

# Pemanfaatan Media Pembelajaran *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD

Siti Viona Sari Utami<sup>1</sup>, Hamsi Mansur<sup>2✉</sup>, Qomario<sup>3</sup>  
(1,2,3) Teknologi Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat

✉ Corresponding author

[ [sitivionasariutami@gmail.com](mailto:sitivionasariutami@gmail.com) ]

## Abstrak

Pemanfaatan teknologi dan informasi memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, karena dengan mengintegrasikan teknologi, proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, inovatif, dan kreatif, sehingga dapat meningkatkan minat serta hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan mengevaluasi efektivitas *Wordwall*, platform pembelajaran digital interaktif, dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN Indrasari 1 Martapura pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penelitian dilatarbelakangi oleh rendahnya keterlibatan siswa akibat metode pembelajaran tradisional yang kurang memanfaatkan teknologi. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen dalam bentuk *one-shot case study*. Pembelajaran berbasis *Wordwall* diikuti dengan pengukuran hasil belajar melalui *post-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, dengan skor N-gain sebesar 0,7406 (kategori "tinggi"). Temuan ini menunjukkan bahwa *Wordwall* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dibandingkan metode konvensional. Penelitian ini memberikan kontribusi praktis bagi pendidik sebagai alternatif inovatif di era digital untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran, Wordwall, Hasil Belajar*

## Abstract

This study aims to evaluate the effectiveness of *Wordwall*, an interactive digital learning platform, in improving learning outcomes of grade V students at SDN Indrasari 1 Martapura in the subject of Natural and Social Sciences. The research was motivated by low student engagement due to traditional learning methods that underutilize technology. The method used was quantitative with a quasi-experimental design in the form of a one-shot case study. *Wordwall*-based learning was followed by measurement of learning outcomes through post-test. The results showed that the use of *Wordwall* significantly improved student learning outcomes, with an N-gain score of 0.7406 ("high" category). This finding shows that *Wordwall* is effective in improving students' understanding compared to conventional methods. This research provides a practical contribution for educators as an innovative alternative in the digital era to improve student engagement and the quality of education in primary schools.

**Keyword:** *Learning Media, Wordwall, Learning Results*

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu aspek krusial dalam kehidupan manusia yang berperan untuk mengembangkan potensi individu serta menghasilkan sumber daya manusia yang unggul. Tujuan pendidikan adalah untuk membentuk siswa dengan kekuatan spiritual, kemampuan mengendalikan diri, karakter, kecerdasan, dan budi pekerti luhur, dan keahlian yang bermanfaat bagi dirinya maupun masyarakat (BP et al., 2022). Ki Hajar Dewantara, seorang tokoh pendidikan nasional, mengungkapkan bahwa pendidikan merupakan usaha untuk mengembangkan karakter, pemikiran, dan fisik anak sehingga dapat menjalani kehidupan secara seimbang dengan

masyarakatnya. Dengan demikian, pendidikan bukan hanya bertujuan untuk melahirkan individu yang pintar secara intelektual, akan tetapi juga memiliki integritas moral yang kukuh. Sistem pendidikan terus mengalami perkembangan. Pada masa lalu, proses pendidikan dilakukan secara sederhana melalui interaksi langsung antara guru dan siswa, dengan metode ceramah sebagai pendekatan utama. Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi mulai memberikan dampak yang signifikan terhadap dunia pendidikan. Revolusi industri dan transformasi digital telah mendorong terjadinya perubahan besar dalam cara pendidikan diselenggarakan. Sekarang ini, teknologi kini menjadi elemen yang tak terpisahkan dari dunia pendidikan, terutama dengan kehadiran berbagai media pembelajaran digital yang mendukung siswa dalam memahami materi secara lebih efektif.

Pada era digital ini, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan menjadi suatu keharusan. Dengan kemajuan teknologi, guru memiliki akses ke berbagai media dan alat pembelajaran yang inovatif untuk mendukung proses pengajaran. Sejalan dengan pendapat (Purba et al., 2022) Pemanfaatan teknologi dan informasi memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, karena dengan mengintegrasikan teknologi, proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, inovatif, dan kreatif, sehingga dapat meningkatkan minat serta hasil belajar siswa. Namun, meskipun teknologi sudah sangat maju, fakta di lapangan mengindikasikan bahwa masih terdapat banyak sekolah yang cenderung menggunakan metode pembelajaran tradisional dan kurang memanfaatkan media pembelajaran, seperti metode ceramah atau sekadar memberikan tugas tanpa disertai media pendukung yang menarik. Penelitian yang dilakukan oleh (Prameswara & X, 2023) menunjukkan bahwa di SDK Wignya Mandala, khususnya pada kelas IV, guru masih cenderung menggunakan metode pembelajaran tradisional seperti ceramah, yang menyebabkan siswa merasa bosan di kelas dan kurang aktif selama proses pembelajaran, karena mereka hanya berperan sebagai pendengar. Akibatnya, hasil belajar siswa tidak mencapai harapan yang diinginkan. Dalam Penelitian (Mustafa & Rouza, 2024) juga menyebutkan Di SMP Muhammadiyah Rambah Hilir, pada mata pelajaran IPA dengan materi anatomi tubuh manusia, proses belajar mengajar cenderung menggunakan metode yang berfokus pada guru sebagai pusat pembelajaran dan hanya mengandalkan buku teks sebagai sumber utama, sehingga mengakibatkan kurangnya efektivitas dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Guru yang mengajar dengan cara yang monoton dan kurang bervariasi dalam penyampaian materi cenderung menciptakan suasana yang membosankan, sehingga siswa menjadi kurang fokus selama proses belajar mengajar, yang akhirnya akan memengaruhi pencapaian hasil belajar mereka (Qomario & Nazalia, 2022).

Masalah serupa ditemukan di SDN Indrasari 1 Martapura, khususnya pada siswa kelas V saat pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Berdasarkan dari hasil observasi oleh peneliti, siswa menunjukkan kurangnya antusiasme dalam mengikuti proses pembelajaran. Mereka lebih sering terlibat dalam aktivitas lain, seperti berbicara dengan teman atau bermain sendiri, yang mengindikasikan minimnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Guru yang mengandalkan metode tradisional belum mampu memanfaatkan teknologi secara optimal untuk mendukung proses belajar mengajar. Akibatnya, siswa belum sepenuhnya menguasai materi yang diajarkan, dan hal ini berdampak negatif pada hasil belajar mereka. Selain itu, dari hasil wawancara dengan sejumlah siswa mengungkapkan bahwa mereka lebih antusias terhadap pembelajaran yang menggunakan media interaktif.

Untuk menjawab tantangan tersebut, dibutuhkan inovasi dalam metode pembelajaran yang tidak hanya memenuhi kebutuhan siswa di era digital tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan memotivasi. Salah satu pendekatan yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Media pembelajaran yang interaktif, fleksibel, dan mudah digunakan dapat menjadi cara efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Menurut (Wulandari et al., 2023) Media pembelajaran memegang peranan signifikan dalam mendukung proses pendidikan karena berfungsi untuk memperjelas informasi atau pesan yang disampaikan, menyoroti bagian-bagian yang krusial, menciptakan variasi dalam pengajaran, memperjelas struktur materi, dan turut meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan pendapat (Mansur & Rafiudin, 2020) Proses pembelajaran yang baik memerlukan dukungan dari berbagai

komponen pendidikan, termasuk media pembelajaran, dikarenakan media pembelajaran bertujuan untuk memastikan proses belajar mengajar berlangsung secara efektif dan efisien.

*Wordwall* merupakan salah satu media pembelajaran yang sesuai dan efektif untuk dimanfaatkan di era digital. *Wordwall* adalah platform digital yang memungkinkan guru untuk menciptakan berbagai aktivitas pembelajaran berbasis permainan atau disebut *game-based learning*. Menurut Taylor dan Francis (2015:5) (dalam Sibarani et al., 2024) *game-based learning* adalah sebuah metode pembelajaran yang memadukan unsur permainan dengan memanfaatkan teknologi. Selain itu *Wordwall* memiliki sejumlah keunggulan, seperti kemudahan dalam penggunaannya, variasi aktivitas yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, dan kemampuan untuk menarik perhatian siswa. *Wordwall* dianggap menarik bagi siswa karena menyediakan berbagai jenis permainan, seperti kuis, mencocokkan atau memasang kata, mencari kata, mengacak kata, dan lainnya (Anindyawati, 2024). *Wordwall* juga dapat diakses melalui berbagai perangkat digital, sehingga fleksibel untuk digunakan dalam berbagai kondisi pembelajaran, baik di kelas maupun secara daring. Penelitian (Alifa et al., 2024) menyimpulkan bahwa *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam pelajaran IPS, dikarenakan metode ini membantu siswa lebih fokus dan aktif menerima materi. Hal ini juga diperkuat oleh penelitian (Hastuti et al., 2024) yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam efektivitas penggunaan *Wordwall* pada pembelajaran, terlihat dari kenaikan rata-rata nilai siswa dari 73 menjadi 85.

Berdasarkan latar belakang pembahasan di atas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keefektifan pemanfaatan *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SDN Indrasari 1 Martapura terkhususnya pada siswa kelas V mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada tema 6 "Panas dan Perpindahannya". Dengan memanfaatkan *Wordwall*, diharapkan siswa tidak hanya lebih termotivasi untuk belajar tetapi juga dapat memahami materi yang diajarkan dengan lebih baik. Penelitian ini juga diharapkan dapat berkontribusi dalam meningkatkan mutu pendidikan, khususnya pada tingkat sekolah dasar, serta memberikan referensi bagi guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif. Menurut Sugayono (2021: 22) (Safitri et al., 2022), metode kuantitatif ialah metode penelitian yang berlandaskan filosofi positivisme yang menggunakan data yang dikumpulkan dengan menggunakan alat penelitian untuk digunakan mempelajari suatu populasi atau sampel. Pengolahan data dilakukan secara kuantitatif atau berbasis statistik, dengan tujuan untuk menjelaskan serta menguji hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya. Metode kuantitatif dipilih dalam penelitian ini karena bertujuan untuk mengetahui Pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara sistematis dan terukur. Penelitian ini juga menggunakan desain quasi eksperimen berupa one-shot case study yang dirancang untuk mengamati hasil belajar siswa setelah mendapat intervensi berupa pembelajaran *Wordwall*. Studi kasus satu kali melibatkan sekelompok peserta penelitian yang menerima perlakuan tertentu tanpa kelompok pembandingan. Penelitian ini menampilkan pembelajaran berbasis media *Wordwall*. Setelah selesai proses pembelajaran, hasil belajar siswa diukur melalui post-test untuk mengetahui keefektifan penggunaan media tersebut. Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

**Tabel 1. Desain Penelitian One Shot Case Study**

O	X
---	---

Keterangan:

X : Perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall*

O : Tes hasil belajar tematik setelah diberi *post-test*

Penelitian ini melibatkan siswa kelas V di SDN Indrasari 1 Martapura sebagai subjeknya, dengan total 25 orang. Seluruh siswa tersebut berperan sebagai partisipan untuk mengukur efektivitas penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dalam Meningkatkan pencapaian belajar

siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Khususnya pada tema 6 "Panas dan Perpindahannya". Pada penelitian ini memakai instrumen observasi, wawancara, dan tes. Instrumen observasi diterapkan Untuk memantau aktivitas yang terjadi selama berlangsungnya proses pembelajaran, sehingga dapat memberikan gambaran langsung tentang situasi dan interaksi di dalam kelas. Selain itu, wawancara dimanfaatkan untuk mendapatkan informasi yang lebih intensif tentang perspektif, pengalaman, atau tanggapan subjek penelitian. Sementara itu, instrumen tes yang terdiri dari *pre-test* dan *post-test* dirancang Untuk menilai kemampuan atau pemahaman siswa sebelum dan setelah intervensi dilakukan. Data dari ketiga instrumen ini diharapkan dapat saling melengkapi untuk memberikan hasil penelitian yang lebih komprehensif.

Instrumen diuji menggunakan uji validitas dan reliabilitas dalam memastikan kualitas dan keakuratan alat ukur yang digunakan. Menurut Sugiharto dan Sitinjak (2006) (dalam Sanaky et al., 2021) Uji validitas merupakan metode untuk menentukan tingkat kemampuan suatu alat ukur dalam mengukur hal yang memang seharusnya diukur, sementara reliabilitas bertujuan untuk menguji atau menilai konsistensi hasil yang dihasilkan ketika instrumen diterapkan dalam kondisi yang sama. Kedua pengujian ini memiliki peran penting dalam menjamin keandalan data yang diperoleh dan mendukung pencapaian tujuan penelitian.

Teknik analisis data dari hasil *pre-test* dan *post-test* dijelaskan melalui total nilai atau skor yang dihitung berdasarkan persentase masing-masing responden, serta rata-rata persentase pada *pre-test* dan *post-test*. Dalam analisis N-Gain, skor dihitung menggunakan metode ternormalisasi. Berdasarkan Meltzer (dalam Utami & Mulyani, 2019), rumus yang dipakai untuk menghitung skor N-Gain yang telah ternormalisasi adalah sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Prettest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Prettest}}$$

Dengan kriteria *Normalized Gain* (N Gain) disajikan dalam Tabel 2:

**Tabel 2. Nilai Klasifikasi Uji N-Gain**

Nilai	Kategori
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil *pre-test*, nilai siswa dalam pembelajaran tema 6 "Panas dan Perpindahannya" mengindikasikan hasil yang belum relatif memuaskan. Rata-rata nilai siswa cenderung berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Nilai ini menunjukkan bahwa siswa masih kesulitan memahami materi tanpa bantuan media pembelajaran yang interaktif. Namun, setelah menggunakan media pembelajaran *Wordwall*, terdapat peningkatan yang berarti pada hasil belajar siswa, di mana rata-rata nilai mereka mengalami kenaikan. setelah diberikan perlakuan berupa media pembelajaran interaktif. Berikut adalah nilai siswa sebanyak 25 orang tersebut:

**Tabel 3. Nilai Tema 6 Panas dan Perpindahannya**

No	Daftar Siswa	Nilai Sebelum	Nilai Sesudah
1	S_1	27	90
2	S_2	80	100
3	S_3	47	80
4	S_4	53	80
5	S_5	100	100
6	S_6	60	80
7	S_7	87	90
8	S_8	67	90

No	Daftar Siswa	Nilai Sebelum	Nilai Sesudah
9	S_9	47	90
10	S_10	33	90
11	S_11	40	100
12	S_12	100	100
13	S_13	20	80
14	S_14	53	80
15	S_15	33	80
16	S_16	73	90
17	S_17	33	80
18	S_18	40	80
19	S_19	73	100
20	S_20	40	90
21	S_21	53	100
22	S_22	60	80
23	S_23	100	100
24	S_24	47	100
25	S_25	53	90

Nilai-nilai siswa dalam *pre-test* cenderung berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang biasanya ditentukan pada kisaran 75 hingga 80. Dengan kata lain, banyak siswa yang belum mencapai tingkat pemahaman yang memadai terhadap materi pembelajaran ini, yang mengindikasikan bahwa metode pembelajaran tradisional yang digunakan belum sepenuhnya efektif dalam mendukung siswa memahami materi dengan baik. Rata-rata nilai *pre-test* berada di kisaran 57 hingga 70, walaupun Sebagian siswa meraih nilai maksimal yaitu 100. Hal ini mengindikasikan bahwa sejumlah siswa kesulitan mencerna konsep yang diajarkan dengan metode pembelajaran sebelumnya yang cenderung bersifat pasif dan kurang melibatkan interaksi aktif siswa. Proses pembelajaran yang didominasi oleh ceramah dan presentasi tanpa adanya alat bantu visual atau aktivitas interaktif dapat menyebabkan siswa kehilangan perhatian dan minat, sehingga hasil belajar mereka pun kurang optimal.

Setelah dilakukan intervensi berupa penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall*, terdapat kenaikan yang mencolok pada hasil belajar siswa. Media pembelajaran *Wordwall* memberikan peluang bagi siswa untuk belajar secara lebih interaktif dan menyenangkan. Melalui permainan, kuis, dan aktivitas pembelajaran berbasis game yang ditawarkan oleh *Wordwall*, siswa dapat terlibat lebih aktif dalam proses belajar. Mereka tidak hanya mendengarkan materi, tetapi juga berpartisipasi secara langsung dalam aktivitas yang menstimulasi keterampilan kognitif, seperti pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan kolaborasi. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil *post-test*, di mana nilai siswa meningkat secara signifikan dibandingkan dengan *pre-test*. Sebagai contoh, Siswa 1, yang pada *pre-test* memperoleh nilai 27, mampu meningkatkan nilai menjadi 90 pada *post-test* setelah menggunakan *Wordwall*. Begitu pula dengan Siswa 2, yang awalnya mendapat nilai 80 pada *pre-test*, berhasil mencapai nilai 100 setelah menggunakan media pembelajaran tersebut. Peningkatan serupa juga dialami oleh banyak siswa lainnya, yang secara konsisten memberitahukan hasil belajar yang lebih baik setelah pembelajaran menggunakan *Wordwall*.

Berdasarkan data, rata-rata nilai *post-test* menunjukkan peningkatan yang signifikan. Pada tema 6 yaitu "Panas dan Perpindahannya" hampir semua siswa berhasil meningkatkan nilai mereka hingga di atas 80, bahkan beberapa siswa berhasil mendapatkan nilai sempurna. Dari perbandingan antara *pre-test* dan *post-test*, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran *Wordwall* memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar siswa. Tidak hanya membantu siswa untuk lebih memahami materi yang dipelajari, tetapi juga meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam mengikuti pelajaran. Dengan adanya elemen permainan dan interaksi langsung dalam *Wordwall*, siswa dapat belajar sambil bermain, yang menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan. Hal ini tentu berbeda dengan metode pembelajaran tradisional

yang cenderung monoton dan tidak memberikan variasi aktivitas yang cukup untuk memotivasi siswa.

### Uji Soal Validitas dan Reliabilitas

Tabel 4. hasil uji validitas dan realibiltas butir soal

Butir Soal	Person correlation	Nilai Sig.	Kesimpulan	Cronbach's Alpha	Keterangan
Soal_1	.587	.002	VALID	.717	RELIABEL
Soal_2	.624	.001	VALID		
Soal_3	.434	.030	VALID		
Soal_4	.572	.003	VALID		
Soal_5	.476	.016	VALID		
Soal_6	.414	.040	VALID		
Soal_7	.245	.237	TIDAK VALID		
Soal_8	.642	.001	VALID		
Soal_9	.458	.021	VALID		
Soal_10	.139	.506	TIDAK VALID		
Soal_11	.438	.029	VALID		
Soal_12	.587	.002	VALID		
Soal_13	.433	.030	VALID		
Soal_14	.501	.011	VALID		
Soal_15	.366	.072	TIDAK VALID		

Untuk nilai Sig. Jika  $<0,05$  maka instrumen pertanyaan dianggap valid.

Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas yang tercantum dalam tabel di atas dengan menggunakan IBM SPSS 25, dari 15 butir soal *terdapat* 12 soal yang dikatakan valid, sehingga akan diambil 10 soal yang dinyatakan valid untuk dijadikan soal dalam penggunaan *Wordwall*. Dari hasil uji reliabilitas pada tabel, nilai Cronbach's Alpha yang diperoleh adalah 0,717. Jika merujuk pada keterangan dalam tabel tersebut, nilai ini menunjukkan bahwa instrumen penelitian mempunyai reliabilitas yang tinggi. Maka karena itu, dapat disimpulkan bahwasanya instrumen penelitian yang akan digunakan valid dan reliabel, sehingga sesuai atau bisa dikatakan layak untuk diterapkan dalam penelitian ini.

### Uji Normalized Gain (N-Gain)

Tabel 5. Nilai Tema 6 Panas dan Perpindahannya

NO	Sebelum Menggunakan <i>Wordwall</i>	Sesudah Menggunakan <i>Wordwall</i>	N-Gain	Rata-rata N-Gain	Kategori N-Gain
1	27	90	.86301369863014	.7406	Tinggi
2	80	100	1.00		
3	47	80	.62264150943396		
4	53	80	.57446808510638		
5	100	100	0		
6	60	80	.50		
7	87	90	.23076923076923		
8	67	90	.6969696969697		
9	47	90	.81132075471698		
10	33	90	.85074626865672		
11	40	100	1.00		
12	100	100	0		

13	20	80	.75
14	53	80	.57446808510638
15	33	80	.70149253731343
16	73	90	.62962962962963
17	33	80	.70149253731343
18	40	80	.66666666666667
19	73	100	1.00
20	40	90	.83333333333333
21	53	100	1.00
22	60	80	.50
23	100	100	0
24	47	100	1.00
25	53	90	.79

Berdasarkan Tabel 5 hasil pengujian N-Gain terlihat bahwa rata-rata skor N-Gain yang didapat adalah sebesar 0,7406 atau 74,6%. Berdasarkan kriteria interpretasi N-gain, skor tersebut masuk dalam kategori tinggi, yang mengindikasikan adanya peningkatan hasil Ini berdampak besar pada kinerja siswa setelah diberi perlakuan. Dengan kata lain, pembelajaran atau metode yang digunakan dalam penelitian ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman atau kemampuan siswa dibandingkan dengan kondisi sebelum perlakuan dilakukan. Oleh karena itu, hasil ini mendukung bahwa pendekatan yang digunakan memiliki dampak positif yang signifikan terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

## Pembahasan

Pada hasil tabel uji, hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan media pembelajaran menggunakan *Wordwall*. Sejalan dengan penelitian (Arimbawa, 2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dengan basis game edukasi, seperti *Wordwall* bisa meningkatkan ketertarikan dan hasil belajar siswa karena metode ini menyediakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu media pembelajaran *Wordwall* berbentuk situs web yang penggunaannya sangat sederhana, tanpa memerlukan penginstalan aplikasi, sehingga cocok untuk anak-anak usia sekolah dasar. Sejalan dengan pendapat dari (Nafian et al., 2024) *Wordwall* adalah media digital yang sederhana dan dapat dioperasikan dengan mudah oleh guru maupun siswa. *Wordwall* juga memberikan peluang bagi siswa untuk merasakan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan dan partisipatif. Fitur-fitur seperti permainan pencocokan kata dan kuis mendorong siswa untuk terlibat secara langsung dalam aktivitas pembelajaran, sehingga mereka lebih aktif dalam memahami materi. Temuan ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh (Savitri & Kusnarto, 2021) yang menemukan bahwa penerapan game edukatif dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena game dapat memfasilitasi siswa bagi mencerna materi yang kompleks melalui pendekatan yang lebih menarik dan menyenangkan.

Lebih lanjut, interaksi yang dihasilkan dari pemanfaatan *Wordwall* memberikan pengaruh positif terhadap keterlibatan kognitif siswa. Siswa tidak sekedar menerima informasi secara pasif, melainkan juga berpartisipasi secara aktif dalam memecahkan masalah dan menjawab pertanyaan dalam bentuk permainan. Hal ini juga dikemukakan dalam (Hasanah & Gudnanto, 2023) yang menyebutkan bahwa game edukasi seperti *Wordwall* meningkatkan keterampilan kognitif siswa melalui simulasi aktivitas yang menantang dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka. Selain itu, keberhasilan *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dapat dihubungkan dengan keberagaman gaya belajar yang dapat diakomodasi oleh media ini. Siswa dengan berbagai tipe gaya belajar, seperti visual, auditori, maupun kinestetik, dapat diuntungkan dari fitur-fitur interaktif yang ditawarkan oleh *Wordwall*. Media ini memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan preferensi mereka, seperti melalui gambar, suara, atau permainan. Lebih jauh lagi, umpan balik yang diberikan oleh *Wordwall* pada setiap kegiatan pembelajaran juga menjadi faktor penting dalam peningkatan hasil belajar siswa. Umpan balik yang cepat dan jelas membantu siswa memperbaiki kesalahan mereka secara langsung, sehingga mempercepat proses belajar mengajar.

Hal ini sejalan dengan penelitian (Zalillah & Alfurqan, 2022) yang menyebutkan bahwa media interaktif yang memberikan umpan balik langsung mampu mempercepat proses belajar mengajar dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, penelitian ini mendukung temuan sebelumnya bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan seperti *Wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa. Selain meningkatkan pemahaman materi, media ini juga meningkatkan motivasi belajar dan memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Dari hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa *Wordwall* merupakan media pembelajaran alternatif yang cocok digunakan di sekolah dasar, khususnya untuk materi yang membutuhkan pemahaman konsep secara mendalam. Penelitian ini dianggap berhasil jika tingkat ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 85%. Berdasarkan penjelasan tersebut, hasil belajar siswa mengalami kemajuan dengan pemanfaatan game edukasi *Wordwall*, di mana **tingkat ketuntasan rata-rata mencapai 89,60%**. Oleh karena itu, penelitian ini dinyatakan berhasil. Dengan adanya penggunaan game *Wordwall*, diharapkan para pendidik dapat menyusun evaluasi yang memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna. Hal ini juga dapat mendorong siswa untuk lebih aktif, sehingga meningkatkan hasil belajar mereka secara signifikan.

## SIMPULAN

Hasil analisis data mengindikasikan pembelajaran *Wordwall* efektif Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dengan nilai N-gain sebesar 0,7406 yang termasuk kategori "tinggi." Penggunaan *Wordwall* secara signifikan membantu siswa memperdalam pemahaman terhadap materi pembelajaran. Uji coba sebelum dan sesudah penerapan *Wordwall* menunjukkan peningkatan hasil belajar yang nyata. Selain itu, *Wordwall* mampu membentuk pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, *Wordwall* merupakan media inovatif yang mendukung tercapainya tujuan pendidikan secara optimal.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam menyelesaikan penelitian ini. Ucapan terima kasih khusus ditujukan kepada dosen pembimbing, yaitu Bapak Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd., sebagai dosen pembimbing I, dan Bapak Qomario, M.Pd., sebagai dosen pembimbing II, yang telah dengan sabar memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi yang sangat berarti selama proses penelitian ini. Dukungan dan ilmu yang diberikan telah menjadi bekal yang berharga bagi penulis dalam menyelesaikan penelitian ini dengan baik..

## DAFTAR PUSTAKA

- Alifa, R. T., Safitri, D., & Sujarwo. (2024). Penerapan Media Pembelajaran *Wordwall* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Vii Di Smp Negeri 222 Jakarta. *Jicn: Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(2), 2950–2958.
- Anindyawati, G. D. (2024). Pemanfaatan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Jaringan Penelitian Pengembangan Penerapan Inovasi Pendidikan (Jarlitbang)*, 10(1), 39–48.
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan Word Wall Game Quis Berpadukan Classroom Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal Of Educational Development*, 2(2), 324–332.
- Bp, A. Rahman, Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Hasanah, U., & Gudnanto. (2023). Pemanfaatan Game Edukasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Khazanah Pendidikan*, 17(2), 73. <https://doi.org/10.30595/Jkp.V17i2.17650>



- Hastuti, T. P., Fikriyah, & Susilawati. (2024). Penerapan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Materi Unsur Intrinsik Kelas V Di Sdn 1 Bangodua. *J-Ceki : Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5).
- Mansur, H., & Rafiudin. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa Developing Infographical Media In Learning To Increase The Students' Interest. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(1), 37–48. [Www.Journal.Univetbantara.Ac.Id/Index.Php/Komdik](http://www.journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik)
- Mustafa, S. R., & Rouza, E. (2024). Aplikasi Pembelajaran Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Ipa Tentang Anatomi Tubuh Manusia. *Riau Journal Of Computer Science*, 10(1), 59–67.
- Nafian, R. K., Widayanti, U. A., & Rahmawati, I. (2024). Penggunaan Media *Wordwall* Sebagai Evaluasi Pembelajaran Ips Kelas Iv Sd Negeri 1 Gumul. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (Jtpp)*, 01(04), 747–750. [Https://Jurnal.Kopusindo.Com/Index.Php/Jtpp/Index](https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/index)
- Prameswara, A. Y., & X, I. P. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sdk Wignya Mandala Melalui Pembelajaran Kooperatif. *Sapa: Jurnal Kateketik Dan Pastoral*, 8(1), 1–9. [Https://Doi.Org/10.12568/Sapa.V8i1.327](https://doi.org/10.12568/Sapa.V8i1.327)
- Purba, R., Taufik, M., & Jamaludin, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Liveworksheets Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 336–348.
- Qomario, Q., & Nazalia, D. (2022). Hubungan Antara Gaya Mengajar Dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iii Sd Negeri 5 Bumi Waras Bandar Lampung. *Nusantara Journal Of Behavioral And Social Sciences*, 1(1), 39–44. [Https://Doi.Org/10.47679/20228](https://doi.org/10.47679/20228)
- Safitri, A. A., Qomario, & Agung, P. (2022). Hubungan Komunikasi Interpersonal Anak Dengan Orang Tua Terhadap Konsep Diri Peserta Didik Sd Negeri 1 Bandar Putih Tua Kabupaten Lampung Tengah. *Jurnal Ilmu Pendidikan(Jurip)*, 1(2), 41–46. [Https://Doi.Org/10.58222/Jurip.V1i2.67](https://doi.org/10.58222/Jurip.V1i2.67)
- Sanaky, M. M., Saleh, L. Moh., & Titaley, H. D. (2021). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432–439.
- Savitri, A., & Kusnarto. (2021). Pemanfaatan Game Edukasi *Wordwall* Sebagai Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Secara Daring Di Perguruan Tinggi. In A. Savitri & Kusnarto (Eds.), *Isolec 2021 Proceedings: Digital Transformation In Language, Education, And Culture: Challenges And Opportunities* (Pp. 159–166).
- Sibarani, I. S., Tarigan, J. R., Tumangger, A., Simangungsong, R., Hutapea, R., Manasar, J., Saragih, S., Sihombing, H., Haloho, T. A., & Sihalo, E. (2024). Penerapan Metode Game Based Learning (Crosswords) Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Kelas V Sdn 124398 Pematangsiantar. *Jcrs (Journal Of Community Research And Service)*, 8(2). [Https://Jurnal.Unimed.Ac.Id/2012/Index.Php/Jcrs](https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jcrs)
- Utami, T., & Mulyani. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair And Share (Tps) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta Didik Kelas Vii Pada Materi Segitiga Di Mts Negeri Salatiga Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Hipotenusa*, 1(1), 33–39.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal On Education*, 05(02), 3928–3936.
- Zalillah, D., & Alfurqan, A. (2022). Penggunaan Game Interaktif *Wordwall* Dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sdn 17 Gurun Laweh Padang. *Manazhim*, 4(2), 491–504. [Https://Doi.Org/10.36088/Manazhim.V4i2.1996](https://doi.org/10.36088/Manazhim.V4i2.1996)