

**PENGUNAAN MEDIA *GAME* EDUKATIF BERBASIS *WORDWALL*
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA
PERMULAAN SISWA KELAS II MIN 17 PIDIE**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

NURI HAFIDHAH

NIM: 220209056

Mahasiswa Falkutas Tarbiyah dan Keguruan

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FALKUTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY**

2026

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
PENGUNAAN MEDIA *GAME* EDUKATIF BERBASIS *WORDWALL*
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN
SISWA KELAS II MIN 17 PIDIE
SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk memperoleh Gelar Sarjana
dalam Ilmu Pendidikan Islam

Oleh:

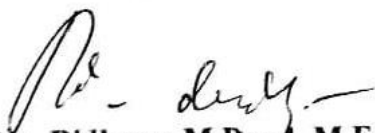
NURI HAFIDHAH

NIM. 220209056

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Disetujui Oleh:

Pembimbing


Drs. Ridhwan M Daud, M.Ed
NIP. 196505162000031001

Ketua Prodi PGMI


Yuni Setia Ningsih.,M.Ag.
NIP. 197906172003122002

**PENGUNAAN MEDIA GAME EDUKATIF BERBASIS
WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS II MIN 17 PIDIE
SKRIPSI**

Telah Diuji dan Dipertahankan di Depan Tim Penguji Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal

Kamis, 1 Agustus 2026 M
17 Safar 1448 H

Tim Penguji Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,


Drs. Ridhwan M. Daud, M.Ed.
NIP. 196905141994021001


Salfayana Putri Arita, M.Pd
NIP. 199307272025212073

Penguji I,

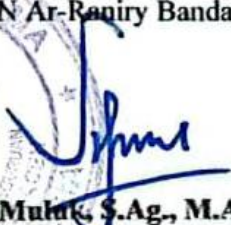
Penguji II,


Dr. Khadijah, M.Pd.
NIP. 197008301994122001


Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd, M.Pd.
NIP. 198811172015032008

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Ar-Raniry Banda Aceh


Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.
NIP. 197301021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nuri Hafidhah
NIM : 220209056
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/PGMI
Judul Skripsi : Penggunaan Media *Game* Edukatif Berbasis *Wordwall*
Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan
Siswa Kelas II MIN 17 Pidie

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawaban.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwasanya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 26 Juni 2026

Yang Menyatakan,



Nuri Hafidhah

Nim: 220209056

ABSTRAK

Nama : Nuri Hafidhah
NIM : 220209056
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Penggunaan Media *Game* Edukatif Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas II MIN 17 Pidie
Pembimbing : **Drs. Ridhwan M. Daud, M.Ed.**
Kata Kunci : Media *Game* Edukatif Berbasis *Wordwall*, Membaca Permulaan.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan keterampilan membaca permulaan Bahasa Indonesia melalui penggunaan media game edukatif berbasis Wordwall. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart dengan subjek 30 siswa kelas II C MIN 17 Pidie. Data dikumpulkan melalui lembar observasi aktivitas guru, aktivitas siswa, dan rubrik penilaian keterampilan membaca permulaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru meningkat dari 74,21% menjadi 86,71%, aktivitas siswa dari 64,74% menjadi 87,82%, dan keterampilan membaca permulaan siswa dari 70,11% menjadi 84,04% pada siklus II. Dengan demikian, penggunaan media game edukatif berbasis Wordwall terbukti dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan keterampilan membaca permulaan Bahasa Indonesia siswa kelas II C MIN 17 Pidie.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya yang telah dilimpahkan kepada kita semua, terutama kepada penulis sendiri sehingga dengan karunia tersebut penulis telah dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Shalawat dan salam, penulis sanjungkan kepada ke pangkuan Nabi Besar Muhammad SAW, yang telah memperjuangkan kalimat Allah dan mengangkat martabat manusia dari alam jahiliah ke pada alam Islamiyah yang penuh dengan peradaban.

Alhamdulillah, penulis telah selesai menyusun skripsi sederhana ini untuk memenuhi dan melengkapi syarat-syarat guna mencapai gelar sarjana pada Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry, dengan judul “Penggunaan Media Game Edukatif Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas II MIN 17 Pidie”. penyusunan skripsi ini dapat terlaksana berkat bimbingan, dukungan, dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan rasa terimakasih yang mendalam kepada:

1. Bapak Prof. Dr.H.Mujiburrahman, M.Ag. selaku Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Beserta seluruh jajaran yang telah menyediakan fasilitas dan memberikan kemudahan selama penulis menjalani masa studi di universitas Islam Negeri Ar-raniry.

2. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D. sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, beserta para Wakil Dekan dan seluruh jajarannya, yang telah mendukung dengan memberikan fasilitas dan kemudahan selama proses penyelesaian proposal skripsi ini.
3. Ibu Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag. sebagai Ketua program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dan Ibu Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd, M.Pd., sebagai Sekretaris program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, beserta seluruh stafnya, yang telah memberikan arahan dan dukungan selama mada studi penulis.
4. Bapak Drs. Ridhwan M. Daud, M.Ed. selaku dosen pembimbing akademik yang senantiasa memberikan motivasi, arahan, dan dorongan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Kepala sekolah MIN 17 Pidie, Bapak Sabdan Husin, S.Pd., dan wali kelas II C Ibu Arika Mustika, S.Pd yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian. Siswa kelas II C yang telah membantu, berpartisipasi dalam menyukkseskan penelitian ini.

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini, peneliti telah berusaha semaksimal mungkin, namun kesempurnaan adalah milik Allah semata. Apabila terdapat kekurangan atau kesalahan dalam skripsi ini, peneliti sangat mengharapkan masukan dan saran dari pembaca untuk perbaikan dan pengembangan di masa akan datang.

Banda Aceh, 30 Juni 2026

Mahasiswa,

Nuri Hafidhah

NIM. 220209056

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Rabbil ‘Alamin, Sujud syukur kepada Allah SWT. Terima kasih atas Karunia-Mu yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini dipersembahkan setinggi-tingginya kepada:

1. Teruntuk kedua orang tua tercinta, bapak Zainuddin, S. Ag., dan ibu Tihasanah Hs, S.Pd.I., terima kasih atas cinta yang tidak pernah memiliki syarat, doa yang tidak pernah mengenal jeda, dan pengorbanan yang tidak pernah meminta balasan. Terima kasih telah menjadi rumah yang selalu menerima, tempat pulang yang selalu menenangkan, serta alasan terbesar penulis untuk terus bangkit dan semangat. Terimakasih untuk setiap uang yang keluar untuk biaya pendidikan penulis, makanan yang penulis mau, serta segala kebutuhan yang selalu terpenuhi. Semoga rezeki orangtua penulis sederas air terjun yang tidak akan pernah mengering. Semoga Allah berikan panjang umur dan sehat selalu, penulis butuh doa ayah dan mamak disetiap langkah penulis.
2. Kepada adik-adik kakak tercinta, Muhammad Fauzan, Putri Zakiyyah, Muhammad Furqan, dan Muhammad Ihsan, terima kasih telah menjadi alasan penulis untuk selalu tersenyum di tengah kesibukan dan perjuangan. Canda tawa kalian selalu menjadi energi baru bagi penulis.
3. Kepada Lia Sautun Nida S.Sos., terimakasih telah menjadi teman seperjuangan di dalam perjalanan panjang ini, terimakasih telah menjadi teman sejati dibalik canda tawa, perjuangan mengejar gelar, dan menemani penulis dalam penyusunan skripsi ini.
4. Kepada Suri Siska Zahra, Latifah Hanum, Siti Mauliyana, Quinsha Nabila, Fitriani, menjadi teman seperjuangan di penghujung perjalanan ini. Terima kasih karena selalu percaya bahwa kita mampu melewati setiap proses bersama. Semoga pertemanan ini tidak berhenti ketika toga dikenakan, tetapi terus tumbuh hingga masa depan mempertemukan kita kembali dalam versi terbaik masing-masing.
5. Seluruh Teman-teman Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 2022.

6. Kepada diri sendiri Nuri Hafidhah, terimakasih telah menjadi perempuan yang hidupnya seru dan lucu, yang nyaman menjadi diri sendiri, yang hari harinya sibuk dengan hal-hal kecil yang membahagiakan belajar hal baru, merawat diri, dan menambah ilmu. Tetaplah menjadi gadis menyenangkan yang punya berjuta-juta energi untuk ceria, teruslah ukir karirmu dengan penuh semangat dan tetaplah melangkah dengan langkah kecil yang penuh rasa bersyukur, selalu ingat Allah dan Rasulnya. Penulis mencintai setiap bagian dari hidup penulis tanpa terkecuali bukan karena semua sempurna, tapi penulis menyadari betapa indahnnya penulis degan semua yang ada.



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	i
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG MUNAQASYAH.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR DIAGRAM	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian	5
E. Definisi Operasional.....	7
F. Kajian Penelitian Terdahulu.....	11
BAB II LANDASAN TEORI.....	13
A. Media Game Edukatif Berbasis Wordwall.....	13
B. Keterampilan Membaca Permulaan	22
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Rancangan Penelitian.....	28
B. Lokasi, Waktu, dan Subjek Penelitian.....	31
C. Teknik Pengumpulan Data	31
D. Instrumen Penelitian.....	37
E. Teknik Analisis Data	38

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	42
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	42
B. Pembahasan Hasil Penelitian	67
BAB V PENUTUP	76
A. Kesimpulan	76
B. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA.....	78



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Lembar Observasi Aktivitas Guru	31
Tabel 3.2 Lembar Observasi Aktivitas Siswa	34
Tabel 3.3 Rubrik Kemampuan Membaca Permulaan	36
Tabel 3. 4 kriteria penilaian hasil observasi guru	39
Tabel 3. 5 kriteria penilaian hasil observasi siswa	40
Tabel 3. 6 kriteria penilaian pengamatan hasil observasi kemampuan membaca permulaan	41
Tabel 4. 1 Jadwal Penelitian di MIN 17 Pidie	42
Tabel 4. 2 Lembar Obsevasi Aktivitas Guru	44
Tabel 4. 3 Hasil Observasi Pengamatan Aktivitas Siswa Pada Siklus I	47
Tabel 4. 4 Hasil Pengamatan Kemampuan	50
Tabel 4. 6 Hasil Pengamatan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Siklus I ..	52
Tabel 4. 7 Hasil temuan dan Perbaikan selama Proses pembelajaran pada siklus I	53
Tabel 4. 8 Hasil Observasi Pengamatan Aktivitas Guru pada siklus II	56
Tabel 4. 9 Hasil Observasi Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II	60
Tabel 4. 10 Hasil Pengamatan Kemampuan	64
Tabel 4. 11 Data Hasil Observasi Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Siklus II	65
Tabel 4. 12 Data Hasil Analisis Observasi Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Pada Siklus II	66



DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4. 1 Aktivitas Guru.....	69
Diagram 4. 2 Aktivitas Guru	70
Diagram 4. 3 Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan.....	71
Diagram 4. 4 Hasil Observasi Keseluruhan Kemampuan Membaca Permulaan..	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Keputusan dari Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry	81
Lampiran 2: Surat Izin Mengadakan Penelitian dari Dekan Fakultas Tarbiyah....	82
Lampiran 3: Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian dari MIN 17 Pidie....	83
Lampiran 4: Lampiran Lulus Plagiasi.....	84
Lampiran 5: Lampiran Validasi Modul Ajar Dari Dosen.....	85
Lampiran 6: Lampiran Validasi Modul Ajar Dari Guru	89
Lampiran 7: Modul Ajar, LKPD	93
Lampiran 8: Rubrik Penilaian	103
<i>Lampiran 9: Penilaian sikap.....</i>	<i>104</i>
Lampiran 10: Penilaian Keterampilan	105
Lampiran 11: LKPD.....	106
Lampiran 12: Dokumentasi Selama Penelitian	109



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam dunia pendidikan, tidak hanya sebagai mata pelajaran, tetapi juga sebagai bahasa pengantar dalam proses pembelajaran di semua jenjang. Kemampuan berbahasa Indonesia yang baik, terutama pada aspek membaca, menjadi fondasi utama bagi siswa untuk menyerap dan memahami berbagai ilmu pengetahuan lainnya. Membaca merupakan pintu gerbang peradaban kunci utama untuk membuka wawasan serta mengembangkan intelektualitas seseorang. Oleh karena itu, penguasaan kemampuan membaca, khususnya pada tahap permulaan, menjadi sebuah target yang harus dicapai oleh setiap siswa di kelas rendah khususnya di fase A Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyyah.¹

Kemampuan membaca permulaan merupakan fondasi utama yang harus dikuasai oleh siswa. Keterampilan ini tidak hanya menjadi pintu gerbang untuk mengakses berbagai ilmu pengetahuan, tetapi juga menentukan keberhasilan proses belajar siswa mendatang. Membaca permulaan mencakup kemampuan seperti mengenali simbol-simbol huruf, membedakan bentuk dan nama huruf, membaca suku kata, merangkai suku kata menjadi kata, serta memahami kata-kata sederhana. Pada tahap ini, siswa juga diharapkan mampu membedakan huruf yang memiliki bentuk yang mirip serta mulai mengeja dan menyusun kata dengan benar. Di era digital saat ini, idealnya proses pembelajaran membaca permulaan dapat dikemas secara lebih inovatif dan interaktif. Guru dituntut untuk mampu menerapkan metode pembelajaran yang tidak hanya efektif, tetapi juga menyenangkan bagi siswa. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, seperti media game edukatif menjadi sebuah keharusan untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan sesuai dengan karakteristik siswa yang tumbuh di era digital. Media pembelajaran

¹ Hidayat, A. (2020). Metode membaca permulaan dikelas 1 sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dasar*,. hal 115.

yang menarik dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa, yang pada gilirannya akan memudahkan mereka dalam memahami materi.

Namun, realitas dilapangan seringkali berbeda, berdasarkan hasil observasi awal dan studi pendahuluan di MIN 17 Pidie, ditemukan beberapa permasalahan yang signifikan terkait kemampuan membaca permulaan siswa kelas II. Pertama, kemampuan literasi membaca siswa masih tergolong rendah. Banyak sebagian siswa yang belum mampu membedakan huruf dengan bentuk serupa, masih kesulitan dalam mengeja suku kata, dan belum lancar dalam merangkai huruf menjadi kata yang bermakna. Hal ini sejalan dengan temuan di berbagai sekolah dasar dan madrasah lainnya, dimana siswa masih mengalami kendala dalam penguasaan membaca permulaan.

Kedua, proses pembelajaran yang berlangsung di kelas cenderung monoton dan kurang inovatif. Guru masih dominan menggunakan metode konvensional seperti papan tulis, buku paket, dan metode ceramah yang kurang melibatkan partisipasi siswa. Media pembelajaran yang digunakan belum bervariasi dan belum menyentuh aspek permainan yang menjadi dunia anak-anak. Padahal, kurangnya inovasi dalam media pembelajaran dapat mengakibatkan siswa cepat bosan, pasif, dan akhirnya kesulitan dalam menyerap materi pembelajaran. Akibatnya, minat belajar siswa pun menjadi rendah, yang berdampak langsung pada rendahnya kemampuan membaca mereka.

Ketiga, tantangan zaman yang semakin digital menuntut adanya pembaruan dalam pendekatan pembelajaran. Siswa saat ini akrab dengan teknologi, namun sayangnya, pemanfaatan teknologi untuk tujuan edukatif di MIN 17 Pidie masih belum optimal. Guru memerlukan sebuah solusi media pembelajaran yang tidak hanya mampu meningkatkan kemampuan akademik siswa, tetapi juga relevan dengan perkembangan zaman dan menarik minat mereka untuk belajar.

Kemampuan membaca permulaan yang rendah jika dibiarkan akan berdampak serius pada keberlangsungan pendidikan siswa ditingkat selanjutnya. Siswa yang tidak lancar membaca akan mengalami kesulitan dalam memahami

materi pelajaran lain yang sebagian besar disajikan dalam bentuk teks tertulis. Oleh karena itu, diperlukan sebuah upaya untuk mengatasi permasalahan ini. Salah satu solusi yang berpotensi adalah dengan menghadirkan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan berbasis teknologi, yaitu media game edukatif berbasis wordwall.

Wordwall adalah sebuah platform digital yang menyediakan berbagai templat permainan interaktif berbasis web, seperti kuis, menjodohkan, anagram, dan roda acak. Guru dapat dengan mudah membuat atau memodifikasi permainan sesuai materi pembelajaran, dalam hal ini membaca permulaan bahasa Indonesia. Platform ini sangat efektif untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran karena tampilannya yang menarik, pengoperasiannya yang mudah, dan dapat diakses melalui berbagai perangkat (laptop, tablet, atau smartphone). Guru dapat dengan mudah membuat atau memodifikasi permainan sesuai dengan materi pelajaran, dalam hal ini membaca permulaan bahasa Indonesia.

Penggunaan media game edukatif berbasis wordwall, menyajikan latihan membaca dalam bentuk permainan yang kompetitif dan menyenangkan, siswa akan termotivasi untuk terus berlatih. Proses pengulangan (repetisi) yang merupakan kunci dalam membaca permulaan akan terjadi alami tanpa rasa bosan. ²

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul Penggunaan Media Game Edukatif Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia Siswa kelas II MIN 17 Pidie. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran membaca di MIN 17 Pidie pada khususnya, dan menjadi referensi bagi guru lain dalam memanfaatkan teknologi digital di kelas.

² Azizah, B. N. (2025). Implementasi permainan kartu huruf dalam mengembangkan kemampuan membaca permulaan di PAUD KB Tunas Bangsa Metro Pusat. *Skripsi sarjana IAIN Metro*. Jakarta pusat.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana aktivitas guru dalam proses pembelajaran membaca permulaan bahasa Indonesia dengan menggunakan media game edukatif berbasis Wordwall pada siswa kelas II MIN 17 Pidie?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam proses pembelajaran membaca permulaan bahasa Indonesia dengan menggunakan media game edukatif berbasis Wordwall kelas II MIN 17 Pidie?
3. Bagaimana peningkatan kemampuan membaca permulaan bahasa Indonesia siswa kelas II MIN 17 Pidie setelah menggunakan media game edukatif berbasis Wordwall?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui aktivitas guru dalam proses pembelajaran membaca permulaan bahasa Indonesia dengan menggunakan media game edukatif berbasis Wordwall pada siswa kelas II di MIN 17 Pidie.
2. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam proses pembelajaran membaca permulaan bahasa Indonesia dengan menggunakan media game edukatif berbasis Wordwall kelas II MIN 17 Pidie.
3. Untuk mengetahui peningkatan pada kemampuan membaca permulaan bahasa Indonesia siswa kelas II MIN 17 Pidie setelah menggunakan media game edukatif berbasis Wordwall.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teoritis maupun manfaat praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan dasar dan teknologi pembelajaran. Kontribusi tersebut antara lain berupa pengayaan khazanah literatur mengenai integrasi teknologi dalam pembelajaran, terutama yang berkaitan dengan pemanfaatan media game edukatif berbasis Wordwall ditingkat Madrasah Ibtidaiyah. Temuan dari penelitian ini pun dapat dimanfaatkan untuk menelaah kembali sejauh mana teori-teori belajar yang sudah mapan, misalnya konstruktivisme maupun konsep pembelajaran yang mengandalkan permainan, masih relevan ketika diterapkannya pada proses pengajaran membaca tahap awal di tengah perkembangan digital saat ini.³

Lebih jauh lagi penelitian ini dimaksudkan untuk menjadi salah satu acuan atau landasan bagi para peneliti yang hendak melakukan investigasi serupa, entah itu dengan mengkaji aspek kebahasaan yang lain, mata pelajaran yang berbeda, ataupun tingkatan pendidikan yang lebih tinggi. Penelitian ini juga menawarkan sebuah pendekatan yang lebih kreatif, komunikatif, dan selaras dengan gaya belajar generasi sekarang, sehingga kehadirannya dapat melengkapi berbagai metode pengajaran yang selama ini sudah dipraktikkan.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang nyata bagi sejumlah pihak yang berkecimpung dalam dunia pendidikan:

a. Bagi siswa

Bagi siswa kelas II MIN 17 Pidie, sasaran utama yang ingin dicapai adalah peningkatan kemampuan mereka dalam membaca tahap awal, mulai dari mengenali huruf, merangkai suku kata, membentuk kata, hingga

³ Arsyad, (2019). "Media Pembelajaran", *Rajawali Pers*, Jakarta, hal 23.

memahami kalimat sederhana, yang kesemuanya dikemas melalui aktivitas yang menghibur. Pendekatan yang mengandalkan permainan digital ini diyakini mampu merubah pandangan anak-anak terhadap kegiatan membaca yang kerap dianggap membosankan menjadi sesuatu yang mengasyikkan dan dinanti, sehingga secara alami akan memupuk rasa ingin tahu dan semangat belajar mereka. Pengalaman langsung berintegrasi dengan teknologi ini juga menjadi nilai tambah tersendiri bagi proses belajar mereka.

b. Bagi Guru

Bagi para guru, khususnya yang mengajar dikelas II MIN 17 Pidie, penelitian ini membuka wawasan tentang kemungkinan penggunaan media game edukatif berbasis Wordwall sebagai salah satu variasi dalam mengajar, yang selama ini mungkin masih berpusat pad metode ceramah atau buku teks. Guru pun mendapat kesempatan untuk mengembangkan diri dengan mencoba hal baru, merancang materi ajar yang lebih hidup, serta mengasah keterampilan memanfaatkan teknologi diruang kelas. Media wordwall dinilai cukup efektif untuk membuat materi membaca yang bersifat abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dicerna oleh siswa.⁴

c. Bagi Sekolah

Bagi pihak sekolah MIN 17 Pidie sendiri, adanya penelitian ini, diharapkan mampu memberi manfaat terhadap peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia di kelas-kelas awal, yang pada akhirnya akan bermuara pada peningkatan mutu lulusan. Sekolah juga dapat menjadikan penelitian ini sebagai salah satu contoh konkret bahwa pihaknya terbuka terhadap inovasi-inovasi baru dalam metode pengajaran, khususnya yang melibatkan teknologi.

⁴ Mawaddah, dkk., (2023). "Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Pendidikan Dasar*, hal 45.

d. Peneliti Selanjutnya

Terakhir, bagi kalangan akademisi atau peneliti lainnya, studi ini kiranya dapat menjadi salah satu bahan rujukan atau sumber informasi yang berguna untuk memperkaya kajian mereka, baik itu untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut, melakukan studi banding, maupun sekadar mencari data awal.

E. Definisi Operasional

Adapun istilah yang perlu di definisikan secara rinci yang terdapat dalam judul skripsi ini adalah :

1. Penggunaan Media Game Edukatif

Seiring di era teknologi yang terus berkembang, dunia pendidikan dituntut untuk beradaptasi dengan berbagai inovasi agar proses belajar mengajar tetap relevan dan menarik. Salah satu inovasi yang semakin populer adalah pemanfaatan media game edukatif, yaitu sebuah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dengan konten pendidikan. Game edukatif juga salah satu jenis media yang digunakan dalam memberikan pengajaran berupa permainan dengan tujuan merangsang daya pikir dan meningkatkan konsentrasi melalui media yang unik dan menarik.

Tujuan utamanya adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi sehingga materi pelajaran lebih mudah dipahami dan diingat oleh para peserta didik. Game edukatif bukanlah sekadar hiburan semata, melainkan alat bantu pembelajaran yang terstruktur. Secara etimologis, kata "game" berarti permainan, sedangkan "edukatif" dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai bersifat mendidik, sehingga game edukatif dapat dipahami sebagai permainan yang bersifat mendidik. Dengan segala karakteristiknya ini, game edukatif menawarkan beragam manfaat, seperti melatih

konsentrasi, membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, serta menjadi alat pembelajaran yang efektif.⁵

Berdasarkan bentuk dan cara penggunaannya, media game edukatif dapat dibagi menjadi dua kategori besar:

- a. Game digital, yang dioperasikan pada perangkat elektronik seperti komputer, laptop, atau smartphone, dengan contoh populer seperti platform kuis interaktif *Quiziz*, *Wordwall*, atau game teka-teki.
- b. Game non digital, yang dimainkan secara konvensional tanpa perangkat elektronik, seperti teka-teki silang (TTS) atau permainan papan dengan aturan yang di modifikasi.⁶

2. Game Berbasis *Wordwall*

Perkembangan teknologi informasi yang pesat di era globalisasi telah membawa pengaruh signifikan terhadap dunia pendidikan. Para pendidik dituntut untuk mampu beradaptasi dengan teknologi guna menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan partisipasi serta motivasi belajar peserta didik. Salah satu inovasi yang semakin populer dikalangan guru adalah pemanfaatan platform game edukatif, dan *wordwall* hadir sebagai salah satu solusi unggulan dalam menciptakan aktivitas pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan.

Wordwall adalah sebuah platform pembelajaran interaktif berbasis web yang dirancang khusus untuk membantu pendidik membuat berbagai sumber daya pengajaran, seperti kuis, permainan, dan aktivitas lainnya. Platform ini memungkinkan guru untuk membuat permainan edukatif sendiri atau menggunakan permainan yang telah di buat guru lain melalui fitur komunitas.

⁵ Zamzami Zainuddin, (2020). Gamifikasi dan Game Edukasi: Teori dan Praktik di Sekolah, *Jurnal Pendidikan*, Depok, hal 45.

⁶⁶ Tarigan, D., (2020). Pemanfaatan Permainan Tradisional sebagai Media Edukatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*. Hal 52.

Keunggulan utama *Wordwall* terletak pada kemudahan penggunaannya. Dengan hanya membutuhkan beberapa langkah sederhana dan beberapa kata kunci, pendidik dapat menciptakan sumber belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan mereka. Platform ini menawarkan lebih dari 30 jenis template aktivitas, mulai dari kuis, permainan kecocokan, kartu acak, hingga roda putar.⁷

3. Kemampuan Membaca Pemulaan

Kemampuan membaca termasuk keahlian dasar berbahasa yang sangat krusial dan harus dikuasai oleh seluruh peserta didik. Kemampuan ini menjadi pintu gerbang utama bagi keberhasilan proses belajar di sekolah, mengingat hampir semua materi pelajaran disampaikan melalui media tulisan seperti buku atau modul. Apabila seorang siswa belum memiliki kemampuan membaca yang baik, ia akan menemui banyak kesulitan dalam memahami berbagai mata pelajaran lainnya. Karena alasan itulah, pengajaran membaca, terutama pada fase awal yang sering disebut sebagai membaca permulaan, mendapat porsi perhatian terbesar dalam kurikulum pendidikan dasar, khususnya di kelas-kelas awal.

Kemampuan membaca permulaan juga diartikan sebagai hasil belajar siswa yang diukur melalui tes membaca. Tes ini dilakukan dua kali, yaitu sebelum menggunakan *Wordwall* (*pretest*) dan sesudah menggunakan *Wordwall* (*posttest*). Tes tersebut akan menilai empat tingkatan kemampuan siswa secara bertahap, mulai dari kemampuan mengenali huruf vokal dan konsonan, kemudian kemampuan merangkai huruf menjadi suku kata seperti “ba”, “ci”, atau “du”, lalu kemampuan merangkai suku kata menjadi kata yang bermakna seperti “bibi” atau “dadu”. Dan yang terakhir kemampuan membaca kalimat pendek dan sederhana seperti “Ibu pergi pasar”. Dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest*, peneliti dapat melihat apakah ada peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa setelah belajar menggunakan media game *Wordwall*.

⁷ Agus Yuwono dkk., (2024). Penggunaan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD: Literatur Review, *Jurnal Education FKIP UNMA.*, hal 4

Kemampuan membaca permulaan dalam bahasa Indonesia merupakan pijakan awal yang sangat menentukan perjalanan akademik seorang siswa. Fokus utamanya adalah pada penguasaan aspek teknis kebahasaan, seperti pengenalan huruf, dan kelancaran membaca. Untuk mencapai tujuan ini, guru perlu cermat memilih metode seperti suku kata, SAS, atau global, serta memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi. Dengan memahami berbagai kesulitan yang mungkin dihadapi siswa dapat melewati fase krusial ini dengan sukses dan siap untuk melangkah ke jenjang membaca yang lebih tinggi.⁸

4. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Mata pelajaran bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam kurikulum pendidikan dasar, khususnya sebagai fondasi bagi pengembangan kemampuan literasi peserta didik. Dalam kurikulum merdeka yang mulai diimplementasikan secara nasional, pembelajaran bahasa Indonesia dirancang dengan pendekatan yang lebih fleksibel dan berpusat pada peserta didik. Salah satu fase terpenting dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah fase A, yang diperuntukkan bagi peserta didik kelas I dan II sekolah dasar atau mereka yang memiliki usia mental kurang lebih 7 tahun.

Pada fase ini, kemampuan membaca permulaan menjadi fokus utama karena merupakan pintu gerbang bagi penguasaan berbagai ilmu pengetahuan lainnya. Capaian pembelajaran pada fase A menekankan penguasaan keterampilan berbahasa sederhana untuk berkomunikasi, memahami intruksi lisan, serta mengenali kata-kata yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari.

Berbagai metode seperti suku kata, SAS, dan global dapat diterapkan sesuai dengan karakteristik peserta didik, didukung oleh media pembelajaran yang menarik seperti kartu bergambar dan permainan edukatif. Pemahaman terhadap karakteristik peserta didik fase A serta identifikasi dini terhadap kesulitan membaca menjadi kunci keberhasilan pembelajaran. Dengan implementasi kurikulum merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat

⁸Wardhani, (2019). “ Penerapan Metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) dengan Media Education Card”, *Garuda Kemdikbud*,.

pada peserta didik, menyenangkan, dan kolaboratif, diharapkan setiap siswa dapat melewati fase membaca permulaan dengan sukses dan siap melangkah ke jenjang membaca lanjut.⁹

F. Kajian Penelitian Terdahulu

Uraian pada hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu yang relevan sesuai dengan substansi yang diteliti dengan uraian yang sistematis:

1. Wardha dalam penelitiannya “ Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Gambar dan Gambar Berbantuan Media Flash card Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca permulaan Kelas II SD Negeri Blang Bintang Aceh besar”. Dengan menggunakan indikator 2 siklus. Temuan penelitian tersebut menyatakan hasil tes membaca permulaan pada siklus 1 69,23% dan pada siklus II naik menjadi 84,61%. Yang dapat disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif berbantuan media flashcard dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Cut Nelisah Kombih, yang berjudul ” Penerapan Metode Scramble berbantuan Media Puzzle Untuk Meningkatkan kemampuan membaca Siswa Di SDN Singgersing Subulussalam”, yang diketahui bahwa setelah menempuh 3 siklus, dengan hasil akhir 89,6% dapat disimpulkan bahwa penerapan metode scramble berbantuan media puzzle dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa di SDN Singgersing Subulussalam.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Nura Azkia dan Nur Rohman dengan judul penelitian” Analisis Metode Montessori dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas rendah SD/MI”. Yang Hasil penelitiannya menyatakan Metode Montessori memberikan pola baru dalam merangsang pemahaman dalam membaca permulaan anak/peserta didik, memberikan

⁹ Silvia Sandi Wisuda Lubis, (2018). “Pengembangan Metode SAS dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa”, *Jurnal Pendidikan*,.

konsep dalam penguatan daya serap membaca permulaan anak/peserta didik, dan memenuhi kebutuhan pada periode sensitif.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Game Edukatif Berbasis *Wordwall* Dengan Model Saintifik

1) Hakikat Media Pembelajaran

Media Pembelajaran merupakan komponen penting dalam system pendidikan yang berfungsi sebagai perantara atau pengantar pesan dari pendidik kepada peserta didik. Kehadiran media dalam proses pembelajaran dianggap sebagai suatu kehadiran yang tidak dapat diabaikan, karena berperan sebagai alat untuk menyampaikan informasi secara visual dan non-visual guna memudahkan pemahaman konsep. Secara lebih luas, media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

Dalam praktiknya, media berfungsi sebagai perantara pesan dari pendidik kepada peserta didik agar informasi yang disampaikan menjadi lebih konkret dan mudah dicerna. Kehadiran media dalam sistem pembelajaran modern tidak lagi sekadar pelengkap, melainkan komponen integral yang menentukan kualitas integrasi edukatif didalam kelas . Media digital integratif juga bermanfaat untuk meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar berlangsung.

Media pembelajaran memiliki peran strategis untuk mengatasi berbagai kendala klasik dalam pendidikan, seperti dominasi metode ceramah yang monoton dan minimnya variasi penyampaian materi. Inovasi melalui media mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif mampu dikendalikan oleh guru di ruangan kelas, di mana guru memegang kendali atas minat dan fokus siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, media yang digunakan guru perlu mendapat perhatian lebih karena berperan sebagai alat untuk menyampaikan informasi secara visual dan non-visual.¹⁰

¹⁰ Arsyad,. (2019). Media Pembelajaran, *Jurnal Pendidikan*: Jakarta.

2) Media Pembelajaran Interaktif dalam Konteks Digital

Media pembelajaran interaktif didefinisikan sebagai sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada peserta didik yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respons aktif. Respons ini menjadi kunci utama yang membedakan media interaktif dari media pasif seperti televisi atau film konvensional.¹¹

Adapun media pembelajaran memiliki fungsi yang penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Secara umum, media berfungsi untuk membantu guru menyajikan materi agar tidak terlalu verbalistik (hanya berupa kata-kata tertulis atau lisan, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, memberikan pengalaman yang relatif sama kepada semua siswa tentang suatu fenomena, misalnya melalui tayangan video. Dan dengan media pembelajaran, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton, sehingga menumbuhkan motivasi dan gairah belajar siswa.

3) Game Edukatif

Game edukatif adalah sebuah permainan (*game*) yang dirancang khusus untuk digunakan sebagai alat pembelajaran (*learning tool*), bukan hanya untuk hiburan semata. Permainan ini memiliki tujuan tersirat untuk mendukung proses belajar mengajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Dalam game edukatif, materi pelajaran dikemas dalam bentuk permainan sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan berpikir kritis mereka.

Game edukatif merupakan sebuah produk permainan yang sengaja diciptakan untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Berbeda dengan game pada umumnya yang lebih mengutamakan aspek hiburan, game edukatif

¹¹ Seels, B.B.& Richey, R.C., (2017) Teknologi Pembelajaran: Definisi dan kawasannya, terjemahan Dewi S. Prawiradilaga dkk. *Jurnal universitas negeri jakarta*, hal 29.

memasukkan materi atau kompetensi belajar kedalam mekanisme permainan, sehingga siswa merasakan permainan dengan materi pembelajaran di dalamnya.

Yang terpenting adalah bagaimana media tersebut mampu membangkitkan minat belajar, memusatkan perhatian, dan memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Kehadiran media game edukatif di ruang kelas atau lingkungan belajar pada dasarnya berfungsi untuk mengoptimalkan pencapaian hasil belajar dengan cara yang lebih menarik dan efisien, mengingat setiap individu memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, ada yang visual, auditori, maupun kinestetik.

Permainan edukatif tidak harus selalu berbentuk digital. Berdasarkan formatnya, game edukatif dapat di kategorikan menjadi dua jenis utama, yaitu:

- a. Game Digital: Permainan yang dioperasikan pada perangkat elektronik seperti komputer, laptop, tablet, infokus, atau smartphone.
- b. Game Non- Digital: Permainan yang tidak memerlukan perangkat elektronik, seperti teka-teki silang (TTS) cetak, kartu kuis, ular tangga, atau permainan papan (*board game*).

Media game edukatif bukan sekadar trend, melainkan evolusi alami dari metode pembelajaran yang berusaha menjawab kebutuhan menjawab kebutuhan generasi masa kini. Seorang pendidik atau pengembang harus pandai memilih dengan perencanaan yang matang yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan konteksnya. Dengan perencanaan yang matang, game edukatif mampu menciptakan pengalaman belajar yang tak terlupakan (*meaningful learning*) dan memicu rasa ingin tahu siswa secara alami.¹²

4) Wordwall

Di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital, dunia pendidikan dituntut untuk terus berinovasi agar proses belajar mengajar tetap relevan dan

¹² Nani Sunarmi,. (2019). Pengenalan media pembelajaran berbasis game edukatif sebagai sarana pembelajaran yang efektif di era digital , *Jurnal Uin Satu Tulungagung*).

menarik bagi peserta didik. Salah satu inovasi yang kini banyak mendapat perhatian adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis interaktif. Pendekatan ini lahir dari kebutuhan untuk mengatasi kebosanan siswa yang seringkali muncul akibat metode ceramah yang monoton dan kurangnya variasi dalam penyampaian materi. Para pendidik ditantang untuk tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, melainkan juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan berpusat pada siswa. Dari sinilah kemudian media seperti wordwall hadir sebagai alternatif solusi yang tepat.

Wordwall adalah sebuah platform atau aplikasi web berbasis game edukatif yang dapat digunakan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Aplikasi ini memungkinkan guru dan siswa untuk membuat berbagai jenis permainan dan aktivitas pembelajaran mereka sendiri, atau menggunakan serta memodifikasi template yang telah dibuat oleh pengguna lain dari berbagai belahan dunia. Platform ini dirancang untuk menjadi alat bantu ajar yang kreatif, memungkinkan pendidik menyajikan materi evaluasi atau latihan dalam format yang lebih menarik dibandingkan lembar kerja biasa/LKPD. *Wordwall* dapat diakses melalui berbagai perangkat elektronik yang terhubung dengan internet, seperti komputer, laptop, infokus, atau ponsel pintar.

Wordwall pada dasarnya adalah sebuah platform daring yang dirancang untuk memudahkan guru dalam membuat aktivitas belajar yang interaktif. Platform ini dapat diakses secara gratis melalui peramban web, sehingga tidak memerlukan instalansi perangkat lunak yang rumit. Keunggulan utamanya terletak pada kemudahan penggunaannya, seorang pendidik hanya perlu melalui tiga langkah sederhana untuk menciptakan sebuah permainan edukatif. Langkah-langkah tersebut adalah memilih template yang diinginkan dari puluhan pilihan yang tersedia, memasukkan materi soal ke dalam template, dan kemudian aktivitas siap untuk ditampilkan atau dibagikan kepada siswa. Proses yang sederhana ini memungkinkan guru untuk lebih fokus pada pengembangan materi dengan kerumitan teknis pembuatan media

Salah satu daya tarik utama dari *Wordwall* adalah keragaman template aktivitas yang ditawarkannya. Terdapat lebih dari belasan jenis template yang dapat digunakan secara cuma-cuma, mencakup berbagai format permainan seperti kuis interaktif, menjodohkan pasangan, anagram, pencarian kata, pengelompokan, dan masih banyak lagi. Keistimewaan lain yang tidak kalah menarik adalah fleksibilitasnya dalam mengubah tampilan. Sebuah aktivitas yang telah dibuat dengan satu template, misalnya kuis, dapat dengan mudah diubah ke dalam template lain yang berbeda, seperti teka-teki silang atau permainan pencocokan, hanya dengan satu kali klik. Fitur ini tentu sangat membantu guru dalam memberikan variasi penyajian materi tanpa harus memulai dari awal. Selain dapat diakses secara daring, *wordwall* juga menyediakan opsi untuk mengunduh aktivitas dalam format PDF sehingga dapat dicetak dan digunakan sebagai lembar kerja fisik di kelas, memberikan solusi bagi keterbatasan akses teknologi di beberapa sekolah.

Berbagai kajian dan penelitian telah menunjukkan bahwa pemanfaatan *wordwall* memberikan dampak positif yang signifikan terhadap jalannya proses pembelajaran. Media ini terbukti mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena penyajian materi yang dikemas dalam bentuk permainan membuat kegiatan belajar terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Suasana kompetitif yang sehat antar siswa pun kerap muncul, mendorong mereka untuk lebih aktif berpartisipasi. Lebih dari sekadar hiburan, *wordwall* juga efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep materi dengan lebih baik, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar. Platform ini mendorong terciptanya pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana mereka tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi terlibat secara langsung dan aktif dalam proses evaluasi pemahaman mereka.

Penggunaan media *Wordwall* sangatlah luas dan dapat diadaptasikan untuk berbagai keperluan dalam kegiatan belajar mengajar. Media ini dapat digunakan sebagai alat untuk memantik minat siswa di awal pelajaran, sebagai sarana utama menyampaikan materi, atau sebagai instrumen asesmen yang interaktif di akhir sesi pembelajaran. Guru dapat langsung membagikan tautan aktivitas kepada

siswa melalui berbagai kanal komunikasi seperti *google classroom*, *whatsapp*, atau menautkannya kedalam situs pribadi sekolah. Hasil pekerjaan siswa dapat terlihat secara langsung oleh guru, memberikan umpan balik yang cepat dan akurat mengenai tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Wordwall hadir sebagai sebuah terobosan sederhana namun sangat efektif dalam menjawab tantangan pendidikan digital. Dengan segala kemudahan, fleksibilitas, dan manfaatnya, platform ini menawarkan kesempatan bagi para pendidik untuk berkreasi dan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih berkesan. Ketika guru mampu mengemas pembelajaran menjadi sesuatu yang interaktif dan menyenangkan, maka bukan hanya prestasi akademik siswa yang meningkat, tetapi juga tumbuhnya kecintaan mereka terhadap proses belajar itu sendiri. Melalui pemanfaatan media seperti *wordwall*. Transformasi menuju ruang-ruang kelas yang lebih dinamis, kreatif, dan modern bukan lagi sekadar wacana, melainkan sebuah realitas yang dapat segera diwujudkan.¹³

5) Kelebihan dan Kekurangan *Wordwall*

Wordwall merupakan sebuah platform pembelajaran berbasis permainan yang semakin populer digunakan dalam dunia pendidikan di berbagai jenjang, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Platform ini menyediakan berbagai template permainan interaktif yang dapat digunakan guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan bagi peserta didik. Dengan tampilan yang penuh warna, fitur yang beragam, serta kemudahan dalam pengoperasiannya, *wordwall* telah menjadi salah satu alternatif media pembelajaran digital yang banyak di pilih oleh para pendidik, terutama dalam menghadapi era transformasi digital di bidang pendidikan.

Namun demikian, seperti halnya media pembelajaran lainnya, *wordwall* juga memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan yang perlu dipahami secara mendalam oleh guru sebelum memutuskan untuk menggunakannya.

¹³ Ahmad Fauzi, (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, *Jurnal pendidikan dan Teknologi*, hal 45.

Pemahaman yang teratur mengenai kedua sisi ini akan membantu pendidik dalam pemanfaatan *wordwall* sekaligus mengantisipasi berbagai kendala yang mungkin timbul selama proses pembelajaran berlangsung.

Wordwall merupakan media pembelajaran yang memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, dan kemandirian belajar siswa. Kemudahan penggunaannya, terutama terkait ketergantungan infrastruktur teknologi, keterbatasan fitur pada versi gratis, serta kebutuhan akan keterampilan digital guru yang memadai.

Adapun kekurangan media *Wordwall* paling mendasar sifatnya daring yang memiliki ketergantungan pada koneksi internet dan perangkat teknologi. Di daerah-daerah yang masih memiliki keterbatasan akses terhadap infrastruktur teknologi, seperti jaringan internet yang lambat atau tidak merata, serta ketersediaan perangkat yang terbatas, implementasi *Wordwall* akan mengalami kendala.

Beberapa hal yang perlu dipertimbangkan guru sebelum menggunakan *Wordwall* antara lain: memastikan ketersediaan perangkat dan koneksi internet yang memadai, mengikuti pelatihan atau belajar mandiri untuk menguasai platform ini, memilih template yang paling sesuai dengan materi dan karakteristik siswa, menggabungkan *Wordwall* dengan metode pembelajaran lain agar tidak terjadi kebosanan, serta memanfaatkan versi gratis secara optimal sambil mempertimbangkan kebutuhan untuk meningkatkan ke versi berbayar jika diperlukan.

Pada akhirnya, keberhasilan penggunaan *Wordwall* sangat bergantung pada bagaimana guru menerapkannya ke dalam keseluruhan strategi pembelajaran. Teknologi hanyalah alat, dan alat yang paling canggih sekalipun tidak akan

memberikan hasil yang optimal jika tidak digunakan dengan cara yang tepat dan bijaksana.¹⁴

6) Model Pembelajaran Saintifik

Model pembelajaran saintifik merupakan pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik melalui proses ilmiah. Pendekatan ini menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan melalui kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan hasil pembelajaran. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, tetapi berperan sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik dalam menemukan konsep secara mandiri. Pendekatan saintifik berlandaskan pada teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky, yang memandang bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar dan interaksi dengan lingkungan maupun orang lain. Dalam Kurikulum 2013, pendekatan saintifik diterapkan untuk mengembangkan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik secara seimbang.

Kelebihan Model Pembelajaran Saintifik model pembelajaran saintifik memiliki beberapa kelebihan, yaitu:

- a) Mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, logis, dan sistematis dalam memecahkan masalah.
- b) Meningkatkan keaktifan peserta didik karena mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran.
- c) Menumbuhkan rasa ingin tahu dan sikap ilmiah melalui kegiatan mengamati serta bertanya.
- d) Mengembangkan kemampuan komunikasi dan kerja sama melalui diskusi maupun presentasi hasil pembelajaran.

¹⁴ Ghozali, S.A., & Irawan, L. Y. (2022). Implementasi penggunaan media pembelajaran wordwall sebagai media interaktif dan Menarik pada Mata Pelajaran IPS di SMPN 16 Malang. Jurnal Pendidikan dan pembelajaran, hal 4.

- e) Membantu peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang bermakna karena konsep ditemukan melalui proses belajar, bukan hanya menerima penjelasan dari guru.
- f) Mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*) yang diperlukan dalam pembelajaran abad ke-21.⁴

Kekurangan Model Pembelajaran Saintifik, selain memiliki berbagai kelebihan, model pembelajaran saintifik juga memiliki beberapa kekurangan, antara lain:

- a) Membutuhkan waktu pembelajaran yang relatif lebih lama dibandingkan pembelajaran konvensional.
- b) Menuntut kreativitas, kompetensi, dan kesiapan guru dalam merancang pembelajaran.
- c) Memerlukan media, sarana, dan sumber belajar yang memadai agar proses pembelajaran berjalan secara optimal.
- d) Tidak semua materi pelajaran dapat diterapkan secara maksimal menggunakan pendekatan saintifik.
- e) Peserta didik yang kurang aktif atau memiliki kemampuan dasar yang rendah memerlukan bimbingan yang lebih intensif selama proses pembelajaran.
- f) Pelaksanaan pembelajaran menjadi kurang efektif apabila jumlah peserta didik dalam satu kelas terlalu banyak.

Langkah-langkah Model Pembelajaran Saintifik pelaksanaan model pembelajaran saintifik dilakukan melalui lima langkah utama yang dikenal dengan istilah 5M, yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi atau mencoba, menalar (mengasosiasi), dan mengomunikasikan. Kelima langkah tersebut saling berkaitan dan bertujuan untuk membentuk proses pembelajaran yang aktif, sistematis, serta berpusat pada peserta didik.¹⁵

¹⁵ Aisyah, A. S. A., & Ramadhan, M. H. (2023). Peranan media pembelajaran terhadap minat siswa dalam pembelajaran PPKN. *KRAKATAU (Indonesian of Multidisciplinary Journals)*.

- a) Mengamati (*Observing*), yaitu peserta didik mengamati objek, gambar, video, teks, atau fenomena yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
- b) Menanya (*Questioning*), yaitu peserta didik mengajukan pertanyaan berdasarkan hasil pengamatan untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam.
- c) Mengumpulkan Informasi/Mencoba (*Experimenting*), yaitu peserta didik mencari informasi melalui membaca, berdiskusi, melakukan percobaan, atau berbagai kegiatan lainnya.
- d) Menalar/Mengasosiasi (*Associating*), yaitu peserta didik mengolah, menganalisis, dan menghubungkan informasi yang telah diperoleh sehingga dapat menarik suatu kesimpulan.
- e) Mengomunikasikan (*Communicating*), yaitu peserta didik menyampaikan hasil pengamatan, analisis, atau kesimpulan secara lisan maupun tertulis kepada guru dan teman sekelas.

B. Keterampilan Membaca Permulaan

1. Pengertian Membaca Permulaan

Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang menjadi fondasi utama bagi pengembangan intelektual serta perluasan wawasan seseorang. Kegiatan membaca memungkinkan individu untuk mengakses berbagai informasi dan mempertinggi daya pikirnya. Sebagai suatu proses yang kompleks, membaca tidak hanya sekadar aktivitas melafalkan huruf atau kata, tetapi juga merupakan jendela untuk memahami pengetahuan dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Dalam konteks pembelajaran di Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah, kemampuan membaca siswa dilalui melalui dua tahapan utama, yaitu tahap membaca permulaan dan tahap membaca lanjutan.

Adapun teori yang diambil dari penelitian ini adalah Sri Ningsih, yang menyatakan bahwa Membaca permulaan (*beginning reading*), merupakan tahap awal pembelajaran membaca yang diberikan kepada siswa kelas rendah,

yakni kelas I dan II. Pada tahap ini, fokus pembelajaran diarahkan pada penguasaan keterampilan mekanis bahasa. Sebaliknya, membaca lanjutan (*comprehensive reading*) diperuntukkan bagi siswa kelas tinggi (III, IV, V, VI) yang lebih menekankan pada pemahaman isi bacaan. Membaca permulaan dapat dipahami sebagai fase fundamental dalam proses literasi yang dialami oleh peserta didik di jenjang awal sekolah, khususnya kelas satu dan dua. Pada periode ini, penekanan pembelajaran lebih diarahkan pada aspek keterampilan teknis atau mekanis dalam membaca.¹⁶

Secara lebih sederhana, membaca permulaan adalah kemampuan dasar yang memungkinkan seorang siswa untuk "membunyikan" tulisan. Ketika seorang anak melihat rangkaian huruf "m-a-t-a", ia tidak hanya mengenali setiap hurufnya, tetapi mampu menggabungkan menjadi sebuah kata yang diucapkan sebagai "mata". Kemampuan ini menjadi fondasi mutlak yang harus dikuasai sebelum siswa melangkah ke tahap membaca lanjutan yang memerlukan pemahaman mendalam. Agar lebih mudah dipahami dan diterapkan di kelas, proses penguasaan membaca permulaan sebaiknya dilakukan bertahap dengan 7 indikator yang dinilai yaitu:

- a. Fase ketepatan melafalkan huruf. Indikator ini berkaitan dengan kemampuan siswa dalam mengucapkan bunyi huruf sesuai dengan fonem yang benar dalam Bahasa Indonesia. Aspek ini mencakup penguasaan pelafalan huruf vokal dan konsonan. Tahapan penguasaannya dimulai dengan memperkenalkan huruf vokal terlebih dahulu karena lebih sederhana dalam pengucapannya.
- b. Fase membaca suku kata, yang mengukur kemampuan siswa dalam menggabungkan huruf-huruf menjadi satuan bunyi yang lebih besar. Suku kata terbagi menjadi dua jenis, yaitu suku kata terbuka dan suku kata tertutup. Tahapan penguasaannya dimulai dengan siswa belajar menggabungkan huruf konsonan dengan huruf vokal untuk membentuk suku kata, kemudian berlatih membaca suku kata terbuka terlebih

¹⁶ Sri Ningsih, (2019). "Hubungan Minat Baca dengan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD". *Jurnal Pendidikan Dasar*,. Hal 45

dahulu, dilanjutkan dengan latihan suku kata tertutup, dan akhirnya berlatih membaca suku kata secara berulang tanpa perlu mengeja perhuruf.

- c. Fase membaca kata sederhana, yaitu mengukur kemampuan siswa dalam menggabungkan beberapa suku kata menjadi satu kata yang memiliki makna. Kata sederhana umumnya terdiri dari dua hingga tiga suku kata dengan total tiga hingga lima huruf. Tahapan penguasaannya dimulai dengan siswa belajar menggabungkan dua suku kata menjadi satu kata, kemudian membaca kata-kata yang sering dijumpai dalam keseharian mereka, dilanjutkan dengan membaca kata-kata yang relevan dengan tema pembelajaran, dan akhirnya berlatih membaca kata tanpa perlu mengeja persuku kata.¹⁷
- d. Fase membaca kalimat sederhana, yaitu mengukur kemampuan siswa dalam menggabungkan kata-kata menjadi kalimat pendek yang utuh dan bermakna. Kalimat sederhana terdiri dari tiga hingga lima kata dengan struktur dasar subjek-predikat atau subjek-predika -objek.
- e. Fase kelancaran membaca, indikator ini mengukur kemampuan siswa dalam membaca teks pendek secara lancar, tidak terbata-bata, tidak mengulang kata, dan dengan kecepatan yang wajar sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Tahapan penguasaannya dimulai dengan siswa berlatih membaca teks pendek secara berulang-ulang, kemudian dilatih membaca dengan irama yang tepat, dilanjutkan dengan membaca tanpa bantuan guru secara mandiri, dan akhirnya berlatih membaca dengan membaca tanpa guru secara mandiri, dan akhirnya berlatih membaca dengan kecepatan yang semakin meningkat.
- f. Fase kejelasan suara, untuk mengukur kemampuan siswa dalam membaca dengan volume suara yang cukup keras dan jelas sehingga dapat didengar oleh guru dan teman sekelas. Aspek ini menunjukkan

¹⁷ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan anak usia dini, Pendidikan dasar, dan menengah*. Jakarta: Kemendikbudristek.

rasa percaya diri siswa saat membaca. Tahapan penguasaannya dimulai dengan siswa dilatih membaca di depan kelas secara bergantian, dan akhirnya siswa diberikan motivasi untuk tidak takut atau malu.

- g. Fase intonasi dan jeda, yaitu mengukur kemampuan siswa dalam menggunakan naik turunya nada suara yang sesuai dengan makna kalimat serta berhenti pada tempat yang tepat sesuai dengan tanda baca yang digunakan. Tahapan penguasaannya dimulai dengan siswa belajar membedakan intonasi kalimat berita, tanya, dan perintah, kemudian dilatih berhenti pada tanda titik dan koma, dilanjutkan dengan membaca kalimat dengan perasaan, dan akhirnya memperhatikan contoh intonasi dari guru.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca Permulaan

Kemampuan membaca permulaan tidaklah muncul dengan sendirinya secara instan ketika seorang anak memasuki usia sekolah. Proses penguasaan keterampilan ini merupakan sebuah fenomena yang kompleks, dipengaruhi oleh jalinan berbagai unsur yang saling berinteraksi. Unsur-unsur tersebut secara garis besar dapat dibedakan menjadi dua kategori utama, yaitu faktor yang bersumber dari dalam diri individu peserta didik (internal) dan faktor yang berasal dari lingkungan sekitarnya (eksternal). Pemahaman yang mendalam mengenai faktor-faktor ini sangat penting bagi para pendidik dan orang tua agar dapat menciptakan kondisi yang paling optimal bagi perkembangan literasi anak.

a. Faktor Internal (berasal dari dalam diri anak)

Faktor internal merujuk pada segala karakteristik, kondisi, dan potensi yang melekat pada diri anak itu sendiri dan menjadi modal dasar dalam proses belajarnya, seperti kesiapan dan kondisi fisik, aspek fisik menjadi fondasi pertama yang menentukan apakah seorang anak siap untuk belajar membaca. Organ-organ sensorik memegang peranan yang sangat

penting, seperti fungsi penglihatan (visual), fungsi pendengaran (auditori), dan kondisi kesehatan yang baik.

Kemudian ada minat dan perhatian, siswa yang antusias terhadap buku bergambar atau senang mendengarkan cerita biasanya lebih cepat menguasai bacaan dibandingkan mereka yang merasa terpaksa. Dan juga kemampuan kognitif, kemampuan dasar berpikir atau daya ingat anak juga berperan, semakin mudah ia mengingat bentuk huruf, semakin cepat pula ia bisa membaca.

b. Faktor-faktor Eksternal (berasal dari lingkungan sekitar)

Faktor eksternal adalah seluruh pengaruh yang datang dari luar pribadi anak, yang dapat memfasilitasi atau justru menghambat perkembangannya, seperti cara guru mengajar, guru yang kreatif dalam menyampaikan materi, misalnya dengan menggunakan lagu, permainan, atau media berwarna, akan membuat suasana belajar lebih hidup dan mudah diserap siswa. Kemudian dukungan di rumah, apakah orang tua menyediakan waktu untuk membimbing belajar, ketersediaan bahan bacaan, orangtua yang gemar membaca dan terlihat menikmati aktivitas membaca secara langsung menjadi model yang efektif bagi anak-anaknya.

Anak cenderung meniru apa yang dilihatnya sebagai suatu kebiasaan normal dan positif, keterlibatan dan pendampingan orang tua, kondisi sosial ekonomi, dan media pembelajaran, dimana penggunaan alat bantu seperti kartu huruf, poster alfabet, atau aplikasi game membaca di komputer/ hp atau laptop dapat membuat proses belajar menjadi lebih konkret dan tidak abstrak.

Keberhasilan seorang siswa dalam menguasai membaca permulaan merupakan sebuah hasil sinergi dari berbagai unsur. Kesiapan fisik dan mental dari dalam diri anak harus ditunjang oleh dukungan optimal dari lingkungan keluarga dan sekolah. Intervensi yang efektif hanya dapat dirancang jika para pendidik dan orangtua memahami faktor mana yang menjadi kekuatan dan faktor mana yang menjadi hambatan bagi setiap individu anak.

3. Indikator Kemampuan Membaca Permulaan

Indikator kemampuan membaca permulaan merupakan tolak ukur atau petunjuk yang dapat diamati dan diukur untuk menilai sejauh mana seorang siswa telah menguasai keterampilan dasar membaca. Indikator ini berfungsi sebagai acuan bagi guru dalam merancang pembelajaran, melakukan evaluasi, serta memberikan intervensi yang tepat bagi siswa yang mengalami kesulitan. Dalam konteks pendidikan dasar, khususnya di kelas rendah (kelas I dan II), indikator membaca permulaan difokuskan pada aspek-aspek teknis dan mekanis kebahasaan sebelum siswa melangkah ke tahap membaca pemahaman yang lebih kompleks.

Menurut Wulandari dan rekan-rekannya, kemampuan membaca permulaan dapat diukur melalui beberapa indikator utama. Pertama, siswa harus mampu mengenal bentuk huruf-huruf secara visual, baik huruf vokal maupun konsonan. Kedua, siswa perlu mengetahui unsur-unsur linguistik dasar, seperti perbedaan bunyi antar huruf. Ketiga, siswa harus memahami hubungan pola ejaan serta cara berbunyi (pelafalan) yang tepat. Keempat, aspek kecepatan membaca juga menjadi perhatian, meskipun pada tahap permulaan kecepatan ini masih tergolong lambat karena proses pengenalan huruf dan kata sedang berlangsung.¹⁸

Indikator-indikator tersebut mencakup aspek pengenalan huruf, pelafalan, kelancaran, kejelasan suara, intonasi, hingga pemahaman dasar. Dengan menggunakan indikator yang komprehensif dan terukur, guru dapat mediagnosis kekuatan dan kelemahan setiap siswa, merancang pembelajaran guna meningkatkan kemampuan membaca permulaan secara optimal.

¹⁸ Wartini, dkk. Pembelajaran Membaca Permulaan. Dalam Faksi Wulandari dkk., *Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas Rendah*. (2020). Hal 13.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau yang dalam literatur internasional dikenal dengan *Classroom Action Research*. PTK merupakan salah satu bentuk penelitian yang berorientasi pada pemecah masalah praktis di dalam kelas melalui serangkaian tindakan reflektif yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas proses dan hasil pembelajaran. Pemilihan jenis penelitian ini didasarkan pada kesesuaiannya dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengatasi permasalahan rendahnya. Adapun pendekatan dalam skripsi PTK ini merupakan penelitian campuran, yang dimana terdapat pendekatan kualitatif dengan dukungan data kuantitatif.

Menurut pandangan Kemmis dan Mc Taggart, PTK merupakan penelitian yang menekankan aspek kolaborasi antara peneliti dan praktisi (guru) dalam mengidentifikasi masalah, menyusun rencana tindakan, melaksanakan tindakan, melakukan pengamatan, serta merefleksikan hasilnya secara berkelanjutan. Model ini sangat relevan dengan konteks penelitian karena melibatkan guru kelas sebagai mitra kolaborator dalam setiap tahapan pelaksanaan.¹⁹

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pendekatan penelitian yang bersifat reflektif, dimana peneliti melakukan serangkaian tindakan terencana untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu praktik pembelajaran yang berlangsung didalam kelas. ciri khas utama PTK adalah pelaksanaannya yang berbentuk siklus berulang dimana setiap siklus terdiri atas empat tahapan fundamental: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan perenungan. Suharsimi Arikunto memberikan pandangan bahwa PTK merupakan kegiatan mencermati proses belajar mengajar melalui tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi

¹⁹ Kemmis & Mc Taggart, (2014). Penelitian Tindakan Kelas. *The Action Research Planner*. Hal 66.

didalam ruang kelas secara kolaboratif. Tindakan tersebut dapat berasal dari inisiatif guru maupun atas arahan guru yang kemudian dilaksanakan oleh siswa.²⁰

Dalam penelitian skripsi ini mengacu pada model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Model ini terdiri atas empat komponen utama yang saling berkesinambungan dalam setiap siklusnya, yaitu: (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan tindakan (*acting*), (3) pengamatan (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*).

Berikut adalah gambaran alur desain penelitian model Kemmis dan Mc Taggart:



Gambar 3. 1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas.

Penelitian skripsi ini di rencanakan berlangsung dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri atas tiga kali pertemuan pembelajaran. Siklus pertama difokuskan pada penerapan awal media *Wordwall* dalam pembelajaran membaca permulaan, sedangkan siklus kedua merupakan tahap penyempurnaan berdasarkan hasil refleksi dari siklus sebelumnya. Apabila pada akhir siklus kedua indikator keberhasilan yang di tetapkan telah tercapai, maka penelitian dinyatakan selesai. Sebaliknya jika belum mencapai target, penelitian akan dilanjutkan ke siklus berikutnya hingga indikator keberhasilan terpenuhi.²¹

²⁰ Suharsimi Arikunto, dkk., (2015). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara. Hal 13.

²¹ Suharsimi Arikunto. Penelitian Tindakan kelas...hal 45.

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru kelas menyusun berbagai persiapan yang diperlukan sebelum melaksanakan tindakan. Kegiatan yang dilakukan meliputi observasi awal, wawancara dengan guru kelas, melaksanakan tes awal (*Pre-test*) dan menganalisisnya, menyusun Modul Ajar untuk 6 kali pertemuan dalam 2 siklus dengan tema (Keluargaku) pada fase A, dengan menerapkan media game edukatif berbasis *Wordwall*.

2. Pelaksanaan

Tahap kedua ini dari Penelitian Tindakan Kelas yaitu Pelaksanaan adalah tindakan yang akan diterapkan melalui rancangan yang telah disusun.²² Dalam tahap ini, penelitian akan menerapkan perencanaan yang telah disusun. Pelaksanaan pembelajaran siklus pertama berpedoman pada modul yang telah disusun. Setelah selesai pelaksanaan pembelajaran pada siklus pertama penelitian memberikan soal tes untuk mengetahui sejumlah mana hasil yang diperoleh oleh siswa pada siklus pertama. Setelah melakukan tindakan pada siklus pertama dilanjutkan ke siklus dua.

3. Pengamatan

Pengamatan adalah yang dilakukan secara kolaboratif yang melibatkan guru dan teman sejawat sebagai pengamatan dikelas. Observasi yang dilakukan terhadap aktivitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung dan bagaimana cara guru mengelola kelas. Observasi dilakukan pada saat kegiatan siklus 1 dan 2 dilaksanakan.

4. Refleksi

Pada tahap ini, penelitian perlu mempelajari dan menganalisis kembali hasil yang telah di dapatkan dari pengamatan. Pada tahap ini jika hasil yang didapatkan pada siklus pertama belum maksimal, maka penelitian akan melanjutkan siklus kedua. Perihal pada siklus pertama menjadi perbaikan pada siklus kedua.

²² Suharsimi Arikunto. Penelitian Tindakan Kelas... Hal 48.

B. Lokasi, Waktu, dan Subjek Penelitian

1. Lokasi dan waktu Penelitian

Penelitian Tindakan kelas (*Classroom Action Research*) akan dilaksanakan di MIN 17 Pidie. Lokasi sekolah ini tepatnya berada di Jl. Waki Ibrahim No. 1, Gampong Kramat Luar, Kecamatan Kota Sigli, Kabupaten Pidie, Provinsi Aceh, Kode Pos 24114. Waktu untuk penelitian akan dimulai sejak 25 Februari 2025 s/d Mei 2026.

2. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas MIN 17 Pidie tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 30 peserta didik yang terdiri dari 12 peserta didik laki-laki dan 18 peserta didik perempuan.

C. Teknik Pengumpulan Data

Insrumen pengumpulan adalah salah satu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi dalam penelitian. Insrument ini dilakukan untuk mempermudah dalam pengumpulan data dan analisis data. Adapun insrument yang harus dipersiapkan peneliti adalah:

1. Lembar Observasi Aktivitas Guru

Lembar observasi aktivitas guru digunakan untuk melihat aktivitas dan kemampuan guru dalam mengajar, lembar observasi ini di isi oleh seorang observer guna mengamati kegiatan guru (peneliti) dalam penggunaan media game edukatif berbasis *Wordwall*. Adapun lembar aktivitas guru dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.1 Lembar Observasi Aktivitas Guru

NO	Aktivitas Guru	Nilai			
		1	2	3	4
	Kegiatan Awal				
1	Guru membuka pembelajaran dengan salam dan menanyakan kabar siswa.				
2	Guru mempersilahkan salah satu siswa untuk memimpin doa sebelum memulai kegiatan pembelajaran.				
3	Guru melakukan pengecekan kehadiran siswa dengan menanyakan yang tidak hadir.				

4	Guru mengulang kembali materi Pelajaran yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya.				
5	Guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.				
6	Guru memberikan apersepsi dengan mengaitkan membaca permulaan dengan pengalaman sehari-hari siswa.				
7	Guru memberikan motivasi kepada siswa melalui ice breaking atau permainan singkat untuk membangkitkan semangat belajar.				
Kegiatan Inti					
8	Guru menyiapkan perangkat teknologi (laptop, proyektor, pengeras suara) sebelum memulai pembelajaran dengan wordwall.				
9	Guru menampilkan media wordwall dilayar proyektor hingga seluruh siswa dapat melihat dengan jelas.				
10	Guru menjelaskan cara bermain atau menggunakan template wordwall yang akan di gunakan dalam pembelajaran.				
11	Guru memilih template wordwall yang sesuai dengan materi membaca permulaan (match up, quiz, spin wheel, labirin, atau mengurutkan kelompok).				
12	Guru mengoperasikan wordwall dengan lancar tanpa mengalami kendala teknis yang berarti.				
13	Guru memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk menggunakan atau bermain wordwall secara bergantian.				
14	Guru menggunakan lebih dari satu variasi template wordwall dalam satu siklus pembelajaran agar siswa tidak bosan.				
15	Guru membimbing siswa yang mengalami kesulitan saat menggunakan media wordwall.				
16	Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi membaca permulaan.				
17	Guru memberikan umpan balik positif (pujian) kepada siswa yang berhasil menjawab atau membaca dengan benar.				
18	Guru memberikan koreksi yang membangun kepada siswa yang masih keliru dalam melafalkan huruf atau kata.				
19	Guru mendorong partisipasi siswa yang cenderung pasif untuk ikut aktif dalam bermain wordwall.				
20	Guru membagi siswa kedalam kelompok yang terdiri dari 4-5 orang untuk bermain wordwall secara berkelompok.				

21	Guru membagikan teks bacaan sederhana atau kartu huruf kepada setiap kelompok sesuai dengan materi membaca permulaan.				
22	Setiap anggota kelompok diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapat atau membaca teks bacaan yang telah diamati selama kurang lebih 15 menit.				
23	Guru memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk menanggapi atau menjawab pertanyaan dari kelompok yang bertanya.				
24	Guru mengatur alokasi waktu untuk setiap kegiatan agar pembelajaran berjalan sesuai rencana.				
25	Guru mengatur posisi tempat duduk siswa agar kondusif untuk pembelajaran dengan media wordwall.				
26	Guru mengatasi perilaku siswa yang mengganggu jalannya pembelajaran dengan bijaksana.				
27	Guru memberikan tanggapan dan penilaian atas hasil diskusi atau permainan yang telah dilakukan siswa.				
28	Guru melakukan penilaian terhadap kemampuan membaca permulaan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.				
29	Guru memberikan latihan atau tugas kepada siswa untuk dikerjakan di rumah sebagai tindak lanjut pembelajaran.				
Kegiatan Penutup					
30	Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari pada pertemuan tersebut.				
31	Guru memberikan motivasi akhir kepada siswa agar terus berlatih membaca di rumah.				
32	Guru mengucapkan salam dan mempersilahkan salah satu siswa untuk memimpin doa penutup.				

2. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Lembar observasi siswa digunakan untuk melihat aktivitas siswa pada saat guru menggunakan media game edukatif berbasis *Wordwall* dalam proses pembelajaran berlangsung. Adapun lembar pengamatan aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2 Lembar Observasi Aktivitas Siswa

NO	Aktivitas Siswa	Nilai			
		1	2	3	4
	Kegiatan Awal				
1	Siswa menjawab salam yang diucapkan oleh guru dengan serempak dan antusias.				
2	Siswa berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran dengan khidmat dipimpin oleh salah satu teman.				
3	Siswa merespon kehadiran yang disebutkan oleh guru dengan mengangkat tangan atau menjawab hadir.				
4	Siswa menjawab pertanyaan guru tentang materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.				
5	Siswa mendengarkan dengan seksama ketika guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran.				
6	Siswa merespon apersepsi yang di berikan guru dengan mengemukakan pendapat atau pengalaman mereka.				
7	Siswa mengikuti ice breaking atau permainan singkat yang dipimpin guru dengan penuh semangat.				
	Kegiatan Inti				
8	Siswa memperhatikan dengan focus ketika guru menampilkan media <i>Wordwall</i> di layar proyektor.				
9	Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang cara bermain atau menggunakan template <i>Wordwall</i> .				
10	Siswa menunjukkan antusiasme dan kegembiraan saat diajak bermain <i>Wordwall</i> .				
11	Siswa mampu mengikuti instruksi permainan dalam <i>Wordwall</i> dengan benar tanpa bantuan guru.				
12	Siswa bergiliran maju ke depan untuk memainkan <i>Wordwall</i> tanpa saling berebut.				
13	Siswa menyelesaikan permainan <i>Wordwall</i> dengan tertib sesuai aturan yang telah ditetapkan.				
14	Siswa tidak mengalami kesulitan teknis saat mengoperasikan <i>Wordwall</i> (menekan tombol, memilih jawaban, dll).				
15	Siswa menunjukkan peningkatan semangat ketika guru menggunakan template <i>Wordwall</i> yang berbeda-beda.				
16	Siswa aktif mengajukan pertanyaan kepada guru apabila ada materi yang belum dipahami.				
17	Siswa aktif menjawab pertanyaan yang diajukan guru baik secara lisan maupun melalui <i>Wordwall</i> .				

18	Siswa berani maju ke depan untuk membaca huruf, suku kata, atau kalimat di <i>Wordwall</i> .				
19	Siswa menunjukkan percaya diri saat membaca di depan kelas menggunakan media <i>Wordwall</i> .				
20	Siswa yang tidak mendapat giliran tetap memperhatikan temannya yang sedang bermain <i>Wordwall</i> .				
21	Siswa bekerja sama dengan baik dalam kelompok ketika bermain <i>Wordwall</i> secara berkelompok.				
22	Siswa berdiskusi dengan teman sekelompok untuk menemukan jawaban yang tepat dalam permainan <i>Wordwall</i> .				
23	Siswa menghargai pendapat dan giliran teman saat bermain <i>Wordwall</i> tanpa mendominasi.				
24	Siswa membantu teman yang mengalami kesulitan dalam menggunakan <i>Wordwall</i> .				
25	Siswa memberikan tepuk tangan atau dukungan kepada teman yang berhasil menyelesaikan permainan <i>Wordwall</i> .				
26	Siswa menanggapi pertanyaan atau jawaban dari kelompok lain dengan sopan.				
27	Siswa mampu mengenali dan melafalkan huruf vokal (a, i, u, e, o) dengan tepat saat bermain <i>Wordwall</i> .				
28	Siswa mampu mengenali dan melafalkan huruf konsonan (b, d, k, l, m, p, s, t) dengan tepat.				
29	Siswa mampu membaca suku kata (ba, bi, bu, ca, ci, cu, da, di, du) dengan lancar.				
30	Siswa mampu membaca kata sederhana (baju, buku, bola, ibu, ayah) dengan tepat.				
31	Siswa mampu membaca kalimat sederhana (ini ibu, itu ayah, saya suka buku) dengan lancar.				
32	Siswa membaca tanpa tersendat-sendat (lancar) ketika diminta membac oleh guru.				
33	Siswa membaca dengan jelas dan dapat didengar oleh guru serta teman sekelas.				
34	Siswa menggunakan intonasi yang wajar (tidak datar) saat membaca kalimat sederhana.				
Kegiatan Penutup					
35	Siswa berpartisipasi aktif dalam menyimpulkan materi pembelajaran bersama guru.				
36	Siswa memperhatikan motivasi akhir yang disampaikan guru dengan seksama.				
37	Siswa menerima tugas atau latihan dari guru dengan rasa tanggung jawab.				
38	Siswa menjawab salam penutup yang diucapkan guru dengan serempak.				
39	Siswa berdoa bersama setelah pembelajaran selesai dengan khidmat.				

3. Rubrik Penilaian kemampuan membaca Permulaan

Pada lembar rubrik penilaian kemampuan membaca permulaan siswa digunakan dengan melakukan praktik kepada siswa baik secara lisan maupun tulisan. Adapun rubrik untuk penilaian kemampuan membaca permulaan yaitu:

Tabel 3.3 Rubrik Kemampuan Membaca Permulaan

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor
1	Ketepatan Melafalkan Huruf	Keseluruhan huruf vokal dan konsonan dilafalkan dengan tepat dan jelas.	4
		Sebagian besar huruf vokal dan konsonan (75%) dilafalkan dengan tepat.	3
		Sebagian huruf vokal dan konsonan (50%) dilafalkan dengan tepat.	2
		Sebagian kecil huruf vokal dan konsonan (kurang dari 50%) dilafalkan dengan tepat.	1
2	Membaca Suku Kata	Keseluruhan suku kata (ba, bi, bu, ca, ci, cu, da, di, du) dibaca dengan tepat dan lancar.	4
		Sebagian besar suku kata (75%) dibaca dengan tepat.	3
		Sebagian suku kata (50%) dibaca dengan tepat.	2
		Sebagian kecil suku kata (kurang dari 50%) di baca dengan tepat.	1
3	Membaca Kata Sederhana	Keseluruhan kata sederhana (baju, buku, bola, ibu, ayah, meja, kursi) dibaca dengan tepat.	4
		Sebagian besar kata sederhana dibaca (75%) dengan tepat.	3
		Sebagian kata sederhana dibaca (50%) dengan tepat.	2
		Sebagian kecil kata sederhana dibaca (50%) dengan tepat.	1
4	Membaca Kalimat Sederhana	Keseluruhan kalimat sederhana (3-5 kata) dibaca dengan tepat dan lancar.	4
		Sebagian besar kalimat sederhana dibaca (75%) dengan tepat.	3
		Sebagian kalimat sederhana (50%) dibaca dengan tepat.	2
		Sebagian kecil kalimat sederhana (50%) dibaca dengan tepat.	1
5		Keseluruhan isi bacaan dapat disampaikan dengan lancar, tidak tersendat sama sekali.	4

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor
	Kelancaran Membaca	Sebagian besar isi bacaan dapat disampaikan dengan lancar, tersendat 1-2 kali.	3
		Sebagian kecil isi bacaan dapat disampaikan dengan lancar, tersendat 3-4 kali.	2
		Isi bacaan disampaikan dengan tidak lancar, tersendat 5 kali.	1
6	Kejelasan Suara	Suara sangat jelas, dapat didengar oleh seluruh siswa di kelas	4
		Suara jelas, dapat didengar oleh guru dan teman dekat.	3
		Suara cukup jelas, kadang tidak terdengar guru.	2
		Suara kurang jelas, hampir tidak terdengar.	1
7	Intonasi dan Jeda	Intonasi sangat tepat (naik turun sesuai makna) dan jeda sesuai tanda baca.	4
		Intonasi tepat, namun kadang lupa jeda pada tanda baca.	3
		Intonasi cukup tepat, sering lupa jeda, membaca cenderung datar.	2
		Intonasi kurang tepat, membaca datar tanpa jeda.	1

D. Instrumen Penelitian

Insrumen penelitian dapat dipahami sebagai perangkat atau alat ukur yang dimanfaatkan oleh peneliti dalam rangka menghimpun data secara teratur dan tidak memihak dalam sebuah kegiatan penelitian. Teknik pengumpulan merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian karena bertujuan dari adalah pengumpulan data. Dalam hal tersebut, observasi dilakukan dengan mengamati aktivitas guru dan siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran serta kolom yang menunjukkan tingkat dari setiap aktivitas yang diamati dengan memberi tanda ceklis dalam kolom yang sesuai dengan gambar yang diamati. Untuk mengetahui kemampuan membaca permulaan siswa di kelas II MIN 17 Pidie, penelitian ini menggunakan observasi aktifitas guru, observasi aktivitas siswa, dan obsevasi keterampilan membaca permulaan siswa dengan menggunakan tes lisan.

1. Lembar observasi aktivitas guru

Lembar observasi aktivitas guru digunakan untuk melihat bagaimana guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan yang telah di rencanakan. Adanya lembar observasi, dapat mengamati bagaimana guru dalam menggunakan media Game Edukatif berbasis *Wordwall* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa.

2. Lembar observasi aktifitas siswa

Lembar observasi siswa adalah lembar obsevasi yang digunakan untuk memperoleh hasil keadaan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media Game Edukatif berbasis *Wordwall* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa.

3. Obsevasi keterampilan membaca permulaan siswa

Dalam penelitian ini, observasi keterampilan membaca permulaan siswa adalah proses pembelajaran siswa dikelas dengan menggunakan media Game Edukatif berbasis *Wordwall* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa, dengan mengetahui sejauh mana siswa mampu mengenal huruf, menghubungkan bunyi dengan tulisannya, melafalkan suku kata, dan kata-kata sederhana, serta menangkap makna dasar dari bacaan singkat.

E. Teknik Analisis Data

Setelah data telah dikumpulkan, maka peneliti harus melakukan analisis data, adapun teknik analisis data adalah sebagai berikut.

1. Analisis lembar observasi aktivitas guru

Data observasi aktivitas guru di dapatkan dari lembar observasi aktivitas guru yang diisi oleh pengamat padasaat proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan rancangan kegiatan yang ada dalam modul. Setelah data terkumpulkan maka dilihat persentase menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P = Angka presentase

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah maksimal

Tabel 3. 4 kriteria penilaian hasil observasi guru

Nilai %	Kategori penilaian
80-100	Sangat Baik
66-79	Baik
56-65	Cukup
40-55	Kurang
30-39	Gagal

Anas sudjono mengatakan bahwa aktivitas guru selama pembelajaran dikatakan bahwa pada taraf keberhasilan jika berada pada kategori aktivitas baik atau baik sekali, dan aktivitas guru dengan predikat baik berada pada 66.²³

Skor	Kriteria
1	Kurang
2	Cukup
3	Baik
4	Sangat Baik

2. Analisis Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Data observasi aktivitas siswa didapatkan dari lembar observasi aktivitas siswa yang diisi oleh pengamat pada saat proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan rancangan kegiatan yang ada dalam modul. Setelah data

²³ Anas sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*. (2009). Jakarta: *Jornal Pendidikan*, Hal 36.

terkumpulkan maka akan dilihat persentase menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P = Angka presentase

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah maksimal

Tabel 3. 5 kriteria penilaian hasil observasi siswa

Nilai %	Kategori penilain
80-100	Sangat Baik
66-79	Baik
56-65	Cukup
40-55	Kurang
30-39	Gagal

Anas sudjono mengatakan bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran dikatakan pada taraf keberhasilan jika berada pada kategori aktivitas baik atau baik sekali, jika hasilnya belum berhasil maka dilakukan perbaikan untuk perangkat pembelajaran selanjutnya.²⁴

3. Analisis Rubrik Keterampilan Membaca Permulaan Siswa

Untuk menganalisis observasi terhadap peningkatan keterampilan membaca pemahaman siswa sesuai dengan rubrik yang telah disiapkan. Analisis Rubrik Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa dapat diolah dengan rumus persentase yang dikemukakan oleh Anas Sudjono:

$$p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

²⁴ Anas Sudjono, Pengantar Statistik Pendidikan,.... hal 36.

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan

F = Frekuensi atau jumlah siswa yang tuntas/aktif

N = Jumlah siswa semuanya

Tabel 3. 6 kriteria penilaian pengamatan hasil observasi kemampuan membaca permulaan

Nilai	Kategori penilaian
$0\% \leq p < 40\%$	Kurang
$40\% \leq p < 60\%$	Cukup
$60\% \leq p < 80\%$	Baik
$80\% \leq p < 100\%$	Sangat Baik

4. Indikator Keberhasilan Penelitian

Indikator keberhasilan adalah satuan ukur yang digunakan untuk mengetahui perkembangan siswa. Fungsi penilaian ini adalah untuk memberikan umpan balik kepada guru dalam memperbaiki proses belajar mengajar dan melaksanakan perbaikan. Adapun indikator keberhasilannya adalah sebagai berikut:

- a. Aktivitas guru dinyatakan tuntas apabila mencapai nilai 85 dengan kategori baik.
- b. Aktivitas siswa dinyatakan tuntas apabila mencapai nilai 85 dengan kategori baik.
- c. Keterampilan membaca permulaan dinyatakan tuntas apabila mencapai nilai 75 dan sudah mencapai nilai secara klasikal yaitu 85%.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MIN 17 Pidie yang dimulai dari tanggal 28 April s/d tanggal 2 Mei 2026 di kelas II C. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 28 April 2026. Selanjutnya siklus II dilaksanakan pada tanggal 2 Mei 2026. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Media *Game* Edukatif Berbasis *Wordwall* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan di kelas II C dengan tema keluargaku pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Tabel 4. 1 Jadwal Penelitian di MIN 17 Pidie

No	Hari/ Tanggal	Jam	Kegiatan
1	Selasa 28 April 2026	08. 30 – 10.00	Pembelajaran siklus I, melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media <i>game</i> edukatif berbasis <i>Wordwall</i> pada materi (membaca permulaan) dengan tema (keluargaku) di kelas II C.
2	Sabtu 2 Mei 2026	08. 15 – 10.00	Pembelajaran siklus II, melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media <i>game</i> edukatif berbasis <i>Wordwall</i> pada materi (membaca permulaan) dengan tema (keluargaku) di kelas II C.

Dalam penelitian ini didapat informasi dan data yang diperlukan. Yaitu data tentang aktivitas guru, aktivitas siswa dan kemampuan membaca permulaan siswa. Setiap siklus ini terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

1. Siklus I

Penelitian yang dilakukan pada siklus I terdiri dari empat tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi terhadap tindakan siklus I, yaitu observasi aktivitas guru, dan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran.

a) Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan beberapa hal, yaitu menyusun modul ajar, membuat media pembelajaran, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), Instrumen lembar observasi aktivitas Guru, Lembar observasi aktivitas siswa, dan lembar kemampuan membaca permulaan siswa.

b) Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti melaksanakan penelitian dengan diikuti oleh 30 siswa. Peneliti dibantu oleh guru/ wali kelas II C dan guru bidang studi di MIN 17 Pidie sebagai pengamat selama proses belajar mengajar berlangsung. Kegiatan pembelajaran pada siklus ini dibagi menjadi tiga tahap yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

c) Tahap Pengamatan (Observasi)

Tahap pengamatan ini dilakukan pada saat proses pembelajaran siklus I berlangsung, ada tiga pengamatan yang mengamati yaitu pengamat aktivitas guru, aktivitas siswa, dan kemampuan membaca pemahaman siswa. Pengamatan aktivitas guru dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa lembar observasi aktivitas guru yang diamati oleh guru kelas/ wali kelas II. Pengamatan aktivitas siswa juga menggunakan instrumen berupa lembar observasi aktivitas siswa yang diamati oleh salah satu guru bidang

studi agama di kelas II C dan pengamatan kemampuan membaca pemahaman siswa menggunakan instrumen berupa lembar observasi kemampuan membaca pemahaman siswa yang diamati oleh peneliti sendiri.

1) Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I

Hasil pengamatan terhadap aktivitas guru menggunakan instrumen yang berupa lembar observasi aktivitas guru. Aktivitas guru diamati oleh wali kelas II C, data aktivitas guru pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. 2 Lembar Obsevasi Aktivitas Guru

NO	Aktivitas Guru	Nilai			
		1	2	3	4
	Kegiatan Awal				
1	Guru membuka pembelajaran dengan salam dan menanyakan kabar siswa.			✓	
2	Guru mempersilahkan salah satu siswa untuk memimpin doa sebelum memulai kegiatan pembelajaran.			✓	
3	Guru melakukan pengecekan kehadiran siswa dengan menanyakan yang tidak hadir.			✓	
4	Guru mengulang kembali materi Pelajaran yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya.			✓	
5	Guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.				✓
6	Guru memberikan apersepsi dengan mengaitkan membaca permulaan dengan pengalaman sehari-hari siswa.		✓		
7	Guru memberikan motivasi kepada siswa melalui ice breaking atau permainan singkat untuk membangkitkan semangat belajar.			✓	
Kegiatan Inti					
8	Guru menyiapkan perangkat teknologi (laptop, proyektor, pengeras suara) sebelum memulai pembelajaran dengan wordwall.			✓	
9	Guru menampilkan media wordwall dilayar proyektor hingga seluruh siswa dapat melihat dengan jelas.				✓
10	Guru menjelaskan cara bermain atau menggunakan template wordwall yang akan di gunakan dalam pembelajaran.				✓
11	Guru memilih template wordwall yang sesuai dengan materi membaca permulaan (match up, quiz, spin wheel, labirin, atau mengurutkan kelompok).			✓	

12	Guru mengoperasikan wordwall dengan lancar tanpa mengalami kendala teknis yang berarti.			✓	
13	Guru memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk menggunakan atau bermain wordwall secara bergantian.			✓	
14	Guru menggunakan lebih dari satu variasi template wordwall dalam satu siklus pembelajaran agar siswa tidak bosan.		✓		
15	Guru membimbing siswa yang mengalami kesulitan saat menggunakan media wordwall.				✓
16	Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi membaca permulaan.		✓		
17	Guru memberikan umpan balik positif (pujian) kepada siswa yang berhasil menjawab atau membaca dengan benar.				✓
18	Guru memberikan koreksi yang membangun kepada siswa yang masih keliru dalam melafalkan huruf atau kata.			✓	
19	Guru mendorong partisipasi siswa yang cenderung pasif untuk ikut aktif dalam bermain wordwall.			✓	
20	Guru membagi siswa kedalam kelompok yang terdiri dari 4-5 orang untuk bermain wordwall secara berkelompok.			✓	
21	Guru membagikan teks bacaan sederhana atau kartu huruf kepada setiap kelompok sesuai dengan materi membaca permulaan.			✓	
22	Setiap anggota kelompok diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapat atau membaca teks bacaan yang telah diamati selama kurang lebih 15 menit.		✓		
23	Guru memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk menanggapi atau menjawab pertanyaan dari kelompok yang bertanya.			✓	
24	Guru mengatur alokasi waktu untuk setiap kegiatan agar pembelajaran berjalan sesuai rencana.			✓	
25	Guru mengatur posisi tempat duduk siswa agar kondusif untuk pembelajaran dengan media wordwall.			✓	
26	Guru mengatasi perilaku siswa yang mengganggu jalannya pembelajaran dengan bijaksana.			✓	
27	Guru memberikan tanggapan dan penilaian atas hasil diskusi atau permainan yang telah dilakukan siswa.		✓		
28	Guru melakukan penilaian terhadap kemampuan membaca permulaan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.			✓	

29	Guru memberikan latihan atau tugas kepada siswa untuk dikerjakan di rumah sebagai tindak lanjut pembelajaran.		✓		
Kegiatan Penutup					
30	Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari pada pertemuan tersebut.			✓	
31	Guru memberikan motivasi akhir kepada siswa agar terus berlatih membaca di rumah.			✓	
32	Guru mengucapkan salam dan mempersilahkan salah satu siswa untuk memimpin doa penutup.			✓	
Jumlah skor diperoleh		95			
Jumlah skor maksimal		128			
Nilai		74,21% (Baik)			

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas guru dalam pada siklus I didapati hanya 74,21% dengan tingkat keaktifannya (baik). Aktivitas guru di nilai oleh guru kelas II C menggunakan lembar observasi yang telah disediakan. Meskipun telah termasuk dalam kategori baik, namun ada beberapa hal yang perlu ditingkatkan sehingga dapat mencapai sangat baik .

Pertama, kemampuan dalam melakukan apersepsi. Kedua, kemampuan memberikan motivasi. Ketiga, kemampuan membagi kelompok. Keempat, kemampuan meminta siswa untuk menyampaikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.

2) Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus I

Hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa pada siklus I dilakukan dengan menggunakan instrumen lembar observasi. Pengamatan ini dilaksanakan oleh pengamat, yakni salah satu guru bidang studi di kelas II C. Adapun hasil observasi tersebut disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 3 Hasil Observasi Pengamatan Aktivitas Siswa Pada Siklus I

NO	Aktivitas Siswa	Nilai			
		1	2	3	4
	Kegiatan Awal				
1	Siswa menjawab salam yang diucapkan oleh guru dengan serempak dan antusias.			✓	
2	Siswa berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran dengan khidmat dipimpin oleh salah satu teman.		✓		
3	Siswa merespon kehadiran yang disebutkan oleh guru dengan mengangkat tangan atau menjawab hadir.			✓	
4	Siswa menjawab pertanyaan guru tentang materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.		✓		
5	Siswa mendengarkan dengan seksama ketika guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran.			✓	
6	Siswa merespon apersepsi yang di berikan guru dengan mengemukakan pendapat atau pengalaman mereka.			✓	
7	Siswa mengikuti ice breaking atau permainan singkat yang dipimpin guru dengan penuh semangat.		✓		
Kegiatan Inti					
8	Siswa memperhatikan dengan focus ketika guru menampilkan media <i>Wordwall</i> di layar proyektor.			✓	
9	Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang cara bermain atau menggunakan template <i>Wordwall</i> .		✓		
10	Siswa menunjukkan antusiasme dan kegembiraan saat diajak bermain <i>Wordwall</i> .			✓	

11	Siswa mampu mengikuti instruksi permainan dalam <i>Wordwall</i> dengan benar tanpa bantuan guru.		✓		
12	Siswa bergiliran maju ke depan untuk memainkan <i>Wordwall</i> tanpa saling berebut.			✓	
13	Siswa menyelesaikan permainan <i>Wordwall</i> dengan tertib sesuai aturan yang telah ditetapkan.		✓		
14	Siswa tidak mengalami kesulitan teknis saat mengoperasikan <i>Wordwall</i> (menekan tombol, memilih jawaban, dll).		✓		
15	Siswa menunjukkan peningkatan semangat ketika guru menggunakan template <i>Wordwall</i> yang berbeda-beda.		✓		
16	Siswa aktif mengajukan pertanyaan kepada guru apabila ada materi yang belum dipahami.		✓		
17	Siswa aktif menjawab pertanyaan yang diajukan guru baik secara lisan maupun melalui <i>Wordwall</i> .			✓	
18	Siswa berani maju ke depan untuk membaca huruf, suku kata, atau kalimat di <i>Wordwall</i> .			✓	
19	Siswa menunjukkan percaya diri saat membaca di depan kelas menggunakan media <i>Wordwall</i> .			✓	
20	Siswa yang tidak mendapat giliran tetap memperhatikan temannya yang sedang bermain <i>Wordwall</i> .		✓		
21	Siswa bekerja sama dengan baik dalam kelompok ketika bermain <i>Wordwall</i> secara berkelompok.		✓		
22	Siswa berdiskusi dengan teman sekelompok untuk menemukan jawaban yang tepat dalam permainan <i>Wordwall</i> .			✓	
23	Siswa menghargai pendapat dan giliran teman saat bermain <i>Wordwall</i> tanpa mendominasi.		✓		
24	Siswa membantu teman yang mengalami kesulitan dalam menggunakan <i>Wordwall</i> .		✓		

25	Siswa memberikan tepuk tangan atau dukungan kepada teman yang berhasil menyelesaikan permainan <i>Wordwall</i> .			✓	
26	Siswa menanggapi pertanyaan atau jawaban dari kelompok lain dengan sopan.			✓	
27	Siswa mampu mengenali dan melafalkan huruf vokal (a, i, u, e, o) dengan tepat saat bermain <i>Wordwall</i> .			✓	
28	Siswa mampu mengenali dan melafalkan huruf konsonan (b, d, k, l, m, p, s, t) dengan tepat.			✓	
29	Siswa mampu membaca suku kata (ba, bi, bu, ca, ci, cu, da, di, du) dengan lancar.			✓	
30	Siswa mampu membaca kata sederhana (baju, buku, bola, ibu, ayah) dengan tepat.			✓	
31	Siswa mampu membaca kalimat sederhana (ini ibu, itu ayah, saya suka buku) dengan lancar.			✓	
32	Siswa membaca tanpa tersendat-sendat (lancar) ketika diminta membac oleh guru.		✓		
33	Siswa membaca dengan jelas dan dapat didengar oleh guru serta teman sekelas.		✓		
34	Siswa menggunakan intonasi yang wajar (tidak datar) saat membaca kalimat sederhana.		✓		
Kegiatan Penutup					
35	Siswa berpartisipasi aktif dalam menyimpulkan materi pembelajaran bersama guru.		✓		
36	Siswa memperhatikan motivasi akhir yang disampaikan guru dengan seksama.			✓	
37	Siswa menerima tugas atau latihan dari guru dengan rasa tanggung jawab.		✓		
38	Siswa menjawab salam penutup yang diucapkan guru dengan serempak.			✓	
39	Siswa berdoa bersama setelah pembelajaran selesai dengan khidmat.			✓	
Jumlah skor yang diperoleh		101			
Jumlah skor maksimal		156			
Nilai		64,74% (Cukup)			

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa dalam proses pembelajaran pada siklus I yang dilakukan oleh pengamat terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *game* edukatif berbasis *Wordwall*, diperoleh nilai 64,74% yang termasuk dalam kategori cukup. Aktivitas siswa di nilai oleh salah satu guru bidang studi di kelas II C menggunakan lembar observasi yang telah ditetapkan. Masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan, yaitu: kemampuan siswa dalam memperhatikan guru saat melakukan absensi, kesiapan menjawab dan mempelajari materi sebelumnya, keberanian untuk maju mengerjakan soal dalam game wordwall, serta kelancaran membaca siswa.

Tabel 4. 4 Hasil Pengamatan Kemampuan

No	Kode Siswa	Rentang Nilai Per-Item (1-7)							J	N	K
		Ketepatan melafalkan huruf	Membaca suku kata	Membaca kata sederhana	Membaca kalimat sederhana	Kelancaran membaca	Kejelasan suara	Intonasi dan jeda			
1.	X ¹	4	4	3	3	3	2	2	21	75	B
2.	X ²	3	2	3	2	2	3	3	18	64	C
3.	X ³	4	3	4	3	3	2	2	21	75	B
4.	X ⁴	3	2	3	3	3	3	3	20	71	B
5.	X ⁵	4	3	4	3	3	3	3	23	82	A
6.	X ⁶	4	3	4	3	3	3	2	22	78	B
7.	X ⁷	4	3	3	3	2	3	2	20	71	B
8.	X ⁸	3	2	3	2	2	4	3	19	67	C
9.	X ⁹	3	2	2	2	2	4	3	18	64	C
10.	X ¹⁰	4	3	3	3	3	2	2	20	71	B
11.	X ¹¹	3	4	3	3	3	2	2	20	71	B

12.	X ¹²	3	2	3	3	2	3	2	18	64	C
13.	X ¹³	3	2	3	3	2	3	2	18	64	C
14.	X ¹⁴	4	3	3	3	3	2	3	21	75	B
15.	X ¹⁵	4	3	4	3	3	3	3	23	82	A
16.	X ¹⁶	3	2	2	2	2	4	3	18	64	C
17.	X ¹⁷	3	3	2	2	2	4	3	19	67	C
18.	X ¹⁸	4	3	3	3	3	3	4	23	82	A
19.	X ¹⁹	4	3	3	3	2	2	2	19	67	C
20.	X ²⁰	3	2	2	2	2	4	2	17	60	C
21.	X ²¹	3	2	3	3	3	2	2	18	64	C
22.	X ²²	4	3	3	4	3	2	2	21	75	B
23.	X ²³	3	2	3	3	2	3	3	19	67	C
24.	X ²⁴	3	2	2	2	2	2	2	15	53	C
25.	X ²⁵	3	2	3	2	2	2	2	16	57	C
26.	X ²⁶	4	3	4	4	3	3	3	24	85	A
27.	X ²⁷	3	2	3	3	3	2	2	18	64	C
28.	X ²⁸	4	3	3	3	3	4	3	23	82	A
29.	X ²⁹	3	2	2	2	2	3	2	16	53	C
30.	X ³⁰	4	3	3	3	3	3	2	21	75	B
Jumlah		104	78	89	83	76	85	74	589	2.089	B
Total Presentase									70,11%		

3) Hasil Observasi Kemampuan Membaca Permulaan Siswa

Hasil Observasi terhadap kemampuan membaca permulaan dengan menggunakan instrument lembar observasi yang diamati oleh pengamat itu sendiri yaitu peneliti pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 5 Hasil Pengamatan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Siklus I

No	Aspek yang diamati	Jumlah	Rata-rata	Presentase	Kategori
1.	Ketepatan melafalkan huruf	104	3,46	86,66%	Sangat baik
2.	Membaca suku kata	78	2,6	65%	Baik
3.	Membaca kata sederhana	89	2,96	74,16%	Baik
4.	Membaca kalimat sederhana	83	2,76	69,16%	Baik
5.	Kelancaran membaca	76	2,53	63,33%	Baik
6.	Kejelasan suara	85	2,83	70,83%	Baiik
7.	Intonasi dan jeda	74	2,46	61,66%	Baik

Berdasarkan tabel hasil observasi kemampuan pemahaman siswa pada siklus I, diketahui bahwa secara keseluruhan skor yang diperoleh mencapai 589, dengan rata-rata persentase sebesar 70,11%. Angka ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa selama penerapan media *Game* Edukatif berbasis *Wordwall* dalam pembelajaran siklus I tergolong dalam kategori Baik (B).

d) Tahap Refleksi

Tahap refleksi merupakan kegiatan menelaah ulang pelaksanaan Tindakan pada siklus I guna melakukan perbaikan di siklus II. Secara garis besar, uraian mengenai kendala yang muncul selama proses pembelajaran di siklus I dapat disimak pada table dibawah ini.

Tabel 4. 6 Hasil temuan dan Perbaikan selama Proses pembelajaran pada siklus I

No	Refleksi	Temuan	Perbaikan
1.	Aktivitas Guru	Kegiatan Pembuka 1. Guru kurang optimal dalam mengecek kehadiran siswa karena suasana kelas belum tertib. 2. Guru belum maksimal dalam meminta siswa mengingat kembali materi sebelumnya. 3. Guru kurang mahir melakukan apersepsi dengan bahasa yang mudah dimengerti siswa. Kegiatan Inti 1. Guru belum cukup terampil dalam mengelola kelas saat proses pembagian kelompok dan ada sebagian siswa takut untuk maju kedepan menjawab soal wordwall 2. Guru belum cukup terampil dalam mengatur waktu saat mengumpulkan lembar kerja siswa. 3. Guru belum cukup terampil dalam melakukan refleksi melalui pertanyaan-pertanyaan yang diajukan. Kegiatan Penutup Guru kurang mampu memotivasi siswa agar berani menyimpulkan materi yang sudah dipelajari.	Kegiatan Pembuka 1. Pada pertemuan berikutnya, guru akan menertibkan kelas terlebih dahulu sebelum melakukan absensi. 2. Guru akan menggunakan cara yang lebih menarik agar siswa mau menyampaikan pendapat atau tanggapan tentang materi sebelumnya. 3. Guru akan memilih bahasa yang lebih sesuai agar siswa dapat memahami apersepsi dengan baik. Kegiatan Inti 1. Pada pertemuan berikutnya, guru dapat mengelola kelas agar semua siswa maju kedepan menjawab soal wordwall dan melakukan ice breaking, misalnya tepuk semangat. 2. pada pertemuan berikutnya, guru dapat mengelola kelas saat pengumpulan jawaban dengan baik. 3. Pada pertemuan berikutnya, guru dapat memberikan penghargaan (reward) kepada peserta didik yang mampu menjawab pertanyaan. Kegiatan Penutup Pada pertemuan berikutnya, guru akan memberikan hadiah (reward) kepada peserta didik yang memberikan tanggapan berupa kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.

2.	Aktivitas Siswa	Kegiatan Awal 1. siswa kurang fokus saat guru mengecek daftar hadir. 2. Siswa belum mampu menjawab pertanyaan terkait materi sebelumnya. 3. Siswa belum mampu menjawab pertanyaan apersepsi. Kegiatan Inti 1. Siswa kurang mampu mencermati teks bacaan yang dibagikan oleh guru. 2. Siswa kurang mampu mengemukakan pendapat. 3. sebagian siswa belum bisa menjawab soal wordwall dengan benar. Kegiatan Penutup 1. Peserta didik masih belum cukup mampu dalam menyimpulkan materi yang sudah dipelajari. 2. Kemampuan peserta didik untuk menarik kesimpulan dari materi yang telah diberikan masih tergolong kurang. 3. Pada sesi penutupan, terlihat kelemahan peserta didik dalam merumuskan kesimpulan terhadap materi yang telah dipelajari.	Kegiatan Awal 1. siswa kurang fokus saat guru mengecek daftar hadir. 2. Siswa belum mampu menjawab pertanyaan terkait materi sebelumnya. 3. Siswa belum mampu menjawab pertanyaan apersepsi. Kegiatan Inti 1. Siswa kurang mampu mencermati teks bacaan yang dibagikan oleh guru. 2. Siswa kurang mampu mengemukakan pendapat. 3. sebagian siswa belum bisa menjawab soal wordwall dengan benar. Kegiatan Penutup 1. Peserta didik masih belum cukup mampu dalam menyimpulkan materi yang sudah dipelajari. 2. Kemampuan peserta didik untuk menarik kesimpulan dari materi yang telah diberikan masih tergolong kurang. 3. Pada sesi penutupan, terlihat kelemahan peserta didik dalam merumuskan kesimpulan terhadap materi yang telah dipelajari.
3.	Kemampuan Membaca Permulaan Siswa	Siswa masih kurang dalam hal mengeja kata, pelafalan kata yang tepat dan jelas, membaca kata sederhana, kecepatan membaca kata-kata, dan ketepatan membaca kalimat sederhana.	Pada pertemuan berikutnya, diharapkan siswa mampu mempertahankan dan menguatkan kemampuan membaca permulaan, dengan fokus pada pengenalan huruf dan kata sederhana, kelancaran

			membaca, mengeja kata lebih panjang, menirukan kembali bacaan dengan baik, serta menjawab dengan benar soal game wordwall yang ditampilkan guru.
--	--	--	--

2. Siklus II

Siklus II bertujuan untuk memperbaiki berbagai kelemahan yang masih ada pada siklus I. Pelaksanaan siklus II berlangsung pada tanggal 2 Mei 2026. Seperti halnya siklus sebelumnya, siklus II juga melalui empat tahapan penelitian, yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

a. Tahap Perencanaan

Siklus II merupakan kelanjutan dari siklus I berdasarkan hasil refleksi yang menunjukkan sejumlah aspek perlu ditingkatkan agar proses pembelajaran berjalan lebih efektif. Pada tahap ini peneliti perlu mempersiapkan beberapa komponen, antara lain menyusun Modul Ajar, membuat media pembelajaran, menyiapkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), serta menyusun Instrumen Lembar Observasi pemahaman membaca permulaan siswa.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus II dilakukan pada tanggal 2 Mei 2026 dengan penggunaan media game edukatif berbasis Wordwall dengan materi membaca permulaan siswa dengan tema keluargaku difase A. Pembelajaran ini juga diikuti oleh siswa kelas II C MIN 17 Pidie yang berjumlah 30 orang. Peneliti dibantu oleh guru/wali kelas II C dan guru salah satu guru bidang studi di MIN 17 Pidie sebagai pengamat selama proses belajar mengajar berlangsung. Kegiatan pembelajaran pada penelitian siklus II ini juga dibagi menjadi tiga tahapan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

c. Tahap Pengamatan (Observasi)

Tahap pengamatan penelitian ini dilakukan pada saat proses pembelajaran siklus II berlangsung, ada tiga pengamatan yang dilakukan yaitu pengamatan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan kemampuan membaca pemahaman siswa. Pengamatan aktivitas guru dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa lembar observasi aktivitas guru yang diamati oleh guru kelas/ wali kelas II. Pengamatan aktivitas siswa menggunakan instrumen berupa lembar observasi aktivitas siswa yang diamati oleh salah satu guru bidang studi agama di kelas II C dan pengamatan kemampuan membaca pemahaman siswa menggunakan instrumen berupa lembar observasi kemampuan membaca pemahaman siswa yang diamati oleh peneliti. Data hasil pengamatan observasi dapat dilihat berikut:

1) Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II

Tabel 4. 7 Hasil Observasi Pengamatan Aktivitas Guru pada siklus II

NO	Aktivitas Guru	Nilai			
		1	2	3	4
	Kegiatan Awal				
1	Guru membuka pembelajaran dengan salam dan menanyakan kabar siswa.			✓	
2	Guru mempersilahkan salah satu siswa untuk memimpin doa sebelum memulai kegiatan pembelajaran.				✓
3	Guru melakukan pengecekan kehadiran siswa dengan menanyakan yang tidak hadir.				✓
4	Guru mengulang kembali materi Pelajaran yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya.			✓	
5	Guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.				✓

6	Guru memberikan apersepsi dengan mengaitkan membaca permulaan dengan pengalaman sehari-hari siswa.			✓	
7	Guru memberikan motivasi kepada siswa melalui ice breaking atau permainan singkat untuk membangkitkan semangat belajar.				✓
Kegiatan Inti					
8	Guru menyiapkan perangkat teknologi (laptop, proyektor, pengeras suara) sebelum memulai pembelajaran dengan wordwall.				✓
9	Guru menampilkan media wordwall dilayar proyektor hingga seluruh siswa dapat melihat dengan jelas.				✓
10	Guru menjelaskan cara bermain atau menggunakan template wordwall yang akan di gunakan dalam pembelajaran.				✓
11	Guru memilih template <i>wordwall</i> yang sesuai dengan materi membaca permulaan (<i>match up, quiz, spin wheel</i> , labirin, atau mengurutkan kelompok).			✓	
12	Guru mengoperasikan wordwall dengan lancar tanpa mengalami kendala teknis yang berarti.				✓
13	Guru memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk menggunakan atau bermain wordwall secara bergantian.				✓
14	Guru menggunakan lebih dari satu variasi template wordwall dalam satu siklus pembelajaran agar siswa tidak bosan.			✓	
15	Guru membimbing siswa yang mengalami kesulitan saat menggunakan media wordwall.				✓
16	Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi membaca permulaan.			✓	

17	Guru memberikan umpan balik positif (pujian) kepada siswa yang berhasil menjawab atau membaca dengan benar.				✓
18	Guru memberikan koreksi yang membangun kepada siswa yang masih keliru dalam melafalkan huruf atau kata.			✓	
19	Guru mendorong partisipasi siswa yang cenderung pasif untuk ikut aktif dalam bermain wordwall.			✓	
20	Guru membagi siswa kedalam kelompok yang terdiri dari 4-5 orang untuk bermain wordwall secara berkelompok.			✓	
21	Guru membagikan teks bacaan sederhana atau kartu huruf kepada setiap kelompok sesuai dengan materi membaca permulaan.			✓	
22	Setiap anggota kelompok diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapat atau membaca teks bacaan yang telah diamati selama kurang lebih 15 menit.			✓	
23	Guru memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk menanggapi atau menjawab pertanyaan dari kelompok yang bertanya.			✓	
24	Guru mengatur alokasi waktu untuk setiap kegiatan agar pembelajaran berjalan sesuai rencana.				✓
25	Guru mengatur posisi tempat duduk siswa agar kondusif untuk pembelajaran dengan media wordwall.				✓
26	Guru mengatasi perilaku siswa yang mengganggu jalannya pembelajaran dengan bijaksana.			✓	
27	Guru memberikan tanggapan dan penilaian atas hasil diskusi atau permainan yang telah dilakukan siswa.			✓	

28	Guru melakukan penilaian terhadap kemampuan membaca permulaan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.				✓
29	Guru memberikan latihan atau tugas kepada siswa untuk dikerjakan di rumah sebagai tindak lanjut pembelajaran.			✓	
Kegiatan Penutup					
30	Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari pada pertemuan tersebut.			✓	
31	Guru memberikan motivasi akhir kepada siswa agar terus berlatih membaca di rumah.			✓	
32	Guru mengucapkan salam dan mempersilahkan salah satu siswa untuk memimpin doa penutup.				✓
Jumlah skor yang diperoleh			111		
Jumlah skor maksimal			128		
Nilai			86,71% (Sangat Baik)		

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas guru dalam proses pembelajaran pada siklus II sebagaimana tercantum dalam tabel diatas, diketahui bahwa setiap aspek yang diamati menunjukkan peningkatan dibandingkan siklus sebelumnya. Persentase ketercapaiannya mencapai 86,71% dengan kategori sangat baik. Rata-rata seluruh aktivitas guru mengalami peningkatan pada siklus ini. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Game* Edukatif berbasis *Wordwall* pada pembelajaran siklus II telah berhasil meningkatkan dan mencapai target yang diharapkan.

2) Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II

Tabel 4.8 Hasil Observasi Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II

NO	Aktivitas Siswa	Nilai			
		1	2	3	4
	Kegiatan Awal				
1	Siswa menjawab salam yang diucapkan oleh guru dengan serempak dan antusias.				✓
2	Siswa berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran dengan khidmat dipimpin oleh salah satu teman.				✓
3	Siswa merespon kehadiran yang disebutkan oleh guru dengan mengangkat tangan atau menjawab hadir.				✓
4	Siswa menjawab pertanyaan guru tentang materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.			✓	
5	Siswa mendengarkan dengan seksama ketika guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran.			✓	
6	Siswa merespon apersepsi yang di berikan guru dengan mengemukakan pendapat atau pengalaman mereka.			✓	
7	Siswa mengikuti ice breaking atau permainan singkat yang dipimpin guru dengan penuh semangat.				✓
Kegiatan Inti					
8	Siswa memperhatikan dengan focus ketika guru menampilkan media <i>Wordwall</i> di layar proyektor.				✓

9	Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang cara bermain atau menggunakan template <i>Wordwall</i> .				✓
10	Siswa menunjukkan antusiasme dan kegembiraan saat diajak bermain <i>Wordwall</i> .				✓
11	Siswa mampu mengikuti instruksi permainan dalam <i>Wordwall</i> dengan benar tanpa bantuan guru.			✓	
12	Siswa bergiliran maju ke depan untuk memainkan <i>Wordwall</i> tanpa saling berebut.				✓
13	Siswa menyelesaikan permainan <i>Wordwall</i> dengan tertib sesuai aturan yang telah ditetapkan.			✓	
14	Siswa tidak mengalami kesulitan teknis saat mengoperasikan <i>Wordwall</i> (menekan tombol, memilih jawaban, dll).			✓	
15	Siswa menunjukkan peningkatan semangat ketika guru menggunakan template <i>Wordwall</i> yang berbeda-beda.				✓
16	Siswa aktif mengajukan pertanyaan kepada guru apabila ada materi yang belum dipahami.			✓	
17	Siswa aktif menjawab pertanyaan yang diajukan guru baik secara lisan maupun melalui <i>Wordwall</i> .			✓	
18	Siswa berani maju ke depan untuk membaca huruf, suku kata, atau kalimat di <i>Wordwall</i> .				✓
19	Siswa menunjukkan percaya diri saat membaca di depan kelas menggunakan media <i>Wordwall</i> .				✓
20	Siswa yang tidak mendapat giliran tetap memperhatikan temannya yang sedang bermain <i>Wordwall</i> .			✓	

21	Siswa bekerja sama dengan baik dalam kelompok ketika bermain Wordwall secara berkelompok.			✓	
22	Siswa berdiskusi dengan teman sekelompok untuk menemukan jawaban yang tepat dalam permainan <i>Wordwall</i> .			✓	
23	Siswa menghargai pendapat dan giliran teman saat bermain <i>Wordwall</i> tanpa mendominasi.			✓	
24	Siswa membantu teman yang mengalami kesulitan dalam menggunakan <i>Wordwall</i> .			✓	
25	Siswa memberikan tepuk tangan atau dukungan kepada teman yang berhasil menyelesaikan permainan <i>Wordwall</i> .				✓
26	Siswa menanggapi pertanyaan atau jawaban dari kelompok lain dengan sopan.			✓	
27	Siswa mampu mengenali dan melafalkan huruf vokal (a, i, u, e, o) dengan tepat saat bermain <i>Wordwall</i> .				✓
28	Siswa mampu mengenali dan melafalkan huruf konsonan (b, d, k, l, m, p, s, t) dengan tepat.				✓
29	Siswa mampu membaca suku kata (ba, bi, bu, ca, ci, cu, da, di, du) dengan lancar.				✓
30	Siswa mampu membaca kata sederhana (baju, buku, bola, ibu, ayah) dengan tepat.				✓
31	Siswa mampu membaca kalimat sederhana (ini ibu, itu ayah, saya suka buku) dengan lancar.				✓
32	Siswa membaca tanpa tersendat-sendat (lancar) ketika diminta membac oleh guru.			✓	
33	Siswa membaca dengan jelas dan dapat didengar oleh guru serta teman sekelas.			✓	

34	Siswa menggunakan intonasi yang wajar (tidak datar) saat membaca kalimat sederhana.			✓	
Kegiatan Penutup					
35	Siswa berpartisipasi aktif dalam menyimpulkan materi pembelajaran bersama guru.			✓	
36	Siswa memperhatikan motivasi akhir yang disampaikan guru dengan seksama.				✓
37	Siswa menerima tugas atau latihan dari guru dengan rasa tanggung jawab.			✓	
38	Siswa menjawab salam penutup yang diucapkan guru dengan serempak.				✓
39	Siswa berdoa bersama setelah pembelajaran selesai dengan khidmat.				✓
Jumlah skor yang diperoleh		137			
Jumlah skor maksimal		156			
Nilai		87,82% (Sangat baik)			

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran pada siklus II, diperoleh persentase sebesar 87,82% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Pada siklus ini, hampir seluruh aktivitas siswa mengalami peningkatan dibandingkan siklus sebelumnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam penggunaan media *Game* Edukatif berbasis *Wordwall* untuk meningkatkan membaca permulaan pada pembelajaran siklus II telah meningkat dan mencapai target yang diharapkan.

Berdasarkan data pada tabel, seluruh siswa dinyatakan tuntas. Artinya, sebanyak 30 siswa telah mencapai nilai yang ditargetkan dan memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media *Game* Edukatif berbasis

Wordwall mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa, baik secara perorangan maupun klasikal.

Adapun data hasil observasi terhadap keterampilan membaca permulaan pada siklus II diperoleh dari lembar observasi yang diisi oleh pengamat. Data tersebut kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus persentase, dan hasil analisisnya disajikan dalam table berikut.

3) Pengamatan Kemampuan Membaca Permulaan Siklus II

Tabel 4. 9 Hasil Pengamatan Kemampuan

No	Kode Siswa	Rentang Nilai Per-Item (1-7)							J	N	K
		Ketepatan melafalkan huruf	Membaca suku kata	Membaca kata sederhana	Membaca kalimat sederhana	Kelancaran membaca	Kejelasan suara	Intonasi dan jeda			
1.	X ¹	4	4	4	4	4	3	3	26	92	A
2.	X ²	4	3	3	3	3	3	3	22	78	B
3.	X ³	4	4	4	4	3	3	3	25	89	A
4.	X ⁴	4	3	4	3	4	4	4	26	92	A
5.	X ⁵	4	4	4	4	4	4	3	27	96	A
6.	X ⁶	4	4	4	4	3	4	3	26	92	A
7.	X ⁷	4	4	3	3	3	4	3	24	85	A
8.	X ⁸	4	3	3	3	3	4	3	23	82	A
9.	X ⁹	4	3	3	3	3	3	3	22	78	B
10.	X ¹⁰	4	4	4	4	3	3	3	25	89	A
11.	X ¹¹	4	4	4	3	3	4	3	25	89	A
12.	X ¹²	3	3	3	3	3	2	3	20	71	B
13.	X ¹³	3	3	3	3	3	4	3	22	78	B
14.	X ¹⁴	4	4	4	3	3	3	3	24	85	A

15.	X ¹⁵	4	4	4	3	4	4	4	27	96	A
16.	X ¹⁶	4	3	3	3	3	4	4	23	82	A
17.	X ¹⁷	4	3	3	3	3	4	3	23	82	A
18.	X ¹⁸	4	4	4	4	3	3	4	26	92	A
19.	X ¹⁹	3	4	3	3	3	3	4	23	82	A
20.	X ²⁰	3	3	3	3	3	4	3	22	78	B
21.	X ²¹	3	3	3	3	3	3	3	21	75	B
22.	X ²²	4	4	3	4	3	3	3	24	85	A
23.	X ²³	4	3	3	3	3	3	4	23	82	A
24.	X ²⁴	3	3	3	3	3	3	3	21	75	B
25.	X ²⁵	3	3	3	3	3	2	3	20	71	B
26.	X ²⁶	4	4	4	4	3	3	4	26	92	A
27.	X ²⁷	4	3	3	3	3	3	3	22	78	B
28.	X ²⁸	4	4	4	3	3	4	3	25	89	A
29.	X ²⁹	3	3	3	3	2	3	2	19	67	B
30.	X ³⁰	4	4	4	3	3	3	3	24	85	A
Jumlah		112	105	103	98	93	100	97	706	2.507	A
Total Presentase									84.04%		

4) Pengamatan Kemampuan Membaca Permulaan Siklus II

Tabel 4. 10 Data Hasil Observasi Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Siklus II

No	Aspek yang diamati	Jumlah	Rata-rata	Presentase	Kategori
1	Ketepatan melafalkan huruf	112	3,73	93,33%	Sangat baik
2	Membaca suku kata	105	3,5	87,5%	Sangat baik
3	Membaca kata sederhana	103	3,43	85,83%	Sangat baik
4	Membaca kalimat sederhana	98	3,26	81,66%	Sangat baik

5	Kelancaran membaca	93	3,1	77,5%	Baik
6	Kejelasan suara	100	3,33	83,33%	Sangat baik
7	Intonasi dan jeda	97	3,23	80,83%	Sangat baik

Berdasarkan 66 data hasil pengamatan terhadap kemampuan membaca permulaan siswa pada siklus II, diketahui bahwa secara keseluruhan skor yang diperoleh mencapai 706, dengan rata-rata persentase sebesar 84,04%. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa selama penggunaan media *Game* Edukatif berbasis *Wordwall* dalam pembelajaran siklus II berada pada kategori Sangat Baik (A).

d. Tahap Refleksi

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada siklus II, seluruh indikator yang diamati dan dianalisis telah mencapai target yang ditetapkan. Hasil refleksi pada siklus ini disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 11 Data Hasil Analisis Observasi Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Pada Siklus II

No	Aspek Refleksi	Hasil Temuan	Tindak Lanjut
1.	Aktivitas Guru	Kinerja guru mencapai hasil optimal dengan persentase 86,71% yang tergolong dalam kategori sangat baik.	Terlihat adanya peningkatan pada seluruh aspek kegiatan guru sesuai dengan pelaksanaan yang direncanakan.
2.	Aktivitas Siswa	Partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran menunjukkan kemajuan dengan persentase 87,82% yang termasuk kategori sangat baik.	Hasil observasi menunjukkan bahwa seluruh aspek yang dinilai telah mengalami peningkatan pada siklus II.
3.	Kemampuan Membaca Permulaan	Kemampuan membaca permulaan siswa melalui	Berdasarkan hasil observasi, kemampuan

		media Game Edukatif berbasis Wordwall	membaca permulaan siswa pada siklus II telah tercapai sesuai dengan target yang diharapkan.
--	--	--	--

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam kategori Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yakni sebuah 67 paya sistematis yang dilakukan untuk mengamati peristiwa-peristiwa didalam ruang kelas guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Tujuan utamanya adalah agar hasil belajar siswa menjadi lebih optimal. Adapun keberhasilan dari proses belajar mengajar dapat diukur melalui persentase pencapaian siswa terhadap tujuan pembelajaran yang telah di tetapkan.²⁵

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I pada tanggal 28 April 2026 dan siklus II pada tanggal 2 Mei 2026. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan guru dalam mengaplikasikan media Game Edukatif berbasis Wordwall untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, serta mengetahui peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa melalui penggunaan media *Game Edukatif* berbasis *Wordwall* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa di kelas II C MIN 17 Pidie.

Berdasarkan data yang diperoleh dari lembar obserevasi terhadap aktivitas guru, aktivitas siswa, serta keterampilan membaca pemahaman siswa, analisis hasil penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Aktivitas Guru

Observasi terhadap kegiatan guru dalam melaksanakan pembelajaran dilakukan oleh wali kelas II C di MIN 17 Pidie. Pada siklus I, hasil pengamatan menunjukkan bahwa skor persentase aktivitas guru

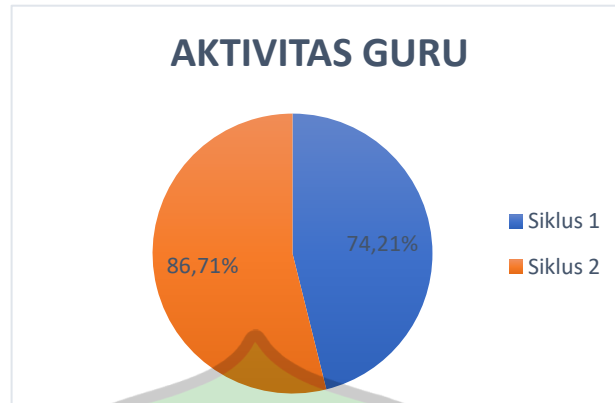
²⁵ Suhardjono, A. (2023). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish,. Hal 23.

mencapai 74,21%, yang tergolong dalam kategori baik. Sementara itu, pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan, dengan skor persentase mencapai 86,71%, dan termasuk dalam kategori sangat baik.

Pada siklus I, masih terdapat beberapa aspek penilaian yang hanya mencapai kategori cukup. Karena itu, pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk perbaikan pada siklus berikutnya, beberapa kelemahan yang masih terlihat antara lain : guru belum optimal dalam mengecek kehadiran siswa dan suasana kelas belum sepenuhnya kondusif, guru juga masih kurang terampil dalam meminta siswa mengulang kembali materi sebelumnya, serta belum mampu melakukan apersepsi dengan bahasa yang mudah dipahami siswa. Selain itu, guru masih kesulitan dalam mengatur kondisi kelas saat pembagian kelompok, kurang cermat dalam mengelola waktu pengumpulan lembar kerja siswa, dan belum mampu melaksanakan refleksi pembelajaran melalui pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada siswa.

Pada siklus II, berbagai perbaikan dilakukan untuk mengatasi kelemahan yang ditemukan pada siklus I, sehingga aktivitas guru menunjukkan peningkatan. Guru lebih optimal dalam menciptakan suasana kelas yang kondusif, lebih maksimal dalam meminta siswa mengingat kembali materi sebelumnya, serta lebih baik dalam melakukan apersepsi. Selain itu, guru juga lebih terampil dalam mengatur kondisi kelas, lebih efektif dalam mengelola waktu, lebih aktif mendorong siswa untuk memberikan tanggapan, dan lebih giat memotivasi siswa dalam merumuskan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.

Berdasarkan uraian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan penggunaan media *Game Edukatif* berbasis *Wordwall* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa telah mencapai kategori sangat baik. Pelaksanaan pembelajaran oleh guru juga telah berjalan sesuai dengan modul ajar yang ditetapkan. Adapun hasil aktivitas guru selama proses pembelajaran pada setiap siklus dapat disimak pada grafik berikut ini.

Diagram 4. 1 Aktivitas Guru

Berdasarkan grafik diatas, terlihat bahwa aktivitas guru pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan siklus I. Hal ini disebabkan oleh adanya perbaikan terhadap kelemahan-kelemahan yang terjadi pada siklus sebelumnya. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus II pun menunjukkan kemampuan yang berarti. Hasil observasi tersebut digunakan sebagai acuan untuk mempertahankan aktivitas yang sudah tergolong baik dan terus ditingkatkan menuju kategori sangat baik. Upaya untuk mengukur peningkatan pada setiap siklus tidak lepas dari keterlibatan aktif guru dalam keseluruhan proses pembelajaran, yang pada akhirnya mendorong terjadinya peningkatan disetiap siklus yang dilaksanakan.

2. Aktivitas siswa A R - R A N I R Y

Pengamatan terhadap aktivitas siswa selama penggunaan media *Game* Edukatif berbasis *Wordwall* dibantu oleh salah satu guru bidang studi di kelas II C. Pada siklus I, hasil observasi menunjukkan bahwa masih ada beberapa aspek aktivitas siswa yang tergolong cukup. Oleh karena itu, guru perlu melakukan refleksi guna memperbaiki kelemahan yang ditemukan. Memasuki siklus II, seluruh indikator aktivitas siswa telah menunjukkan kategori baik hingga sangat baik. Sementara itu, data yang terkumpul juga memperlihatkan bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran

terus meningkat dari siklus I ke siklus II, sejalan dengan peningkatan aktivitas siswa yang teramati.

Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas siswa terus meningkat pada setiap siklus. Pada siklus I, persentase yang diperoleh mencapai 64,74% dengan kategori cukup, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 87,82% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Game* Edukatif berbasis *Wordwall* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II C di MIN 17 Pidie berlangsung sangat baik dan telah memenuhi kriteria yang diharapkan. Grafik peningkatan aktivitas siswa disajikan sebagai berikut.



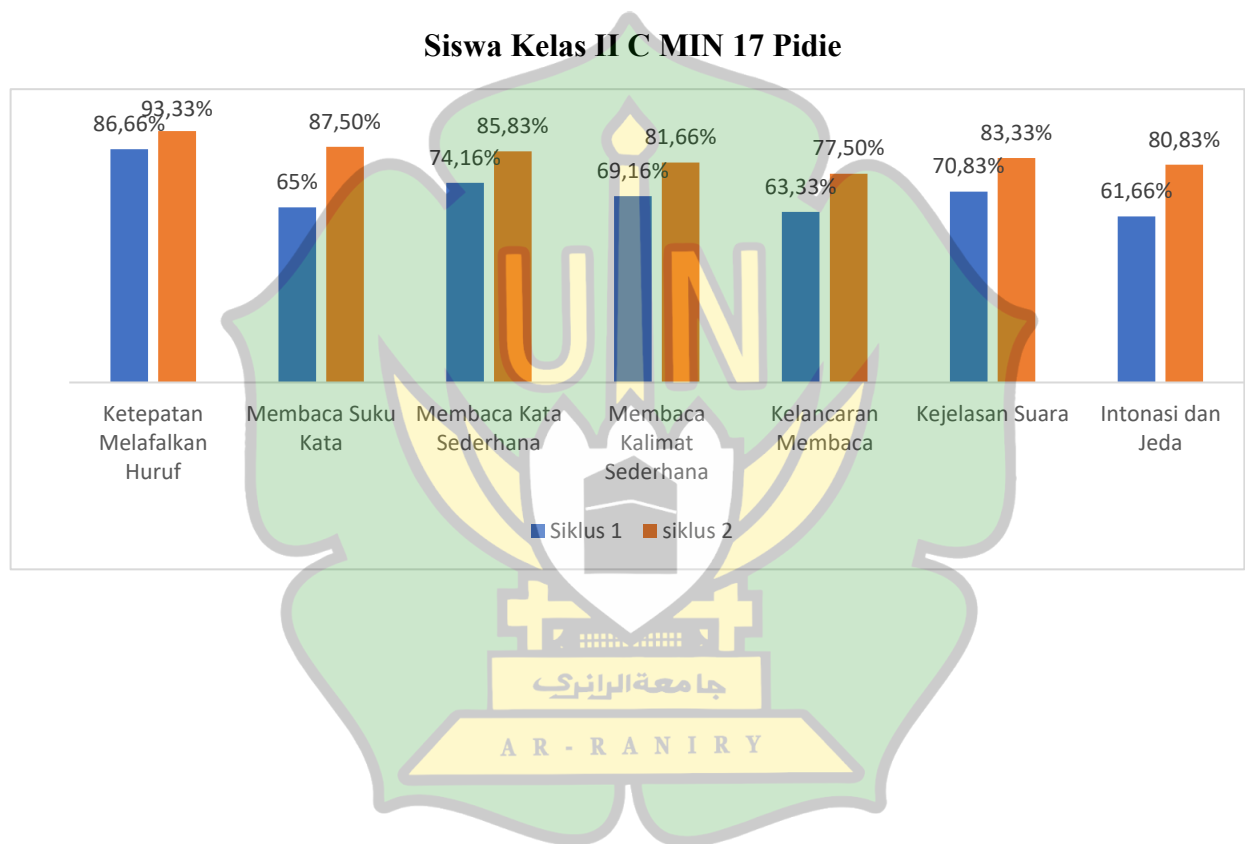
Berdasarkan grafik diatas, terlihat bahwa aktivitas siswa pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan siklus I. Hal ini disebabkan oleh adanya perbaikan terhadap kelemahan yang ditemukan pada siklus I, pelaksanaan pembelajaran yang sudah sesuai dengan modul ajar, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar yang membuat materi tersampaikan dengan lebih optimal.

3. Kemampuan membaca permulaan

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Observasi terhadap kemampuan ini dilakukan peneliti dan

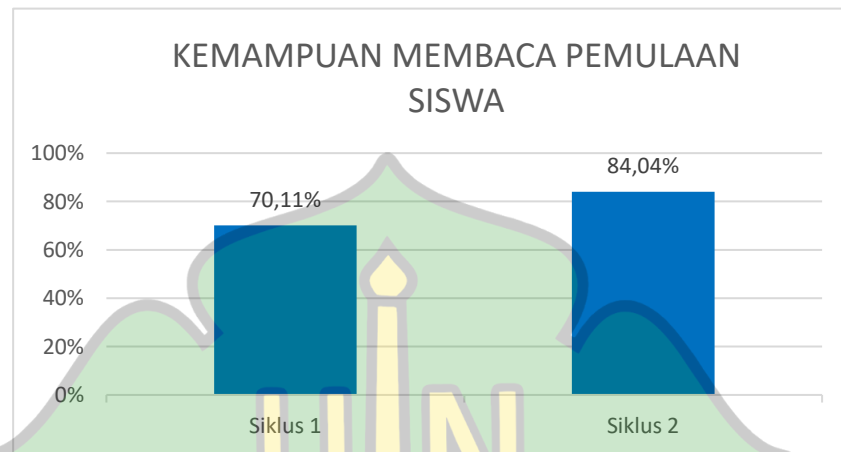
dibantu oleh guru kelas serta guru bidang studi di kelas II C melalui penggunaan media *Game* Edukatif berbasis *Wordwall*. Pada siklus I, persentase keseluruhan yang dicapai sebesar 70,11% dengan kategori baik, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 84.04% dengan kategori sangat baik. Adapun rincian persentase untuk setiap aspek kemampuan membaca permulaan siswa disajikan pada grafik berikut.

Diagram 4. 3 Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan



Berdasarkan data yang terhimpun, persentase skor total yang dicapai pada siklus II dapat diamati melalui grafik dibawah ini:

Diagram 4. 4 Hasil Observasi Keseluruhan Kemampuan Membaca Permulaan



Berdasarkan hasil asesmen awal, kemampuan membaca permulaan dikelas II C ini memperlihatkan tingkat kemampuan yang bervariasi. Ditinjau dari indikator pertama ini menilai kecermatan siswa dalam mengucapkan huruf sesuai penamaanya. Pada indikator ketepatan melafalkan huruf menilai kecermatan siswa dalam mengucapkan bunyi pelafalan huruf-huruf vokal maupun huruf konsonan.

Pada indikator kedua, kemampuan siswa terbelah menjadi dua kutub yang cukup mencolok. Siswa telah mampu merangkai huruf konsonan dan vokal menjadi satu kesatuan suku kata yang utuh, seperti ba, ca, atau bu, tanpa perlu bantuan guru. mereka dapat menggabungkan dua bunyi huruf menjadi satu paduan yang bermakna.

Pada indikator ketiga ini merupakan lanjutan dari keterampilan sebelumnya, dimana siswa dituntut untuk menggabungkan beberapa suku kata menjadi sebuah kata yang utuh dan bermakna, seperti baca, sapu, atau buku, dan hampir 80% siswa telah menguasai tahap suku kata dengan baik dan mulai menunjukkan kemajuan pada aspek ini.

Kemudian pada indikator keempat, siswa diuji kemampuannya untuk menyusun kata-kata menjadi rangkaian kalimat pendek yang terdiri dari 3 hingga 5 kata, seperti (ibu pergi ke pasar) atau (aku suka makan pisang). Setelah melewati 2 siklus ini siswa dapat membaca setiap kata dengan cukup lancar dan menghubungkan menjadi satu kesatuan kalimat yang utuh.

Pada indikator kelima, yaitu kelancaran membaca yang merupakan salah satu indikator dengan pencapaian paling rendah. Kemampuan ini mencerminkan sejauh mana siswa dapat membaca teks dengan kecepatan wajar, tanpa banyak pengulangan, serta dengan ekspresi yang sesuai. Hasil dari asesmen mengungkapkan 75% siswa mampu membaca dengan lancar. Mereka tergolong cepat dan akurat, dengan tingkat ketepatan 90% dan mampu menuntaskan teks pendek dalam waktu kurang dari satu menit.²⁶

Indikator keenam, yaitu kejelasan suara yang dimana indikator ini mengukur sejauh mana ucapan siswa dapat didengar dan dipahami oleh orang lain. Secara keseluruhan, aspek ini mencatat capaian yang tergolong memuaskan. Sekitar 85% siswa mampu membaca dengan suara yang nyaring, jelas, dan dapat didengar dengan baik oleh guru maupun teman sekelas. Mereka menunjukkan rasa percaya diri saat membaca di depan umum.

Indikator ketujuh yang merupakan indikator terakhir dari asesmen penelitian ini, yaitu kecapaian siswa di intonasi dan jeda. Mereka mampu menaikkan nada diakhir kalimat tanya, menurunkan diakhir kalimat berita. Sebagian besar siswa mampu membaca dengan nada datar dan bervariasi.

Peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui *Wordwall* terjadi karena media ini menghadirkan pembelajaran dalam kemasan permainan yang atraktif dan menggembirakan, sehingga siswa terdorong untuk lebih antusias dalam belajar. Selain itu, *Wordwall* memberikan respon

²⁶ Robbah, I.N., Jayanti, S. D. (2025). Hubungan Minat Membaca Siswa dengan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas II A SDN Banyuajuh 3 Bangkalan. *Joyful Learning Journal*.

langsung yang membantu siswa memahami tingkat pencapaian mereka dan segera membenahi kesalahan yang dilakukan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media permainan edukatif berbasis *Wordwall* terbukti ampuh dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II MIN 17 Pidie. Peningkatan kemampuan membaca permulaan dengan bantuan media Edukatif berbasis *Wordwall* menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan media kartu kata. Temuan ini juga sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Menurut Mauliddina, penggunaan media *Wordwall* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa karena aktivitas pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang menarik. Hal tersebut membuat siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran, termotivasi untuk berlatih membaca, serta lebih mudah mengenali huruf, suku kata, dan kata sederhana.²⁷ Azmi F.H. menjelaskan bahwa *Wordwall* berperan sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran membaca. Melalui berbagai fitur permainan, siswa memperoleh kesempatan untuk berlatih membaca secara berulang sehingga kelancaran membaca mereka meningkat.²⁸ dan Cahya, menyatakan bahwa pemanfaatan *Wordwall* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar membaca permulaan. Penggunaan media ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar, dan membantu siswa memahami materi membaca dengan lebih mudah.²⁹ yang seluruhnya membuktikan bahwa pemanfaatan media *Wordwall* efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Dengan demikian, media permainan edukatif berbasis *Wordwall*

²⁷ Mauliddina, I. (2024). Penggunaan Media Game Edukatif *Wordwall* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *Artikel Ilmiah, Universitas Terbuka*.

²⁸ Azmi, F.H., (2024). Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Kemampuan Membaca Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan UNIPMA*.

²⁹ Cahya, N. (2025). Penerapan Media *Wordwall* terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik kelas II di MIN 3 Kota Padang. *Skripsi UIN Imam Bonjol Padang*.

dapat menjadi inovatif bagi para guru dalam menyelenggarakan pembelajaran di sekolah dasar.

Dari penjelasan dan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa Penggunaan Media Game Edukatif berbasis *Wordwall* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II C di MIN 17 Pidie.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti dengan judul Penggunaan Media Game Edukatif Berbasis *Wordwall* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia Kelas II MIN 17 Pidie, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan media permainan edukatif berbasis *Wordwall* menunjukkan peningkatan. Hal ini terlihat dari kenaikan skor yang diperoleh dari siklus I ke siklus II, dimana pada siklus I skor persentase mencapai 74,21% dengan predikat baik, kemudian meningkat menjadi 86,71% pada siklus II dengan predikat sangat baik.
2. Aktivitas siswa dalam mengikuti rangkaian pembelajaran dengan menggunakan media permainan edukatif berbasis *Wordwall* juga memperlihatkan kemajuan yang positif. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan skor persentase dari siklus I yang mencapai 64,74% dengan predikat cukup, kemudian meningkat menjadi 87,82% pada siklus II dengan sangat baik.
3. Kemampuan membaca permulaan bahasa Indonesia siswa kelas II C MIN 17 Pidie menunjukkan peningkatan yang berarti setelah diterapkannya media permainan edukatif berbasis *Wordwall*. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, siswa yang mencapai ketuntasan belajar hanya sebesar 70,11% kemudian meningkat pada siklus II menjadi 84,04% dengan predikat sangat baik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dipaparkan, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru dapat terus berinovasi dengan mengembangkan dan memperkaya variasi media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya *Wordwall*, dalam kegiatan pembelajaran membaca permulaan. Pemanfaatan media ini sebaiknya tidak dibatasi hanya untuk satu kompetensi dasar tertentu, melainkan dapat diperluas keberbagai aspek pembelajaran lainnya agar suasana belajar menjadi lebih hidup, menarik, dan penuh makna bagi siswa..
2. Siswa diharapkan dapat terus mengasah kemampuan membaca permulaan secara mandiri di lingkungan rumah dengan memanfaatkan permainan edukatif berbasis *Wordwall* yang telah diperkenalkan oleh guru. Siswa juga sebaiknya membiasakan diri untuk meluangkan waktu membacasetiap hari, baik itu perangkaiian suku kata, maupun kata-kata sederhana yang kerap ditemukan dalam keseharian mereka. Siswa juga hendaknya tidak sungkan untuk bertanya kepada guru apabila menemui kesulitan dalam proses membaca, serta berani melatih kemampuan membaca dihadapan teman-teman agar kepercayaan diri dalam melafalkan kata dan kalimat semakin terasah.
3. Para peneliti yang akan datang disarankan untuk memperluas cakupan penelitian dengan menerapkan media *Wordwall* pada jenjang kelas yang berbeda, mata pelajaran lain, atau dengan mengombinasikan media ini dengan model-model pembelajaran lain yang lebih variatif, sehingga dipeloreh temuan yang lebih kaya dan komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Fauzi, (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar Negeri 2 Palam Banjarbaru. *Pahlawan Jurnal Pendidikan-Sosial-Budaya*, 22(1), 221-226.
- Aisyah, A. S. A., & Ramadhan, M. H. (2023). Peranan media pembelajaran terhadap minat siswa dalam pembelajaran PPKN. *KRAKATAU (Indonesian of Multidisciplinary Journals)*, 1(1), 220-225.
- Anas sudjono, (2009) Pengantar Statistik Pendidikan . Jakarta: *Jurnal Pendidikan*. 1(14), 144-147.
- Azhar, M. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learnings Dan Numbered Heads Together Pada Hasil Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* | E-ISSN: 3026-6629, 1(4), 782-787.
- Azizah, B. N. “Implementasi Permainan Kartu Huruf dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan di PAUD KB Tunas Bangsa Metro Pusat”. *Doctoral dissertation*, IAIN Metro. (2025) h. 77.
- Azizah, E., Talitha, L., Andoko, R., Zahroo, N. L., Kurniati, N., & Prayogo, M. (2026). Pengaruh Minat Literasi Terhadap Hambatan Membaca Peserta Didik. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(02), 232-245..
- Ghozali, S. A., & Irawan, L. Y. (2024). Implementasi Penggunaan Media pembelajaran *Wordwall* sebagai Media Interaktif dan Menarik pada Mata Pelajaran IPS di SMPN 16 Malang. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(4), 4-4.
- Husna, D. A., & Kusumadewi, R. F. (2025). Pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap motivasi belajar Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri Sembungharjo 01. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 447-457.

- K. R., Magnis-Suseno, F., Pokok, E. D. M. M., & Kanisius, F. M. P. P. (2026). Kedudukan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Teknologi Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 1 (2), 308–318.
- Lafendry, F. (2023). Urgensi penelitian tindakan kelas dalam lingkup pendidikan. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 6(2), 142-150.
- Machali, I. (2022). Bagaimana melakukan penelitian tindakan kelas bagi guru. *Ijar*, 1(2), 2022-12.
- Maria, Q,. “Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Kegiatan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Di Sd/Mi” . *Doctoral dissertation*, Uin Raden Intan Lampung . (2025). h. 13.
- Mauliddina, I. (2024). Penggunaan Media Game Edukatif Wordwall untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *Artikel Ilmiah, Universitas Terbuka*. 2 (21) 13-143.
- Mawaddah, dkk., (2023). “Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa”, *Jurnal Pendidikan Dasar*. 1(13) 71-93.
- Putri, D. D., Ratnawati, R., & Oktori, A. R. “Implementasi Strategi KWL (Know-Want To Know-Learned) dalam Upaya Penguatan Kemampuan Membaca Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III MIN 1 Rejang Lebong”, *Doctoral dissertation*, Institut Agama Islam Negeri Curup. (2024). h.72.
- Rafiq, R. (2020). Metode membaca permulaan di kelas 1 sekolah dasar. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 3, No. 3, pp. 2366-2372).
- Rusmana, S. M. “Penerapan Kurikulum Merdeka Pada Sekolah Peenggerak kelas IV Tingkat Sekolah Dasar”, *Doctoral dissertation*, Universitas Jambi. (2025). h. 77.

- Sahbudi, A., Abidin, Y., & Rakhmayanti, F. (2022). Analisis Metode Pembelajaran SAS Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I SD. *Literasi: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia Serta Pembelajarannya*, 6(2), 228-235.
- Sembiring, A. W., Harahap, F. A., & Amiruddin, M. P. (2025). *Pendidikan Multikultural (Manajemen, Dinamika dan Pengembangan)*. Raja buku, 3(9), 675-679.
- Wardhani, 2019 “ *Penerapan Metode Sruktural Analitik Sintetik (SAS) dengan Media Education Card*”, Garuda Kemdikbud.
- Wuwungan, H. T., Sumual, H., Palilingan, R. N., & Tambingon, H. N. (2026). Effectiveness of Junior High Schools in Minahasa Regency. *International Journal of Information Technology and Education*, 5(2), 135-165..
- Yarmi, G., & Kustandi, C. (2025, July). Board game Berbasis Budaya Lokal sebagai Media Inovatif dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 8, pp. 191-198).
- Zamzami Zainuddin, (2020). Gamifikasi dan Game Edukasi: Teori dan Praktik di Sekolah, *Jurnal Pendidikan*, Depok. 21 (15) 170-187.

Lampiran 1: Surat Keputusan dari Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Nomor : 229 Tahun 2026

**TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
DENGAN RAHMAT TUHAN TANG MAHA ESA**

- Menimbang :**
- Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing skripsi;
 - Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan Ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai Pembimbing skripsi Mahasiswa;
 - Bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Mengingat :**
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 - Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
 - Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
 - Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
 - Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 - Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Peraturan Menteri Agama Nomor 14 tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
 - Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan institusi agama Islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai instansi pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 - Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- MEMUTUSKAN**
- Menetapkan :** Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa
- KESATU :** Menunjuk Saudara :
- Drs. Ridhwan M. Daud, M. Ed**
- Untuk Membimbing
- Nama : Nuri Hafidhah
- Nim : 220209056
- Program Stud : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
- Judul Skripsi : Penggunaan Media Game Edukatif berbasis Word Wall untu Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas II MI/SD
- KEDUA :** Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;
- KETIGA :** Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2026 Tanggal 01 Desember 2025 Tahun Anggaran 2026;
- KEEMPAT :** Surat Keputusan Ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;
- KELIMA :** Surat Keputusan Ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan Ini.

Tembusan

- Salinan Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Direktur Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN), di Banda Aceh;
- Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
- Kepala Bagian Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Yang bersangkutan;
- Arsip.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada Tanggal : 24 Februari 2026
Dekan



Lampiran 2: *Surat Izin Mengadakan Penelitian dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan*



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Syekh Abdur Rauf Korpelma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax.: 0651-752921

Nomor : B-2644/Un.08/FTK.1/TL.00/4/2026

Lamp : -

Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

Kepala MIN 17 Pidie

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

NIM : 220209056

Nama : NURI HAFIDHAH

Program Studi/Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat : Jln. Sigli-garot Gampong kampong pukat Timu Gampong pukat

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **PENGUNAAN MEDIA GAME EDUKATIF BERBASIS WORLDWALL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN KELAS II MIN 17 PIDIE**

Banda Aceh, 20 April 2026

An. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Berlaku sampai : 29 Mei 2026

Prof. Dr. Buhori Muslim, M.Ag.
NIP. 197508152001121002

Lampiran 3: Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian dari MIN 17 Pidie.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN PIDIE
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 17 PIDIE
Jln. Waki Ibrahim No. 1 Kramat Luar Kec. Kota Sigi Kab. Pidie Kode POS 24111
Telp.(0853) 23735 E-mail : min.kota.sigi@gmail.com

SURAT KETERANGAN
NOMOR B-155/MI.01.05/PS.00/05/2026

Yang bertanda bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Sabdan Husin, S.Pd
NIP : 197902162005011004
Jabatan : Kepala MIN 17 Pidie

Dengan ini menerangkan bahwa

Nama : NURI HAFIDHAH
Tempat/Tgl Lahir : Yubmee, 06 Oktober 2003
NPM : 220209058
Prodi : S1- Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
STI : Tarbiyah dan Keguruan
SMT : VIII (Delapan)
Tahun Akademik : 2025/2026
Alamat : Gampong Kampong Pukat Kec. Pidie

Benar yang namanya tersebut di atas telah melaksanakan penelitian pada MIN 17 Pidie Kab. Pidie pada tanggal 22 April 2026 s/d tanggal 2 Mei 2026 yang berjudul **"PENGUNAAN MEDIA GAME EDUKATIF BERBASIS WORLDWALL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN KELAS II MIN 17 Pidie"**. Demikian surat keterangan ini kami perbuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



5 Mei 2026
Sabdan Husin, S.Pd

Lampiran 4: Lampiran Lulus Plagiasi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
 Telepon. (0651) 7551423 – Faksimile (0651) 7553020
 Email : ftk.prodi pgmi@ar-raniry.ac.id Web: pgmi.ftk.ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

Kepada Yth.
 Ketua Prodi PGMI
 UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.
 Admin Turnitin Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh menerangkan bahwa:

Nama	: Nuri Hafidhah
NIM	: 220209056
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: Penggunaan Media Game Edukatif Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas II MIN 17 Pidie
Pembimbing 1	: Drs. Ridhwan M Daud, M.Ed
Pembimbing 2	:

Adalah benar-benar telah melakukan pemeriksaan tingkat plagiasi karya ilmiah pada hari Jumat tanggal 10 bulan Juli tahun 2026 dengan nomor Paper ID 2995884388
 Hasil pemeriksaan menunjukkan bahwa karya ilmiah mahasiswa tersebut dinyatakan "LULUS" pemeriksaan plagiasi dengan tingkat plagiasi 33 % (≤ 35 %).

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagai salah satu persyaratan mengikuti sidang akhir skripsi/ munaqasyah.

Banda Aceh, 10 Juli 2026
 Admin TURNITIN
 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


 Azharil Hasan Lubis, M.Pd.
 NIP 19930624 202012 1 016

Lampiran 5: Lampiran Validasi Modul Ajar Dari Dosen

LEMBAR VALIDASI MODUL AJAR**Mata pelajaran : Bahasa Indonesia****Materi pokok: Membaca Permulaan****Kelas : II C****Kurikulum : Kurikulum Merdeka****Penulis : Nuri Hafidhah****Validator : Cut Atthahirah, S.Pd., M.Pd.****Profesi : Dosen****A. Pengantar**

Lembar validasi ini di gunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu Pernyataan terhadap instrument yang telah saya buat. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu yang menjadi validator dan mengisi lembar evaluasi ini.

B. Petunjuk

Berilah tanda ceklis pada kolom penilaian yang sesuai pendapat Bapak/Ibu berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

KETERANGAN:

4. Baik Sekali	3. Baik	2. Cukup	1. Kurang
----------------	---------	----------	-----------

C. Penilaian

No	Aspek Yang di Nilai	Skala penilaian			
		4	3	2	1
Modul Ajar (Kelengkapan Komponen Identitas dan Informasi Umum)					
1.	Identitas Modul Ajar	✓			
2.	Kompetensi awal memuat informasi pengetahuan yang	✓			
	perlu dimiliki peserta didik untuk mempelajari materi selanjutnya.	✓			
3.	Kesesuaian pemilihan profil pelajar pancasila dengan kegiatan pembelajaran	✓			
4.	Sarana dan Prasarana	✓			
5.	Target peserta didik	✓			
6.	Model pembelajaran yang digunakan mendorong tercapainya tujuan pembelajaran dan menumbuhkan keaktifan peserta didik	✓			
Modul Ajar (Komponen Inti)					
7.	Rumusan tujuan pembelajaran	✓			
8.	Pemahaman bermakna menginformasikan tentang manfaat yang akan peserta didik peroleh setelah mengikuti proses pembelajaran	✓			
9.	Pertanyaan pemantik dapat menumbuhkan rasa ingin tau dan kemampuan berpikir dalam diri peserta didik.	✓			
10	Kegiatan pembelajaran disusun dengan 3 tahap yaitu: kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup	✓			
11	Kegiatan pendahuluan: • Penyiapan peserta didik untuk belajar • Melakukan apersepsi • Menyampaikan tujuan pembelajaran	✓			

12.	Kegiatan Inti: • Merumuskan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan ingin dicapai • Merumuskan fase sesuai dengan model pembelajaran	✓				
13.	Kegiatan Penutup: • Menyimpulkan materi • Melakukan refleksi • Penyampaian materi pertemuan berikutnya	✓				
14.	Refleksi untuk guru dan peserta didik	✓				
15.	Asesmen/ penilaian : kelengkapan pedoman penskoran (Rubrik)	✓				
Materi Ajar						
16.	Memilih materi ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
LKPD						
17.	Petunjuk jelas	✓				
18.	Materi LKPD sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
19.	Kesesuaian bahasa yang digunakan berdasarkan EYD	✓				
20.	Soal sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
21.	Butir soal menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	✓				

D. Kesimpulan Penilaian

Instrument ini dinyatakan :

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. ☒ Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Dapat digunakan tanpa revisi

***) Lingkari nomor/angka sesuai penilaian bapak/ibu**

*) Lingkarlah nomor/angka sesuai penilaian bapak/ibu

E. Komentar dan saran perbaikan

Instrumen ini sudah layak digunakan dalam penelitian tersebut.
Semoga Allah mudahkan.

Banda Aceh, 20 April 2026

Validator

Cut Atthahirah, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199201112025052003

Lampiran 6: Lampiran Validasi Modul Ajar Dari Guru

LEMBAR VALIDASI MODUL AJAR**Mata pelajaran : Bahasa Indonesia****Materi pokok: Membaca permulaan****Kelas : II****Kurikulum : Kurikulum Merdeka****Penulis : Nuri Hafidhah****Validator : Arika Mustika, S.Pd****Profesi : Guru****A. Pengantar**

Lembar validasi ini di gunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu Pernyataan terhadap instrument yang telah saya buat. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu yang menjadi validator dan mengisi lembar evaluasi ini.

B. Petunjuk

Berilah tanda ceklis pada kolom penilaian yang sesuai pendapat Bapak/Ibu berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

KETERANGAN:

4. Baik Sekali	3. Baik	2. Cukup	1. Kurang
----------------	---------	----------	-----------

C. Penilaian

No	Aspek Yang di Nilai	Skala penilaian			
		4	3	2	1
Modul Ajar (Kelengkapan Komponen Identitas dan Informasi Umum)					
1.	Identitas Modul Ajar	✓			
2.	Kompetensi awal memuat informasi pengetahuan yang perlu dimiliki peserta didik untuk mempelajari materi selanjutnya.	✓			
3.	Kesesuaian pemilihan profil pelajar pancasila dengan kegiatan pembelajaran	✓			
4.	Sarana dan Prasarana	✓			
5.	Target peserta didik	✓			
6.	Model pembelajaran yang digunakan mendorong tercapainya tujuan pembelajaran dan menumbuhkan keaktifan peserta didik	✓			
Modul Ajar (Komponen Inti)					
7.	Rumusan tujuan pembelajaran	✓			
8.	Pemahaman bermakna menginformasikan tentang manfaat yang akan peserta didik peroleh setelah mengikuti proses pembelajaran	✓			
9.	Pertanyaan pemantik dapat menumbuhkan rasa ingin tau dan kemampuan berpikir dalam diri peserta didik.	✓			
10	Kegiatan pembelajaran disusun dengan 3 tahap yaitu: kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup	✓			
11	Kegiatan pendahuluan: • Penyiapan peserta didik untuk belajar • Melakukan apersepsi • Menyampaikan tujuan pembelajaran	✓			

12.	Kegiatan Inti:					
	- Merumuskan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan ingin dicapai - Merumuskan fase sesuai dengan model pembelajaran	✓				
13.	Kegiatan Penutup:					
	- Menyimpulkan materi - Melakukan refleksi - Penyampaian materi pertemuan berikutnya	✓				
14.	Refleksi untuk guru dan peserta didik		✓			
15.	Asesmen/ penilaian : kelengkapan pedoman penskoran (Rubrik)	✓				
Materi Ajar						
16.	Memilih materi ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran					
LKPD						
17.	Petunjuk jelas					
18.	Materi LKPD sesuai dengan tujuan pembelajaran					
19.	Kesesuaian bahasa yang digunakan berdasarkan EYD					
20.	Soal sesuai dengan tujuan pembelajaran					
21.	Butir soal menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar					

D. Kesimpulan Penilaian

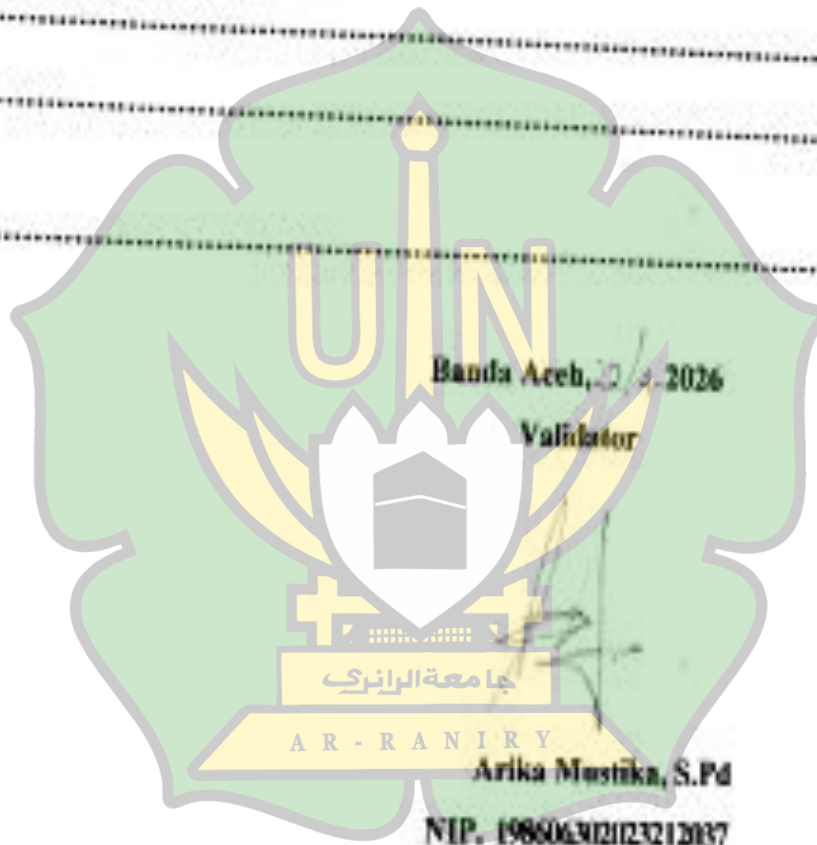
Instrumen ini dinyatakan :

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. ☒ Dapat digunakan tanpa revisi

*) Lingkariilah nomor/angka sesuai penilaian bapak/ibu

E. Komentar dan saran perbaikan

Modul ajar sesuai dengan struktur modul ajar yang
ditentukan.



Lampiran 7: Modul Ajar, LKPD

MODUL AJAR KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SIKLUS I KELAS II MIN 17 PIDIE		
INFORMASI UMUM		
A. IDENTITAS MODUL		
Penyusun	:	Nuri Hafidhah
Institusi	:	MIN 17 Pidie
Tahun Penyusunan	:	Tahun 2026
Jenjang Sekolah	:	MI
Mata Pelajaran	:	Bahasa Indonesia
Fase	:	A
Kelas / Semester	:	II / I
Tema	:	Keluargaku
Materi Pokok	:	Membaca Permulaan
Alokasi Waktu	:	1 x 35 menit (1x 3 JP)
Jumlah Pertemuan	:	3 Pertemuan
B. KOMPETENSI AWAL		
▪ Peserta didik telah mengenal huruf-huruf alfabet secara sederhana. ▪ Peserta didik telah terbiasa mendengar cerita yang dibicarakan oleh guru atau orang tua. ▪ Peserta didik memiliki pengalaman menggunakan perangkat elektronik digital secara sederhana.		
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA		
▪ Beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia. ▪ Berkebhinekaan global. ▪ Kerja sama / Solidaritas. ▪ Mandiri. ▪ Bernalar kritis. ▪ Kreatif.		
D. SARANA DAN PRASARANA		
▪ Ruang kelas yang nyaman, laptop/ komputer untuk guru. ▪ Proyektor/ infokus untuk menampilkan <i>wordwall</i>, jaringan internet yang stabil. ▪ Materi tentang membaca permulaan, papan tulis, spidol, dan LKPD.		

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal: 30 orang siswa kelas 2 MIN 17 Pidie (15 laki-laki, 15 perempuan).
- Peserta didik dengan kelas reguler, tipikal umur, dan memiliki kemampuan mencerna rata-rata sedang.
- Peserta didik dengan pencapaian tinggi: siswa yang sudah lancar mengenal huruf akan diberikan tantangan tambahan.

F. JUMLAH PESERTA DIDIK

- 30 Peserta didik

G. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

- Model Pendekatan Pembelajaran Saintifik (berpusat kepada siswa), mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan.
- Metode tanya jawab dan demonstrasi.

H. MEDIA PEMBELAJARAN

- Game Edukatif *Wordwall* (template *match up*), LKPD.

KOPETENSI INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Capaian Pembelajaran :

- Peserta didik mengenal dan melafalkan huruf vokal dan konsonan.
- Peserta didik dapat membaca suku kata, kata sederhana, dan kalimat sederhana dengan lancar.
- Peserta didik menunjukkan minat terhadap bacaan.

Alur Tujuan Pembelajaran :

- Mengetahui dan melafalkan huruf vokal dan konsonan.
- Membaca suku kata dan kata sederhana.
- Membaca kalimat sederhana dengan lancar.

Tujuan Pembelajaran :

- Peserta didik mampu mengenal dan melafalkan huruf vokal (a,i,u,e,o) dan konsonan (b,d,k,l,m,p,s,t) dengan tepat.

- Peserta didik mampu membaca suku kata (ba,bi,bu,ca,ci,cu) dan kata sederhana (baju, buku, bola, ibu, ayah) dengan tepat.
- Peserta didik mampu membaca kalimat sederhana (3-5 kata) dengan lancar, suara jelas, dan intonasi yang tepat.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Kemampuan membaca yang baik akan membantu siswa dalam mempelajari semua mata pelajaran, latihan yang terus menerus dalam *game* akan membuat kemampuan membaca semakin lancar.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Siapa di sini yang suka bermain *game*?
- Apakah kalian tahu kalau kita bisa belajar membaca sambil bermain *game*?
- Siapa yang bisa menyebutkan huruf pertama dari nama kalian?
- Apa yang kalian lihat di papan tulis? Bisa kalian baca?

D. PERSIAPAN BELAJAR

Mengajak peserta didik untuk melakukan *ice breaking* merupakan salah satu kegiatan yang menyenangkan dan membuat peserta didik nyaman. Guru juga menyiapkan video pembelajaran, *template game Wordwall*, dan menyiapkan LKPD sebagai bahan atau tugas untuk siswa.

Tip Pembelajaran: Membuat Peserta Didik Nyaman

Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan menyapa para peserta didik agar mereka nyaman. Guru dapat bertanya, Apakah mereka senang bernyanyi *ice breaking* atau mengikuti pembelajaran? Guru memancing siswa untuk menyebut huruf pertama yang terdapat di nama masing-masing siswa.

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

LANGKAH - LANGKAH PEMBELAJARAN

KEGIATAN PENDAHULUAN

1. Guru mengucapkan salam, mempersilahkan salah satu siswa memimpin doa, dan mengecek kehadiran siswa.
2. Menyampaikan komitmen untuk menunjukkan perilaku disiplin, jujur, dll.
3. Guru mengajak peserta didik untuk bernyanyi lagu abjad bersama-sama.
4. Guru mengaitkan huruf pertama yang terdapat dalam nama masing-masing siswa.
5. Guru menyampaikan tujuan pelajaran dan memotivasi siswa bahwa mereka akan belajar membaca sambil bermain.

KEGIATAN INTI

1. MENGAMATI

- ❖ Guru menampilkan media *Wordwall* dengan template *Match Up* melalui proyektor.
- ❖ Guru memperkenalkan huruf vokal (a,i,u,e,o).
- ❖ Guru memperkenalkan huruf konsonan (b,d,k,l,m,p,s,t) satu persatu.

2. MENANYA

- ❖ Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang huruf-huruf yang belum dipahami.

3. MENCOBA

- ❖ Siswa secara bergantian maju kedepan untuk memainkan game *Match Up*.
- ❖ Dalam *game* ini, siswa diminta mencocokkan huruf dengan gambar yang sesuai.
- ❖ Setiap siswa mendapatkan kesempatan bermain selama 2-3 menit.
- ❖ Guru membimbing siswa yang mengalami kesulitan.

Materi Membaca Permulaan

1. Huruf Vokal dan Konsonan

Huruf Vokal	Huruf Konsonan
a,i,u,e,o	b,d,k,l,m,p,s,t

Huruf dari Tema Keluarga:

A (ayah) – I (ibu) – B (bapak) – K (kakak) – D (adik)

2. Suku Kata

ba, bi, bu, ka, ki, ku, ma, mi, mu.

Contoh:

Kata	Cara Membaca
Ayah	A - yah
Ibu	I - bu
Bapak	Ba - pak
Kakak	Ka - kak
Adik	A - dik
Keluarga	Ke-lu-ar-ga
Sayang	Sa - yang
Suka	Su - ka
Rumah	Ru - mah
Buku	Bu - ku

3. Kalimat Sederhana

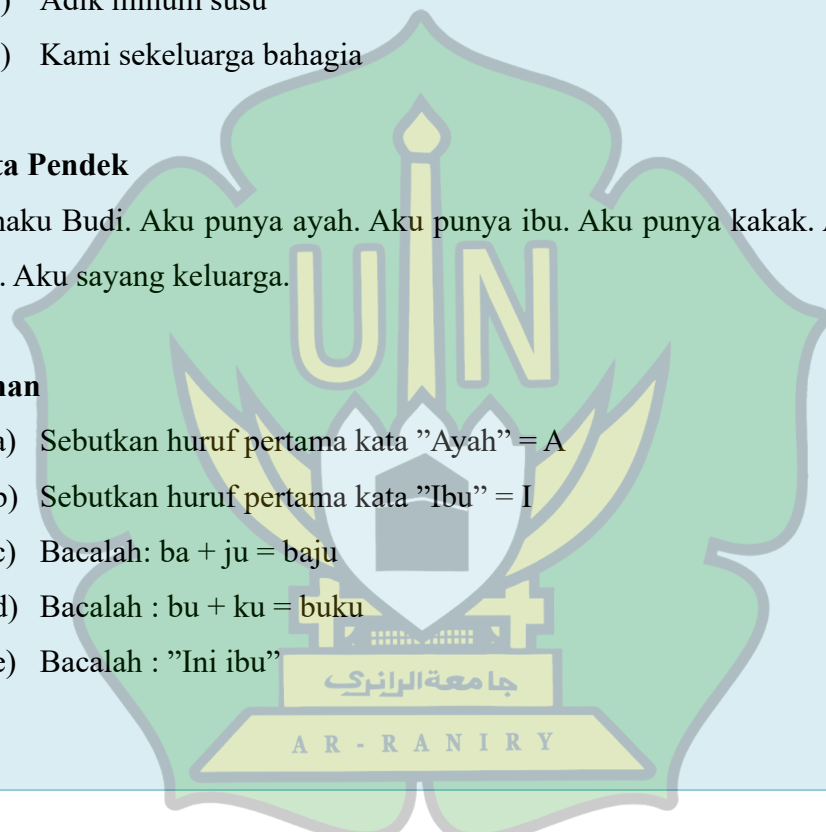
- a) Ini ayah
- b) Itu ibu
- c) Ini kakak
- d) Itu adik
- e) Aku sayang keluarga
- f) Ibu suka memasak
- g) Ayah pergi bekerja
- h) Kakak bermain bola
- i) Adik minum susu
- j) Kami sekeluarga bahagia

4. Cerita Pendek

Namaku Budi. Aku punya ayah. Aku punya ibu. Aku punya kakak. Aku punya adik. Aku sayang keluarga.

5. Latihan

- a) Sebutkan huruf pertama kata "Ayah" = A
- b) Sebutkan huruf pertama kata "Ibu" = I
- c) Bacalah: ba + ju = baju
- d) Bacalah : bu + ku = buku
- e) Bacalah : "Ini ibu"



4. MENALAR

- ❖ Guru memberikan LKPD dan kartu huruf kepada setiap siswa.
- ❖ Siswa diberikan arahan untuk mengisi LKPD
- ❖ Siswa diminta mengelompokkan huruf vokal dan konsonan.

5. MENKOMUNIKASIKAN

- ❖ Beberapa siswa diminta maju ke depan untuk menunjukkan huruf yang telah mereka kuasai.

KEGIATAN PENUTUP

1. Peserta didik dan guru membuat kesimpulan hasil pembelajaran.
2. Guru memberikan bimbingan tambahan bagi siswa yang belum tuntas.
3. Guru dan siswa melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran, seperti apa saja yang sudah dipelajari pada hari ini dan apa kegiatan yang paling disukai.
4. Menutup pelajaran
5. Berdo'a
6. Guru mengajak peserta didik untuk menyanyikan lagu "Sayonara" dan "Guruku Tersayang" sebagai pertanda bahwa pembelajaran di kelas sudah berakhir.

ASESMEN PENILAIAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor
1		Keseluruhan huruf vokal dan konsonan dilafalkan dengan tepat dan jelas.	4
		Sebagian besar huruf vokal dan konsonan (75%) dilafalkan dengan tepat.	3

	Ketepatan Melafalkan Huruf	Sebagian huruf vokal dan konsonan (50%) dilafalkan dengan tepat.	2
		Sebagian kecil huruf vokal dan konsonan (kurang dari 50%) dilafalkan dengan tepat.	1
2	Membaca Suku Kata	Keseluruhan suku kata (ba, bi, bu, ca, ci, cu, da, di, du) dibaca dengan tepat dan lancar.	4
		Sebagian besar suku kata (75%) dibaca dengan tepat.	3
		Sebagian suku kata (50%) dibaca dengan tepat.	2
		Sebagian kecil suku kata (kurang dari 50%) di baca dengan tepat.	1
3	Membaca Kata Sederhana	Keseluruhan kata sederhana (baju, buku, bola, ibu, ayah, meja, kursi) dibaca dengan tepat.	4
		Sebagian besar kata sederhana dibaca (75%) dengan tepat).	3
		Sebagian kata sederhana dibaca (50%) dengan tepat.	2

		Sebagian kecil kata sederhana dibaca (50%) dengan tepat.	1
4	Membaca Kalimat Sederhana	Keseluruhan kalimat sederhana (3-5 kata) dibaca dengan tepat dan lancar.	4
		Sebagian besar kalimat sederhana dibaca (75%) dengan tepat.	3
		Sebagian kalimat sederhana (50%) dibaca dengan tepat.	2
		Sebagian kecil kalimat sederhana (50%) dibaca dengan tepat.	1
5	Kelancaran Membaca	Keseluruhan isi bacaan dapat disampaikan dengan lancar, tidak tersendat sama sekali.	4
		Sebagian besar isi bacaan dapat disampaikan dengan lancar, tersendat 1-2 kali.	3
		Sebagian kecil isi bacaan dapat disampaikan dengan lancar, tersendat 3-4 kali.	2
		Isi bacaan disampaikan dengan tidak lancar, tersendat 5 kali.	1

6	Kejelasan Suara	Suara sangat jelas, dapat didengar oleh seluruh siswa di kelas	4
		Suara jelas, dapat didengar oleh guru dan teman dekat.	3
		Suara cukup jelas, kadang tidak terdengar guru.	2
		Suara kurang jelas, hampir tidak terdengar.	1
7	Intonasi dan Jeda	Intonasi sangat tepat (naik turun sesuai makna) dan jeda sesuai tanda baca.	4
		Intonasi tepat, namun kadang lupa jeda pada tanda baca.	3
		Intonasi cukup tepat, sering lupa jeda, membaca cenderung datar.	2
		Intonasi kurang tepat, membaca datar tanpa jeda.	1

Lampiran 8: Rubrik Penilaian

Kriteria	Sangat baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu bimbingan (1)
Beriman	Menunjukkan sikap peduli dan kerja sama sebagai implementasi pemahaman beriman dengan baik tanpa bimbingan	Menunjukkan sikap peduli dan kerja sama sebagai implementasi pemahaman beriman dengan baik tetapi masih terdapat satu atau dua kali perlu bimbingan	Menunjukkan sikap peduli dan kerja sama sebagai implementasi pemahaman beriman dengan baik tetapi perlu bimbingan	Belum menunjukkan sikap peduli dan kerja sama sebagai implementasi pemahaman beriman dengan baik dan perlu bimbingan
Bernalar Kritis	Berpendapat dengan tanpa bimbingan	Berpendapat dengan cukup ragu-ragu	Berpendapat dengan ragu-ragu	Tidak berani berpendapat
Gotong Royong	Terlihat sangat aktif dalam Game	Terlibat cukup aktif dalam Game	Sesekali terlibat aktif dalam Game	Tidak terlibat aktif dalam Game

Lampiran 9: Penilaian sikap

Kriteria	Sangat baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu bimbingan (1)
Bekerja sama dengan sesama teman	Bekerja sama dengan baik dengan teman-temannya	Kurang kerja sama dalam permainan	Sangat individual, hanya bekerja dengan satu orang	Tidak bekerjasama dengan baik
Mempresentasikan hasil di depan kelas	Mampu mempresentasikan hasil di depan kelas dengan percaya diri	Mampu mempresentasikan hasil di depan kelas namun kurang percaya diri	Kurang mampu mempresentasikan hasil di depan kelas	Belum mampu mempresentasikan hasil di depan kelas

Lampiran 10: Penilaian Keterampilan

Kriteria	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Peserta didik dapat membedakan huruf konsonan dan huruf vokal	Peserta didik dapat menjelaskan perbedaan huruf konsonan dan vokal	Peserta didik dapat menjelaskan sebagian besar mengenal huruf vokal dan konsonan	Peserta didik dapat menjelaskan sebagian kecil mengenal huruf vokal dan konsonan	Peserta didik tidak dapat menjelaskan terkait huruf konsonan dan huruf vokal
Peserta didik dapat membaca kata sederhana dan kalimat sederhana	Peserta didik dapat sepenuhnya membaca kata sederhana dan kalimat sederhana	Peserta didik dapat membaca sebagian besar kata sederhana dan kalimat sederhana	Peserta didik dapat membaca sebagian kecil kata sederhana dan kalimat sederhana	Peserta didik tidak dapat sepenuhnya membaca kata sederhana dan kalimat sederhana
Peserta didik dapat membaca dengan suara jelas dan lancar	Peserta didik dapat sepenuhnya membaca dengan suara jelas dan lancar	Peserta didik dapat sebagian besar membaca dengan suara jelas dan lancar	Peserta didik dapat sebagian kecil membaca dengan suara jelas dan lancar	Peserta didik tidak dapat membaca dengan suara jelas dan lancar

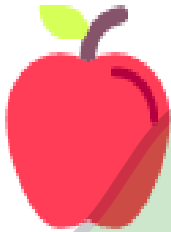
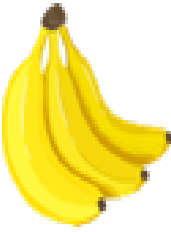
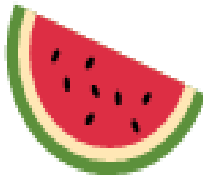
Lampiran 11: LKPD

Nama : _____ Nama : _____ Tanggal : / /

MENGENAL HURUF

Tarik garis huruf sesuai huruf depan nama buah!



	Apel	•	•	K
	Mangga	•	•	A
	Kelapa	•	•	M
	Pisang	•	•	S
	Semangka	•	•	P

Nama:

Kelas:

MEMBACA KALIMAT

Bacalah kalimat ini lalu cocokkan dengan gambarnya!

Ayah sedang menyiram tanaman



Adik makan snack



Kakak mematikan TV



Kakek angkat barang



Ibu membersihkan dalam kulkas

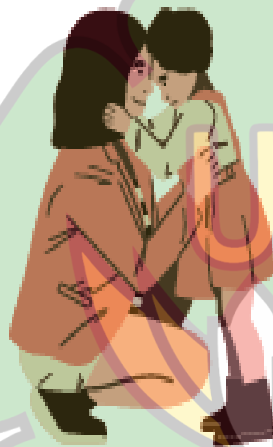


Nama :

Kelas :

MEMBACA CERITA

Bacalah cerita dibawah !



Nama saya Ana. Saya sangat sayang ibu. Karena ibu selalu membantu dan merawatku. Ibuku membantuku belajar mengerjakan PR

Nama saya Diana. Saya bertemu teman yang sedang sedih. Saya mencoba menghibur dan membantunya. Saya sedih jika teman saya juga sedih.



Lampiran 12: Dokumentasi Selama Penelitian



Guru mengecek kehadiran siswa



Guru menjelaskan media game Wordwall



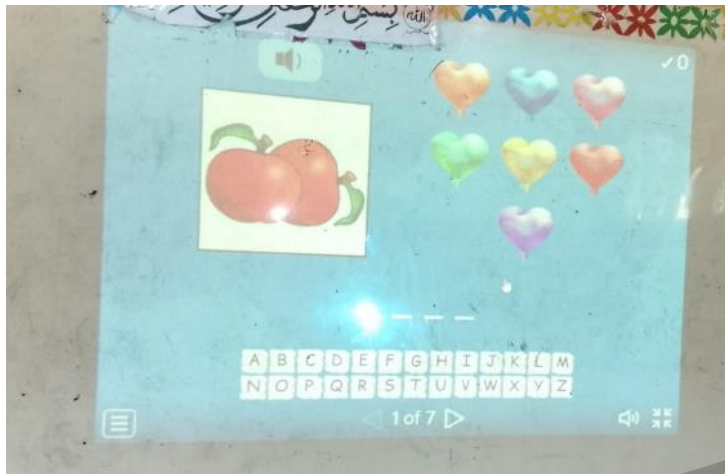
Guru Membimbing siswa dalam permainan



Siswa mengerjakan tugas LKPD yang diberikan

Guru

Guru



Salah satu template game Wordwall



Gcfh Siswa mendengarkan instruksi guru

