

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB WORDWALL
TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V UPT
SPF SDN 105275 PAYA GELI**

Lainatussifa¹, Wildansyah Lubis², Winara³, Tiarnita Maria Sarjani Br. Siregar⁴,
Masta Marselina Sembiring⁵

PGSD Universitas Negeri Medan¹

PGSD Universitas Negeri Medan²

PGSD Universitas Negeri Medan³

PGSD Universitas Negeri Medan⁴

PGSD Universitas Negeri Medan⁵

lainatussifaaa@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of Web-Based Learning Media Wordwall on the Indonesian language learning outcomes of Grade V students at UPT SPF SDN 105275 Paya Geli. The research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design using the Non-Equivalent Control Group Design. The sample consisted of 45 students, with class V-A (23 students) as the experimental group and class V-B (22 students) as the control group. The research instrument included pre-test and post-test, which were tested for validity, reliability, difficulty level, and discriminating power. Data were analyzed using the Normality Test, Homogeneity Test, and Hypothesis Test. The results showed that students' average learning outcomes without using Wordwall were 47.3, while those using Wordwall achieved 87.3. The normality test results showed the data were normally distributed, with Sig. values of 0.127 (pre-test) and 0.066 (post-test), both greater than 0.05. The homogeneity test also indicated that the data were homogeneous (Sig. = 0.195 > 0.05). The hypothesis test using post-test scores showed $t_{count} = 2.718 > t_{table} = 2.0167$ at a significance level of 0.05, leading to the acceptance of H_a and rejection of H_o . It can be concluded that Web Wordwall-Based Learning Media significantly influences the Indonesian language learning outcomes of Grade V students at UPT SPF SDN 105275 Paya Geli.

Keywords: Web Wordwall Learning Media, Indonesian, Learning Outcomes.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Media Pembelajaran Berbasis Web Wordwall Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V UPT SPF SDN 105275 Paya Geli. Metode yang digunakan adalah jenis penelitian kuantitatif Eksperimen 1 dengan metode Quasi Eksperimen 2 Design dengan tipe Non Equivalent Control Group Design. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas V-A dan V-B. Populasi yang digunakan pada penelitian di kelas V dengan total keseluruhan siswa sebanyak 45 siswa, yang terdiri dari kelas V-A berjumlah 23 siswa sebagai kelas Eksperimen 1 dan kelas V-B berjumlah 22 orang siswa sebagai kelas

Eksperimen 2. Instrumen penelitian menggunakan pre-test dan post-test yang telah melalui Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Uji Tingkat Kesukaran, dan Uji Daya Pembeda. Teknik analisis dilakukan melalui Uji Normalitas, Uji Homogenitas dan Uji Hipotesis. Hasil penelitian diperoleh bahwa hasil belajar siswa tanpa menggunakan media pembelajaran *Web Wordwall* sebesar 47,3. Hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *Web Wordwall* sebesar 87,3. Analisis data pada uji Normalitas menyatakan data berdistribusi normal, data nilai pre-test di kelas Eksperimen 1 yaitu Sig. 0,127 > 0,05, sedangkan post-test yaitu Sig. 0,066 > 0,05. Uji Homogenitas dinyatakan homogen dengan nilai Sig. 0,195 > 0,05. Pada uji Hipotesis menggunakan hasil post-test dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2.718 > 2.0167$ dengan taraf signifikansi = 0,05 yang menyatakan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa "Terdapat Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Web Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V UPT SPF SDN 105275 Paya Geli".

Kata Kunci : Media Pembelajaran *Web Wordwall*, Bahasa Indonesia, Hasil Belajar.

A. Pendahuluan

Proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan menjadi tantangan utama dalam dunia pendidikan, terutama dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Di berbagai jenjang, termasuk sekolah dasar, rendahnya hasil belajar siswa sering disebabkan oleh berbagai faktor internal seperti motivasi dan minat belajar yang rendah, serta faktor eksternal seperti metode pembelajaran yang monoton dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran. Dalam praktiknya, masih banyak guru yang mengandalkan metode ceramah tanpa mengintegrasikan media digital yang relevan dan interaktif. Kondisi ini juga terpantau di UPT SPF SDN 105275 Paya Geli, khususnya di kelas

V, di mana sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada materi makna denotatif dan konotatif yang dinilai sulit dan membingungkan.

Berdasarkan observasi awal, penggunaan media pembelajaran yang menarik belum maksimal dilakukan oleh guru. Hal ini berdampak pada menurunnya minat belajar dan partisipasi aktif siswa dalam memahami materi ajar. Untuk menjawab permasalahan tersebut, penggunaan media berbasis teknologi seperti *Wordwall* dinilai potensial. *Wordwall* merupakan platform digital yang menyediakan berbagai template permainan edukatif yang interaktif dan mudah diakses. Dengan fitur-fiturnya seperti kuis, teka-teki silang, hingga

permainan labirin, *Wordwall* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta mendukung keterlibatan siswa secara aktif.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji sejauh mana pengaruh media pembelajaran berbasis *web Wordwall* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V. Fokusnya diarahkan pada peningkatan pemahaman siswa dalam materi denotatif dan konotatif melalui pendekatan yang lebih interaktif dan kontekstual. Dengan desain *Quasi-Experiment* menggunakan dua kelompok (eksperimen dan kontrol), penelitian ini mengungkap perbedaan signifikan hasil belajar siswa yang diajar dengan media *Wordwall* dibandingkan dengan metode konvensional berbasis PowerPoint.

Adapun manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi dua: secara teoritis, memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian tentang efektivitas media digital terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia; secara praktis, menjadi acuan bagi guru untuk mengoptimalkan media pembelajaran digital guna menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, efisien, dan

sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Hasil Belajar merupakan pencapaian yang diperoleh siswa setelah menjalani proses pembelajaran. Menurut Yogi Fernando dkk. (2024, h. 9), hasil belajar adalah hasil dari interaksi kegiatan belajar dan mengajar. Ini mencerminkan perubahan perilaku siswa yang relatif permanen, mencakup pengetahuan, sikap, keterampilan, serta kemampuan (Somayana, 2020, h. 1; Purwaningsih, 2023, h. 2). Hasil belajar juga menjadi indikator pencapaian kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa.

Berdasarkan Bloom (dalam Putri dkk., 2022, h. 2), hasil belajar mencakup tiga ranah yaitu kognitif: terdiri dari enam tingkatan mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6). Afektif: meliputi penerimaan, tanggapan, penghargaan, pengorganisasian, dan karakterisasi nilai. Psikomotorik: mencakup peniruan, kesiapan, latihan, mekanisme, respons kompleks, adaptasi, dan penciptaan (Sudjana dalam Putri dkk., 2022, h. 2).

Faktor yang memengaruhi hasil belajar terbagi menjadi faktor internal (dari dalam diri siswa) dan eksternal (lingkungan sosial dan fisik).

Media Pembelajaran menurut Ani Daniyati (2023, h. 3), adalah sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar yang membantu menyampaikan pesan secara efektif. Media ini dapat berupa audio, visual, cetak, hingga digital interaktif (Sari, 2024, h. 5).

Manfaat media pembelajaran antara lain memperjelas pesan, menarik perhatian siswa, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta meningkatkan motivasi dan kualitas pembelajaran (Azhar Arsyad dalam Sari, 2024, h. 4).

Wordwall sebagai media pembelajaran berbasis *web* adalah aplikasi digital interaktif yang memungkinkan guru membuat aktivitas seperti kuis, pencocokan, teka-teki, dan lainnya. Menurut Aeni (2022, h. 3), *Wordwall* dapat meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa karena menyajikan materi dalam bentuk permainan yang menyenangkan.

Fitur-fitur *Wordwall* antara lain: match up, quiz, random wheel,

missing word, group sort, matching pairs, unjumble, open the box, true or false, hingga maze chase. Karakteristiknya mencakup fleksibilitas tingkat kesulitan, dapat dimainkan sendiri, dan memotivasi siswa untuk belajar (Aeni, 2022, h. 3).

Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran esensial membantu siswa mengembangkan keterampilan berbahasa, berpikir kritis, serta memahami budaya dan identitas bangsa (Ani Sri Mulyani & Laesti Nurishlah, 2021, h. 1). Penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terbukti meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa, khususnya dalam materi *makna denotatif dan konotatif* (Adabiah, 2024, h. 4).

Makna denotatif merujuk pada makna literal atau objektif dari suatu kata, seperti yang biasa ditemukan dalam kamus (Tudjuka, 2019, h. 3). Sedangkan makna konotatif adalah makna tambahan yang bersifat emosional atau nilai rasa, dan dapat bervariasi antar kelompok masyarakat (Chaer dalam Tudjuka, 2019, h. 3).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dan desain Non-Equivalent Control Group Design. Metode ini dipilih untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *web Wordwall* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V, khususnya pada materi denotatif dan konotatif. Desain ini memungkinkan peneliti untuk membandingkan hasil belajar antara dua kelompok siswa, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan media *Wordwall* dan kelompok kontrol yang menggunakan media presentasi konvensional (*PowerPoint*).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V UPT SPF SDN 105275 Paya Geli yang berjumlah 45 siswa. Sampel ditentukan secara purposive, yaitu kelas V-A (23 siswa) sebagai kelompok kontrol dan kelas V-B (22 siswa) sebagai kelompok eksperimen. Instrumen yang digunakan berupa tes hasil belajar berbentuk pre-test dan post-test, yang telah melalui proses uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, dan uji daya pembeda untuk memastikan kualitas butir soal.

Teknik analisis data dilakukan melalui serangkaian uji statistik, yaitu uji normalitas untuk memastikan distribusi data, uji homogenitas untuk menguji kesamaan varians kedua kelompok, serta uji hipotesis menggunakan independent sample t-test untuk mengetahui signifikansi perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok. Hasil uji menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen, serta terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media *Wordwall* dan yang tidak. Hal ini dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,718 > 2,0167$) pada taraf signifikansi 0,05, sehingga H_a diterima dan H_o ditolak.

Dengan metodologi ini, penelitian dapat memberikan bukti empiris yang kuat mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V

yang menggunakan media pembelajaran berbasis *Web Wordwall*. Hal ini dibuktikan melalui perbandingan nilai pretest dan posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 1
Pretest, Posttest dan N-Gain Hasil
Belajar Bahasa Indonesia
Siswa Kelas V UPT SPF SDN 105275
Paya Geli

Kelas	N	Pretest	Posttest
Eksperimen 1	23	47,3	87,3
Eksperimen 2	22	40,6	71,3

Dari tabel di atas, terlihat bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media *Wordwall* mengalami peningkatan skor posttest yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Nilai N-Gain pada kelas eksperimen (0,68) tergolong dalam kategori sedang ke tinggi, sementara pada kelas kontrol (0,46) hanya mencapai kategori sedang.

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji independent sample t-test pada hasil posttest. Diperoleh hasil thitung = 2,718 dengan ttabel = 2,0167 pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Karena thitung > ttabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan

antara hasil belajar siswa yang menggunakan media *Wordwall* dengan yang tidak menggunakan.

Penggunaan *Wordwall* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini didukung oleh teori Arsyad (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan perhatian, retensi, dan hasil belajar siswa. Selain itu, *Wordwall* memungkinkan siswa belajar secara aktif, menyenangkan, dan kontekstual. Kesesuaian antara fitur *Wordwall*—seperti quiz interaktif, matching pairs, dan game show quiz—dengan karakteristik siswa sekolah dasar juga memperkuat efektivitasnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Aeni (2022) bahwa *Wordwall* meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti di UPT SPF SDN 105275 Paya Geli pada kelas V di semester genap pada tahun ajaran 2024/2025 dan juga berdasarkan teori yang didukung oleh hasil analisis melalui pengolahan data yang

mengacu pada rumusan yang diuraikan. Dapat ditarik kesimpulan bahwa kelas eksperimen 1 yang menggunakan media pembelajaran *web Wordwall* dalam eksperimennya rata-rata menunjukkan hasil belajar yang beragam pada materi Denotatif dan Konotatif. Nilai rata-rata pre-test kelas eksperimen 1 sebelum intervensi adalah 47,3 sedangkan nilai rata-rata post-test setelah intervensi menjadi 87,3. Kelas eksperimen 2 dengan menggunakan media pembelajaran PPT yang biasa digunakan guru memperoleh skor rata-rata pre- test sebesar 40,6 dan setelah intervensi nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 71,3 terkait hasil belajar pada materi Denotatif dan Konotatif. Kemudian terdapat perbedaan antara penggunaan media pembelajaran *web Wordwall* dengan media pembelajaran PPT terhadap peningkatan hasil belajar siswa di kelas eksperimen 1 meningkat 40%, sedangkan pada kelas eksperimen 2 meningkat 30,7%. Hal ini terlihat bahwa kelas eksperimen 1 dengan menggunakan media pembelajaran *web Wordwall* lebih meningkat daripada kelas eksperimen 2 yang menggunakan media pembelajaran

PPT. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan penggunaan media pembelajaran pada kedua kelas tersebut. 75 76 Pengaruh media pembelajaran *web Wordwall* dapat dilihat dari Uji Independedt sampel t test diperoleh Sig. 0,009 < 0.05 yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dalam uji tersebut kesimpulannya adalah media pembelajaran *web Wordwall* terdapat pengaruh yang signifikan. Hasil rata-rata pada nilai post-test juga menunjukkan kelas eksperimen 1 memperoleh hasil lebih tinggi yaitu 87,35 sedangkan kelas eksperimen 2 yaitu 71,3. Dengan perolehan hasil nilai tersebut dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran *web Wordwall* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V UPT SPF SDN 105275 Paya Geli.

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, peneliti memberikan beberapa saran untuk menunjang peningkatan hasil belajar siswa. Pertama, bagi siswa diharapkan agar senantiasa aktif dalam setiap proses pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok. Siswa juga perlu lebih berani dalam menjawab

pertanyaan guru secara lisan agar dapat meningkatkan keterampilan dan ketelitian dalam mengerjakan soal yang diberikan. Kedua, bagi guru disarankan agar menerapkan media pembelajaran berbasis *Web Wordwall* dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Media ini dapat menjadi salah satu alternatif inovatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Ketiga, bagi pihak sekolah, perlu adanya perhatian lebih terhadap ketersediaan perangkat pembelajaran, baik dari segi fasilitas maupun media pembelajaran, agar proses belajar siswa—baik secara individu maupun kelompok—dapat berjalan lebih efektif. Keempat, bagi peneliti, perlu memperhatikan antusiasme siswa selama pembelajaran, kesiapan perangkat pembelajaran, serta bahan ajar yang digunakan, sehingga penerapan media pembelajaran dapat lebih optimal. Terakhir, bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam memahami dan mengembangkan penerapan media pembelajaran berbasis *Web Wordwall*. Namun

demikian, penting untuk memperhatikan dan mengevaluasi kelemahan-kelema.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal :

- adabiah, R. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* Untuk Menyukkseskan Pembelajaran Majas Di Sekolah Dasar. *Journal Of Social Science And Multidisciplinary Analysis (Jossama)*, 1(2), 23–37.
[Https://Jossama.Com](https://jossama.com)
- Aeni, A. N., Djuanda, D., Nursaadah, R., Baliani, S., & Sopian, P. (2022). *Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 6 Desember 2022 Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Development Of Word Wall Educative Game As Learning Media To Understand Islamic Religious Education Learning Subjects For Eleme.* 11, 1835–1852.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media

- Pembelajaran. *Journal Of Student Research*, 1(1), 282–294.
<https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Ani Sri Mulyani, Laesti Nurishlah, L. F. B. T. (2021). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Karakter Kerja Sama. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*
<https://jurnal.unibrah.ac.id/index.php/jiwp>, 7(1), 1–7.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.10802602>
- Purwaningsih, P. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi. *Educator : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan*, 2(4), 422–427.
<https://doi.org/10.51878/educator.v2i4.1929>
- Putri, H., Susiani, D., Wandani, N. S., & Putri, F. A. (2022). Instrumen Penilaian Hasil Pembelajaran Kognitif Pada Tes Uraian Dan Tes Objektif. 4(2), 139–148.
- Sari, F. A. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Sistem Pembelajaran. 2(2), 414–421.
- Tudjuka, N. S. (2019). Makna Denotasi Dan Konotasi Dalam Geguritan. *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 4(1), 12–25.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Alfihris : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68.
<https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>