

**PENGARUH MEDIA INTERAKTIF WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR
BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH AL-AMIN
PA'BATANGAN KABUPATEN TAKALAR**

Maelani Vira Dwiyanan¹, Andi Sukri Syamsuri², Tarman A Arief³

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar

Alamat e-mail : 1maelaniviradwiyanan12345@gmail.com

Supervisor

Alamat e-mail : 2andhies@unismuh.ac.id

Alamat e-mail : 3tarman@unismuh.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning outcomes of Indonesian language of fifth grade students of Madrasah Ibtidaiyah Al-Amin Pa'batangan caused by the lack of interactive and interesting learning media variations. This study aims to describe the use of interactive Wordwall media in learning, determine student learning outcomes before and after the implementation of the media, and analyze the effect of its use on Indonesian language learning outcomes. This study uses a pre-experimental method with a One Group Pre-Test Post-Test design. The subjects of the study were all 15 fifth grade students. The instruments used included learning outcome tests, learning implementation observation sheets, and documentation. Data were analyzed with descriptive and inferential statistics using independent sample t-tests. The results of the study showed that the implementation of learning using Wordwall went well and increased at each meeting. The average pre-test score was 68.67 and increased to 87.93 in the post-test. All students obtained the complete category after treatment. The results of the hypothesis test showed a Sig. (2-tailed) value of 0.000 < 0.05 so that H0 was rejected and H1 was accepted. Thus, the interactive Wordwall media significantly improved the Indonesian language learning outcomes of fifth-grade students at Al-Amin Pa'batangan Elementary School.

Keywords: Wordwall, learning outcomes, Indonesian.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Amin Pa'batangan yang disebabkan oleh kurangnya

variasi media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media interaktif Wordwall dalam pembelajaran, mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media tersebut, serta menganalisis pengaruh penggunaannya terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode pra-eksperimen dengan desain One Group Pre-Test Post-Test. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 15 orang. Instrumen yang digunakan meliputi tes hasil belajar, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, dan dokumentasi. Data dianalisis dengan statistik deskriptif dan inferensial menggunakan uji independent sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan Wordwall berjalan dengan baik dan meningkat pada setiap pertemuan. Nilai rata-rata pre-test adalah 68,67 dan meningkat menjadi 87,93 pada post-test. Seluruh siswa memperoleh kategori tuntas setelah perlakuan. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, media interaktif Wordwall berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Amin Pa'batangan.

Kata Kunci: Wordwall, hasil belajar, Bahasa Indonesia.

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peranan penting dalam mengembangkan kemampuan literasi, komunikasi, dan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Namun, kondisi nyata di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia masih tergolong rendah, terutama karena proses pembelajaran yang cenderung monoton dan didominasi metode ceramah serta penggunaan bahan ajar tunggal seperti buku paket dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Situasi ini menyebabkan rendahnya motivasi belajar, kurangnya keterlibatan siswa,

serta terbatasnya kesempatan untuk berinteraksi dalam proses pembelajaran. Fenomena tersebut terlihat di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Amin Pa'batangan, di mana hasil observasi awal menunjukkan bahwa siswa kurang antusias, pembelajaran tidak variatif, dan nilai awal (pre-test) berada pada kategori sedang dengan ketuntasan yang belum tercapai 100%.

Menurut teori belajar konstruktivistik, keterlibatan aktif siswa dalam mengolah informasi melalui pengalaman langsung akan meningkatkan pemahaman dan hasil belajar. Selain

itu, Arsyad (2020) menekankan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam menarik perhatian, memfasilitasi interaksi, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Sejalan dengan itu, perkembangan teknologi pendidikan menghadirkan berbagai media interaktif yang dapat mendukung pembelajaran, salah satunya **Wordwall**, sebuah platform berbasis gim edukasi yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain.

Data-data empiris dari penelitian terdahulu menunjukkan bahwa Wordwall mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar melalui aktivitas yang menarik, kompetitif, dan interaktif. Berbagai studi (Umah et al., 2024; Ristanti et al., 2025) melaporkan bahwa penggunaan Wordwall memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar pada berbagai mata pelajaran, termasuk Bahasa Indonesia.

Melihat kondisi tersebut, fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah: **(1)** bagaimana penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, **(2)** bagaimana

hasil belajar siswa setelah penerapan media tersebut, dan **(3)** apakah terdapat pengaruh signifikan penggunaan Wordwall terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran menggunakan Wordwall, mengetahui peningkatan hasil belajar siswa, serta menganalisis pengaruh media interaktif tersebut terhadap hasil belajar siswa. Adapun manfaat penelitian mencakup kontribusi teoritis berupa pengembangan referensi mengenai media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, serta manfaat praktis bagi guru dan siswa sebagai upaya meningkatkan efektivitas dan kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pra-eksperimen tipe *One-Group Pretest–Posttest Design*. Desain ini dianggap relevan untuk mengukur efektivitas intervensi media interaktif Wordwall terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia dengan melakukan

pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok yang sama. Model desain dituliskan sebagai O_1-X-O_2 , di mana O_1 merupakan pretest, X merupakan perlakuan, dan O_2 merupakan posttest.

Subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Amin Pa'batangan Kabupaten Takalar yang berjumlah 15 siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah sampling jenuh, karena seluruh anggota populasi dijadikan sampel mengingat jumlahnya yang relatif kecil dan homogen.

Instrumen penelitian ini terdiri Tes hasil belajar, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui dua pendekatan yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

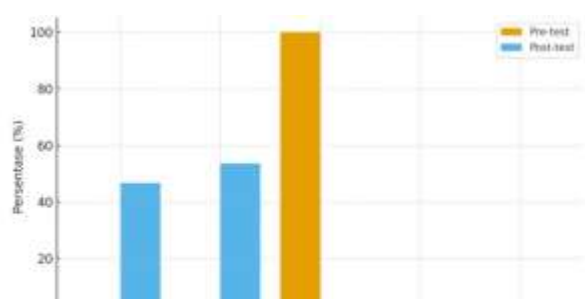
Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media interaktif Wordwall memberikan peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V. Rata-rata nilai pretest sebesar 68,67 meningkat menjadi 87,93 pada posttest, dan seluruh siswa mencapai

ketuntasan belajar. Observasi keterlaksanaan pembelajaran juga menunjukkan peningkatan kualitas dari kategori *baik* menjadi *sangat baik* pada pertemuan terakhir.

Tabel 1 Hasil Pretes, Postes
Siswa Madrasah Ibtidaiyah Al-Amin
Pa'batangan Kabupaten Takalar

Kelas V			
N0	Jenis Kelamin	Pretest	Posttest
1	P	57	85
2	P	70	85
3	L	66	87
4	P	70	90
5	P	69	90
6	L	67	90
7	L	70	89
8	L	65	85
9	L	70	90
10	L	71	90
11	P	70	90
12	P	71	85
13	P	75	88
14	P	67	85
15	L	72	90

Grafik 1 Nilai Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Amin Pa'batangan



Peningkatan hasil belajar ini menunjukkan bahwa Wordwall mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan memotivasi siswa. Temuan tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa belajar akan lebih efektif ketika siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, teori media pembelajaran Arsyad (2020) menegaskan bahwa penggunaan media yang visual dan interaktif dapat memperkuat pemahaman konsep.

Dengan demikian, penggunaan Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, perhatian, dan pemahaman siswa sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar. Hasil penelitian ini juga konsisten dengan temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media berbasis edukasi mampu meningkatkan performa belajar siswa sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif Wordwall berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V. Hal ini dibuktikan oleh peningkatan rata-rata nilai dari 68,67 pada pretest menjadi 87,93 pada posttest, serta tercapainya ketuntasan belajar seluruh siswa. Keterlaksanaan pembelajaran juga meningkat dari kategori baik menjadi sangat baik.

Secara keseluruhan, Wordwall mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan memotivasi sehingga memperkuat pemahaman siswa terhadap materi. Dengan demikian, media interaktif Wordwall layak dijadikan alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas hasil belajar di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, nurul maulia, & Aslam. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.
<https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil

- Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Aini., A. N., & Rulviana., V. (2023). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep IPS Siswa Melalui Media Game Interaktif Wordwall. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(01), 10381048. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7984>
- Amelia, C. (2019). *Problematika Pendidikan di Indonesia*. 3, 775–779.
- Angraeni, R., Husniati, A., Gaffar, A., & R, Z. M. (2022). Pengaruh penggunaan media video pembelajaran melalui pendekatan scientific terhadap hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 11(1), 30–48.
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan Wordwall Game Quis Berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324–332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Arif Rachman, Yochanan, A. I. S. (2024). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan Wordwall Game Quis berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324–332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Laeli Qadrianti, Islamiah, N., Kadir, M., Nurhasanah, Hasmiati, & Auliyah, N. A. (2025). The Effectiveness of Using the Wordwall Application in the Indonesian Language Course. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 10(1), 117124. <https://doi.org/10.47435/jpdk.v10i1.3366>
- Mukhid, A. (2021). Metodologi Penelitian Pendekatan Kuantitatif. In CV. Jakad Media Publishing.
- Nabilah, N. P., & Warmi, A. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Games terhadap Motivasi Belajar Matematika di Kelas VIII SMPN 2 Jalancagak. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 4(2), 1454–1464.
- Nurhayati, Ningsih, R. D., & Triana. (2025). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa di Kelas I UPT SPF SD Negeri Panaikang 1 Makassar. *CJPE : Cokroamino to Juornal of Primary Education*, 8(1), 61–72.
- Parma, I. (2024). *Rancang Bangun Media Pembelajaran Mobile Interaktif Menggunakan Smart App Creator pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Elektronika Kelas X SMK Negeri 2 Solok pembelajaran yang telah ditetapkan . Guru tentunya harus bijak dalam*

- menyelenggarakan motivasi.
2(4).
- Ramadani, R., Biasa, L., Pendidikan, F. I., & Padang, U. N. (2023). Media Huruf Magnetik Bergambar dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 20733–20740.
- Ristanti, M. D., Puspitoningrum, E., & Karimatussalamah, S. (2025). *Implementasi Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Negeri Banjaran 1 Kota Kediri*. 73–83.
- Siagian, G. I., & Tarigan, D. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Matematika Kelas IV SDN 173633 Porsea. *Journal on Education*, 6(1), 886–893.
<https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3007>
- Suarmini, N. K., & Gede Nurjaya, I. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall dalam Pembelajaran Interaktif Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6 1–12.
<https://doi.org/10.23887/jippg.v6i2.61412>
- Umah, I. K., Sukma, F., & Alam, N. (2024). Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Tersedia secara online <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS> PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI WORD WALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM MEMBACA SAJAK. 14(2022), 171178.
<https://doi.org/10.23887/jpbsi.v14i2.81520>
- Usman, Syam, N., & Rahmi, N. (2024). Pengaruh penerapan media pembelajaran game Wordwall terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa di kelas IV UPT SD Negeri 237 Pinrang. *Maccayya Journal: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 184–188.