ARZUSIN
Jurnal Manajemen dan Pendidikan Dasar

e-ISSN : 2809-4093
p-ISSN : 2809-4484

Terindeks: Sinta 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Semantic Scholar, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/arzusin.v6i1.9025

PENGARUH PENGGUNAAN GAME EDUKASI INTERAKTIF WORDWALL TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SD

The Effect of Interactive Wordwall Educational Game Use on Improved Understanding of Indonesian Language Learning Concepts in Elementary School

Amelia Meliana Wila[1], Meisyani Jedrina Gunawan[2], Elfarretha Justi Liana Taopan[3], Kesya Renata Ndun[4], Elisabet Tenis[5]
[1,2,4,5]Universitas Nusa Cendana; [3]UPTD SDI Bertingkat Perumnas 3
elvarrethataopan@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Dec 23, 2025	Jan 14, 2026	Jan 27, 2026	Feb 1, 2026

Abstract

This study was conducted in response to the still limited number of studies examining the use of Wordwall as an interactive educational game medium to support elementary school students' understanding of Indonesian language concepts, despite the important role of digital learning technologies in improving the quality of learning processes in the modern era. The study aimed to analyze the effect of using Wordwall on improving students' understanding of Indonesian language concepts. A quantitative approach was employed with a pre-experimental one-group pretest–posttest design. The research subjects were 15 grade IIIA students selected using a total sampling technique, with pretest and posttest instruments each consisting of 20 items. The collected data were analyzed using normality and homogeneity tests, *t*-tests, and *n*-gain score calculations with the assistance of SPSS version 16. The results

Arzusin is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

showed that the data met the assumptions of normality and homogeneity, and the *t*-test produced a significance value of 0.00 < 0.05, indicating a significant effect of Wordwall use on students' understanding of Indonesian language concepts. The average student learning outcomes increased from 58.33 to 81.67, with the *n*-gain categorized as moderately effective. These findings confirm that Wordwall can serve as an instructional medium that more optimally enhances students' conceptual understanding and opens up opportunities for further research with larger samples and stronger experimental designs to strengthen the theoretical basis for the effectiveness of digital educational media and to generate practical recommendations for teachers.

Keywords: Interactive Educational Game; Wordwall; Indonesian Language Conceptual Understanding; Digital-Based Learning; Pre-Experimental Design

Abstrak: Penelitian ini dilaksanakan untuk merespons masih terbatasnya kajian yang menelaah penggunaan *Wordwall* sebagai media permainan edukatif interaktif dalam mendukung pemahaman konsep Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar, padahal pemanfaatan teknologi pembelajaran berbasis digital memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar di era modern. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan *Wordwall* terhadap peningkatan pemahaman konsep Bahasa Indonesia siswa. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain pra-eksperimen jenis *one group pretest–posttest*. Subjek penelitian berjumlah 15 siswa kelas IIIA yang ditentukan melalui teknik *total sampling*, dengan instrumen berupa tes awal dan tes akhir yang masing-masing terdiri atas 20 butir soal. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji-*t*, serta perhitungan *n-gain score* dengan bantuan perangkat lunak *SPSS* versi 16. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data memenuhi syarat normalitas dan homogenitas, dengan uji-*t* yang menghasilkan nilai signifikansi 0,00 < 0,05, sehingga terdapat pengaruh signifikan penggunaan *Wordwall* terhadap pemahaman konsep Bahasa Indonesia. Nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 58,33 menjadi 81,67 dengan kategori *n-gain* pada tingkat cukup efektif. Temuan ini menegaskan bahwa *Wordwall* dapat menjadi media pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa secara lebih optimal, serta membuka peluang studi lanjutan dengan sampel yang lebih besar dan desain eksperimen yang lebih kuat untuk memperkuat landasan teoretis mengenai efektivitas media digital edukatif dan menghasilkan rekomendasi praktis bagi guru.

Kata Kunci: Game Edukasi Interaktif; *Wordwall*; Pemahaman Konsep Bahasa Indonesia; Pembelajaran Berbasis Digital; Pra-Eksperimen

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital memberi perubahan yang signifikan terhadap gaya belajar siswa di seluruh dunia, khususnya pada tingkat sekolah dasar. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi yang semakin mendapatkan perhatian ialah penggunaan permainan edukatif interaktif, karena media tersebut dinilai mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran maupun capaian belajar siswa (Handayani & Fidrayani, 2024). Meluasnya

akses terhadap perangkat digital di sekolah-sekolah Indonesia juga mendorong meningkatnya kebutuhan akan media pembelajaran yang bersifat interaktif dan mudah diintegrasikan dalam kegiatan belajar. Kondisi ini menuntut pendidik untuk menyusun strategi pembelajaran yang lebih kreatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik materi Bahasa Indonesia sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik (Desta, Aulia & Dewi, 2025).

Bahasa Iindoneisiia dii tiingkat seikolah dasar beirpeiran peintiing dalam meimbangun peimahaman siiswa. Meitodei peingajaran yang masiih beirsiifat tradiisiional meingakiibatkan siiswa kurang beirpartiisiipasii dalam peimbeilajaran. Untuk meiniingkatkan keimampuan seikaliigus keiteirliibatan beilajar siiswa, diipeirlukan meidiia peimbeilajaran yang meinariik dan beirsiifat iinteiraktiif, salah satunya meilaluii peinggunaan gamei eidukatiif diigiital (Rachmah et al., 2025). Hasiil penelitian teirseibut meineigaskan bahwa peimiiliihan meidiia yang seisuaii karakteiriistiik peiseirta diidiik usiia seikolah dasar mampu meinciiptakan peingalaman beilajar yang leibiih hiidup, meinyeinangkan, dan eifeiktiif dalam meindukung peimahaman mateirii.

Sarana peimbeilajaran beirbasiis gamei eidukatiif diianjurkan untuk diigunakan seibagaii salah satu reincana dalam praktiik keipeindiidiikan konteimporeir. Gamei iinteiraktiif, seipeirtii Wordwall yang diianjurkan untuk diigunakan meimiiliikii keimampuan untuk meimbeiriikan peimbeilajaran yang meinyeingkan kareina meinggabungkan modeil hiiburan deingan peimahaman yang diidapat seindiiriiteirkaiit mateirii (Hartati et al., 2024). Meilaluii keigiiatan seipeirtii aseismein ceipat, peiraiinan kata, dan latiihan yang beirsiifat tiimbal-baliik. Peiseirta diidiik diidorong untuk teirliiba aktiif dalam peimbeilajaran Bahasa Iindoneisiia. Oleih kareina iitu, Wordwall meinjadii opsii meidiia yang dapat diigunakan seisuaii deingan arah peimbeilajaran diigiital.

Studi terdahulu meinunjukkan bahwa Wordwall yang diigunakan dapat meimbeiriikan peiniingkatan hasiil beilajar keipada siiswa dii beirbagaii biidang teirteintu (Fuadina, S et al., 2025). Peinemuan terseibut memperkuat pandangan bahwa aspek interaktif pada media yang digunakan dapat memotivasi siswa untuk semangat dan fokus dalam proses belajar. Namun, kebanyakan studi terdahulu belum secara mendalam membahas tentang pengaruh penggunaan Wordwall terhadap pemahaman konseip Bahasa Iindoneisiia pada jeinjang seikolah dasar. Seilaiin iitu, peirlu untuk meilakukan

peineiliitiian leibiih meindalam teirkaiit peingaruh peinggunaan Wordwall teirhadap peimahaman konseip Bahasa Iindoneisiia pada jeinjang seikolah dasar.

Peineirapan gamei eidukatiif iinteiraktiif seipeirtii Wordwall dalam peimbeilajaran Bahasa Iindoneisiia diiniilaii seimakiin reileivan kareina mampu meinyajiikan mateirii seicara leibiih meinariik dan seisuaii deingan karakteiriistiik beilajar siiswa seikolah dasar. Meilaluii peinggunaan Wordwall, peiseirta diidiik dapat meiliihat seicara langsung hubungan antara proseis peimbeilajaran deingan latiihan soal yang meireika keirjakan, seihiingga peingalaman beilajar meinjadii leibiih beirmakna. Iinteigrasii teiknologii dalam keigiiatan beilajar juga beirkontriibusii pada peiniingkatan kualiitas peimbeilajaran, seibab meidiia diigiital meindorong siiswa untuk teirliibat aktiif dalam aktiiviitas yang meimpeirkuat peimahaman konseip (Subagyo Agus et al., 2024). Deingan deimiikiian, peindeikatan peimbeilajaran beirbasiis teiknologii seipeirtii Wordwall meimiiliikii poteinsii yang leibiih eifeiktiif dalam meiniingkatkan peimahaman konseip Bahasa Iindoneisiia diibandiingkan meitodei ceiramah yang beirsiifat konveinsiional.

Peinggunaan gamei eidukatiif iinteiraktiif seipeirtii Wordwall meimbeiriikan keimudahan bagii peindiidiik dalam meinyusun beintuk eivaluasii peimbeilajaran yang leibiih kreiatiif seirta mudah diiakseis oleih peiseirta diidiik. Meidiia iinii dapat diiadaptasii seisuaii deingan kompeiteinsii dasar Bahasa Iindoneisiia, seihiingga proseis peimbeilajaran meinjadii leibiih meinariik, reileivan, dan beirmakna. Oleih kareina iitu, Wordwall beirfungsii seibagaii salah satu meidiia peindukung dalam meiniingkatkan keimampuan liiteirasii siiswa seikolah dasar. Peimanfaatan gamei eidukatiif iinteiraktiif juga teirbuktii meimbeiriikan dampak posiitiif teirhadap keiteirampiilan meimbaca seirta peimahaman siiswa, kareina Wordwall mampu meindorong motiivasii beilajar dan meiniingkatkan keiteirliibatan meireika seilama proseis peimbeilajaran beirlangsung (Monalisa et al., 2024). Teimuan teirseibut meinguatkan bahwa peinggunaan Wordwall seibagaii meidiia peimbeilajaran iinteiraktiif sangat seisuaii untuk meimbantu meiniingkatkan peimahaman siiswa pada jeinjang seikolah dasar.

Peimanfaatan gamei eidukatiif iinteiraktiif seipeirtii Wordwall teirbuktii mampu meiniingkatkan motiivasii beilajar iintriinsiik siiswa, seihiingga meireika leibiih beirseimangat dalam meingiikutii peimbeilajaran Bahasa Iindoneisiia. Keitiika motiivasii beilajar meiniingkat, peinguasaan konseip Bahasa Iindoneisiia meinjadii leibiih mudah diicapaii kareina siiswa teirliibat aktiif dalam seitiiap tahap proseis peimbeilajaran. Meilaluii Wordwall, peiseirta diidiik meimpeiroleih keiseimpatan untuk beirlatiih baiik seicara iindiiviidu maupun

beirsama keilompok, seisuaii deingan strateigii peimbeilajaran yang diikeimas dalam beintuk peirmaiinan. Peindeikatan iinii meimbeiriikan peingalaman beilajar yang leibiih meinyeinangkan seirta beirmakna, seihiingga mampu meindukung peimahaman siiswa teirhadap mateirii seicara leibiih optiimal.

Beirdasarkan peimaparan seibeilumnya, peineiliitiian iinii diifokuskan untuk meingkajii seijauh mana peinggunaan gamei eidukatiif iinteiraktiif Wordwall beirpeingaruh teirhadap peiniingkatan peimahaman konseip Bahasa Iindoneisiia pada siiswa seikolah dasar. Peineiliitiian iinii diilaksanakan untuk meingiisii keikosongan darii studii-studii teirdahulu yang beilum seicara khusus meineilaah hubungan antara peimanfaatan Wordwall dan peinguasaan mateirii Bahasa Iindoneisiia. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan landasan empiris yang dapat dijadikan pertimbangan bagi pendidik dalam menentukan media pembelajaran yang paling sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, tujuan utama penelitian ini adalah menyajikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas wordwall sebagai media pembelajaran dalam mendukung peningkatan pemahaman Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pra-eksperimental melalui desain *one-group pretest–posttest*. Pemilihan desain tersebut dianggap tepat karena memungkinkan peneliti menilai secara langsung dampak suatu perlakuan dengan membandingkan kondisi peserta didik sebelum dan sesudah intervensi diberikan (Utami Dwi & Ika Nurani, 2021). Melalui model penelitian ini, perubahan yang terjadi pada siswa dapat diamati secara lebih terukur sebagai hasil dari penerapan game edukatif interaktif. Gambaran pola penelitian yang digunakan disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Gambaran Pola Penelitian

Tahap	Simbol
Pre-test	O_1
Treatment	X
Post-test	O_2

Sumber: (Priadana & Sunarsi, 2021)

Keterangan:

O1 : Tes awalsebelum diberikan pembelajaran dengan Wordwall

O2 : Tes kemampuan akhir melalui evaluasi berbasis Wordwall sebagai post-test

X : Perlakuan dengan menggunakan game edukasi interaktif Wordwall

Penelitian diselenggarakan di UPTD SDI Bertingkat Perumnas 3 siswa kelas IIIA yang berjumlah 17 siswa tetapi selama proses penelitian berlangsung dua siswa tidak hadir. Penelitian berlangsung 2 hari yaitu pada tanggal 13 dan 17 November 2025. Pada hari pertama peneliti memberikan pre-test kepada siswa untuk mengukur pemahaman awal mereka. Pada hari kedua dilaksanakan pembelajaran dimana guru awalnya menjelaskan materi dengan metode ceramah setelah itu dilanjutkan dengan post-test yang berbasis Wordwall untuk dapat mengetahui sejauh mana pemahaman siswa setelah menggunakan Wordwall.

Penelitian ini mengimplementasikan dua variabel utama, yaitu variabel bebas (X) berupa penggunaan game edukasi interaktif Wordwall dan variabel terikat (Y) berupa pemahaman konsepsi Bahasa Indonesia siswa. Instrumen penelitian terdiri dari pre-tes (tes tertulis) dan post-test (Wordwall) yang masing-masing test tersebut terdapat 20 butir soal sesuai dengan indikator pembelajaran. Data hasil tes yang telah didapatkan akan dianalisis melalui uji normalitas, uji homoginitas, dan uji hipotesis agar dapat mengetahui peningkatan pemahaman siswa setelah perlakuan.

Uji normalitas dan homogenitas dilakukan agar dapat memastikan bahwa data pretest dan posttest memenuhi asumsi dasar analisis parametrik, yaitu data berada dalam distribusi normal dan varians antar kelompok berada pada tingkat yang sebanding (Sintia et al., 2022). Setelah prasyarat terpenuhi, analisis hipotesis dapat dilakukan dengan menggunakan *paired sample t-test* dan *N-gain test* untuk melihat tingkat peningkatan pemahaman siswa (Usmadi, 2020). Hasil analisis tersebut kemudian digunakan untuk membuktikan pengaruh penggunaan game edukatif wordwall terhadap peningkatan pemahaman Bahasa Indonesia tingkat pendidikan dasar.

HASIL

Penelitian ini menerapkan penggunaan game edukasi interaktif *wordwall* pada siswa kelas III A agar dapat mengukur peningkatan pemahaman konsep bahasa Indonesia.

Proses pengumpulan data dilakukan dengan dua tahap pengukuran, yaitu tahap pretest yang diberikan sebelum pembelajaran untuk melihat kemampuan awal siswa, dan tahap posttest dilakukan setelah perlakuan untuk mengukur peningkatan pemahaman. Seluruh siswa memperoleh perlakuan yang sama melalui proses pembelajaran menggunakan *wordwall*. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi peningkatan pemahaman konsep Bahasa Indonesia setelah penggunaan game edukasi interaktif W*ordwall*. Data yang didapatkan kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis untuk memperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif.

1. Uji normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang didapatkan berdistribusi normal atau tidak. Berikut hasil uji normalitas data *pretest-posttest*.

Tabel 2. Uji Normalitas

Statistik	Pretest	Posttest
N	15	15
A	0.05	0.05
Sig. (2-tailed)	0.082	0.200
Kesimpulan	Normal	Normal

Berdasarkan hasil diatas, nilai signifikan pretest sebesar 0.082 > 0.05, sedangkan nilai signifikan posttest sebesr 0.200 > 0.05. Dengan demikian, kedua data tersebut memenuhi asumsi normalitas.

2. Uji homogenitas

Uji homogenitas dilaksanakan untuk memastikan bahwa varian data pretest dan posttest berada dalam kondisi yang sama(Nayanti et al., 2023). Uji ini digunakan sebagai prasyarat sebelum melanjutkan ke analisis parametrik. Hasil uji homogenitas ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 3. Uji homogenitas

Variabel	Sig
Pretest-Posttest	0.244

Berdasarkan hasil uji homogenitas diperoleh nilai Sig. Sebesar 0.244 > 0.05. Hal ini membuktikan bahwa varians data tersebut bersifat homogen.

3. Uji hipotesis

Uji hipotesis merupakan bagian dari statistik inferensial untuk memeriksa kebenaran suatu pernyataan secara statisik dan menentukan apakah hipotesis diterima atau ditolak (Gangga et al., 2021). Pada penelitian ini menggunakan uji t-test dan uji *n-gain score*.

a. Uji-t

Uji-t digunakan untuk membandingkan nilai rata-rata sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok yang sama. Hasil uji-t disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Uji-t

Statistik	Pretest	Posttest
N	15	15
A	0.05	0.05
Sig. (2-tailed)	0.00	0.00
Kesimpulan	Terdapat pengaruh	Terdapat pengaruh

Nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.00 < 0.05 menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi interaksi *Wordwall* yang diterapkan pada penelitian ini memberikan pengaruh untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep Bahasa Indonesia dan terbukti efektif untuk meningkatkan pemahaman mereka.

b. Uji *N-Gain Score*

Uji *N-Gain Score* dilaksanakan untuk menilai tingkat efektivitas peningkatan pemahaman konsep Bahasa Indonesia setela penerapan wordwall. Hasil perhitungan uji *n-gain score* sebagai berikut.

Tabel 5. Uji *N-Gain Score*

Statistik	Pretest	Posttest
N	15	15
Rata-rata	58.33	81.67

Statistik	Pretest	Posttest
Maximum	90	95
Minimum	30	70
Kesimpulan	Tidak efektif	Efektif

Hasil perhitungan menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 58.33 pada pretest menjadi 81.67 pada postte s. Nilai maksimum meningkat dari 90 menjadi 95, sementara nilai minimum naik dari 30 menjadi 70. Berdasarkan kategori efektivitas, hasil pretest berada pada kategori tidak efektif, sementara posttest masuk kategori cukup efektif. Dengan demikian, penggunaan game edukasi interaktif wordwall terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep Bahasa Indonesia siswa.

PEMBAHASAN

Peneliitian iinii meimpeirliihatkan bahwa peinggunaan meidia gamei eidukasii iinteiraktiif Wordwall dalam peimbeilajaran Bahasa Iindoneisia dii keilas IiIi-A mampu meimbeiriikan peniingkatan yang jeilas teirhadap peimahaman konseip peiseirta diidiik. Hal iinii tampak darii hasiil seirangkaiian ujii statiistiik mulaii darii normaliitas, homogeiniitas, ujii-t, hiingga analiisiis n-gaiin yang seicara keiseiluruhan meinunjukkan adanya peniingkatan keimampuan seiteilah siiswa meineiriima peirlakuan. Pada peingukuran awal, niilaii rata-rata beirada pada kateigorii kurang eifeiktiif, seidangkan seiteilah proseis peimbeilajaran beirbasiis Wordwall diilaksanakan, niilaii postteist meniingkat hiingga meincapaii kateigorii cukup eifeiktiif. Peniingkatan iinii meingiisyaratkan bahwa Wordwall mampu meinciptakan liingkungan beilajar yang leibiih meinariik, eineirgiik, dan meimotiivasii, seihiingga meimbantu meniingkatkan peinguasaan konseip.

Secara keseluruhan, peningkatan yang diperoleh siswa sejalan dengan tujuan penelitian, yaitu menilai sejauh mana penggunaan game edukasi interaktif memengaruhi pemahaman konsep Bahasa Indonesia. Fitur kuis dan permainan di dalam Wordwall memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih secara aktif, sehingga pemahaman mereka terhadap materi menjadi lebih kuat. Arsyad (2020) menjelaskan bahwa media visual interaktif dapat menjaga fokus siswa selama belajar, sedangkan Sanjaya (2019)

menambahkan bahwa Wordwall berperan besar dalam mendorong siswa lebih terlibat dalam kegiatan kelas.

Hasil penelitian yang didapatkan juga menguatkan temuan beberapa penelitian sebelumnya. Pratiwi et.al. (2024) menyebutkan bahwa Wordwall mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Temuan tersebut turut diperkuat oleh pendapat Suleman & Rahmawati (2022) yang menegaskan bahwa media pembelajaran digital mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Monalisa et al. (2024) juga menyatakan bahwa Wordwall, dengan tampilan visual dan aktivitas yang interaktif, lebih efektiv dibandingkan metode tradisional dalam membangun pemahaman siswa.

Nilai Signifikan uji-t sebesar 0.00 < 0.05 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan yang bermakna antara sebelum dan sesudah penggunaan Wordwall. Selain itu, nilai n-gain yang termasuk kategori cukup efektif memperlihatkan bahwa media ini turut meningkatkan kualitas proses belajar. Aulia et al. (2023) menambahkan bahwa game digital dapat memberikan umpan balik langsung yang membantu siswa memahami konsep dengan lebih cepat.

Dari sisi teori, temuan ini mempertegas bahwa media berbasi game digital mampu mengaktifkan keterlibatan kognitiv siswa, terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang membutuhkan latihan berulang untuk memahami konsep inti. Dari sisi praktik, Wordwall dapat menjadi salah satu alternativ media pembelajaran yang menyenangkan dan dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan interaktif.

Meskipun demikian, penelitian ini tidak lepas dari keterbatasan. Jumlah sampel yang hanya terdiri dari 15 peserta didik membuat hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Wibowo (2020) menyatakan bahwa sampel kecil cenderung menghasilkan variasi data yang terbatas. Selain itu, penelitian ini dilakukan tanpa kelompok kontrol, sehingga dampaknya pada kelas atau mata pelajaran lain belum dapat dipatikan.

Walaupun terdapat keterbatasan, penelitian ini tetap memberikan kontribusi penting. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa Wordwall layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep Bahasa Indonesia Pada siswa kelas III sekolah dasar

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis game interaktif Wordwall memberikan peningkatan yang berarti terhadap pemahaman konsep Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar. Hal tersebut tampak dari hasil pengujian normalitas dan homogenitas yang menunjukkan bahwa data memenuhi syarat untuk dianalisis menggunakan statistik parametrik. Selain itu, uji-t menghasilkan nilai signifikansi 0.00 < 0.005, yang menandakan adanya perbedaan kemampuan sebelum dan sesudah perlakuan. Kenaikan nilai rata-rata dari 58.33 pada tahap pretest menjadi 81.67 pada posttest serta hasil n-gain score memperlihatkan bahwa Wordwall memberikan kontribusi yang cukup kuat terhadap efektivitas pembelajaran. Secara keseluruhan, penggunaan game digital ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan siswa dibandingkan metode ceramah tradisional.

Penelitian ini juga memberikan kontribusi dengan mengisi kekurangan kajian terdahulu mengenai efektivitas Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada level sekolah dasar. Dari sisi teori, temuan penelitian memperkuat pandangan bahwa media pembelajaran berbasis game digital dapat meningkatkan motivasi, fokus belajar, dan kemampuan berpikir siswa. Dari sisi praktik, penelitian ini memberi rekomendasi bagi pendidik agar mempertimbangkan penggunaan Wordwall sebagai strategi pembelajaran alternatif yang lebih kreatif dan relevan dengan perkembangan teknologi. Untuk penelitian berikutnya, disarankan agar jumlah sampel diperluas dan menggunakan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol, sehingga hasilnya dapat dibandingkan lebih komprehensif. Penelitian jangka panjang (longitudinal) juga dibutuhkan untuk melihat konsistensi pengaruh Wordwall dalam periode yang lebih lama. Selain itu, studi lanjutan dapat mengeksplorasi penerapan Wordwall pada mata pelajaran lainnya atau mengembangkan model evaluasi digital yang lebih bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

Auliya, A. F., Fitriasari, E., & Nurunnisa, M. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, *2*(8), 953–968. https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/5765 [Access restricted]

Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.

Desta, A. P., & Dewi, I. (2025). Studi Literatur: Game-Based Learning Berbantuan Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies*, *8*(3), 390–401. https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/107253

Fana Shochi, K., & Trisnantari Eva, H. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDI Al-Ikhlas Karangrejo Kabupaten Tulungagung. *Edutech: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, *5*(3), 507–516.

Fuadina, S. S., Mulyadiprana, A., & Merliana, A. (2025). Model Pembelajaran Game-Based Learning Tipe Wordwall dan Motivasi Belajar IPS: Penelitian Quasi Eksperimen di SD Kelas IV. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(2). https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/26447

Gangga, A., Artanti, I., & Muhammad, A. (2021). Pelatihan Pengujian Hipotesis Statistika Dasar dengan Software R. *Jurnal BUDIMAS*, *3*(2), 327–334. https://jurnal.stieaas.ac.id/index.php/JAIM/article/view/2412/1423

Handayani, N. P., & Fidrayani. (2024). Pengaruh Pembelajaran Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(3), 471–489. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/15617

Hartati, F. R., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2024). Penggunaan Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD: Literatur Review. *Jurnal Educatio*, *10*(4), 1306–1314. https://ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/10206

Masnunah, Kurnianingsih, T., & Syaflin, S. L. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukasi Wordwall terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V SDN 142 Palembang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(3), 360–371. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/28913

Monalisa, I., Suntari, Y., & EW, E. D. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *8*(3), 1953–1963. https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7602

Mustika, N., Kamaruddin, & Alam, S. (2024). *Belajar Platform Wordwall dan Canva untuk Pendidik*. EUREKA MEDIA AKSARA.

Nayanti, P. W., Miatun, A., & Kurniasih, M. D. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Software GeoGebra terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik SMP Negeri 3 Babelan. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, *4*(7), 733–747. https://doi.org/10.59141/japendi.v4i7.2082

Novia, D., Husaeni, A., Gintara, A. R., & Nabila, G. F. (2025). Mengungkap Pentingnya Uji Normalitas dan Homogenitas dalam Penelitian: Studi Kasus dan Aplikasinya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *9*(1), 829–839. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/24268

Rachmah, F., Abdi, P., Laika, N., Astuti, W. N., Putra, S. D. F., & Dewina, Z. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Digital dalam Mengembangkan Keterampilan Bertanya Kritis pada Siswa Sekolah Dasar: Suatu Studi Literatur. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*, 107–124. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/24753/13577

Sijabat, M. P., Hutabarat, K., & Sitorus, L. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia di Kelas V SD. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *6*(3), 2562–2572. https://edukatif.org/edukatif/article/view/6785

Sintia, I., Pasarella, M. D., & Nohe, D. A. (2022). Kasus Tingkat Pengangguran di Jawa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika, Statistika, dan Aplikasinya*, *2*, 322–333. https://jurnal.fmipa.unmul.ac.id/index.php/SNMSA/article/view/844/399

Subagyo Agus, R., Rahmawati Puji, F., & Ghufron, A. (2024). Pendekatan Teknologi dalam Pengembangan Kurikulum Pendidikan di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(September), 253–264. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/16300/7890

Usmadi. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis. *Inovasi Pendidikan*, *7*(1), 50–62. https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281

Utami, S. D., & Dewi, I. N. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Jigsaw Berorientasi Kearifan Lokal terhadap Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, *10*(2), 1996–2004. https://doi.org/10.26740/jpps.v10n2.p1996-2004

Widiana, I. W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, *10*(1), 1–10. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/48925