1       | 10%  |
| 45-47                 | Kurang | 4       | 40%  |
| <b>Jumlah</b>         |        | 10      | 100% |
| <b>Mean</b>           |        | 43,9    |      |
| <b>Median</b>         |        | 49,5    |      |
| <b>Modus</b>          |        | 46 & 51 |      |
| <b>Nilai Maksimal</b> |        | 54      |      |
| <b>Nilai Minimal</b>  |        | 45      |      |

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa siswa yang mendapatkan nilai 45-47 terdapat 4 siswa. Nilai 48-50 diperoleh oleh 1 siswa. Nilai 51-53 diperoleh 4 siswa. Sedangkan nilai 54-64 hanya diperoleh oleh 1 siswa. Dengan data tersebut dapat diketahui jumlah siswa adalah 10 orang dengan nilai rata-rata siklus 1 adalah 49,3. Sedangkan median atau nilai tengahnya adalah 49,5. Sedangkan modus atau nilai yang banyak dimiliki siswa adalah 46 dan 51. Nilai maksimal dari data tersebut adalah 54 dan nilai minimalnya adalah 45.

## 2. Siklus II

*Tabel 2. Tabel Peningkatan Keterampilan Berbicara Siklus 2*

| <b>Interval Predikat</b> | <b>Keterangan</b> | <b>Frekuensi</b> | <b>Presentase</b> |
|--------------------------|-------------------|------------------|-------------------|
| 54-56                    | Sangat Baik       | 5                | 50%               |
| 51-53                    | Baik              | 4                | 40%               |
| 48-50                    | Cukup             | 1                | 10%               |
| 45-47                    | Kurang            | 0                | 0%                |
| <b>Jumlah</b>            |                   | 10               | 100%              |
| <b>Mean</b>              |                   | 53,2             |                   |
| <b>Median</b>            |                   | 53               |                   |
| <b>Modus</b>             |                   | 52 & 55          |                   |
| <b>Nilai Maksimal</b>    |                   | 56               |                   |
| <b>Nilai Minimal</b>     |                   | 50               |                   |

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa siswa yang mendapatkan nilai 54-56 terdapat 5 siswa. Nilai 51-53 diperoleh oleh 4 siswa. Nilai 48-50 diperoleh oleh 1 siswa. Sedangkan nilai 45-47 tidak ada siswa yang memperoleh nya. Dengan data

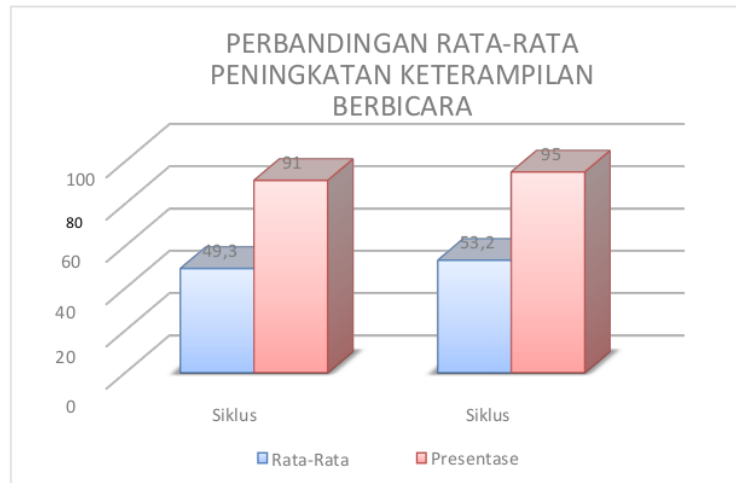
tersebut dapat diketahui jumlah siswa adalah 10 orang dengan nilai rata-rata siklus II ada peningkatan daripada siklus I adalah 53,2. Media atau nilai tengah nya adalah 53. Sedangkan modus atau nilai yang banyak dimiliki siswa adalah 52 dan 55. Nilai maksimal dari data tersebut adalah 56 dan nilai minimalnya adalah 50.

### 3. Perbandingan Rata-rata Peningkatan Keterampilan Berbicara

*Tabel 3. Tabel Perbandingan Rata-Rata Peningkatan Keterampilan Berbicara*

| Siklus    | Rata-rata Klasikal | Presentase | Kriteria    |
|-----------|--------------------|------------|-------------|
| Siklus I  | 49,3               | 91%        | Sangat Baik |
| Siklus II | 53,2               | 95%        | Sangat Baik |

*Diagram 1. Perbandingan Rata-Rata Peningkatan Keterampilan Berbicara*



Rata-rata peningkatan keterampilan berbicara pada siklus 1 adalah 49,3 dan siklus II adalah 53,2. Nilai presentase yang diperoleh pada siklus 1 adalah 91% dan siklus II adalah 95%. Dengan demikian keterampilan berbicara melalui media *wordwall* mengalami peningkatan.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penerapan *wordwall*, guru dapat menerangkan pembelajaran yang bermakna melalui permainan *wordwall*, materi yang disajikan menjadi lebih bermakna dan siswa dapat lebih aktif dalam kelas. Selain itu keterampilan guru juga memenuhi peningkatan keterampilan berbicara. Hasil observasi keterampilan mengajar pada siklus I mendapatkan presentase 85% dengan kategori “sangat baik”, pada siklus ke II mengalami peningkatan dengan presentase 97,5% dengan kategori “sangat baik”. Terdapat peningkatan pada keterampilan berbicara siswa melalui permainan *wordwall*, yaitu pada siklus I mendapatkan presentase 91% dengan kategori “sangat baik” dan pada siklus II terdapat peningkatan dengan presentase skor 95% kategori “sangat baik”.

Ketika melakukan proses pembelajaran guru sebaiknya menggunakan media yang menarik dan tepat ketika digunakan untuk kegiatan pembelajaran agar dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, selain itu dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan ketika pembelajaran berlangsung. Ketika pembelajaran siswa hendaknya memperhatikan guru ketika memberikan penjelasan terkait dengan materi yang disampaikan dan selalu aktif berpartisipasi, bertanya ketika ada hal yang belum diketahui. Sekolah mendukung dan berusaha menyediakan sarana prasarana atau media yang menarik dan inovatif agar guru lebih kreatif dalam mengembangkan bahan ajar yang nantinya akan disampaikan kepada siswa. Peneliti berharap adanya penelitian lebih lanjut dalam bidang pendidikan sehingga penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan rujukan dengan variabel yang belum diteliti serta lembaga pendidikan atau sekolah yang berbeda. Selanjutnya diharapkan mampu mendapatkan temuan baru dengan pendekatan yang sama dan hasil yang diperoleh lebih akurat.

## DAFTAR REFERENSI

Firmansyah, M. (2020). INCREASING STUDENTS' VOCABULARY MASTERY BY USING WORD WALL METHOD OF THE SECOND GRADE AT SMP NEGERI 4 TOLITOLI UTARA. *Jurnal Madako Education*, 4(1).

14 Harsanti, D. W., & Lathifah, R. M. (2023). Pengaruh Penerapan Media Wordwall Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia*, 1(1).

10 Maghfiroh, K., Roudlotul, M. I., & Semarang, H. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jpk*, 4(1), 64–70.

1 Maghirotun, K., & Robik, M. (2021). Upaya Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Jawa Siswa Kelas V melalui Pembiasaan Berbahasa. *IBTIDA'*, 2(01), 61–68.

- <sup>6</sup> Munawaroh, H., Fauziddin, M., Haryanto, S., Widiyani, A. E. Y., Nuri, S., El-Syam, R. S., & Hidayati, S. W. (2022). Pembelajaran Bahasa Daerah melalui Multimedia Interaktif pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4057–4066.
- <sup>1</sup> Nadhiroh, U. (2021). Peranan pembelajaran bahasa jawa dalam melestarikan budaya jawa. *JISABDA: Jurnal Ilmiah Sastra Dan Bahasa Daerah, Serta Pengajarannya*, 3(1), 1–10.
- <sup>12</sup> Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093–4100.
- Oktaviani, M., & Gusti Yanti, P. (2022). MOktaviani, M., & Gusti Yanti, P. (2022). Mengembangkan Media Pembelajaran Permainan Anagram (Wordwall) untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Peserta Didik. *Ejurnal.Unmuhjember.Ac.Id*, 7(2), 275–284. <https://doi.org/10.32528/bb.v7i2.97>engembangkan Media P. *Ejurnal.Unmuhjember.Ac.Id*, 7(2), 275–284.
- Pramesti, A. A., Ekowati, D. W., & Febriyanti, F. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Menggunakan Media Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SD pada Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2), 489–499.
- <sup>9</sup> Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70–77.
- <sup>16</sup> Ramadinatha, M. F., Aldi, I. D., & Marlina, M. (2021). Upaya melestarikan bahasa daerah Bebasan (Jawa Serang) melalui konten digital. *Indonesian Collaboration Journal of Community Services*, 1(4), 154–161.
- <sup>13</sup> Silvia, K. S., & Wirabrata, I. D. G. F. (2021). Meningkatkan kosakata anak usia dini melalui media Wordwall. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 261–269.
- Utami, D. D. A et al. (2021). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2541–2549.
- Virliana, A. I. (2024). Pengaruh Evaluasi Pembelajaran Berbasis Quizziz dan Wordwall dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *NUSANTARA*, 6(1), 1–8.
- Warmansyah, J. (2020). *Metode Penelitian dan Pengolahan Data Untuk Pengambilan Keputusan Pada Perusahaan*. Deepublish.

# Penerapan Permainan Wordwall untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Jawa pada Siswa Kelas 4 SD Negeri 3 Bucu Jeparo

## ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

|   |                                                                                             |    |
|---|---------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 1 | Submitted to Universitas Sebelas Maret<br>Student Paper                                     | 2% |
| 2 | <a href="http://eprints.ums.ac.id">eprints.ums.ac.id</a><br>Internet Source                 | 2% |
| 3 | <a href="http://ojs.unpkediri.ac.id">ojs.unpkediri.ac.id</a><br>Internet Source             | 1% |
| 4 | <a href="http://journal.lpkd.or.id">journal.lpkd.or.id</a><br>Internet Source               | 1% |
| 5 | <a href="http://ejurnal.unmuhjember.ac.id">ejurnal.unmuhjember.ac.id</a><br>Internet Source | 1% |
| 6 | <a href="http://ouci.dntb.gov.ua">ouci.dntb.gov.ua</a><br>Internet Source                   | 1% |
| 7 | <a href="http://ummaspul.e-journal.id">ummaspul.e-journal.id</a><br>Internet Source         | 1% |
| 8 | <a href="http://digilib.uinsby.ac.id">digilib.uinsby.ac.id</a><br>Internet Source           | 1% |
| 9 | <a href="http://jurnalwidyalaksmi.com">jurnalwidyalaksmi.com</a><br>Internet Source         | 1% |

|    |                                                                                                                                                                                                                                                                                    |     |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 10 | Binti Anisaul Khasanah, Nurmitasari<br>Nurmitasari, Susilo Hartono, Nur Mutoharoh<br>et al. "PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL<br>BERBASIS BUDAYA SEBAGAI UPAYA<br>PENINGKATAN LITERASI DAN PEMAHAMAN<br>KONSEP MATEMATIKA SISWA", JMM (Jurnal<br>Masyarakat Mandiri), 2024<br>Publication | 1 % |
| 11 | <a href="#">jbasic.org</a><br>Internet Source                                                                                                                                                                                                                                      | 1 % |
| 12 | <a href="#">journal.umpo.ac.id</a><br>Internet Source                                                                                                                                                                                                                              | 1 % |
| 13 | <a href="#">journal.actual-insight.com</a><br>Internet Source                                                                                                                                                                                                                      | 1 % |
| 14 | <a href="#">www.jptam.org</a><br>Internet Source                                                                                                                                                                                                                                   | 1 % |
| 15 | <a href="#">journal.staihubbulwathan.id</a><br>Internet Source                                                                                                                                                                                                                     | 1 % |
| 16 | <a href="#">repository.unsri.ac.id</a><br>Internet Source                                                                                                                                                                                                                          | 1 % |
| 17 | <a href="#">journal.ariapi.or.id</a><br>Internet Source                                                                                                                                                                                                                            | 1 % |
| 18 | <a href="#">repository.upy.ac.id</a><br>Internet Source                                                                                                                                                                                                                            | 1 % |
| 19 | <a href="#">repository.syekhnurjati.ac.id</a>                                                                                                                                                                                                                                      |     |

Internet Source

1 %

20

idr.uin-antasari.ac.id

Internet Source

1 %

Exclude quotes      On  
Exclude bibliography      Off

Exclude matches      < 1 %

# Penerapan Permainan Wordwall untuk Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Jawa pada Siswa Kelas 4 SD Negeri 3 Bucu Jepara

## GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13