

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL* TERHADAP HASIL
BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV SDI AL-IKHLAS
KARANGREJO KABUPATEN TULUNGAGUNG**

Kurnia Shochi Fana¹, Hikmah Eva Trisnantari²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Sosial dan Humaniora, Universitas Bhinneka
PGRI^{1,2}

e-mail: shochikurnia@gmail.com¹, hikmaheva@gmail.com²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDI Al-Ikhlas Karangrejo Kabupaten Tulungagung. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, dengan jenis rancangan penelitian kuasi eksperimen (*quasi eksprimental research*). Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*, yaitu desain penelitian yang memiliki kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, tetapi kedua kelompok tersebut tidak dipilih secara acak, melainkan memanfaatkan kelas yang sudah ada di sekolah sebagai subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDI Al-Ikhlas Karangrejo dengan jumlah 36 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan *pre-test* dan *post-test* sebagai instrumen utama. Hasil uji *Independent Samples T-Test* menggunakan Jamovi 2.3.28 menunjukkan nilai signifikansi (*p*) sebesar $< 0,001$. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDI Al-Ikhlas Karangrejo Kabupaten Tulungagung.

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

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of Wordwall as a learning media on the Indonesian language learning outcomes of fourth-grade students at SDI Al-Ikhlas Karangrejo, Tulungagung Regency. The research method employed was quantitative with a quasi-experimental research design. Specifically, the study used the Nonequivalent Control Group Design, which involves experimental and control groups that are not randomly selected, but instead utilize pre-existing classes at the school as research subjects. The population consisted of all fourth-grade students at SDI Al-Ikhlas Karangrejo, totaling 36 students. Data collection techniques involved pre-tests and post-tests as the main instruments. The results of the Independent Samples T-Test using Jamovi 2.3.28 showed a significance value (*p*) of < 0.001 . This value is less than 0.05 ($p < 0.05$), indicating a statistically significant difference in learning outcomes between the experimental and control classes after the treatment. Therefore, it can be concluded that the use of Wordwall as a learning media has a significant effect on the Indonesian language learning outcomes of fourth-grade students at SDI Al-Ikhlas Karangrejo, Tulungagung Regency.

Keywords: *Indonesian Language, Learning Outcomes, Learning Media, Wordwall*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah usaha sadar dan terencana yang menjadi fondasi utama dalam sistem kemasyarakatan, bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan setiap siswa mengoptimalkan potensi dirinya. Sebagaimana diamanatkan

Copyright (c) 2025 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi

dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tujuan luhur pendidikan adalah untuk mengembangkan aspek spiritual, kendali diri, karakter, kecerdasan, serta keterampilan yang relevan bagi individu dan kontribusinya kepada bangsa. Keberhasilan tujuan ini sangat bergantung pada kualitas proses pembelajaran yang terjadi di sekolah, di mana guru dan siswa menjadi komponen utamanya (Hakim, 2016; Uno & Mohamad, 2022). Oleh karena itu, implementasi seluruh komponen pembelajaran secara efektif menjadi kunci untuk mewujudkan proses pendidikan yang berkualitas tinggi dan mencapai hasil yang diharapkan.

Dalam spektrum pendidikan dasar, mata pelajaran Bahasa Indonesia memegang peranan yang sangat strategis. Sebagai bahasa nasional, ia berfungsi sebagai alat komunikasi utama dan media penyampaian informasi yang menjadi fondasi bagi penguasaan bidang ilmu lainnya (Puspitasari, 2017). Sesuai dengan amanat kurikulum, tujuan utama pembelajaran Bahasa Indonesia adalah untuk mengasah kemampuan komunikasi siswa, yang di tingkat Sekolah Dasar mencakup empat keterampilan berbahasa yang fundamental, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Putri et al., 2023). Mengingat perannya yang sentral, kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia akan sangat menentukan kemampuan siswa dalam menyerap pengetahuan dan mengekspresikan gagasan secara efektif di sepanjang perjalanan akademis mereka.

Secara ideal, proses pembelajaran Bahasa Indonesia seharusnya berlangsung dalam sebuah lingkungan yang dinamis, interaktif, dan mampu membangkitkan antusiasme siswa. Untuk mencapai kondisi ini, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan relevan menjadi sebuah keharusan. Media pembelajaran, yang merupakan perpaduan antara konten dan alat bantu, berfungsi untuk mendukung guru dalam menjelaskan materi serta membantu siswa dalam menangkap informasi dengan lebih mudah (Muhson, 2010). Di era digital saat ini, media audio visual seperti *Wordwall* menawarkan potensi yang sangat besar. *Wordwall* adalah sebuah platform daring yang memungkinkan guru untuk merancang media pembelajaran interaktif dalam bentuk kuis atau permainan edukatif, tanpa memerlukan keahlian pemrograman yang rumit (Siregar et al., 2023).

Namun, dalam realitasnya, seringkali ditemukan kesenjangan yang signifikan antara potensi ideal media pembelajaran dengan praktik yang terjadi di lapangan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDI Al-Ikhlas Karangrejo, ditemukan bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV masih berlangsung secara sangat konvensional. Pembelajaran masih berpusat pada guru, dengan penggunaan media yang sangat terbatas pada papan tulis dan buku teks. Kurangnya inovasi dalam metode dan media ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang bermakna, monoton, dan gagal menarik perhatian siswa. Akibatnya, siswa cenderung pasif, mudah merasa bosan, dan mengalami kesulitan dalam mengikuti pelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar yang kurang maksimal.

Kesenjangan antara metode yang ada dengan kebutuhan siswa ini pada akhirnya memunculkan sebuah urgensi untuk melakukan inovasi. Efektivitas proses pembelajaran akan meningkat secara signifikan ketika siswa dapat berperan aktif di dalamnya, karena melalui partisipasi tersebut, pemahaman mereka akan terbentuk dari pengalaman yang bermakna (Julaeha et al., 2023). Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran yang lebih modern dan interaktif menjadi sebuah solusi yang sangat relevan. Platform seperti *Wordwall*, dengan berbagai fitur yang menarik seperti gambar, audio, dan animasi, dapat dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, dan pada akhirnya memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar mereka (Ummah et al., 2024).

Penelitian ini menawarkan sebuah nilai kebaruan dengan berfokus pada implementasi media pembelajaran *Wordwall* sebagai sebuah intervensi pedagogis yang spesifik untuk

mengatasi masalah rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia. Jika banyak penelitian lain membahas media pembelajaran secara umum, maka inovasi utama dari penelitian ini terletak pada pengujian efektivitas sebuah platform digital yang modern, interaktif, dan mudah diakses oleh guru, pada sebuah konteks nyata di mana pembelajaran masih berlangsung secara konvensional. Penelitian ini akan secara sistematis mengukur dampak dari penggunaan *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa, sehingga dapat memberikan bukti empiris mengenai potensinya sebagai solusi atas permasalahan yang ada di SDI Al-Ikhlas Karangrejo.

Berdasarkan latar belakang, kesenjangan, dan inovasi yang telah diuraikan, tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengkaji secara kuantitatif pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV di SDI Al-Ikhlas Karangrejo, Kabupaten Tulungagung. Diharapkan, hasil dari penelitian ini tidak hanya memberikan solusi praktis bagi permasalahan yang ada di lokasi penelitian, tetapi juga dapat memberikan kontribusi yang lebih luas. Secara praktis, temuan ini diharapkan dapat menjadi referensi yang inspiratif bagi para guru dalam upaya mereka memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, inovatif, dan menyenangkan bagi para peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dirancang menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menerapkan desain eksperimen semu (*quasi-experimental research*). Secara spesifik, jenis desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yaitu sebuah desain yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di mana subjek tidak dipilih secara acak, melainkan menggunakan kelas-kelas yang sudah ada (Sugiyono dalam Rahmatia & Fitria, 2021). Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh suatu perlakuan terhadap hasil belajar siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SDI Al-Ikhlas Karangrejo yang terdiri dari dua kelas (IV-A dan IV-B) dengan total 36 siswa. Mengingat seluruh populasi dapat dijangkau, maka penelitian ini menggunakan teknik *sampling jenuh*, di mana kelas IV-A ditetapkan sebagai kelompok kontrol dan kelas IV-B sebagai kelompok eksperimen.

Prosedur penelitian dilaksanakan secara sistematis dengan diawali tahap pemberian tes awal (*pre-test*) kepada kedua kelompok untuk mengukur kemampuan awal siswa. Selanjutnya, kelompok eksperimen menerima perlakuan berupa model pembelajaran inovatif, sementara kelompok kontrol melanjutkan pembelajaran dengan metode konvensional. Setelah periode perlakuan selesai, kedua kelompok kembali diberikan tes akhir (*post-test*) untuk mengukur perbedaan hasil belajar. Instrumen utama yang digunakan untuk pengumpulan data adalah perangkat tes berbentuk pilihan ganda yang terdiri dari 20 butir soal mengenai materi majas metafora. Sebelum digunakan, instrumen tes ini telah melalui uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan kelayakan dan keakuratannya. Selain tes, teknik observasi dan dokumentasi juga digunakan sebagai metode pendukung untuk memantau proses pembelajaran.

Seluruh data kuantitatif yang terkumpul dari skor *pre-test* dan *post-test* kemudian dianalisis dengan bantuan aplikasi statistik Jamovi 2.3.28. Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan serangkaian uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas untuk memastikan data memenuhi asumsi statistik. Setelah data dinyatakan lolos uji prasyarat, analisis dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan Uji-t Sampel Independen (*Independent Sample T-Test*). Uji ini bertujuan untuk membandingkan perbedaan rata-rata skor hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil dari analisis ini digunakan untuk menarik kesimpulan mengenai ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan dari perlakuan yang diberikan terhadap hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDI Al-Ikhlas Karangrejo. Menggunakan pendekatan kuasi eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group*, penelitian ini melibatkan kelompok eksperimen dan kontrol yang sama-sama diberikan *pre-test* dan *post-test* yang sudah diuji validitas dan reliabilitasnya. Selanjutnya, prosedur penelitian dimulai dengan pemberian *pre-test* kepada kedua kelompok. Kelompok eksperimen kemudian menerima pembelajaran Bahasa Indonesia materi majas metafora dengan media *Wordwall*, sedangkan kelompok kontrol tanpa menggunakan media tersebut atau secara konvensional. Setelah perlakuan, kedua kelompok diberikan *post-test*. Data yang terkumpul kemudian akan dilakukan uji normalitas dan homogenitas sebagai prasyarat sebelum dilanjutkan dengan uji hipotesis.

Hasil

Uji Validitas Instrumen Tes

Uji validitas instrumen tes dalam penelitian ini dilakukan menggunakan analisis *Bartlett's Test of Sphericity* dan *Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy (KMO MSA)* melalui aplikasi Jamovi versi 2.3.28. Instrumen dinyatakan valid jika nilai signifikansi uji Bartlett $< 0,001$ dan nilai KMO MSA $> 0,50$ (Retnawati, 2016).

Tabel 1. Hasil Bartlett's Test of Sphericity

Bartlett's Test of Sphericity		
χ^2	Df	P
321	190	$< .001$

Berdasarkan tabel 1, hasil analisis menunjukkan nilai *Bartlett Test of Sphericity* sebesar $< 0,001$. Nilai $p < 0,001$ menunjukkan bahwa hasil pada *Bartlett Test of Sphericity* dinyatakan valid.

Tabel 2. Hasil KMO MSA

KMO Measure of Sampling Adequacy

MSA	
Overall	0.727
S1	0.661
S2	0.643
S3	0.808
S4	0.722
S5	0.720
S6	0.676
S7	0.835
S8	0.793
S9	0.742
S10	0.735

KMO Measure of Sampling Adequacy

	MSA
S11	0.828
S12	0.642
S13	0.768
S14	0.651
S15	0.790
S16	0.773
S17	0.772
S18	0.721
S19	0.606
S20	0.673

Berdasarkan tabel 2, diperoleh nilai KMO *Measure of Sampling Adequacy* sebesar 0.727. Dengan demikian, data penelitian ini memenuhi syarat untuk dilakukan analisis faktor lebih lanjut, karena nilai KMO telah melewati batas minimum 0.50. Selain itu, nilai *Measure of Sampling Adequacy* (MSA) pada setiap butir soal juga menunjukkan hasil cukup hingga baik, dengan rentang nilai 0.606 hingga 0.857, yang artinya setiap butir soal layak untuk dianalisis lebih lanjut.

Uji Reliabilitas Instrumen Tes

Reliabilitas ditentukan dengan menguji koefisien *Cronbach Alpha* pada aplikasi Jamovi 2.3.28, yang disesuaikan dengan ketentuan tingkat koefisien *Cronbach Alpha* (Guilford, 1956) dalam (Agustiana, 2024) yang meliputi:

0,90 – 1,00 = Reliabilitas sangat tinggi

0,70 – 0,89 = Reliabilitas tinggi

0,40 – 0,69 = Reliabilitas sedang

Tabel 3. Hasil Scale Reliability Statistics

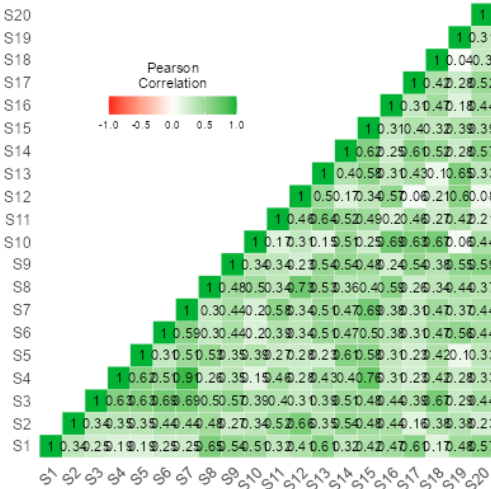
Scale Reliability Statistics		
	Mean	Cronbach's α
scale	0.680	0.931

Berdasarkan tabel 3, menunjukkan instrumen tes memiliki reliabilitas sebesar 0,931 yang ditunjukkan dengan koefisien *Cronbach's Alpha* pada aplikasi Jamovi 2.3.28 yang menunjukkan tingkat reliabilitas data yang diukur. Berdasarkan penentuan tingkat klasifikasi koefisien *Cronbach's Alpha* yang disajikan, 0,931 termasuk dalam rentang reliabilitas yang sangat tinggi. Dengan demikian koefisien yang sangat tinggi menunjukkan reliabilitas tinggi.

Tabel 4. Hasil Item Reliability Statistics

Item Reliability Statistics		
	Mean	Item-rest correlation
S1	0.739	0.601
S2	0.609	0.588
S3	0.826	0.715
S4	0.652	0.630
S5	0.652	0.562
S6	0.696	0.648
S7	0.696	0.719
S8	0.870	0.664
S9	0.609	0.655
S10	0.826	0.526
S11	0.435	0.599
S12	0.783	0.541
S13	0.652	0.665
S14	0.739	0.694
S15	0.522	0.722
S16	0.696	0.559
S17	0.652	0.562
S18	0.913	0.547
S19	0.565	0.536
S20	0.478	0.583

Item-rest correlation pada tabel 4 di atas, menunjukkan 20 butir soal memiliki nilai yang positif, sehingga dapat memberikan gambaran yang kuat terkait instrumen pengukuran. Hasil pengujian tersebut menunjukkan instrumen tes hasil belajar menunjukkan kategori reliabel.



Gambar 1. Correlation Heatmap

Berlandaskan pada gambar 1, dapat diketahui bahwa sebagian besar item memiliki korelasi positif satu sama lain, yang ditunjukkan oleh gradasi warna hijau pada matriks. Warna hijau menunjukkan bahwa semakin mendekati angka 1, semakin kuat hubungan antar item. Sebaliknya, warna merah (yang tidak muncul pada gambar ini) menunjukkan korelasi negatif atau hubungan yang lemah antar item. Dari matriks tersebut tampak bahwa hubungan antar item berkisar antara korelasi rendah hingga tinggi, namun semuanya menunjukkan korelasi positif. Hal ini mengindikasikan bahwa setiap item dalam instrumen penelitian mempunyai kecenderungan untuk saling berhubungan satu sama lain.

Uji Prasyarat

Uji prasyarat dalam penelitian ini meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data terdistribusi secara normal, sedangkan uji homogenitas digunakan untuk memastikan bahwa data memiliki varians yang seragam atau berasal dari populasi yang homogen. Data dikatakan berdistribusi normal dan homogen apabila nilai signifikansi (p) lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$).

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Normality Test (Shapiro-Wilk)		
	W	P
Pre-test	0.968	0.376
Post-test	0.972	0.469

Uji normalitas dilakukan menggunakan *Shapiro-Wilk* melalui aplikasi Jamovi 2.3.28. Berdasarkan hasil analisis dari tabel 5 di atas, menunjukkan nilai signifikansi $p = 0,376$ untuk *pre-test* dan $p = 0,469$ untuk *post-test*. Karena kedua nilai p lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$), maka data dinyatakan berdistribusi normal, sehingga asumsi normalitas telah terpenuhi.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

Homogeneity of Variances Test (Levene's)				
	F	df	df2	p
Pre-test	0.0703	1	34	0.793
Post-test	0.4802	1	34	0.493

Uji homogenitas dilakukan melalui *Levene's Test* menggunakan aplikasi Jamovi 2.3.28. Pada tabel 6, hasil uji homogenitas menunjukkan nilai p sebesar 0,793 untuk *pre-test* dan 0,493 untuk *post-test*. Meskipun nilai p *post-test* lebih rendah akibat meningkatnya variasi nilai setelah perlakuan, kedua nilai tetap di atas 0,05 ($p > 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa varians antara kelompok eksperimen dan kontrol tergolong homogen, baik sebelum maupun sesudah perlakuan. Karena data bersifat normal dan homogen, maka dapat dilanjutkan ke uji parametrik menggunakan *Independent Sample T-Test*.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *Independent Sample T-Test* untuk menganalisis pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Karena melibatkan kelas eksperimen dan kontrol, uji ini digunakan guna mengetahui adanya perbedaan signifikan dalam hasil belajar antar kedua kelompok. Analisis dilakukan menggunakan aplikasi Jamovi versi 2.3.28. Pada taraf signifikansi 5%, keputusan diambil berdasarkan nilai p -value. Apabila p -value

lebih besar dari 0,05 maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak; sebaliknya, jika *p-value* kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Tabel 7. Hasil Uji Independent Sample T-Test

		Independent Samples T-Test		
		Statistic	Df	p
Pre-test	Student's t	1.41	34.0	0.166
Post-test	Student's t	5.64	34.0	< .001

Berdasarkan hasil uji yang dapat dilihat pada tabel 7, nilai *pre-test* menunjukkan t-hitung sebesar 1,41 dengan derajat kebebasan (df) = 34 dan signifikansi $p = 0,166$. Karena p lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$), maka tidak terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol sebelum perlakuan, sehingga keduanya memiliki kemampuan awal yang relatif sama. Setelah pemberian perlakuan berupa media *Wordwall* pada kelas eksperimen, hasil *post-test* menunjukkan t-hitung sebesar 5,64 dengan $p < 0,001$. Karena p lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$), dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok setelah perlakuan. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya media pembelajaran *Wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDI Al-Ikhlas Karangrejo Kabupaten Tulungagung.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV. Hal ini dibuktikan melalui analisis uji *Independent Sample T-Test* yang menghasilkan nilai signifikansi $p < 0,001$ pada hasil post-test, sehingga menolak hipotesis nol (H_0) dan menerima hipotesis alternatif (H_a). Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan *Wordwall* dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Sebelum perlakuan, baik kelompok eksperimen maupun kontrol memiliki kemampuan awal yang relatif sama, sebagaimana ditunjukkan pada hasil uji *pre-test* dengan nilai $p = 0,166$ ($p > 0,05$). Kesetaraan ini penting karena menunjukkan bahwa perbedaan hasil yang terjadi setelah perlakuan dapat dikaitkan langsung dengan penggunaan media *Wordwall*, bukan disebabkan oleh perbedaan kemampuan awal siswa.

Wordwall menawarkan fitur seperti gambar, audio, animasi, dan permainan edukatif yang menciptakan suasana belajar interaktif dan menyenangkan, sehingga membantu siswa lebih mudah memahami materi. Media ini tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memungkinkan siswa belajar secara aktif dan mandiri. Temuan ini memperkuat pendapat Dimiyati dan Mudjiono (dalam Julaehe et al., 2023) bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif ketika siswa terlibat secara aktif. *Wordwall* sebagai media digital mendukung prinsip pembelajaran konstruktivistik, di mana siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Melalui aktivitas seperti kuis interaktif dan permainan bahasa, *Wordwall* membantu siswa memahami materi yang cenderung abstrak dan sulit.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh temuan dari beberapa penelitian sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh Utama et al. (2024) di SDN Bayan Surakarta menyatakan bahwa media *Wordwall* meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV secara signifikan, karena siswa menjadi lebih mudah memahami materi abstrak melalui tampilan visual dan interaktif. Selaras dengan itu, penelitian oleh Sijabat et al (2024) juga membuktikan bahwa *Wordwall* berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran

Bahasa Indonesia. Penggunaan *Wordwall* membantu menciptakan suasana belajar yang aktif dan partisipatif. Siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dan menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi. Demikian pula, penelitian yang dilakukan oleh Nadia & Desyandri (2022), menunjukkan bahwa media pembelajaran *Wordwall* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, terlihat dari skor *post-test* kelas eksperimen yang lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Penggunaan media ini juga mendorong keberanian siswa dalam berpendapat, meningkatkan kerja sama dan memperkuat pemahaman materi, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar secara keseluruhan.

Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya menegaskan efektivitas *Wordwall* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga memperluas pemahaman bahwa inovasi teknologi dalam pembelajaran bukan sekadar pelengkap, melainkan bagian integral dari transformasi pedagogi di era digital. Hal ini memperkuat urgensi bagi guru untuk terus mengembangkan literasi teknologi pendidikan agar dapat menjawab tantangan dan kebutuhan belajar generasi saat ini.

KESIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDI Al-Ikhlas Karangrejo Kabupaten Tulungagung. Hal tersebut dibuktikan melalui analisis uji *Independent Sample T-Test* yang menghasilkan nilai signifikansi $p < 0,001$ pada hasil *post-test*, sehingga menolak hipotesis nol (H_0) dan menerima hipotesis alternatif (H_a). Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan *Wordwall* dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Temuan ini menegaskan bahwa inovasi media digital seperti *Wordwall* tidak hanya mendukung penyampaian materi, tetapi juga menjadi sarana efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Ke depannya, media ini berpotensi dikembangkan secara lebih luas di berbagai mata pelajaran dan tingkat pendidikan, sekaligus mendorong guru agar lebih kreatif memanfaatkan teknologi dalam proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Hakim, L. (2016). Pemerataan akses pendidikan bagi rakyat sesuai dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. *Journal EduTech*, 2(1).
- Julaeha, S., et al. (2023). Pengaruh penggunaan media video stand up comedy pada materi teks anekdot terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas X.2 SMA Negeri 1 Panggarangan. *Desanta (Indonesian of Interdisciplinary Journal)*, 4(1), 11–17.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, VIII(2), 1–10.
- Nadia, D. O., & Desyandri. (2022). Pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 8(2), 1924–1933.
- Puspitasari, A. (2017). Menumbuhkan Bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam pendidikan dan pengajaran. *Tamaddun*, 16(2), 81–87. <https://doi.org/10.33096/tamaddun.v16i2.55>
- Putri, I. L., et al. (2023). Penerapan media pembelajaran berbasis game *Wordwall* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 10 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 10090–10097.

- Rahmatia, F., & Fitria, Y. (2021). Pengaruh model pembelajaran problem based learning terhadap kemampuan berpikir kritis di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 2685–2692.
- Retnawati, H. (2016). *Analisis kuantitatif instrument penelitian* (1st ed.). Parama Publishing.
- Sijabat, M. P., et al. (2024). Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia di kelas V SD. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 2562–2572.
- Siregar, I. A., et al. (2023). Pengaruh model pembelajaran inkuiri berbantuan media Wordwall terhadap kemampuan menulis argumentasi oleh siswa kelas X SMA Negeri 2 Siborongborong tahun ajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarnegaraan*, 5(1), 65–73.
- Ummah, F., et al. (2024). Penerapan media Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia kelas IV B SDN Pandeanlamper 03. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2).
- Uno, H. B., & Mohamad, N. (2022). *Belajar dengan pendekatan PAILKEM: Pembelajaran aktif, inovatif, lingkungan, kreatif, efektif, menarik*. Bumi Aksara.
- Utama, S. S., et al. (2024). Penerapan media Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 4 SD Negeri Bayan Surakarta. *Social, Humanities, and Educational Studies*, 7(4), 107–112.