

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI
WORDWALL TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS
KELAS V SDN 1 HAURPANGGUNG**

¹Mentary Sopiawati Pazrin, ²Dea Asri Pujiasti

¹²PGSD FIPBS Institut Pendidikan Indonesia

[¹tarypazrin@gmail.com](mailto:tarypazrin@gmail.com), [²pujiastidea@gmail.com](mailto:pujiastidea@gmail.com)

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using the educational game media Wordwall on the English vocabulary mastery of fifth-grade students at SDN 1 Haurpanggung. The research design used was a one group pre-test and post-test design. The sample consisted of 29 students of class V-A at SDN 1 Haurpanggung. Data were collected through a vocabulary mastery test administered before (pre-test) and after (post-test) the use of Wordwall. The results showed that the average pre-test score was 58.79, while the average post-test score increased to 81.55. The paired sample t-test analysis indicated a significance value of $0.000 < 0.05$ and $t_{count} 13.912 > t_{table} 2.048$, which means there was a significant difference between the pre-test and post-test results. Therefore, it can be concluded that the use of the Wordwall educational game has a significant effect on improving students' English vocabulary mastery.

Keywords: Wordwall, Vocabulary Mastery, English Elementary School

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran game edukasi Wordwall terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas V di SDN 1 Haurpanggung. Desain penelitian yang digunakan adalah one group pre-test and post-test design. Sampel penelitian ini adalah 29 siswa kelas V-A SDN 1 Haurpanggung. Pengumpulan data dilakukan melalui tes penguasaan kosakata yang diberikan sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) penggunaan media Wordwall. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh rata-rata nilai pre-test sebesar 58,79 dan rata-rata nilai post-test sebesar 81,55. Hasil uji-t (paired sample t-test) menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dan thitung $13,912 > ttabel 2,048$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran game edukasi Wordwall berpengaruh signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas V di SDN 1 Haurpanggung.

Kata Kunci: Wordwall, Penguasaan Kosakata, Bahasa Inggris Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Bahasa Inggris merupakan alat komunikasi global yang berfungsi

tidak hanya sebagai sarana berinteraksi secara lisan dan tulisan, tetapi juga sebagai jembatan untuk

mengakses informasi, memperluas wawasan, serta menikmati keindahan bahasa dan budaya bangsa lain. Penguasaan Bahasa Inggris menjadi penting karena merupakan bekal bagi peserta didik untuk menghadapi era globalisasi yang menuntut kemampuan berkomunikasi lintas budaya. Pembelajaran Bahasa Inggris sejak dini diharapkan dapat membantu siswa memiliki kompetensi dasar berbahasa yang baik, sehingga mampu bersaing dengan bangsa lain di masa depan.

Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, kosa kata merupakan komponen mendasar yang harus dikuasai terlebih dahulu sebelum mempelajari keterampilan Bahasa lainnya. Namun, kenyataannya masih banyak siswa sekolah dasar yang mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata. Kesulitan tersebut berdampak pada rendahnya kemampuan pembelajaran Bahasa Inggris. Salah satu penyebabnya adalah metode pengajaran yang kurang bervariasi dan penggunaan media pembelajaran yang belum optimal (Ramdhanti, Kusumaningrum, & Anakotta, 2021). Guru cenderung menggunakan metode ceramah yang membuat siswa pasif, sehingga

proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik. Akibatnya, motivasi belajar siswa rendah dan hasil belajar belum mencapai target yang diharapkan.

Kemampuan menguasai kosa kata berperan penting dalam menunjang keterampilan berbahasa siswa. Untuk meningkatkan penguasaan kosa kata, guru perlu memanfaatkan berbagai metode dan media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan perkembangan zaman. Seiring kemajuan teknologi yang pesat, dunia Pendidikan kini memiliki berbagai peluang untuk memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Inovasi teknologi digital memungkinkan guru menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam Pendidikan adalah penggunaan media game edukasi.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang Pendidikan. Abad ke 21 ditandai dengan kebutuhan akan keterampilan berfikir kritis, kolaborasi, komunikasi dan kreativitas. Oleh karena itu, guru dan siswa dituntut

untuk mampu mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran agar lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan zaman (Yana, 2013 dalam Lukum dkk., 2024). Menurut Eggen dan Kauchak (2012 dalam Endangsari, 2019), pendidikan abad ke-21 menuntut penerapan teknologi yang dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang mendorong kreativitas dan inovasi. Dengan demikian, guru perlu menguasai strategi pembelajaran berbasis teknologi agar proses belajar tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga memberi kesempatan kepada siswa untuk aktif dan berpikir kritis.

Kompetensi abad ke-21 juga menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi sebagai sarana belajar. Ontarrio (2016) menyebutkan bahwa kompetensi tersebut meliputi kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, komunikatif dan kreatif. Pendidikan masa kini harus mampu menyikapi peserta didik untuk menghadapi tantangan global yang terus berubah. Hal ini dapat diwujudkan melalui penerapan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif, inovatif dan menarik perhatian siswa. Media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan minat belajar,

memperkuat pemahaman konsep, serta mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran.

Menurut Gagne dan Briggs (dalam Kristanto, 2011), media pembelajaran merupakan alat atau bahan yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk membantu siswa memahami materi secara lebih efektif. Media dapat berupa alat fisik, teknologi digital, maupun kombinasi keduanya yang berfungsi menyampaikan informasi secara efisien. Pemanfaatan media berbasis teknologi memungkinkan terciptanya pembelajaran yang lebih menarik, partisipatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini yang akrab dengan dunia digital. Salah satu media yang kini banyak digunakan dalam pembelajaran interaktif adalah game edukasi.

Game edukasi merupakan perpaduan antara unsur hiburan dan pembelajaran. Prabowo dan Dewi (2016) mendefinisikan game edukasi sebagai permainan komputer yang mengandung konten pembelajaran dan prinsip-prinsip pengajaran. Sementara itu, Kurniawati (2010) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis game adalah pendekatan yang menggunakan permainan untuk

mendukung proses belajar mengajar dengan cara yang menyenangkan. Dengan demikian, penerapan game edukasi tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih kontekstual dan interaktif. Salah satu game edukasi yang kini banyak dimanfaatkan oleh guru adalah Wordwall.

Wordwall merupakan platform pembelajaran berbasis web yang memungkinkan guru membuat berbagai aktivitas interaktif, seperti kuis, permainan, dan latihan soal. Menurut Sherianto (2020) dalam Imanulhaq dan Prastowo (2022), Wordwall dapat digunakan sebagai alat pembelajaran, sumber referensi, sekaligus instrumen penilaian. Melalui Wordwall, guru dapat mengubah evaluasi pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan kompetitif. Kelebihan utama Wordwall terletak pada kemudahan penggunaannya dan variasi bentuk permainan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Waluyo dkk. (2024) menyatakan bahwa penggunaan Wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena tampilannya menarik dan mendorong

partisipasi aktif selama kegiatan belajar berlangsung.

Meskipun demikian, Wordwall juga memiliki beberapa keterbatasan, seperti kendala jaringan internet, keterampilan digital siswa yang belum merata, serta keterbatasan perangkat pada sebagian siswa (Khairunnisa, 2023). Namun, keunggulannya dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif menjadikan Wordwall sebagai media pembelajaran yang potensial untuk diterapkan di sekolah dasar, khususnya pada pembelajaran Bahasa Inggris.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V di SDN 1 Haurpanggung, diketahui bahwa proses pembelajaran Bahasa Inggris masih didominasi oleh metode ceramah, sehingga siswa berperan pasif dan kurang terlibat dalam kegiatan belajar. Guru menggunakan metode ini karena keterbatasan waktu dan target pembelajaran yang harus dicapai. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, di mana sekitar 75% dari mereka memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Hasil observasi menunjukkan bahwa dari 29 siswa, sebanyak 24

siswa (82,8%) mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata, sementara hanya 5 siswa (17,2%) yang sudah cukup baik. Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan kosakata siswa masih rendah dan membutuhkan inovasi dalam metode maupun media pembelajaran.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan pembelajaran dan kenyataan di lapangan. Guru perlu berinovasi untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna, salah satunya dengan menggunakan media berbasis game edukasi seperti Wordwall. Melalui Wordwall, siswa tidak hanya dituntut untuk menghafal kosakata, tetapi juga berinteraksi langsung melalui permainan yang menyenangkan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menumbuhkan motivasi belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media game edukasi Wordwall terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas V SDN 1 Haurpanggung. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis

teknologi yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik di era digital.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimental jenis one group pre-test and post-test design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 1 Haurpanggung tahun ajaran 2024/2025, sedangkan teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling. Sampel yang diambil adalah siswa kelas V-A SDN 1 Haurpanggung sebanyak 29 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa instrumen tes, yang berfungsi untuk mengukur penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa melalui pre-test dan post-test. Selain itu, untuk memperkuat data penelitian, digunakan pula lembar observasi untuk melihat keaktifan dan antusiasme siswa selama proses kegiatan belajar mengajar (KBM) berlangsung.

Analisis data dilakukan dengan uji normalitas untuk mengetahui distribusi data, uji hipotesis menggunakan paired sample t-test untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media Wordwall, serta perhitungan N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan penguasaan kosakata siswa setelah perlakuan diberikan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian, penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas V SDN 1 Haurpanggung diperoleh hasil sebagai berikut.

A. Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Dapat diketahui bahwa nilai rata – rata pada *pre-test* adalah 58,79 dengan nilai terendah yaitu 30 dan nilai tertinggi 85, sedangkan nilai rata – rata pada *post-test* meningkat menjadi 81,55 dengan nilai terendah 45 dengan nilai tertinggi yaitu 100. Adapun simpangan baku pada *pre-test* yaitu 13.675 sedangkan pada *post-test* sebesar 14.085. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa jika pada data simpangan baku nilai *post-test* lebih tinggi dibanding nilai *pre-test* maka

dapat dikatakan bahwa ada kenaikan antara nilai *pre-test* dibanding *post-test*. Adapun hasil nilai *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Deskriptif Statistika Data *Pre-test* dan *Post-test*
Descriptive Statistics

Variabel	N	Min– Max	Mean ± SD
Pre-test	29	30– 85	58,79 ± 13,67
Post-test	29	45– 100	81,55 ± 14,08

B. Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*, diperoleh nilai signifikansi untuk skor *pre-test* sebesar 0,745 dan *post-test* sebesar 0,105. Berdasarkan kriteria pada uji normalitas menunjukkan bahwa nilai *pre-test* dan *post-test* >0,05. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai tes penguasaan kosakata Bahasa Inggris dilakukan oleh siswa berdistribusi normal.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Test Of Normality		
Data	Sig.	Ket
Pre-test	0,745	Normal
Post-test	0,105	Normal

C. Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil uji *Paired Sample t-Test*, terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pre-test* dan *post-test* dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan berpengaruh secara signifikan terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa. Dengan demikian, hipotesis nol yang menyatakan tidak adanya perbedaan ditolak, dan hipotesis alternatif diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif media game edukasi *wordwall* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas V SDN 1 Haurpanggung.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

Perbandingan	Mean Diff	t	Sig.
Pre-Post Test	22,76	13,91	0,000

D. Hasil Uji N-Gain

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan terdapat banyak siswa mengalami peningkatan penguasaan kosakata pada siswa kelas V, sebelum diberikan media game edukasi *wordwall* rata – rata nilai siswa 57 setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media lagu rata – rata nilai siswa menjadi 82. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media game edukasi *wordwall* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

Kategori	Jumlah
Tinggi	10
Sedang	17
Rendah	2

Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Haurpanggung pada siswa kelas V. Penelitian dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan yang terdiri dari pelaksanaan *pre-test*, pemberian perlakuan (*treatment*) sebanyak tiga kali, serta dilanjutkan dengan pelaksanaan *post-test*. Adapun materi yang disampaikan merupakan mata pelajaran Bahasa Inggris dengan materi “*is it the canteen*” (mengenal nama ruangan yang ada di sekolah). Penelitian ini menggunakan penelitian satu kelas dengan jenis penelitian *pre-experiment* dengan menggunakan

design one group pretest - posttest. Sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui apakah *game* edukasi *wordwall* berpengaruh terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas V SDN 1 Haurpanggung, maka peneliti memperoleh hasil dari penelitian yang telah dilakukan yaitu *pre-test*, perlakuan (*treatment*), dan *post- test*.

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, diketahui bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media game edukatif *Wordwall*. Rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan yang menunjukkan adanya perubahan positif pada kemampuan kosakata mereka setelah perlakuan diberikan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif seperti *Wordwall* memiliki peran penting dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Menurut Sudjana (2009) (dalam Rohima 2023), hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kualitas metode dan media pembelajaran yang digunakan guru. Media yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar dan memperbesar keterlibatan siswa

secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2017) (dalam Nurrita, 2018) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang interaktif dan komunikatif mampu memfasilitasi siswa dalam memahami materi secara lebih mudah dan menyenangkan.

Selain itu, penggunaan media *Wordwall* juga menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun tetap menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih antusias dan aktif dalam memperluas kosakata yang dipelajari. Vygotsky (1978) (dalam Wahyuddin, 2024) dalam teorinya tentang pembelajaran sosial menekankan pentingnya interaksi dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran, yang dapat difasilitasi melalui media edukatif berbasis teknologi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan peningkatan penguasaan kosakata pada penelitian ini tidak hanya dipengaruhi oleh materi ajar, tetapi juga oleh pemilihan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Sebelum penggunaan media *Wordwall*, penguasaan kosakata siswa masih rendah. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata nilai pre-test

sebesar 58,79 yang belum mencapai KKM. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami, mengingat, dan menggunakan kosakata, serta memiliki motivasi belajar yang rendah akibat penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang variatif.

Setelah diberikan perlakuan menggunakan media game edukasi Wordwall, terjadi peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 81,55, menunjukkan adanya perbaikan kemampuan siswa dalam menguasai kosakata. Pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mendorong partisipasi aktif siswa.

Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara pre-test dan post-test. Selain itu, hasil N-Gain menunjukkan sebagian besar siswa berada pada kategori sedang hingga tinggi, yang menandakan adanya peningkatan kemampuan yang cukup efektif.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran game edukasi Wordwall terbukti

memberikan pengaruh signifikan terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas V SDN 1 Haurpanggung. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 58,79 pada pre-test menjadi 81,55 pada post-test serta hasil uji paired sample t-test dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Hasil N-Gain juga menunjukkan sebagian besar siswa mengalami peningkatan pada kategori sedang hingga tinggi, yang menandakan bahwa pembelajaran dengan Wordwall efektif dalam meningkatkan kemampuan kosakata. Penggunaan media ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan mendorong keaktifan siswa. Oleh karena itu, guru disarankan untuk memanfaatkan media berbasis teknologi secara optimal, sekolah perlu mendukung fasilitas pembelajaran, siswa diharapkan lebih aktif dalam belajar, serta penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penggunaan media ini pada materi atau jenjang yang berbeda agar hasilnya lebih luas dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

Endangsari, E. (2019). *Penerapan blended learning dalam*

- pembelajaran PPKn untuk membentuk keterampilan abad ke-21 (Studi deskriptif kualitatif di SMPN 12 Bandung) [Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia]. UPI Repository. <https://repository.upi.edu/48758/>
- Imanulhaq, R., & Prastowo, A. (2022). *Edugame Wordwall: inovasi pembelajaran matematika di Madrasah Ibtidaiyah*. *Pedagogos: Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4(1), 33–41. <https://doi.org/10.33627/gg.v4i1.639>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2023). *Capaian Pembelajaran Bahasa Inggris Fase C untuk SD/MI*. Diakses [tanggal akses: 3 Juli 2025], dari <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/bahasa-inggris/fase-c/>
- Khairunnisa. (2023). Seminar Nasional Lppm Ummat *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Tpack Pada Pembelajaran Ipa Materi Siklus Air Peserta Didik Kelas Iv Sdn*. Seminar Nasional Lppm Ummat, 2(April), 353–361.
- Kurniawati, A. (2010). Studi analisis tools pembelajaran berbasis game dalam upaya peningkatan kompetensi keahlian pemrograman. *Jurnal Rekayasa*, 3(1), 39–51. Universitas Trunojoyo Madura.
- Ontario Ministry of Education. (2016). *21st century competencies: Foundation document for discussion*. Queen's Printer for Ontario. <http://www.edu.gov.on.ca/21stCenturyCompetencies.pdf>
- Prabowo, A., & Dewi, A. O. (2016). Pemanfaatan Web-Based Game Dalam Meningkatkan Ketepatan Notasi Subjek Bahan Pustaka Mahasiswa Jurusan Ilmu Perpustakaan Angkatan 2015 Universitas

Diponegoro. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 5(1), 191-200.
Retrieved from
<https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/view/15311>

Dewantoro. (Ponorogo : Uwais Inspirasi Indonesia).

Ramadhanti, N. W., Kusumaningrum, S., & Anakotta, R. (2022). *Pengaruh Media Flash Card terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas III SD Inpres 109 Perumnas Kota Sorong: Jurnal Papeda*, 4(1), halaman.

Kristanto, A. (2011). *Pengembangan model media video pembelajaran mata kuliah Pengembangan Media Video/TV, Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya* (Tesis Magister, Universitas Sebelas Maret). Universitas Sebelas Maret.

Lukum, A., Arwildayanto, A., Agustini, A., Paramata, N. R., Achmad, N., & Djafar, N. (2013). *Kebijakan pendidikan, relevansinya dengan pandangan Ki Hajar*