



**Keefektifan Model Inquiry Berbantuan Media Wordwall
dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SD**

Dian Kavita Febriyanti
Lintang Kironoratri
Much Arsyad Fardani
Universitas Muria Kudus
Pos-el: 202233055@std.umk.ac.id
lintang.kironoratri@umk.ac.id
arsyad.fardani@umk.ac.id

DOI: 10.32884/ideas.v12i3.2427

Abstrak

Rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi sinonim dan antonim memerlukan pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif. Penelitian ini bertujuan menganalisis keefektifan model *Inquiry Learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *One Group Pretest–Posttest* pada 21 siswa kelas II SD Kayuapu. Data dikumpulkan melalui tes dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas dan uji *N-Gain*. Hasil menunjukkan nilai *N-Gain* 0,6386 (kategori sedang) dan *N-Gain* Persen 63,8613% (cukup efektif). Temuan ini menunjukkan bahwa model *Inquiry Learning* berbantuan media *Wordwall* cukup efektif meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II SD Kayuapu.

Kata Kunci

Inquiry learning, wordwall, hasil belajar, Bahasa Indonesia, sekolah dasar

Abstract

Low learning outcomes in Indonesian language instruction on synonyms and antonyms call for more active and interactive learning. This study aims to analyze the effectiveness of the Inquiry Learning model, supported by the Wordwall medium, on the learning outcomes of elementary school students. The study employed a quantitative approach with a One-Group Pretest–Posttest design involving 21 second-grade students at Kayuapu Elementary School. Data were collected through tests and documentation, then analyzed using normality tests and the N-Gain test. The results showed an N-Gain value of 0.6386 (moderate category) and an N-Gain Percentage of 63.8613% (fairly effective). These findings indicate that the Inquiry Learning model supported by Wordwall is quite effective in improving the Indonesian language learning outcomes of second-grade students at Kayuapu Elementary School.

Keywords

Inquiry learning, wordwall, learning outcomes, Indonesian language, elementary school

Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha yang terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki pengetahuan, keterampilan, dan karakter yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional (Ratnaningrum, 2022). Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berkomunikasi adalah Bahasa Indonesia. Bahasa merupakan unsur yang paling utama dalam kehidupan manusia karena melalui bahasa seseorang dapat berkomunikasi, berinteraksi, dan mengekspresikan pikirannya (Kamal et al., 2023). Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar perlu dirancang secara efektif



agar peserta didik mampu menguasai keterampilan berbahasa, termasuk memahami hubungan makna kata pada materi sinonim dan antonim. Hal ini sejalan dengan pendapat Khoiriyah1 et al., (2023) selain mengembangkan keterampilan berbahasa, pembelajaran Bahasa Indonesia juga perlu mengembangkan kemampuan siswa dalam menghasilkan gagasan, memecahkan masalah, dan beradaptasi terhadap perubahan sebagai bagian dari keterampilan yang dibutuhkan dalam pembelajaran abad ke-21.

Penguasaan materi sinonim dan antonim merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki siswa sekolah dasar karena dapat memperkaya kosakata serta meningkatkan kemampuan memahami bacaan maupun menyampaikan gagasan secara tepat. Hal ini sejalan dengan pendapat Waruwu et al., (2026) bahwa penguasaan kosakata yang baik akan memudahkan siswa dalam memahami isi bacaan, menyampaikan pendapat, serta menggunakan bahasa secara tepat dalam berbagai situasi. Namun, hasil belajar siswa pada materi tersebut masih tergolong rendah. Salah satu penyebabnya adalah proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga siswa cenderung menghafal konsep tanpa memahami makna secara mendalam (Yatri et al., 2025). Kondisi tersebut sejalan dengan Nihayah et al., (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang masih berpusat pada guru (Teacher Centered Learning) membatasi kesempatan siswa untuk berpikir secara mandiri karena siswa lebih banyak menerima informasi dan mengikuti instruksi daripada mengembangkan gagasannya sendiri. Dalam proses belajar, aktivitas siswa menjadi faktor yang sangat penting karena belajar merupakan proses yang bertujuan mengubah perilaku. Apabila peserta didik tidak terlibat aktif dalam pembelajaran, maka tujuan pembelajaran akan sulit tercapai secara optimal (Tyas et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Kayuapu, diketahui bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan menentukan pasangan kata yang memiliki makna sama maupun berlawanan. Hasil belajar siswa menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Selain itu, proses pembelajaran masih berlangsung secara konvensional, didominasi metode ceramah, dan belum memanfaatkan model maupun media pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif. Menurut Fransiska et al., (2026) kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia. Hal ini sejalan dengan penelitian Damanik & Nurfhadilla, (2025) bahwa permasalahan tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran sekaligus hasil belajar siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dinilai mampu mengatasi permasalahan tersebut adalah *Inquiry Learning* (Mauli & Aziziy, 2023). Model ini menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran melalui kegiatan mengamati, merumuskan masalah, mengajukan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis, hingga menarik kesimpulan. Melalui tahapan tersebut, siswa memperoleh pengalaman belajar secara langsung sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih bermakna. Menurut Trisnani, (2024) pembelajaran tidak lagi berorientasi pada penyampaian informasi oleh guru, tetapi memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui proses penyelidikan. Hal tersebut diperkuat oleh Rohandini et al., (2022) yang menyatakan bahwa peran guru bukan



hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai pembimbing, pemimpin, dan fasilitator yang mendukung siswa selama proses pembelajaran.

Keefektifan *Inquiry Learning* telah dibuktikan dalam berbagai penelitian. Penelitian oleh (Febrian et al., 2025) menyatakan bahwa model *Inquiry Learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena pembelajaran berpusat pada aktivitas menemukan konsep sehingga siswa lebih aktif, kritis, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Penelitian oleh Cahyani et al., (2023) juga menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran yang tepat memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *inquiry* mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, *Inquiry Learning* dipandang memiliki potensi untuk diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi sinonim dan antonim, terutama apabila didukung oleh media pembelajaran yang interaktif sehingga keterlibatan siswa dalam proses menemukan konsep dapat semakin optimal.

Selain model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar juga berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran (Shabrina et al., 2025). Salah satu media yang dapat mendukung pelaksanaan *Inquiry Learning* adalah *Wordwall*. *Wordwall* merupakan media pembelajaran digital berbasis permainan yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif, seperti *matching pairs*, *quiz*, *group sort*, dan *find the match* (Maspiyah, 2025). Pada materi sinonim dan antonim, *Wordwall* membantu siswa mengenali hubungan makna kata melalui aktivitas yang menarik sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar, dan memperkuat pemahaman konsep. Dengan demikian, penggunaan *Wordwall* dapat mendukung setiap tahapan *Inquiry Learning* dengan menyediakan aktivitas yang mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam menemukan konsep secara mandiri, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan berorientasi pada peningkatan hasil belajar.

Berbagai penelitian terdahulu melaporkan bahwa *Wordwall* efektif meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, dan pemahaman siswa melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif. Sementara itu, penelitian mengenai *Inquiry Learning* menunjukkan bahwa model tersebut mampu meningkatkan hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, serta partisipasi siswa selama pembelajaran (Rustandi, 2023). Penelitian oleh Zafirah et al., (2025) juga menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran yang tepat memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar. Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih mengkaji *Inquiry Learning* dan *Wordwall* secara terpisah atau diterapkan pada mata pelajaran maupun materi yang berbeda. Penelitian yang secara khusus mengkaji keefektifan model *Inquiry* berbantuan *Wordwall* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi sinonim dan antonim di sekolah dasar masih relatif terbatas, khususnya pada siswa kelas II SD Kayuapu. Kondisi tersebut menunjukkan adanya *research gap* yang perlu dikaji lebih lanjut.

Berdasarkan *research gap* tersebut, penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) berupa penerapan model *Inquiry* berbantuan *Wordwall* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi sinonim dan antonim di kelas II SD Kayuapu. Berbeda dengan penelitian sebelumnya,



penelitian ini mengintegrasikan model *Inquiry* dengan media *Wordwall* dalam satu proses pembelajaran serta mengukur keefektifannya berdasarkan peningkatan hasil belajar siswa melalui perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* yang dianalisis menggunakan uji *N-Gain*. Kombinasi model dan media tersebut diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa.

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi keilmuan berupa bukti empiris mengenai keefektifan model *Inquiry* berbantuan *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. Selain memberikan alternatif model dan media pembelajaran yang dapat diterapkan guru pada materi sinonim dan antonim, hasil penelitian ini juga diharapkan memperkaya kajian mengenai penerapan pembelajaran berbasis *inquiry* yang dipadukan dengan media digital serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dalam mengembangkan inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Pre-Experimental Design* melalui rancangan *One Group Pretest–Posttest Design* untuk menguji efektivitas model *Inquiry Learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi sinonim dan antonim. Penelitian dilaksanakan di SD Kayuapu pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian sebanyak 21 siswa kelas II yang ditentukan menggunakan teknik sampling jenuh (total sampling). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *Inquiry Learning* berbantuan media *Wordwall*, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi sinonim dan antonim.

Data dikumpulkan melalui tes dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada saat *pretest* dan *posttest*, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung penelitian. Instrumen penelitian telah memenuhi uji validitas dan reliabilitas. Data dianalisis menggunakan *SPSS Statistics* versi 20 melalui statistik deskriptif, uji normalitas *Shapiro–Wilk*, dan uji *N-Gain* dengan kategori tinggi ($g > 0,70$), sedang ($0,30 \leq g \leq 0,70$), dan rendah ($g < 0,30$). Selain itu, persentase *N-Gain* digunakan untuk menentukan tingkat efektivitas penerapan model, yaitu tidak efektif ($<40\%$), kurang efektif ($40–55\%$), cukup efektif ($56–75\%$), dan efektif ($>75\%$).

Tabel 1

Kriteria Penentuan Tingkat Efektivitas

Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak efektif
40 - 55	Kurang efektif
56 - 75	Cukup efektif
>75	Efektif

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Efektivitas penerapan model *Inquiry Learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa dianalisis menggunakan uji Normalitas dan uji *N-Gain*. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran



dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest*. Berikut hasil uji Normalitas dan hasil uji N-Gain disajikan.

Tabel 1
Hasil Uji Normalitas

Data	N	Statistik Shapiro-Wilk	Sig.	Keterangan
Pretest	21	0,917	0,077	Normal
Posttest	21	0,949	0,322	Normal

Sumber: Peneliti, 2026

Berdasarkan Tabel 1, Uji normalitas dilakukan menggunakan uji *Shapiro–Wilk* karena jumlah sampel penelitian kurang dari 50 responden, yaitu sebanyak 21 siswa. Berdasarkan hasil uji normalitas pada Tabel 1, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) data *pretest* sebesar 0,077 dan *posttest* sebesar 0,322. Kedua nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 (Sig. > 0,05), sehingga data *pretest* maupun *posttest* dinyatakan berdistribusi normal.

Tabel 2
Hasil Uji N-Gain

Variabel	N	Minimum	Maksimum	Mean	Std. Deviation
N-Gain Score	21	0,40	0,96	0,6386	0,14876
N-Gain Persen	21	40,00	96,34	63,8613	14,87638

Sumber: Peneliti, 2026

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh nilai rata-rata N-Gain Score sebesar 0,6386. Berdasarkan kriteria interpretasi *N-Gain*, nilai tersebut termasuk dalam kategori sedang, yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model *Inquiry Learning* berbantuan media *Wordwall*. Selain itu, nilai rata-rata *N-Gain Persen* sebesar 63,8613% berada pada kategori cukup efektif, sehingga dapat dinyatakan bahwa model yang diterapkan cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sinonim dan antonim.

Pembahasan

Keefektifan model *Inquiry Learning* berbantuan media *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia didasarkan pada hasil uji normalitas dan uji *N-Gain*. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data *pretest* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,077 dan *posttest* sebesar 0,322, yang keduanya lebih besar dari 0,05 sehingga data berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji *N-Gain* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,6386 dengan kategori sedang, sedangkan nilai *N-Gain Persen* sebesar 63,8613% termasuk dalam kategori cukup efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Inquiry Learning* berbantuan media *Wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa pada materi sinonim dan antonim. Temuan ini sejalan dengan Zebua, (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran yang berpusat pada aktivitas siswa memberikan dampak positif terhadap pencapaian hasil belajar karena siswa memperoleh kesempatan untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Peningkatan hasil belajar tersebut terjadi karena penerapan model *Inquiry Learning* yang melibatkan siswa secara aktif dalam setiap tahapan pembelajaran. Menurut Sanjaya dalam

(Juhdy, 2022) model *Inquiry Learning* terdiri atas enam sintaks, yaitu mengamati, merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis, dan menarik kesimpulan. Pada tahap mengamati, siswa mengamati gambar dan pasangan kata sinonim maupun antonim yang disajikan guru melalui media *Wordwall* sebagai stimulus awal untuk membangun pengetahuan awal. Selanjutnya, pada tahap merumuskan masalah, siswa mengidentifikasi berbagai pertanyaan mengenai hubungan makna kata berdasarkan hasil pengamatan. Tahap merumuskan hipotesis dilakukan dengan menyampaikan dugaan sementara terhadap jawaban dari permasalahan yang telah dirumuskan. Setelah itu, pada tahap mengumpulkan data, siswa mencari informasi melalui diskusi kelompok, mengamati contoh, membaca materi, serta menyelesaikan berbagai aktivitas pada media *Wordwall* untuk memperoleh bukti yang mendukung hipotesis. Tahap menguji hipotesis dilakukan dengan membandingkan hasil temuan siswa dengan konsep yang benar melalui diskusi kelas dan bimbingan guru, sedangkan tahap menarik kesimpulan dilakukan dengan menyimpulkan konsep sinonim dan antonim berdasarkan hasil penyelidikan yang telah dilakukan. Menurut Nisa et al., (2026) rangkaian sintaks tersebut menjadikan siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi terlibat secara langsung dalam proses menemukan konsep sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Di antara seluruh sintaks *Inquiry Learning*, tahap mengumpulkan data merupakan sintaks yang paling menonjol dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pada tahap ini siswa memperoleh kesempatan paling besar untuk membangun pengetahuan melalui kegiatan mencari informasi, berdiskusi, mengamati contoh, serta mengerjakan latihan menggunakan media *Wordwall*. Menurut Siregar et al., (2024), tahap mengumpulkan data bertujuan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh informasi yang diperlukan sebagai dasar dalam menguji hipotesis dan menemukan jawaban atas permasalahan yang dikaji. Aktivitas tersebut mendorong siswa berpikir aktif, menghubungkan informasi yang diperoleh dengan pengetahuan sebelumnya, sekaligus membuktikan hipotesis yang telah dirumuskan. Melalui kegiatan mencocokkan pasangan sinonim dan antonim, memilih jawaban yang tepat, serta memperoleh umpan balik secara langsung dari *Wordwall*, siswa tidak hanya menghafal konsep, tetapi memahami hubungan makna kata berdasarkan hasil penyelidikan yang dilakukan. Kondisi tersebut menyebabkan pemahaman konsep menjadi lebih kuat sehingga berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan Husni & Rosad, (2025) yang menyatakan bahwa model *Inquiry Learning* mampu meningkatkan hasil belajar karena pembelajaran berpusat pada aktivitas menemukan konsep sehingga siswa lebih aktif, kritis, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran.



Gambar 1. Aktivitas Permainan Wordwall
Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2026



Selain dipengaruhi oleh sintaks *Inquiry Learning*, efektivitas pembelajaran juga didukung oleh penggunaan media *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif. Menurut Sugiarti et al., (2025), media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang dapat meningkatkan perhatian, minat, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga materi lebih mudah dipahami. *Wordwall* memfasilitasi siswa untuk belajar melalui berbagai aktivitas permainan edukatif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1, siswa secara aktif mengerjakan permainan edukatif menggunakan media *Wordwall* melalui laptop dengan bimbingan guru, sehingga mereka dapat berlatih menerapkan konsep sinonim dan antonim secara mandiri sekaligus memperoleh umpan balik langsung terhadap jawaban yang diberikan. Melalui media tersebut, siswa memperoleh kesempatan untuk memperbaiki kesalahan selama pembelajaran. Tampilan yang menarik dan aktivitas yang bersifat interaktif mampu meningkatkan motivasi, perhatian, dan keaktifan siswa sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan (Raudah et al., 2024). Dengan demikian, *Wordwall* tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga memperkuat proses penemuan konsep yang menjadi karakteristik utama model *Inquiry Learning*.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan akan lebih bermakna apabila dibangun sendiri oleh peserta didik melalui pengalaman belajar secara langsung (Nurnaningsih et al., 2024). Hal tersebut sejalan dengan Wardana et al., (2023) yang menyatakan bahwa pendidikan tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada pengembangan pengetahuan dan pemikiran peserta didik melalui pengalaman belajar. Dalam penelitian ini, siswa aktif mengamati, berdiskusi, mengumpulkan informasi, menguji hasil temuannya, serta menarik kesimpulan melalui tahapan *Inquiry Learning* berbantuan media *Wordwall* sehingga pemahaman terhadap konsep sinonim dan antonim menjadi lebih baik. Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Hasibuan et al., (2026) yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini mengintegrasikan *Inquiry Learning* dengan media *Wordwall* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi sinonim dan antonim. Temuan tersebut memberikan bukti empiris bahwa penggunaan *Wordwall* mampu mengoptimalkan efektivitas *Inquiry Learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil uji normalitas yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal serta hasil uji *N-Gain* yang berada pada kategori sedang dengan tingkat efektivitas cukup efektif, dapat dinyatakan bahwa model *Inquiry Learning* berbantuan media *Wordwall* cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar sinonim dan antonim siswa kelas II SD Kayuapu. Peningkatan hasil belajar yang diperoleh menunjukkan bahwa model pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas siswa dan didukung media pembelajaran interaktif mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, bermakna, dan menyenangkan. Temuan ini sekaligus memperkuat penelitian-penelitian sebelumnya mengenai efektivitas *Inquiry Learning* serta memberikan kontribusi baru bahwa integrasi media *Wordwall* pada setiap sintaks *Inquiry*, terutama pada tahap mengumpulkan data, mampu mengoptimalkan

keterlibatan siswa dalam menemukan konsep sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, model *Inquiry Learning* berbantuan media Wordwall terbukti cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II SD Kayuapu pada materi sinonim dan antonim. Hal tersebut ditunjukkan oleh hasil uji normalitas yang menyatakan data pretest dan posttest berdistribusi normal serta hasil uji N-Gain yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,6386 dengan kategori sedang dan persentase efektivitas sebesar 63,8613% yang termasuk kategori cukup efektif. Peningkatan hasil belajar dipengaruhi oleh penerapan sintaks *Inquiry Learning* yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses mengamati, merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis, dan menarik kesimpulan. Tahap mengumpulkan data menjadi sintaks yang paling berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan konsep secara mandiri melalui diskusi dan aktivitas interaktif menggunakan media Wordwall. Dengan demikian, integrasi model *Inquiry Learning* dan media Wordwall mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, bermakna, dan efektif sehingga dapat dijadikan sebagai alternatif model pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya pada materi sinonim dan antonim.

Daftar Rujukan

- A'yun, I. I., & Setiawan, B. (2024). *Implementasi Pembelajaran Problem Based Learning Berbantu Mind Mapping Guna Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Mata Pelajaran Ips di Mts Aswaja Tunggagri kelas IX MTs ASWAJA Tunggagri . Berdasarkan observasi tanggal 14 Desember 2022 yang di utarakan o. 2(3), 332–352.* <https://doi.org/https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i3.2085> Implementasi
- Cahyani, A. N., Kironoratri, L., & Ermawati, D. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Penggunaan Media Papan Diagram Pada Siswa Kelas V SD. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, 09(September), 915–925.* <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1665>
- Damanik, M. Z., & Nurfhadilla, N. (2025). Inovasi Dalam Pembelajaran. *AT-TARBIYAH : Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam, 2(April), 426–434.*
- Febrian, S. M., Fardani, M. A., & Kironoratri, L. (2025). Penggunaan Media Flashcard Berbantuan Boardgame Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 9(3), 1668–1680.* <https://doi.org/10.35931/am.v9i3.4870>
- Fransiska, F., Paulina, G., Kezia, S., & Gultom, S. (2026). Efektivitas Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V SD. *Indonesian Journal of Innovation Multidisipliner Research, 4, 1428–1442.* <https://doi.org/10.69693/ijim.v4i2.615>
- Hasibuan, S., Sinaga, R., & Manalu, R. B. (2026). Pengaruh Model Inquiry Learning terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *ANTHOR: Education and Learning Journal, 5, 439–447.* <https://doi.org/10.31004/anthor.v5i4.896>



- Husni, M., & Rosad, A. (2025). Efektivitas Inquiry Learning dalam Meningkatkan Pemahaman Konseptual dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran PAI Effectiveness of Inquiry Learning in Improving Students ' Understanding and Critical Thinking in PAI Learning. *ARJI Action Research Journal Indonesia*, 76. <https://doi.org/10.61227/arji.v7i1.301>
- Juhdy, H. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Inquiry untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Kimia Materi Termokimia : Perubahan Entalpi di Kelas XI IPA-1 Semester I SMAN 1 Palibelo Tahun Pelajaran 2019 / 2020. 2, 126–142.
- Kamal, M. S., Fardani, M. A., & Bakhrudin, A. (2023). Sikap Unggah-Ungguh dan Santun Sebagai Cerminan Penggunaan Ragam Bahasa Jawa. 09(September), 1019–1027.
- Khoiriyah, I., Fardani, M. A., & Sudjadi. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Ii Sd Negeri 016 Buluh Kasap. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 2(1), 110. <https://doi.org/10.33578/pjr.v2i1.4884>
- Maspiah. (2025). Inovasi Pembelajaran Fisika melalui Game Wordwall pada Materi Gerak Lurus. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 10(2), 85–97. <https://doi.org/10.14421/jpm.2025.85-98>
- Mauli, M. R., & Aziziy, Y. N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Inquiry Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Indonesia*, 2(2), 38–47.
- Nihayah, A. Z., Fakhriyah, F., & Fardani, M. A. (2020). Penerapan Model Contextual Teaching And Learning Berbantuan Media Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Sd. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, V.
- Nisa, S., Ansori, K., & Susanti, N. (2026). Implementasi Model Discovery Learning dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 5 Batang Hari. *JUPERAN: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 05(01).
- Nurnaningsih, Sunarti, S. S., & Fatmawati. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Pembelajaran dengan Pendekatan Konstruktivisme pada Mata Pelajaran Sejarah Islam MIS Al-Muhajirin Hingalamamengi. *EduSpirit : Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, 1(4), 751–757. <https://doi.org/10.57255/eduspirit.v1i1.17>
- Ratnaningrum, W. A. (2022). Dasar-Dasar Yuridis Sistem Pendidikan Nasional. *ETJ (Educational Technology Journal)*, 2, 22–28.
- Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2021, 2092–2097. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.559>
- Rohandini, F., Utaminingsih, S., & Kironoratri, L. (2022). Analisis Strategi Guru Dalam Menumbuhkan Kemampuan Literasi Siswa Kelas V Di Sdn Gajah 02. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 08. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.338>
- Rustandi, N. (2023). Implementasi Strategi Pembelajaran Inquiry dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Kharismatik : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 28–39.

<https://doi.org/10.70757/kharismatik.v1i1.14>

- Shabrina, A., Putri, R., Khairi, A., Pgri, S., Trunojoyo, A. J., Barat, G., Batuan, K., & Sumenep, K. (2025). Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Zaheen : Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 1(April), 120–131.
- Siregar, A. R., Alfi, A., Sirait, K., Siahaan, A., Rahmah, D. P., Siregar, E. B., Nabilah, K., Khadijah, M., & Matondang, N. H. (2024). Eksplorasi Proses Berpikir Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Kontekstual : Studi Kasus Kelas X Sma Islam Al-Ulum Terpadu Medan. *Jurnal Ilmiah Widya Pustaka Pendidikan*, 12(1), 15–24.
- Sugiarti, D., Hendriawan, D., Mulyasari, E., Wulandari, H., & Zakarneh, N. (2025). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13. <https://doi.org/10.20961/jkc.v13i2.97689>
- Trisnani, E. E. (2024). Strategi Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Madrasah Ibtidaiyyah (MI). *JSPED : Jurnal Studi Pendidikan Dasar*, 2(66). <https://doi.org/10.54180/jsped.v2i1.519>
- Tyas, Y. C., Fardani, M. A., & Kironoratri, L. (2024). Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Model Make A Match Berbantuan Media Kartu Kata. 6(1).
- Wardana, R. W., Riswari, L. A., & Kironoratri, L. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Think Pair Share (TPS) Berbantuan Mystery Pics. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*.
- Waruwu, Y., Halawa, L., Zalukhu, F. S., & Waruwu, J. A. (2026). Hubungan Penguasaan Kosakata dengan Kemampuan Menulis Teks Persuasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Bawolato. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4747(2011), 234–240. <https://doi.org/10.56207/to.v4i2.795>
- Yatri, A. E., Suradi, & Danial. (2025). Kajian Literatur : Faktor Penyebab Kesulitan dalam Pemahaman Konsep Matematis pada Siswa. *Lattice Journal : Journal of Mathematics Education and Applied*, 5(2), 146–159. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30983/lattice.v5i2.10469>
- Zafirah, Z., Wijaya, M. A., & Rohyana, H. (2025). Strategi Deep Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *JOEBAS : Journal of Education, Behavior, and Social Studies*, 1(01), 41–47. <https://doi.org/10.65624/joebas.v1i1.95>
- Zebua, T. (2024). Penerapan Pendekatan Konstruktivistik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Terpadu SMP Negeri 1 Gunungsitoli Idanoi Tahun Pelajaran 2023 / 2024 GEN BIONIX : Jurnal Pendidikan Biologi. *GEN BIONIX: Jurnal Pendidikan Biologi*, 103–112. <https://doi.org/10.56207/genbionix.v2i2.816>.