

Pengaruh Game Interaktif *Wordwall* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD

Ahkmad Fahmi¹, Muhammad Shubhi Alwahidi², Gandy Asmara³,
Ika Dian Rahmawati⁴

^{1,2,3,4}Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia

Email: 230611100119@student.trunojoyo.ac.id¹,
230611100109@student.trunojoyo.ac.id², 230611100135@student.trunojoyo.ac.id³,
ika.rahmawati@trunojoyo.ac.id⁴

Corresponding Author: Ika Dian Rahmawati

ABSTRACT

Rendahnya capaian hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas rendah sekolah dasar umumnya dipicu oleh dominasi pendekatan konvensional yang monoton dan bersifat *teacher-centered*. Kondisi ini memicu ketimpangan karena anak usia 8–9 tahun membutuhkan stimulasi visual konkret untuk memahami materi kebahasaan yang abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara objektif pengaruh penggunaan *game* interaktif *Wordwall* terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas tiga sekolah dasar. Riset kuantitatif eksperimen ini menerapkan rancangan *One-Group Pretest-Posttest Design* pada sampel jenuh yang terdiri dari 30 peserta didik kelas III SDN 2 Keleyan. Pengumpulan data menggunakan instrumen tes objektif pilihan ganda yang kemudian dianalisis menggunakan uji statistik deskriptif dan statistik inferensial berbantuan SPSS. Hasil analisis deskriptif menunjukkan lonjakan performa akademik klasikal yang mencolok, di mana nilai rata-rata siswa meningkat pesat dari 56,33 saat *pre-test* menjadi 82,17 saat *post-test*. Secara inferensial, hasil uji hipotesis melalui *Paired Samples T-Test* memperoleh nilai *t*-hitung sebesar 19,42 yang lebih besar dari *t*-tabel (2,045) dengan nilai signifikansi mutlak 0,000 (< 0,05). Kesimpulannya, penggunaan media interaktif *Wordwall* berpengaruh secara signifikan dalam mendongkrak hasil belajar kognitif siswa. Aspek gamifikasi pada platform ini efektif mereduksi kecemasan belajar, meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik, mengeliminasi kejenuhan model konvensional, serta memperkuat retensi memori jangka panjang siswa sekolah dasar terhadap aturan kebahasaan

Kata Kunci: Hasil Belajar; Bahasa Indonesia; Game Interaktif; *Wordwall*; Sekolah Dasar.

ABSTRACT

*The low learning outcomes in Indonesian language subjects among lower-grade elementary school students are generally triggered by the dominance of conventional approaches that are monotonous and teacher-centered. This condition creates a discrepancy since children aged 8–9 years require concrete visual stimulation to comprehend abstract linguistic material. This study aims to objectively examine the effect of using Wordwall interactive games on improving the Indonesian language learning outcomes of third-grade elementary school students. This quantitative experimental research implemented a One-Group Pretest-Posttest Design on a saturated sample consisting of 30 third-grade students at SDN 2 Keleyan. Data collection utilized a multiple-choice objective test instrument, which was subsequently analyzed using descriptive and inferential statistical tests assisted by SPSS. The descriptive analysis results showed a remarkable surge in classical academic performance, where the students' average score increased sharply from 56.33 during the pre-test to 82.17 during the post-test. Inferentially, the hypothesis test results through the Paired Samples T-Test obtained a *t*-count value of 19.42, which is higher than the *t*-table (2.045) with an absolute significance value of 0.000 (< 0.05). In*

conclusion, the use of Wordwall interactive media significantly influences the enhancement of students' cognitive learning outcomes. The gamification aspect of this platform effectively reduces learning anxiety, increases students' active engagement, eliminates the boredom of conventional models, and strengthens elementary school students' long-term memory retention toward linguistic rules.

Keywords: Learning Outcomes; Indonesian Language; Interactive Games; Wordwall; Elementary School.

PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah dasar bertindak sebagai fondasi krusial dalam mengonstruksi kemampuan literasi dasar peserta didik. Dalam konteks ini, mata pelajaran Bahasa Indonesia memegang peranan sentral, baik sebagai instrumen pengantar akademik maupun sebagai alat komunikasi instruksional sehari-hari. Memasuki jenjang kelas tiga, siswa diwajibkan melakukan transisi kompetensi, yakni dari sekadar fase membaca lancar menuju tahapan pemahaman teks secara komprehensif. Namun, realitas di lapangan menunjukkan adanya kendala berupa rendahnya capaian hasil belajar Bahasa Indonesia. Fenomena ini umumnya diakibatkan oleh dominasi pendekatan pembelajaran konvensional yang bersifat monoton dan berpusat pada guru (*teacher-centered*). Penerapan metode ekspositori yang berorientasi tunggal pada buku teks tanpa melibatkan variasi media interaktif memicu kejenuhan siswa. Akibatnya, konsentrasi belajar peserta didik menurun secara drastis, yang pada akhirnya mendegradasi perolehan nilai hasil belajar mereka (Maryati, 2021).

Secara teoretis, perkembangan kognitif anak usia kelas tiga sekolah dasar (berkisar antara 8 hingga 9 tahun) berada pada masa transisi menuju fase operasional konkret. Pada tahapan perkembangan ini, visualisasi objek dan stimulasi konkret mutlak diperlukan agar siswa mampu mengasimilasi konsep-konsep yang abstrak. Kebutuhan ini juga berlaku dalam aspek kebahasaan, seperti pemahaman struktur kalimat, relasi makna (sinonim-antonim), serta pemahaman substansi teks bacaan (Suarmini & Nurjaya, 2023). Apabila pembelajaran Bahasa Indonesia disajikan tanpa media visual yang dinamis, konsentrasi siswa cenderung merosot semenjak menit-menit awal pembelajaran. Atas dasar tersebut, pendidik tidak hanya dituntut memiliki penguasaan materi yang mendalam, melainkan juga harus inovatif dalam mengintegrasikan media pembelajaran berbasis digital. Langkah ini penting untuk mengimbangi karakteristik generasi orisinal digital (*digital native*) yang memiliki kedekatan tinggi dengan gawai (Ainun et al., 2021).

Kegelisahan akademik dalam riset ini berakar pada adanya diskrepansi atau kesenjangan yang nyata antara karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas rendah yang membutuhkan stimulus konkret, dengan realitas di ruang kelas yang masih didominasi oleh metode teks-sentris yang kaku. Untuk menjembatani kesenjangan tersebut, pemanfaatan teknologi pendidikan (*educational technology*) mutakhir menjadi urgensi guna menciptakan atmosfer kelas yang aktif dan berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*). Salah satu inovasi digital yang relevan dan memiliki aksesibilitas tinggi adalah platform game interaktif *Wordwall*. Melalui penyajian visual yang atraktif, stimulasi kompetisi yang sehat, serta penyediaan umpan balik (*feedback*) instan, *Wordwall* mampu mentransformasi materi kebahasaan yang bersifat teoretis menjadi lebih konkret dan interaktif (Kusuma & Fadiana, 2024). Pemanfaatan platform ini dinilai mampu memberikan distingsi baru yang menstimulasi gairah akademis siswa dalam menguasai keterampilan berbahasa (Nisa & Azmi, 2024), sekaligus memicu adrenalin positif siswa untuk menyelesaikan instrumen evaluasi secara cepat melalui fitur penanda waktu dan papan peringkat (Aini et al., 2024).

Meskipun efektivitas platform *Wordwall* telah banyak diulas pada studi terdahulu pada berbagai aspek, eksplorasi yang secara spesifik mengukur dampaknya terhadap kompetensi berbahasa Indonesia secara komprehensif pada jenjang kelas tiga masih terbatas. Oleh sebab itu, penelitian ini krusial dilakukan untuk menyajikan bukti empiris baru yang lebih spesifik. Berangkat dari urgensi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji secara objektif pengaruh penggunaan game interaktif *Wordwall* terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas tiga sekolah dasar. Luaran dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan teoretis sekaligus panduan praktis bagi para pendidik dalam mengoptimalkan media gamifikasi digital di ruang kelas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen untuk menguji pengaruh penggunaan game interaktif *Wordwall* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III sekolah dasar. Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One-Group Pretest–Posttest Design*, yaitu desain yang melibatkan satu kelompok subjek yang diberikan tes awal (*pretest*), perlakuan (*treatment*), dan tes akhir (*posttest*) tanpa kelompok kontrol (Sugiyono, 2022). Melalui desain ini, efektivitas perlakuan dapat diketahui dengan membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *Wordwall* (Hati & Kurnia, 2023).

Secara sistematis, desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 - X - O_2$$

Keterangan:

- O_1 = Pretest (tes awal)
- X = Perlakuan menggunakan game interaktif *Wordwall*
- O_2 = Posttest (tes akhir)

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN 2 Keleyan yang berjumlah 30 orang. Karena jumlah populasi relatif kecil, seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian dengan menggunakan teknik sampling jenuh (total sampling). Teknik ini digunakan apabila seluruh populasi dijadikan sampel penelitian sehingga dapat menggambarkan kondisi populasi secara menyeluruh (Arikunto et al., 2021).

Data penelitian dikumpulkan melalui dua teknik, yaitu tes dan dokumentasi. Instrumen tes berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 butir yang disusun berdasarkan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III sekolah dasar. Tes diberikan dua kali, yaitu sebelum perlakuan (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan setelah perlakuan (*posttest*) untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah penggunaan *Wordwall*. Adapun teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa daftar nama siswa, profil sekolah, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran selama penelitian berlangsung.

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen tes terlebih dahulu disusun berdasarkan indikator kompetensi pembelajaran Bahasa Indonesia dan dikonsultasikan kepada ahli untuk memastikan kesesuaian isi (*content validity*). Validitas isi merupakan tingkat kesesuaian antara butir instrumen dengan indikator kompetensi yang hendak diukur (Creswell & Creswell, 2018). Selain itu, instrumen juga ditelaah dari aspek bahasa, konstruksi, dan tingkat kesulitan soal agar layak digunakan dalam proses pengukuran hasil belajar.

Analisis data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS). Analisis diawali dengan statistik deskriptif untuk

mendeskripsikan nilai rata-rata, median, modus, standar deviasi, nilai minimum, dan nilai maksimum dari hasil *pretest* dan *posttest*. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas Shapiro–Wilk, karena jumlah sampel kurang dari 50 responden. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$) (Ghasemi & Zahediasl, 2012).

Setelah data memenuhi asumsi normalitas, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Paired Samples t-Test. Uji ini digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok yang sama (Field, 2018). Kriteria pengambilan keputusan adalah: (1) jika nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh penggunaan game interaktif Wordwall terhadap hasil belajar siswa; dan (2) jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, yang berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini diperoleh dari skor tes berupa *pre-test* dan *post-test* hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas III SDN 2 Keleyan dengan jumlah sampel sebanyak 30 peserta didik. Data kuantitatif deskriptif hasil perolehan nilai tersebut diolah menggunakan statistik untuk melihat perbandingan ringkasan nilai statistik pemusatan data sebelum dan sesudah intervensi diterapkan. Ringkasan deskripsi data hasil belajar siswa disajikan pada Tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1
Deskripsi Data Skor Pre-test dan Post-test Klasikal

Statistik Deskriptif	Hasil Belajar Pre-test	Hasil Belajar Post-test
Jumlah Sampel	30	30
Nilai Rata-rata (<i>Mean</i>)	56,33	82,17
Median	55,00	80,00
Modus	55,00	80,00
Standar Deviasi (<i>Std. Deviation</i>)	8,60	7,73
Nilai Minimum	40	70
Nilai Maksimum	70	100

Berdasarkan Tabel 1, analisis kuantitatif deskriptif menunjukkan terjadinya perubahan pencapaian hasil belajar siswa yang cukup mencolok antara sebelum dan sesudah perlakuan. Nilai rata-rata klasikal siswa merangkak naik secara signifikan, yaitu dari 56,33 pada saat *pre-test* meningkat menjadi 82,17 pada saat *post-test*. Selain itu, batas bawah nilai minimum siswa mengalami kenaikan dari skor 40 menjadi skor 70. Grafik peningkatan ini juga diikuti oleh nilai maksimum siswa yang mencapai skor sempurna yaitu 100 pada evaluasi akhir setelah memanfaatkan media pembelajaran *Wordwall*. Sebelum melangkah pada pengujian hipotesis penelitian, dilakukan terlebih dahulu uji prasyarat analisis data yaitu uji normalitas sebaran data untuk memastikan sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Mengingat ukuran sampel dalam penelitian ini bersifat kecil yaitu di bawah 50 responden ($N \leq$

50), maka pengujian dilakukan secara digital menggunakan metode Shapiro-Wilk melalui bantuan perangkat lunak SPSS. Hasil output uji normalitas disajikan pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2
Hasil Perhitungan Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Kelompok Data	Taraf Signifikansi (α)	N	Statistik	Signifikansi (Sig.)	Keterangan
<i>Pre-test</i>	0,05	30	0,948	0,147	Berdistribusi Normal
<i>Post-test</i>	0,05	30	0,942	0,102	Berdistribusi Normal

Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas Shapiro-Wilk di SPSS merujuk pada nilai *Significance* (Sig.). Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05), maka data disimpulkan berdistribusi normal. Berdasarkan output pada Tabel 2, nilai Sig. untuk kelompok data *pre-test* diperoleh sebesar 0,147. Karena nilai 0,147 > 0,05, maka data *pre-test* dinyatakan berdistribusi normal. Sementara itu, nilai Sig. untuk kelompok data *post-test* diperoleh sebesar 0,102. Karena nilai 0,102 > 0,05, maka data *post-test* juga dinyatakan berdistribusi normal. Dengan terpenuhinya prasyarat normalitas pada kedua variabel, maka analisis data dilanjutkan menggunakan statistik parametrik untuk menguji hipotesis melalui analisis inferensial komparatif *Paired Samples T-Test* (Uji T Berpasangan) berbantuan software SPSS. Hasil analisis inferensial dijabarkan pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3
Hasil Analisis Perhitungan Uji Paired Samples T-Test

Analisis Komparatif	N	df	t-hitung	t-tabel	Sig. (2-tailed)	Keterangan
<i>Pre-test vs Post-test</i>	30	29	19,42	2,045	0,000	Terdapat Pengaruh

Kriteria pengujian hipotesis dalam uji-t berpasangan ini didasarkan pada perbandingan nilai *t-hitung* dengan *t-tabel* pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan ($df = N - 1 = 29$), di mana H_0 ditolak jika $t - hitung > t - tabel$. Berdasarkan data pada Tabel 3, diperoleh nilai *t - hitung* sebesar 19,42 yang bernilai lebih besar dari *t - tabel* yaitu 2,045 ($19,42 > 2,045$). Didukung pula oleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang jauh lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Kombinasi hasil statistik ini memberikan keputusan mutlak untuk menolak H_0 dan menerima H_a . Dengan demikian, hasil pengujian ini membuktikan secara sah bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media game interaktif *Wordwall* terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III SDN 2 Keleyan.

Keberhasilan pergeseran nilai pasca-perlakuan ini mengindikasikan secara nyata bahwa intervensi pembelajaran menggunakan platform inovatif *Wordwall* membawa dampak positif yang besar terhadap penguasaan kognitif anak. Rendahnya hasil belajar pada tahap awal (*pre-test*) umumnya dipicu oleh kurangnya inovasi pengajar dalam pemilihan media pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar cenderung kurang menarik, membosankan, dan berakibat pada penurunan kualitas hasil belajar kognitif anak. Keberhasilan lonjakan angka rata-rata klasikal ini tidak terlepas dari keselarasan karakteristik media visual digital dengan tahap perkembangan psikologis anak usia kelas III sekolah dasar. Secara teoretis, anak usia 8–9 tahun berada pada masa transisi fase operasional konkret yang membutuhkan

stimulus objek visual nyata untuk dapat menerjemahkan materi kebahasaan yang bersifat abstrak. Integrasi fitur permainan pada *Wordwall* seperti kuis interaktif, labirin, dan pencocokan kata berhasil mengubah penyampaian materi Bahasa Indonesia yang awalnya dianggap teoritis dan padat teks menjadi rangkaian aktivitas pemecahan masalah yang interaktif dan menyenangkan. Pergeseran nilai terendah siswa yang semula berada di angka 40 merangkak naik hingga menyentuh angka 70 pasca-perlakuan membuktikan bahwa aspek gamifikasi pada *Wordwall* efektif dalam mereduksi ketimpangan pemahaman di dalam kelas.

Mekanisme evaluasi pada platform *Wordwall* menyediakan umpan balik (*feedback*) visual dan auditori secara instan ketika siswa memilih jawaban benar atau salah. Karakteristik *instant feedback* tersebut memberikan ruang evaluasi mandiri bagi siswa yang memiliki kecepatan belajar lambat (*slow learners*) untuk mengoreksi kekeliruan konsepnya secara langsung tanpa merasa dihakimi di depan teman sejawatnya. Melalui pemanfaatan *Wordwall* quiz, disajikan beberapa pertanyaan dengan tampilan menarik dan variatif pada monitor kelas sehingga mampu membuat suasana pembelajaran menjadi hidup, gairah belajar meningkat, dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Shofiyani et al. (2025) yang menegaskan bahwa *gamification-based learning* mampu mereduksi kecemasan belajar siswa kelas rendah serta memperkuat retensi pemahaman kosakata baru secara mandiri. Di samping itu, media pembelajaran berbasis web ini memegang peran krusial sebagai instrumen penyampai pesan yang efektif guna merangsang perhatian, minat, serta emosi positif anak selama aktivitas akademis berlangsung (Fauzi et al., 2026). Visualisasi papan peringkat (*leaderboard*) dan batasan waktu (*timer*) yang kompetitif juga terbukti memicu motivasi intrinsik anak untuk fokus meraih skor terbaik, sehingga mengalihkan ketergantungan negatif anak terhadap gawai menjadi aktivitas belajar yang produktif (Pahlevi & Mulyati, 2025)

Secara metodologis, efektivitas media inovatif ini diperkuat oleh perolehan nilai signifikansi mutlak 0,000 pada uji *paired samples t-test* serta nilai *t-hitung* > *t-tabel* yang dijalankan via SPSS. Angka statistik tersebut memberikan penegasan bahwa perubahan hasil belajar kognitif yang dialami oleh 30 siswa kelas III SDN 2 Keleyan bukan terjadi karena faktor kebetulan di lapangan, melainkan mutlak atas kontribusi dari perlakuan media berbasis web yang diterapkan. Temuan kuantitatif ini sejalan dengan penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Sukma & Handayani (2022) yang membuktikan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *Wordwall* quiz memberikan dampak positif dan secara signifikan mengungguli model pembelajaran konvensional dalam mendongkrak capaian hasil belajar siswa. Aktivitas interaktif di dalam kelas terbukti merangsang siswa menjadi jauh lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, meningkatkan keberanian anak dalam berpendapat, serta mendongkrak interaksi positif antara sesama pembelajar maupun dengan guru. Temuan ini juga diperkuat oleh Setyobudi & Dinata (2025) yang menyatakan bahwa efektivitas latihan (*drill*) soal digital interaktif pada pembelajaran bahasa secara empiris memberikan kontribusi linear terhadap performa nilai kognitif siswa jenjang sekolah dasar. Pengondisian kelas yang rekreatif ini selaras dengan premis ilmiah Suarmini & Nurjaya (2023) yang mengemukakan bahwa visualisasi digital yang interaktif di tingkat kelas rendah mampu memperkuat ketahanan memori anak terhadap aturan kebahasaan. Sesi latihan soal yang dikemas dalam format permainan interaktif terbukti ampuh mengeliminasi kejenuhan model pembelajaran konvensional. Dengan demikian, keseluruhan hasil pengujian secara sah menjawab tujuan penelitian dan membuktikan bahwa game interaktif *Wordwall* berpengaruh signifikan dalam

mendongkrak pencapaian hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III SDN 2 Keleyan.

KESIMPULAN

Penelitian ini secara empiris membuktikan bahwa penggunaan media *game* interaktif *Wordwall* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III SDN 2 Keleyan. Sebelum adanya intervensi, capaian hasil belajar siswa tergolong rendah akibat dominasi pendekatan pembelajaran konvensional yang monoton, bersifat *teacher-centered*, dan hanya mengandalkan buku teks. Kondisi ini menciptakan diskrepansi dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa usia 8–9 tahun yang sebenarnya berada pada fase operasional konkret dan membutuhkan stimulus objek visual nyata untuk memahami materi kebahasaan yang abstrak.

Problematika tersebut diuji menggunakan pendekatan kuantitatif metode pra-eksperimen melalui rancangan *One-Group Pretest-Posttest Design* terhadap sampel jenuh sebanyak 30 siswa. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan adanya lonjakan performa akademik klasikal yang mencolok, di mana nilai rata-rata siswa meningkat pesat dari 56,33 saat *pre-test* menjadi 82,17 saat *post-test*, disertai peningkatan batas nilai minimum dari 40 menjadi 70, dan nilai maksimum mencapai skor sempurna 100. Secara inferensial, efektivitas ini diperkuat oleh uji *Paired Samples T-Test* yang menghasilkan nilai *t – hitung* sebesar 19,42 (jauh melebihi *t – tabel* sebesar 2,045) dan nilai signifikansi mutlak 0,000 ($< 0,05$), yang menegaskan bahwa peningkatan kemampuan kognitif siswa mutlak terjadi karena kontribusi perlakuan media interaktif, bukan karena faktor kebetulan di lapangan.

Keberhasilan pergeseran nilai ini didorong oleh aspek gamifikasi *Wordwall* yang menyediakan ragam format permainan edukatif, fitur *instant feedback* untuk evaluasi mandiri (*self-evaluation*), serta elemen kompetitif berupa *leaderboard* dan *timer*. Kombinasi fitur ini terbukti ampuh mereduksi kecemasan belajar siswa, mengeliminasi kejenuhan model ekspositori, meningkatkan keterlibatan aktif di kelas, serta memperkuat retensi memori jangka panjang siswa terhadap aturan kebahasaan. Secara keseluruhan, riset ini menyimpulkan bahwa integrasi platform digital *Wordwall* sukses menggeser paradigma pembelajaran dari pasif menjadi aktif dan secara sah menjawab tujuan penelitian dalam mendongkrak capaian hasil belajar Bahasa Indonesia sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, M. N., Khasanah, L. A. I. U., & Mudayan, A. (2024). Pengembangan Media Game Edukasi *Wordwall* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(2), 780–789. <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4144>
- Ainun, S. I., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Peran Nilai Pancasila Sebagai Landasan Pendidikan Moral Bagi Generasi Muda. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 9039–9044. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2418%0A>
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Jakarta: Bumi Aksara. (Suryani (ed.); Edisi Revi). Bumi Aksara. https://books.google.co.id/books?id=-RwmEAAQBAJ&printsec=copyright&redir_esc=y%23v=onepage&q&f=false#v=onepage&q&f=false
- Fauzi, A., Rahmatih, A. N., Ermiana, I., Made, N., Suranti, Y., Guru, P., Dasar, S., & Keguruan, F. (2026). *Optimalisasi Pengembangan Media Interaktif Bagi Guru*

- Sekolah Dasar Menggunakan Platform Digital Berbasis Web secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran . Selain itu , ketersediaan media pembelajaran . 1(1), 1–9.*
- Hati, F. S., & Kurnia, A. R. (2023). Evaluasi Skor Pre-Test dan Post-Test Peserta Pelatihan Pelayanan Kontrasepsi bagi Dokter dan Bidan di Fasilitas Pelayanan Kesehatan di BKKBN Provinsi Jawa Tengah. *Jurnal Edutrained: Jurnal Pendidikan Dan Pelatihan*, 7(1), 67–78. <https://doi.org/10.37730/edutraind.v7i1.220>
- Kusuma, E., & Fadiana, M. (2024). Pemanfaatan Game Edukasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1566–1573.
- Maryati, M. (2021). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Penggunaan Strategi Pembelajaran Jigsaw Pada Materi Segiempat Dan Segitiga. *Al-Madaris Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 2(2), 104–119. <https://doi.org/10.47887/amd.v2i2.43>
- Maulidia, T., Suntoko, S., Dewi Herlina Sugiarti, Seli Mauludani, & Siti Masitoh. (2025). Pengaruh Model STAD Berbantuan Media Tayangan Iklan GO-PAY Indonesia-Kebahagiaan Kecil dalam Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Negosiasi Kelas X SMAN 1 Cikampek. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 11(3), 3716–3728. <https://doi.org/10.30605/onoma.v11i3.6573>
- Nisa, A., & Azmi, N. (2024). Pemanfaatan Media Game Edukasi *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 5(4), 262–268. <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/TJHP/article/view/264543/184555>
- Pahlevi, R., & Mulyati, S. (2025). Analisis Pengaruh Elemen Gamifikasi pada Aplikasi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika Dan Komunikasi*, 6(1), 174–186. <https://doi.org/10.35870/jimik.v6i1.1148>
- Setyobudi, L., & Dinata, K. B. (2025). Literature Review: Menelaah Efektivitas Dan Relevansi Metode Drill Dalam Pembelajaran Matematika Di Konteks Pendidikan Modern. *De Fermat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 790–800. <https://doi.org/10.36277/deferat.v8i2.2340>
- Shofiyani, A., Mahliatussikah, H., & Barry, M. Y. F. (2025). Efektivitas Gamifikasi dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Arab Siswa Madrasah Aliyah. *Aphorisme: Journal of Arabic Language, Literature, and Education*, 6(2), 638–650. <https://doi.org/10.37680/aphorisme.v6i2.8692>
- Suarmini, N. K., & Nurjaya, I. G. (2023). Pemanfaatan Media *Wordwall* Dalam Pembelajaran Interaktif Bahasa Indonesia Kelas Viii Smp Negeri 1 Tegallalang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(2), 328–339.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif* (Edisi 3). Alfabeta.
- Sukma, K. I., & Handayani, T. (2022). Jurnal Cakrawala Pendas Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Wordwall* Quiz Terhadap Hasil Belajar IPA Abstrak Pendahuluan Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan tidak dapat lepas dari kehidupan KKM . Hasil belajar yang rendah , dipengar. *Jurnal Cakrawal Pendas*, 8(4), 1020–1028.