

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 Wila¹, Meisyani Jedrina Gunawan², Elfarretha Justu
Liana Taopan³, Kesya Renata Ndun⁴, Elisabet Tennis⁵

^{1,2,4,5}Universitas Nusa Cendana; ³UPTD 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

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 Indonesia di tingkat sekolah dasar berperan penting dalam membangun pemahaman siswa. Metode pengajaran yang masih bersifat tradisional mengakibatkan siswa kurang berpartisipasi dalam pembelajaran. Untuk meningkatkan kemampuan sekaligus keterlibatan belajar siswa, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan bersifat interaktif, salah satunya melalui penggunaan game edukatif digital (Rachmah et al., 2025). Hasil penelitian tersebut menegaskan bahwa pemilihan media yang sesuai karakteristik peserta didik usia sekolah dasar mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup, menyenangkan, dan efektif dalam mendukung pemahaman materi.

Sarana pembelajaran berbasis game edukatif dianjurkan untuk digunakan sebagai salah satu rencana dalam praktik kependidikan kontemporer. Game interaktif, seperti Wordwall yang dianjurkan untuk digunakan memiliki kemampuan untuk membeikan pembelajaran yang menyenangkan karena menggabungkan model hiburan dengan pemahaman yang didapat sendiri terkait materi (Hartati et al., 2024). Melalui kegiatan seperti asesmen cepat, permainan kata, dan latihan yang bersifat timbal-balik. Peserta didik didorong untuk terlibat aktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, Wordwall menjadi opsi media yang dapat digunakan sesuai dengan arah pembelajaran digital.

Studi terdahulu menunjukkan bahwa Wordwall yang digunakan dapat membeikan peningkatan hasil belajar kepada siswa di berbagai bidang tertentu (Fuadina, S et al., 2025). Penemuan tersebut 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 konsep Bahasa Indonesia pada jenjang sekolah dasar. Selain itu, perlu untuk melakukan

peineiliitian leibiih meindalam teirkaiit peingaruh peinggunaan Wordwall teirhadap peimahaman konsep Bahasa Iindoneisiia pada jeinjang seikolah dasar.

Peineirapan gamei eidukatif iinteiraktif seipeirtii Wordwall dalam peimbelajaran Bahasa Iindoneisiia diiniilai seimakiin reileivan kareina mampu meinyajiikan mateirii seicara leibiih meinariik dan seisuaii deingan karakteiriistik belajar siiswa seikolah dasar. Meilalui peinggunaan Wordwall, peiseirta diidiik dapat meiliihat seicara langsung hubungan antara proseis peimbelajaran deingan latiihan soal yang meireika keirjakan, seihingga peingalaman belajar meinjadii leibiih beirmakna. Iinteigrasii teiknologi dalam keigiiatan belajar juga beirkontribusi pada peiniingkatan kualitas peimbelajaran, seibab meidiia diigital meindorong siiswa untuk teirliib aktiif dalam aktiivitas yang meimpeirkuat peimahaman konsep (Subagyo Agus et al., 2024). Deingan deimiikian, peindeikatan peimbelajaran beirbasiis teiknologi seipeirtii Wordwall meimiilikii poteinsii yang leibiih eifeiktiif dalam meiniingkatkan peimahaman konsep Bahasa Iindoneisiia diibandiingkan meitodei ceiramah yang beirsifat konveinsional.

Peinggunaan gamei eidukatif iinteiraktif seipeirtii Wordwall meimbeirikan keimudahan bagii peindiidiik dalam meinyusun beintuk eivaluasii peimbelajaran yang leibiih kreiatif seirta mudah diiakseis oleh peiseirta diidiik. Meidiia iinii dapat diadaptasii seisuaii deingan kompeiteinsii dasar Bahasa Iindoneisiia, seihingga proseis peimbelajaran meinjadii leibiih meinariik, reileivan, dan beirmakna. Oleh kareina iitu, Wordwall beirfungsii seibagaii salah satu meidiia peindukung dalam meiniingkatkan keimampuan liiteirasii siiswa seikolah dasar. Peimanfaatan gamei eidukatif iinteiraktif juga teirbukti meimbeirikan dampak positiif teirhadap keiteirampiilan meimbaca seirta peimahaman siiswa, kareina Wordwall mampu meindorong motiivasii belajar dan meiniingkatkan keiteirliibatan meireika seilama proseis peimbelajaran beirlangsung (Monalisa et al., 2024). Teimuan teirseibut meinguatkan bahwa peinggunaan Wordwall seibagaii meidiia peimbelajaran iinteiraktif sangat seisuaii untuk meim bantu meiniingkatkan peimahaman siiswa pada jeinjang seikolah dasar.

Peimanfaatan gamei eidukatif iinteiraktif seipeirtii Wordwall teirbukti mampu meiniingkatkan motiivasii belajar iintriinsii siiswa, seihingga meireika leibiih beirseimangat dalam meingikutii peimbelajaran Bahasa Iindoneisiia. Keitiika motiivasii belajar meiniingkat, peinguasaan konsep Bahasa Iindoneisiia meinjadii leibiih mudah diicapaii kareina siiswa teirliib aktiif dalam seitiap tahap proseis peimbelajaran. Meilalui Wordwall, peiseirta diidiik meimpeiroleih keiseimpanan untuk beirlatiih baiik seicara iindiividu maupun

bersama kelompok, sesuai dengan strategi pembelajaran yang dikeimaskan dalam bentuk permainan. Pendekatan ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan serta bermakna, sehingga mampu mendukung pemahaman siswa terhadap materi secara lebih optimal.

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, penelitian ini difokuskan untuk mengkaji sejauh mana penggunaan game edukatif interaktif Wordwall berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman konsep Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengisi kekosongan dari studi-studi terdahulu yang belum secara khusus menelaah hubungan antara pemanfaatan Wordwall dan penguasaan materi Bahasa Indonesia. 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 pre test-post test*. 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 homogenitas, dan uji hipotesis agar dapat mengetahui peningkatan pemahaman siswa setelah perlakuan.

Uji normalitas dan homogenitas dilakukan agar dapat memastikan bahwa data pre test 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 *pre test* 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 *Wordwall*. 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 *pre test-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 di atas, nilai signifikan *pre test* sebesar $0.082 > 0.05$, sedangkan nilai signifikan *posttest* sebesar $0.200 > 0.05$. Dengan demikian, kedua data tersebut memenuhi asumsi normalitas.

2. Uji homogenitas

Uji homogenitas dilaksanakan untuk memastikan bahwa varian data *pre test* 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 statistik 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 setelah 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 posttest. 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

Penelitian ini memperlihatkan bahwa penggunaan media game edukasi interaktif Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III-A mampu memberikan peningkatan yang jelas terhadap pemahaman konsep peserta didik. Hal ini tampak dari hasil serangkaian uji statistik mulai dari normalitas, homogenitas, uji-t, hingga analisis n-gain yang secara keseluruhan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan setelah siswa menerima perlakuan. Pada pengukuran awal, nilai rata-rata berada pada kategori kurang efektif, sedangkan setelah proses pembelajaran berbasis Wordwall dilaksanakan, nilai posttest meningkat hingga mencapai kategori cukup efektif. Peningkatan ini mengisyaratkan bahwa Wordwall mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, energik, dan memotivasi, sehingga membantu meningkatkan penguasaan konsep.

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 efektif 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 berbasis game digital mampu mengaktifkan keterlibatan kognitif siswa, terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang membutuhkan latihan berulang untuk memahami konsep inti. Dari sisi praktik, Wordwall dapat menjadi salah satu alternatif 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 dipastikan.

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., Fitriyanti, 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/JPDSDH/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., & Ghufro, 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>