

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI
WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA KELAS V
SDN 142 PALEMBANG**

Masnunah¹, Try Kurnianingsih², Sylvia Lara Syaflin³

¹PGSD, FKIP, Universitas PGRI Palembang

²PGSD, FKIP, Universitas PGRI Palembang

³PGSD, FKIP, Universitas PGRI Palembang

¹ masnunah42@gmail.com, ² trykurnianingsih112302@gmail.com,

³ sylvialaras@gmail.com

ABSTRACT

The Effect of Using the Educational Game Media Wordwall on Student Learning Outcomes in Indonesian Language Subjects for Grade V Students at SDN 142 Palembang. The educational game Wordwall is an interactive online game that can be accessed via browser and utilized as a learning resource for students. Wordwall serves as an engaging learning medium that can help improve student learning outcomes, especially in the subject of Indonesian language. In Indonesian language learning at the elementary school level, there are four core language skills: listening, speaking, reading, and writing. Every lesson delivered to students results in measurable learning outcomes. Therefore, this study aims to determine the effect of using Wordwall educational game media on the learning outcomes of Grade V students in Indonesian language subjects at SDN 142 Palembang. This research employed a quantitative method with a percentage approach. After collecting the required data, it was classified according to the predetermined formulation. The results of the study show that the use of Wordwall educational game media in Indonesian language learning positively affects student learning outcomes, particularly in fostering environmental awareness among Grade V students at SDN 142 Palembang. This is evidenced by the statistical result where the t value of 7.901 is greater than the t table value of 2.024. This indicates that the use of Wordwall educational game media significantly influences the Indonesian language learning outcomes of Grade V students.

Keywords: game, wordwall, learning outcomes, and indonesian

ABSTRAK

Game edukasi wordwall adalah salah satu game yang menarik terdapat di browser sehingga peserta didik dapat menjadikannya sumber belajar. Wordwall dapat digunakan media pembelajaran yang menarik agar hasil belajar siswa meningkat salah satunya adalah pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia terutama di Sekolah Dasar tidak terlepas dari empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Berkaitan dengan pembelajaran yang telah diberikan pasti akan ada hasil belajar yang diterima atau diperoleh oleh

siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *game* edukasi *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 142 Palembang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan persentase, dimana setelah data yang diperlukan terkumpul diklasifikasikan menurut perumusan yang telah ditentukan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media *game* edukasi *Wordwall* berpengaruh terhadap sikap peduli lingkungan siswa kelas V di SDN 142 Palembang. Hal ini ditunjukkan dengan nilai t hitung lebih besar dari t tabel atau t hitung $7,901 > t$ tabel $2,024$. Hal tersebut menunjukkan terdapat pengaruh media pembelajaran *game* edukasi *wordwall* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V.

Kata Kunci: *game*, *wordwall*, hasil belajar, dan bahasa indonesia.

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha untuk meningkatkan kapasitas manusia lewat proses belajar. Melalui pengalaman belajar, diharapkan para siswa mampu menjadi individu yang lebih baik dan mengoptimalkan potensi yang dimiliki. Pendidikan penting bagi setiap individu karena membantu membangun kepribadian dan kemampuan berpikir yang lebih baik dan bermanfaat (Syafliin, 2023). Pendidikan memiliki peran krusial dalam proses pengajaran, agar para siswa memperoleh pendidikan yang layak. Baik di bidang agama ataupun ilmu pengetahuan, pendidikan

merupakan sarana untuk membantu manusia bertahan di dalam masyarakat (Sapriyah, 2019). Dengan demikian, Proses belajar tidak bisa dipisahkan dari media pembelajaran. Upaya yang dapat dilakukan untuk mewujudkan tujuan tersebut adalah melalui penggunaan media yang mampu menarik minat (Masnunah, 2023). Media ini berfungsi sebagai sarana untuk memudahkan kegiatan belajar dan mendukung pengajaran guru dalam menyampaikan informasi.

Bahasa Indonesia adalah sarana berkomunikasi yang menjadi salah satu identitas bangsa Indonesia dan

digunakan sebagai bahasa resmi. Pentingnya pelajaran Bahasa Indonesia untuk diajarkan di semua tingkat pendidikan karena bahasa Indonesia merupakan dasar dari semua pembelajaran. Proses pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar mencakup empat aspek keterampilan bahasa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Sehubungan dengan pembelajaran yang telah dilaksanakan, tentu ada hasil yang diperoleh siswa. Hasil Belajar merupakan bentuk kemampuan atau keterampilan yang dimiliki siswa setelah menjalani kegiatan pembelajaran, sebagai hasil dari tujuan yang telah ditetapkan (Masnunah, 2020). Hasil belajar menunjukkan sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran melalui proses belajar yang diikutinya. Melalui kegiatan penilaian, guru memperoleh data tentang kemajuan belajar siswa dalam usaha mereka

mencapai kompetensi yang ditargetkan (Syaflin, 2023)

Ketika hasil belajar siswa di Indonesia menurun, maka potensi Indonesia untuk bersaing dalam bidang pendidikan juga berkurang. Oleh karena itu, pengawasan terhadap hasil belajar siswa merupakan tanggung jawab pemerintah. Rendahnya hasil belajar adalah suatu hal yang wajar jika dilihat setiap kegiatan pembelajaran di kelas yang menerapkan metode tradisional dan alat bantu yang kurang menarik. Dalam kegiatan belajar, para pendidik masih mengandalkan media yang tradisional, disebabkan oleh kurangnya pemahaman terhadap teknologi. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah, dan sering kali mereka belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), di mana nilai KKM yang berlaku adalah 70. Berdasarkan penjelasan yang diperoleh penulis dari wawancara dengan pengajar kelas V di SDN 142 Palembang pada tanggal 22 Juli

2024, ditemukan bahwa dalam kegiatan pembelajaran terdapat beberapa isu. Sering kali, guru menggunakan media berupa gambar yang ditempelkan pada papan tulis dan memberikan penjelasan, setelah itu siswa diminta untuk menuliskannya dalam buku catatan. Di akhir sesi pembelajaran, guru melakukan sesi tanya jawab dengan siswa, yang menjadikan proses belajar terasa lebih monoton.

Terkait dengan rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia siswa tersebut, tentunya diperlukan solusi yang tepat untuk mengatasinya supaya pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berkontribusi signifikan dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, serta mampu mengoptimalkan potensi peserta didik dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Lestari, 2024). Penggunaan dari berbagai

metode, strategi, model, pendekatan, serta media pembelajaran yang berperan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dengan baik dari proses pembelajaran. Penggunaan metode dan media pembelajaran membantu proses belajar menjadi lebih afektif, apalagi jika didukung oleh hubungan yang baik antara guru dan siswa (Syafliin, 2023). Metode pengajaran yang diterapkan dapat menumbuhkan minat dan motivasi baru, meningkatkan dorongan, dan bahkan memberikan dampak psikologis pada proses pembelajaran. Dalam setiap kegiatan proses pembelajaran, penggunaan media harus menjadi perhatian khusus bagi pendidik (Syafliin, 2024). Salah satunya adalah bisa menggunakan media pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar tentu perlu adanya media pembelajaran agar pembelajaran tidak monoton. Siswa lebih menyukai pembelajaran yang dilakukan sambil bermain permainan.

Permainan adalah salah satu cara dan taktik yang dapat diterapkan untuk menjadikan pendidikan lebih menarik dan menyenangkan. Aktivitas permainan yang dilakukan selama proses belajar dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam memperoleh pengetahuan. Berdasarkan hal ini didukung oleh teori perkembangan kognitif piaget. Perkembangan kognitif selaras dengan pembelajaran kelas berbasis bermain . Siswa yang berada di kelas V dan berusia antara 10 hingga 11 tahun ini, berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget, dikelompokkan dalam fase perkembangan untuk anak-anak berusia 7 hingga 11 tahun fungsional konkret (Rivaningtyas & Prihantanti, 2023). Ada berbagai media pembelajaran yang bersifat konkret, baik benda maupun media berbasis teknologi yaitu wordwall.

Permainan edukasi wordwall merupakan salah satu contoh permainan yang

menarik terdapat di browser sehingga peserta didik dapat menjadikannya sumber belajar. Ciri khas wordwall yaitu memberikan kebahagiaan bagi siswa karena terdapat berbagai pilihan permainan, seperti berpartisipasi dalam kuis, mencocokkan atau memadankan kata, menemukan kata tersembunyi, mengacak kata, dan masih banyak lagi (Siregar, 2023). Wordwall adalah sebuah aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran serta alat evaluasi secara daring yang menarik bagi pelajar. Oleh karena itu, permainan-permainan tersebut bisa digunakan oleh pengajar sebagai alat bantu dalam proses belajar agar siswa mendapatkan pemahaman yang baik tentang materi yang diajarkan.

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan Wordwall dalam

pelajaran bahasa Indonesia terbukti mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. Penelitian lain yang dilakukan oleh Akbar dan Hadi pada tahun 2023 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa” menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media Wordwall memiliki dampak positif yang signifikan terhadap hasil dan ketertarikan belajar siswa di kelas.

Dari hasil penelitian sebelumnya yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media wordwall dalam proses belajar dapat meningkatkan prestasi akademik siswa. Dengan demikian, penulis meyakini bahwa penggunaan media permainan edukasi yang berbasis wordwall di kelas V SDN 142 Palembang sangat sesuai untuk diterapkan. Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah disampaikan, penulis ingin melakukan penelitian dengan judul : “ Pengaruh

Penggunaan Media Pembelajaran *Game* Edukasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas 5 SDN 142 Palembang”. Dengan tujuannya adalah untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran *game* edukasi *wordwall* terhadap hasil belajar bahasa indonesia kelas V SDN 142 Palembang.

B. Metode Penelitian

Metode yang diterapkan dalam studi ini adalah eksperimen dalam penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merujuk pada studi yang berhubungan dengan data numerik. Metode eksperimen yaitu pendekatan yang digunakan untuk menilai efek dari perlakuan tertentu. Tipe penelitian ini adalah desain *quasi-eksperimental* dengan format yang dikenal sebagai desain kontrol kelompok *pretest-posttest*. Dalam desain ini, ada dua kelompok yang dipilih tanpa randomisasi. Dua kelompok itu terbagi menjadi kelas kontrol dan kelas

eksperimen. Dalam penelitian ini, populasi yang dimaksud adalah semua murid kelas V dari SDN 142 Palembang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi, dan tes. Observasi yang dilakukan penelitian ini adalah untuk melakukan pengamatan dengan mengetahui keadaan sarana dan prasarana sekolah, serta keadaan aktivitas belajar anak selama proses pembelajaran. Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data berisi pengumpulan dokumentasi dokumen-dokumen yang relevan untuk penelitian ini. Pada penelitian ini, tes yang dilakukan adalah peneliti terlebih dahulu melakukan *pretest* di kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Setelah itu, peneliti melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran edukasi *wordwall* sedangkan kelas kontrol menggunakan media pembelajaran LKPD. Setelah

memberikan perlakuan, peneliti pada tahap akhir melakukan *posttest* di kelas kontrol dan kelas eksperimen.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data dari uji coba awal (*Pretest*) dan data dari uji coba akhir (*Posttest*) dicatat melalui tes. Tes yang digunakan berfokus pada materi tentang arti imbuhan awalan me- dan imbuhan akhiran -kan. Pelaksanaan tes awal (*Pretest*) dilakukan sebelum proses pengajaran dimulai, dengan tujuan untuk menilai tingkat pengetahuan siswa.

Setelah seluruh kelas menerima soal *Pretest*, setiap kelas kemudian ditangani secara berbeda; kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran edukasi *Wordwall*, sementara kelas kontrol tidak memanfaatkan media tersebut. Selanjutnya, masing-masing kelas mendapatkan soal *Posttest* untuk menilai peningkatan hasil belajar peserta didik. Berikut adalah hasil *Pretest* dan *Posttest* dari kelas eksperimen dan kontrol.

Tabel 4.1 Hasil *Pretest* dan *Posttest* Pada Kelas Eksperimen

No	Nama	Kelas Eksperimen	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	MGM	70	90
2.	NSH	60	90
3.	PJ	70	80
4.	MA	50	70
5.	AR	60	90
6.	ATR	70	100
7.	AFZ	70	90
8.	MR	60	90
9.	MRY	60	80
10.	MIA	60	80
11.	MA	80	80
12.	PA	50	70
13.	SAR	50	100
14.	MSG	70	100
15.	M	70	80
16.	SR	70	90
17.	IA	80	90
18.	MFZ	70	90
19.	NSA	70	100
20.	MBS	60	100
	Jumlah	1300	1760
	Rata-rata	65	88

Tabel 4.2 Hasil *Pretest* dan *Posttest* Pada Kelas Kontrol

No.	Nama	Kelas Kontrol	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	NSA	20	40
2.	NA	30	40
3.	BS	30	40
4.	MZA	40	30
5.	MM	20	40
6.	A	20	50
7.	MRP	40	40
8.	CA	30	50
9.	SS	30	50
10.	MMS	30	30
11.	AP	30	50
12.	MA	40	60
13.	MRA	30	40

14.	F	40	40
15.	MS	40	50
16.	ZPA	50	50
17.	KS	40	40
18.	MP	60	50
19.	EM	30	40
20.	FA	20	30
	Jumlah	670	860
	Rata-rata	40	46,5

Berdasarkan analisis *pretest* dan *posttest* yang dilakukan di kelas eksperimen dan kontrol, diperoleh informasi mengenai nilai terendah, nilai tertinggi, rata-rata (*mean*), dan standar deviasi. nilai *Pretest* untuk kelas eksperimen yang memiliki rata-rata 65,00 mengalami perkembangan, terlihat dari nilai *Posttest* yang meningkat menjadi 88,00. Sementara itu, kelas kontrol juga menunjukkan adanya kemajuan dalam pembelajaran, yang dapat dilihat dari rata-rata nilai *Posttest* yang mencapai 46,5, setelah sebelumnya pada *Pretest* hanya memperoleh rata-rata 40,00.

Untuk menentukan apakah data hasil belajar murid *Pretest* dan *Posttest* di kelas eksperimen serta kelas kontrol memenuhi kaidah normalitas atau tidak, diadakan uji normalitas dengan

menerapkan uji Liliefors. Hasil analisis dari kedua kelas tersebut adalah sebagai berikut: Berdasarkan hasil analisis normalitas yang dilakukan melalui uji Shapiro-Wilk, tabel menunjukkan bahwa baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki distribusi normal, dengan mempertimbangkan nilai signifikansi yang mencapai 0,05 atau lebih. Karena nilai signifikan untuk kedua kelas tersebut berada di atas 0,05, ini membuktikan bahwa keduanya mengikuti distribusi normal.

Berdasarkan pengujian normalitas, distribusi data dari masing-masing kelas menunjukkan pola distribusi normal. Oleh karena itu, analisis dilanjutkan dengan pengujian homogenitas melalui uji Levene menggunakan perangkat lunak SPSS 23 dengan tingkat signifikansi 0,05. Setelah data dikelola. Berdasarkan hasil uji homogenitas dengan menggunakan uji *Levene* nilai signifikansinya adalah 0,803. Karena angka signifikansinya lebih dari 0,05, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa dari kelompok eksperimen dan

kelompok kontrol berasal dari populasi dengan varians yang serupa, sehingga kelompok kontrol dan eksperimen memiliki distribusi yang homogen karena nilai $\text{sig.} \geq 0,05$.

Jika kedua kelompok tersebut memiliki distribusi normal dan varians yang sebanding, maka langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian hipotesis dengan metode uji-t menggunakan perangkat lunak IBM SPSS 23 dengan pendekatan Independent Sample T-Test dengan asumsi bahwa kedua varians adalah homogen (*equal varians assumed*) pada tingkat signifikansi 0,05. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *Independent T-Test* yang dilakukan dengan membandingkan hasil Posttest siswa dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Didapat nilai sig. (dua arah) dengan uji t sebesar 0,000. Karena nilai probabilitas tersebut lebih kecil dari 0,05 dan nilai t yang dihitung adalah 7,901, yang lebih besar daripada nilai t tabel sebesar 2,024, jika t yang dihitung lebih besar dari t tabel, maka hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif

diterima. Ini menunjukkan bahwa ada dampak penggunaan media permainan edukasi wordwall terhadap hasil pembelajaran bahasa Indonesia. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan media pembelajaran permainan edukasi wordwall dengan kelas yang menggunakan media pembelajaran LKPD.

E. Kesimpulan

Berdasarkan evaluasi data dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat dampak yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran berupa permainan edukatif *Wordwall* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa Kelas V SDN 142 Palembang. Dampak tersebut terlihat dari perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Rata-rata nilai posttest untuk kelompok eksperimen mencapai 88,00, sementara kelompok kontrol hanya mendapatkan rata-rata nilai sebesar 46,5.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, didapatkan thitung = 7,901

yang lebih besar dari ttabel = 2,024. Uji *Independent T* test juga menunjukkan hasil yang signifikan dengan nilai 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, atau bisa dikatakan thitung = 7,901 lebih besar dari ttabel = 2,024. Ini menandakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan, sehingga H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang substansial antara rata-rata hasil belajar di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Penelitian yang mendasari studi ini salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh (Amril & Hader, 2023) dengan judul "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 10 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya", Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan Wordwall dalam pelajaran bahasa Indonesia terbukti mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa *game* edukasi *wordwall* efektif dan memberikan

dampak yang signifikan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amril, & Hader, A. E. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 10 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya. *INNOVATIVE : Journal Of Social Science Research*, 3(3), 10090-10097.
- Lestari, H. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Aplikasi Quiziz di Kelas XI SMA IT IZZUDDIN Palembang. *Jurnal Sains Student Research*, 2(2), 55-62.
- Masnunah. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Small Group Discussion Berbasis Multimedia Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Materi Sejarah Sastra. *Jurnal Didactique Bahasa Indonesia*, 1(1), 21-28.
- Masnunah. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Menulis Karangan Deskripsi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 32 Palembang. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 6(2), 14-24.
- Rivaningtyas, D. W., Maruti, E. S., & Prihantanti, I. (2023). penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Berbantuan Wordwall Siswa Kelas V SDN ! Japan Kabupaten Ponorogo. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 4368-4378.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470-477.
- Siregar, I. A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran INKUIRI Berbantuan Media Wordwall Terhadap Kemampuan Menulis Argumentasi Oleh

Siswa Kelas X SMA Negeri 2
SIBORONGBORONG Tahun
Ajaran 2022/2023. *Jurnal
Pendidikan Pancasila dan
Kewarganegaraan*, 5(1), 65-
73.

Palembang. *Jurnal Ilmiah
Pendidikan Dasar*, 9(3), 46-61.

Syaflin, S. L. (2023). Pengaruh Media
Pembelajaran Audio Visual
Terhadap Keterampilan
Menyimak Siswa Kelas III SD
Negeri 81 Palembang.
Didaktik: *Jurnal Ilmiah PGSD
FKIP Universitas Mandiri*, 9(2),
5841-5853.

Syaflin, S. L. (2023). Pengaruh Model
Pembelajaran Kooperatif Tipe
Snowball Throwing
Berbantuan Media Power Point
Terhadap Hasil Belajar IPA.
*Jurnal Pendidikan Dasar
Indonesia*, 8(1), 12-20.

Syaflin, S. L. (2023). Pengaruh
Penggunaan Model
Pembelajaran Time Token
Terhadap Hasil Belajar Siswa.
*Jurnal Pendidikan Dasar
Indonesia*, 8(1), 35-42.

Syaflin, S. L. (2024) Pengembangan
Media Magnetic Puzzle
Muatan Sistem Pencernaan
Siswa Kelas V SD Negeri 72