



Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa di Kelas I UPT SPF SD Negeri Panaikang 1 Makassar

Nurhayati ^{1*}, Rahmi Dwi Ningsih ², Triana ³

Correspondensi Author

^{1, 2, 3} Pendidikan Profesi Guru,
Universitas Muhammadiyah
Makassar, Indonesia

Email*:

nurhayatinhurr@gmail.com

Keywords:

Game Edukasi Wordwall;
Media Pembelajaran;
Hasil Belajar;
Bahasa Indonesia;

Abstrak. Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk menemukan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa di era digital, mengingat tantangan dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar Bahasa Indonesia, serta pentingnya pemanfaatan teknologi interaktif seperti game edukasi untuk mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik di sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana penggunaan game edukasi Wordwall berdampak pada bagaimana siswa kelas I di UPT SPF SD Negeri Panaikang 1 Makassar belajar Bahasa Indonesia lebih baik. Metode eksperimen kuasi digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui bagaimana hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sebelum dan sesudah menggunakan game edukasi Wordwall. Eksperimen ini dirancang dengan desain pre-test dan post-test. Data dikumpulkan melalui observasi kelas, tes hasil belajar, dan angket siswa tentang penggunaan Wordwall dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Wordwall meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa secara signifikan. Selain itu, sebagian besar siswa menyukai penggunaan Wordwall karena dianggap menyenangkan dan membantu mereka memahami materi yang diajarkan.

Abstract. The urgency of this research lies in the need to find more effective and engaging learning methods for students in the digital era, considering the challenges in increasing motivation and student involvement in learning Indonesian, as well as the importance of utilizing interactive technology such as educational games to support better learning outcomes in elementary schools. The aim of this study is to examine how the use of the educational game Wordwall impacts the learning of Indonesian language among first-grade students at UPT SPF SD Negeri Panaikang 1 Makassar. A quasi-experimental method is used in this study to assess the students' Indonesian language learning outcomes before and after using the Wordwall educational game. The experiment is designed with a pre-test and post-test design. Data is collected through classroom observations, learning outcome tests, and student questionnaires about the use of Wordwall in learning. The results of the study show that the implementation of Wordwall

significantly improves students' Indonesian language learning outcomes. Additionally, most students enjoy using Wordwall as it is considered fun and helps them understand the material being taught.

*This work is licensed under a Creative Commons Attribution
4.0 International License*



Pendahuluan

Teknologi pendidikan semakin berkembang pesat, yang menghasilkan berbagai inovasi dalam pembelajaran. Salah satu inovasi ini adalah penggunaan *game* edukasi, yang memiliki kemampuan untuk meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi pelajaran (Andari, 2020). *Game* edukasi tidak hanya membuat pelajaran lebih interaktif, tetapi mereka juga dapat memberikan umpan balik langsung kepada siswa, membantu mereka mengoreksi kesalahan dan belajar dengan lebih menyenangkan (Amanda, 2019). *Wordwall* adalah *platform* pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan guru membuat berbagai aktivitas pembelajaran interaktif untuk memenuhi kebutuhan kelas (Widyastuti & Puspita, 2020).

Teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Perubahan paradigma pembelajaran dari metode konvensional ke metode berbasis teknologi telah menunjukkan berbagai manfaat signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Arsyad, 2019). Salah satu pendekatan inovatif yang semakin mendapatkan perhatian adalah penggunaan *game* edukasi, seperti yang ditawarkan oleh *Wordwall* (Dotutinggi et al, 2023). Beragam fitur yang dapat disesuaikan, *Wordwall* memberikan fleksibilitas bagi para pendidik untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Walidah et al., 2022). Siswa harus menguasai kosakata, pemahaman teks, dan keterampilan menulis dalam pelajaran Bahasa Indonesia (Oktariyanti et al, 2021). Namun, metode pembelajaran konvensional yang sering kali berfokus pada ceramah dan latihan tertulis tidak selalu efektif dalam menarik perhatian siswa (Prensky, 2001). Penggunaan teknologi seperti *Wordwall* menjadi solusi yang tepat untuk meningkatkan keterlibatan siswa (Rohmatin, 2023). Melalui berbagai permainan interaktif seperti kuis, teka-teki silang, dan anagram, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan mendalam.

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan daya ingat siswa serta mempercepat pemahaman konsep (Anugrah et al, 2022). Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivis yang menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Melalui umpan balik langsung yang diberikan oleh *Wordwall*, siswa dapat segera mengetahui jawaban yang benar dan memperbaiki kesalahan mereka (Rahayu et al, 2023). Hal ini memungkinkan mereka untuk belajar secara mandiri dan membangun pemahaman yang lebih kuat terhadap materi yang dipelajari.

Penggunaan *game* edukasi juga dapat meningkatkan kolaborasi dan interaksi di dalam kelas (Susanti et al, 2022). Melalui fitur permainan berbasis kelompok, siswa dapat bekerja sama untuk memecahkan masalah dan mencapai tujuan pembelajaran bersama. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterampilan akademik mereka, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

Interaksi yang terjadi dalam permainan berbasis kelompok membantu siswa belajar bagaimana bekerja dalam tim, berkomunikasi secara efektif, dan menghargai pendapat teman-teman mereka. Siswa tidak hanya mendapatkan manfaat kognitif dari materi yang dipelajari, tetapi juga mengembangkan sikap saling menghargai, toleransi, serta keterampilan memecahkan konflik yang akan sangat berguna dalam kehidupan sosial mereka di masa depan (Hidayah dan Prasetyo, 2022). Selain itu, melalui lingkungan belajar yang lebih dinamis ini, siswa cenderung merasa lebih percaya diri dalam menyampaikan ide dan berkontribusi secara aktif dalam diskusi kelas (Hidayat et al., 2023).

Meskipun *game* edukasi menawarkan banyak manfaat, ada beberapa tantangan yang perlu diperhatikan dalam penerapannya. Salah satunya adalah kesiapan infrastruktur dan aksesibilitas teknologi di sekolah-sekolah, terutama di daerah terpencil. Beberapa sekolah belum memiliki fasilitas yang memadai seperti akses internet yang stabil, perangkat komputer, atau tablet yang diperlukan untuk menjalankan aplikasi berbasis teknologi (Hasanah & Gudnanto, 2023). Kesenjangan digital ini dapat menjadi hambatan besar dalam implementasi *game* edukasi secara luas. Selain itu, guru juga perlu diberikan pelatihan yang memadai agar dapat memanfaatkan teknologi ini secara efektif dalam proses pembelajaran. Banyak pendidik yang masih belum terbiasa dengan platform digital atau merasa kesulitan dalam menyesuaikan metode pengajaran mereka dengan teknologi baru.

Penggunaan *game* edukasi seperti *Wordwall* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas I dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Wordwall* menawarkan berbagai fitur menarik yang memungkinkan guru untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang interaktif dan bervariasi, seperti permainan mencocokkan kata, kuis pilihan ganda, roda keberuntungan, serta anagram (Lestari, 2021). Keberagaman fitur ini memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka, baik itu visual, auditori, maupun kinestetik. Melalui dukungan yang tepat dari pihak sekolah dan pendidik, teknologi ini dapat diintegrasikan secara optimal dalam sistem pendidikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif (Nuraeni et al., 2023).

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada fokusnya terhadap siswa kelas I SD, yang masih berada dalam tahap awal pembelajaran membaca dan menulis, sehingga membutuhkan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Selain itu, penelitian ini akan menganalisis bagaimana penggunaan *Wordwall* dapat membantu siswa dalam meningkatkan penguasaan kosakata, pemahaman teks sederhana, serta keterampilan membaca dan menulis. Lebih lanjut, penelitian ini juga akan mengkaji dampak *Wordwall* tidak hanya dalam aspek kognitif tetapi juga dalam aspek afektif, termasuk bagaimana *game* edukasi ini dapat mempengaruhi motivasi, keterlibatan, dan interaksi siswa dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian ini akan mengidentifikasi tantangan yang dihadapi dalam implementasi *Wordwall*, terutama terkait dengan kesiapan infrastruktur sekolah dan kompetensi guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran berbasis digital.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis pemanfaatan *game* edukasi *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas I di UPT SPF SD Negeri Panaikang 1 Makassar. Harapannya penelitian ini dapat memberikan wawasan dan rekomendasi bagi pendidik dalam mengoptimalkan penggunaan *game* edukasi sebagai media pembelajaran yang inovatif dan efektif.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuasi dengan desain *pre-test* dan *post-test* untuk kelompok tunggal. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengukur efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara lebih terstruktur dan sistematis. Subjek penelitian terdiri dari 29 siswa yang berada di kelas I di UPT SPF SD Negeri Panaikang 1 Makassar. Melalui desain ini, peneliti dapat membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan, yakni penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran, sehingga dapat diketahui dengan jelas pengaruhnya terhadap peningkatan pemahaman siswa.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam studi ini mencakup beberapa alat pengumpulan data yang dirancang untuk memperoleh informasi yang komprehensif. Instrumen pertama adalah tes hasil belajar yang digunakan untuk mengevaluasi tingkat pemahaman siswa sebelum dan setelah mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran dengan *Wordwall*. Tes ini dirancang dalam dua tahap, yaitu *pre-test* yang diberikan sebelum penggunaan *Wordwall* dan *post-test* yang diberikan setelah penggunaan *Wordwall* dalam proses pembelajaran berlangsung. Data dari tes ini dianalisis untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media interaktif tersebut.

Penelitian ini juga menggunakan lembar observasi yang bertujuan untuk mencatat berbagai aktivitas dan perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi ini dilakukan secara sistematis oleh peneliti dengan mencatat keterlibatan siswa, respons mereka terhadap penggunaan *Wordwall*, serta interaksi yang terjadi selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Melalui lembar observasi ini, peneliti dapat mengidentifikasi aspek-aspek yang mendukung atau menghambat efektivitas penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran. Instrumen lain yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket respons siswa. Angket ini disusun dengan tujuan untuk mengumpulkan data mengenai persepsi dan tanggapan siswa terhadap penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran. Angket ini terdiri dari sejumlah pernyataan yang mengukur berbagai aspek, seperti tingkat kenyamanan, kemudahan penggunaan, serta manfaat yang dirasakan siswa dalam menggunakan *Wordwall* untuk meningkatkan pemahaman materi pembelajaran. Hasil dari angket ini dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai pengalaman siswa dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi ini.

Penerapan metode eksperimen kuasi ini dapat memberikan bukti empiris yang kuat mengenai efektivitas *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Analisis data dilakukan secara mendalam dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* sehingga dapat diidentifikasi dampak nyata dari penggunaan *Wordwall* terhadap perkembangan pemahaman siswa. Selain itu, hasil observasi dan angket respons siswa turut memberikan wawasan tambahan mengenai bagaimana siswa berinteraksi dengan media pembelajaran berbasis teknologi ini. Temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi para pendidik dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa di tingkat sekolah dasar.

Hasil Dan Pembahasan

Penelitian ini, kami berupaya mengukur secara sistematis dampak penggunaan game edukasi *Wordwall* terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas I di UPT SPF SD Negeri Panaikang 1 Makassar. Peneliti menerapkan metode penelitian kuantitatif dengan mengumpulkan data melalui *pre-test* dan *post-test* guna mengevaluasi efektivitas penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman serta penguasaan Bahasa Indonesia oleh siswa setelah mereka menggunakan *Wordwall* selama proses pembelajaran. Indikator peningkatan ini terlihat jelas dari perbandingan skor *pre-test* dan *post-test*, yang menunjukkan adanya perkembangan positif dalam kemampuan siswa. Temuan ini menegaskan bahwa metode pembelajaran berbasis teknologi interaktif seperti *Wordwall* dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman mereka terhadap materi, dan secara keseluruhan berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar secara lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional.

Siswa diberikan *pre-test* diawal penelitian untuk mengukur pemahaman mereka sebelum menggunakan *Wordwall*. Hasilnya menunjukkan bahwa rata-rata skor siswa berada pada angka 62,5. Setelah dua minggu pembelajaran berbasis *Wordwall*, mereka menjalani *post-test*, di mana skor rata-rata meningkat menjadi 82,3, sehingga terdapat peningkatan sebesar 19,8 poin dalam skor rata-rata siswa. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran interaktif berbasis game edukatif tidak hanya lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran tradisional, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. *Wordwall* sebagai alat bantu pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan dinamis, sehingga siswa dapat lebih aktif dalam memahami dan mengolah informasi. Melalui fitur-fitur interaktif yang disediakan, siswa tidak hanya sekadar menerima materi secara pasif, tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis.

Peningkatan hasil belajar siswa dihitung sebagai berikut: Peningkatan presentase =

$$\frac{\text{Skor Post test} - \text{Skor Pre test}}{\text{Skor Pretest}} \times 100\%$$

$$= \frac{82,3 - 62,5}{62,5} \times 100\% = 31,68\%$$

Hasil ini menunjukkan bahwa *Wordwall* memberikan kontribusi signifikan dalam membantu siswa memahami materi Bahasa Indonesia dengan lebih baik. Peningkatan ini terutama terlihat dalam tiga aspek utama pembelajaran Bahasa Indonesia: penguasaan kosakata, pemahaman teks, dan keterampilan menulis. Melalui pendekatan yang lebih interaktif dan menarik, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif. Hal ini dikarenakan *Wordwall* memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dalam proses belajar melalui permainan edukatif yang menstimulasi daya pikir mereka. Sistem umpan balik yang cepat dan aktivitas berbasis tantangan, siswa lebih terdorong untuk memahami materi dengan lebih baik dan lebih cepat dibandingkan metode konvensional.

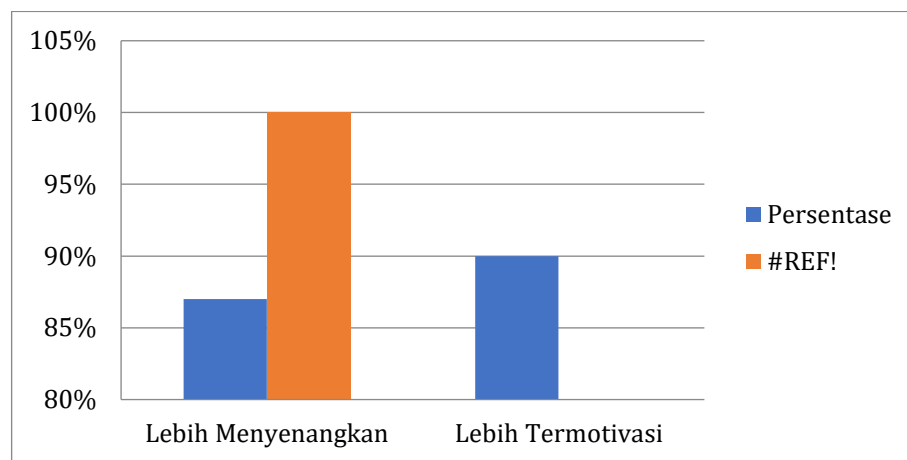
Berikut adalah tabel yang menunjukkan hasil *pre-test* dan *post-test* siswa tentang pemanfaatan game edukasi wordwall untuk meningkatkan hasil belajar bahasa indonesia siswa di kelas 1 UPT SPF SD Negeri Panaikang 1 Makassar.

Tabel 1. Hasil Pre-test dan Post-test

Aspek Pembelajaran	Skor Pre-test	Skor Post-test	Peningkatan (%)
Penguasaan Kosakata	60	82	36,7%
Pemahaman Teks	65	84	29,23%
Keterampilan Menulis	63	78	23,81%
Rata-rata	62,5	82,3	31,68%

Tabel 1 di atas menunjukkan peningkatan skor dalam setiap aspek pembelajaran setelah penggunaan *Wordwall*. Penguasaan kosakata mengalami peningkatan tertinggi sebesar 36,7%, diikuti oleh pemahaman teks sebesar 29,23%, dan keterampilan menulis dengan peningkatan sebesar 23,81%.

Berikut adalah grafik perbandingan skor *pre-test* dan *post-test* berdasarkan aspek materi pembelajaran:



Gambar 1. Perbandingan Peningkatan Berdasarkan Aspek Materi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tiga komponen utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mengalami peningkatan setelah penggunaan *Wordwall*, yaitu penguasaan kosakata, pemahaman teks, dan keterampilan menulis. Masing-masing aspek mengalami peningkatan dengan persentase yang berbeda, yang menunjukkan efektivitas *Wordwall* dalam mendukung pembelajaran interaktif berbasis teknologi.

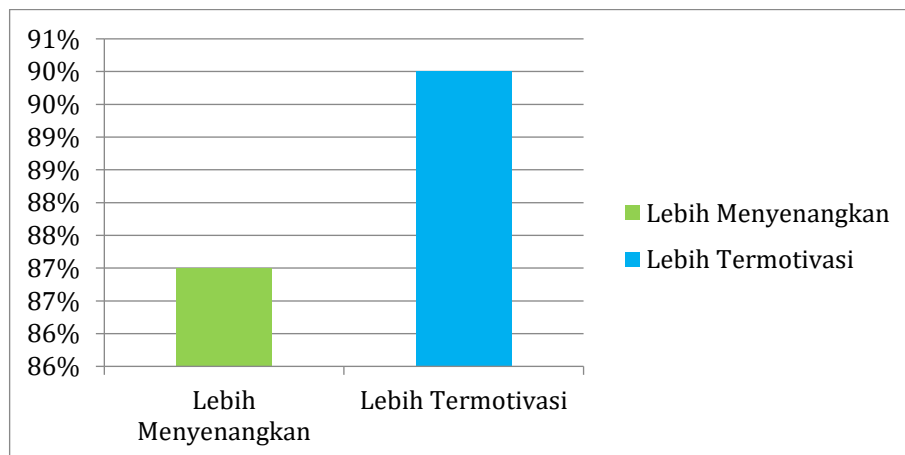
Penguasaan Kosakata: Penguasaan kosakata merupakan aspek yang mengalami peningkatan paling signifikan dibandingkan aspek lainnya. Rata-rata skor siswa dalam *pre-test* adalah 60, yang kemudian meningkat menjadi 82 pada *post-test*, menunjukkan peningkatan sebesar 36,7%. Hal ini dapat dikaitkan dengan fitur *Wordwall* yang menyediakan berbagai permainan berbasis kata, seperti teka-teki silang, permainan mencocokkan kata dengan definisi, serta tebak kata. Aktivitas ini memungkinkan siswa untuk lebih sering berlatih dalam mengenali dan memahami kosakata baru secara menyenangkan. Selain itu, sifat interaktif dari platform ini membuat siswa lebih aktif dalam mencoba memahami kata-kata baru dalam konteks yang diberikan, sehingga meningkatkan daya ingat mereka terhadap kosakata yang dipelajari.

Pemahaman Teks: Aspek pemahaman teks juga mengalami peningkatan yang signifikan, dengan rata-rata skor siswa naik dari 65 pada *pre-test* menjadi 84 pada *post-test*, mencerminkan peningkatan sebesar 29,23%. Kenaikan ini menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* berperan dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami isi dan struktur teks. Aktivitas seperti kuis pemahaman bacaan, mengurutkan paragraf, serta latihan mencari makna dalam konteks tertentu

memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan kontekstual. Melalui fitur umpan balik langsung, siswa dapat segera mengetahui kesalahan mereka dalam memahami teks dan memperbaikinya dengan lebih cepat. Pembelajaran berbasis *game* ini juga meningkatkan fokus dan konsentrasi siswa dalam memahami isi bacaan karena mereka terdorong untuk mencapai skor yang lebih tinggi melalui pengulangan latihan yang tersedia dalam *Wordwall*.

Keterampilan Menulis: Peningkatan dalam keterampilan menulis tergolong lebih rendah, dengan kenaikan skor dari 63 pada *pre-test* menjadi 78 pada *post-test*, atau sekitar 23,81%. Salah satu alasan utama mengapa keterampilan menulis mengalami peningkatan yang lebih kecil adalah karena *Wordwall* lebih menekankan pada latihan berbasis visual dan pilihan ganda, sementara menulis memerlukan proses yang lebih kompleks, termasuk perencanaan ide, pengorganisasian kalimat, serta pengeditan. Meski demikian, fitur seperti susun kata dan lengkapi kalimat tetap memberikan kontribusi dalam meningkatkan pemahaman struktur kalimat dan penggunaan kosakata dalam konteks menulis. Namun, agar keterampilan menulis berkembang lebih optimal, diperlukan kombinasi dengan metode pembelajaran lain, seperti diskusi kelas atau bimbingan langsung dari guru.

Penelitian ini juga mengkaji bagaimana siswa merespons penggunaan *Wordwall* dalam proses pembelajaran. Berikut adalah tabel yang merangkum respon siswa terhadap penggunaan *Wordwall*:



Gambar 2. Respon Siswa terhadap Penggunaan *Wordwall*

Gambar 2 di atas adalah hasil survei yang menunjukkan bahwa 87% siswa merasa lebih menikmati pembelajaran dengan *Wordwall* dibandingkan metode konvensional. Faktor utama yang membuat *Wordwall* menarik bagi siswa adalah keberagaman fitur interaktif yang tersedia, seperti permainan edukatif, kuis berbasis poin, serta umpan balik langsung. Aspek ini membuat siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Motivasi belajar juga mengalami peningkatan yang signifikan. Sebanyak 90% siswa melaporkan bahwa mereka merasa lebih tertantang dalam mengerjakan tugas yang diberikan melalui *Wordwall* karena adanya sistem skor dan umpan balik instan. Fitur ini memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kompetitif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas dengan sebaik mungkin. Sistem skor dalam *Wordwall* menciptakan elemen gamifikasi yang mendorong siswa untuk terus berusaha meningkatkan pencapaian mereka. Melalui skor, siswa dapat melihat perkembangan mereka dari waktu ke waktu dan merasa terdorong untuk memperbaiki hasil yang

kurang maksimal. Hal ini juga membangkitkan semangat bersaing secara sehat di antara siswa, karena mereka dapat membandingkan hasil mereka dengan teman-teman sekelas, yang pada akhirnya menumbuhkan semangat belajar yang lebih tinggi.

Umpan balik instan yang diberikan oleh *Wordwall* juga memiliki peran penting dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Kesalahan yang mereka sadari membuat mereka langsung memperbaikinya tanpa harus menunggu penjelasan dari guru di kemudian hari. Proses ini membantu siswa untuk belajar secara mandiri dan lebih bertanggung jawab terhadap hasil belajar mereka sendiri. Umpan balik yang cepat juga membantu mengurangi rasa frustrasi ketika siswa mengalami kesulitan, karena mereka dapat segera memahami di mana letak kesalahan dan bagaimana cara memperbaikinya. Penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik. Dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang terkadang terasa monoton, penggunaan teknologi dalam bentuk permainan edukatif ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga tidak hanya motivasi belajar yang meningkat, tetapi juga kualitas pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan menjadi lebih optimal.

Berdasarkan perspektif teori pembelajaran konstruktivisme, hasil ini sejalan dengan prinsip bahwa pembelajaran yang melibatkan interaksi aktif antara siswa dan materi akan menghasilkan pemahaman yang lebih baik (Wijayanto & Istianah, 2017). *Wordwall* menyediakan lingkungan belajar yang interaktif, di mana siswa dapat secara langsung terlibat dalam memahami konsep melalui berbagai aktivitas berbasis game. Dibandingkan dengan metode ceramah atau tugas tertulis konvensional, aktivitas berbasis game ini mampu meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa dalam belajar. Melalui elemen interaktif, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam proses belajar, yang memperkuat retensi pengetahuan mereka.

Teori konstruktivisme menekankan bahwa pembelajaran yang bermakna terjadi ketika siswa dapat menghubungkan konsep yang mereka pelajari dengan pengalaman nyata. *Wordwall* memberikan kesempatan bagi siswa untuk membangun pemahaman mereka sendiri dengan menyelesaikan tantangan, bermain kuis, serta mendapatkan umpan balik langsung. Proses ini memungkinkan mereka untuk merefleksikan pembelajaran mereka dan mengoreksi pemahaman yang kurang tepat, sehingga meningkatkan efektivitas belajar secara keseluruhan.

Namun, meskipun *game* edukatif seperti *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, penting untuk menyeimbangkannya dengan metode pembelajaran lainnya. Interaksi sosial dalam pembelajaran, seperti diskusi kelompok atau presentasi kelas, tetap dibutuhkan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan komunikasi siswa. Oleh karena itu, guru harus merancang strategi yang menggabungkan *Wordwall* dengan metode pembelajaran berbasis diskusi, proyek, dan refleksi agar hasil belajar yang dicapai lebih komprehensif dan berkelanjutan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi *Wordwall* secara signifikan meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas I di UPT SPF SD Negeri Panaikang 1 Makassar. Peningkatan ini terlihat dari perbedaan skor *pre-test* dan *post-test*, di mana skor rata-rata meningkat sebesar 31,68%. *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata, pemahaman teks, dan keterampilan menulis siswa, dengan peningkatan terbesar pada aspek penguasaan kosakata. Hasil ini

sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa sekolah dasar karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan memotivasi (Reza & Nopiyadi, 2022).

Peningkatan pemahaman teks dalam penelitian ini juga selaras dengan studi yang menegaskan bahwa penggunaan media berbasis *game* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami struktur dan isi teks (Nisa & Susanto, 2022). *Wordwall* memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih memahami isi bacaan melalui kuis interaktif, sehingga mereka lebih mudah menangkap makna teks secara menyeluruh. Selain itu, penelitian ini juga mengonfirmasi hasil studi yang menemukan bahwa pembelajaran berbasis digital memberikan umpan balik langsung kepada siswa, sehingga mereka dapat dengan cepat mengidentifikasi kesalahan dan memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari (Nugroho, 2019). Temuan ini semakin memperkuat bukti bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membangun keterampilan berpikir kritis dan analitis siswa.

Meskipun peningkatan keterampilan menulis dalam penelitian ini lebih rendah dibandingkan aspek lainnya, temuan ini tetap mendukung hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu siswa dalam menyusun kalimat dengan lebih baik (Fajriani, 2023). Namun, mereka juga menekankan bahwa keterampilan menulis memerlukan pendekatan tambahan, seperti diskusi kelas atau bimbingan langsung dari guru, agar siswa dapat mengembangkan struktur tulisan yang lebih kompleks. Oleh karena itu, meskipun *Wordwall* mampu meningkatkan keterampilan menulis siswa melalui latihan interaktif seperti melengkapi kalimat dan menyusun kata, integrasi dengan metode pembelajaran lain tetap diperlukan untuk hasil yang lebih optimal.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa *Wordwall* berkontribusi dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Sebanyak 87% siswa melaporkan bahwa mereka lebih menikmati pembelajaran dengan *Wordwall* dibandingkan metode konvensional, yang sejalan dengan penelitian yang menemukan bahwa pembelajaran berbasis *game* dapat meningkatkan minat belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kompetitif (Susanti et al., 2022). Motivasi siswa juga meningkat karena adanya sistem skor dan tantangan dalam *Wordwall*, yang sesuai dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan berpartisipasi dalam proses belajar (Amanda, 2019).

Hasil penelitian ini memperkuat temuan dari penelitian terdahulu bahwa penggunaan *game* edukasi berbasis teknologi memiliki dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. *Wordwall* tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran yang interaktif, tetapi juga sebagai alat yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Namun, agar dampaknya lebih optimal, penggunaannya harus dikombinasikan dengan metode pembelajaran lain yang dapat mendukung pengembangan keterampilan berbahasa secara lebih komprehensif. Oleh karena itu, guru disarankan untuk mengintegrasikan *Wordwall* dengan strategi pembelajaran yang lebih beragam, seperti diskusi kelompok, proyek berbasis literasi, dan refleksi mendalam, guna memastikan bahwa siswa tidak hanya memahami materi secara teori tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam konteks yang lebih luas.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game* edukasi *Wordwall* secara signifikan meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas I di UPT SPF SD Negeri Panaikang 1 Makassar. Peningkatan ini terlihat dari perbedaan skor *pre-test* dan *post-test*, dengan rata-rata peningkatan sebesar 31,68%. Peningkatan tertinggi terjadi pada aspek penguasaan kosakata sebesar 36,7%, diikuti oleh pemahaman teks sebesar 29,23%, dan keterampilan menulis sebesar 23,81%. Hasil ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis teknologi interaktif seperti *Wordwall* dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman mereka terhadap materi, dan secara keseluruhan lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Selain peningkatan hasil belajar, penelitian ini juga menunjukkan bahwa *Wordwall* berkontribusi dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Sebanyak 87% siswa melaporkan bahwa mereka lebih menikmati pembelajaran dengan *Wordwall* dibandingkan metode konvensional. Fitur interaktif, sistem skor, serta umpan balik instan yang disediakan oleh *Wordwall* membuat siswa lebih termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran. Melalui elemen gamifikasi, siswa terdorong untuk terus berusaha meningkatkan pencapaian mereka, sehingga meningkatkan retensi dan pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, durasi penelitian yang hanya berlangsung selama dua minggu mungkin belum cukup untuk mengukur dampak jangka panjang dari penggunaan *Wordwall* terhadap keterampilan berbahasa siswa, khususnya dalam aspek menulis. Kedua, penelitian ini hanya berfokus pada satu kelas di satu sekolah, sehingga hasilnya belum tentu dapat digeneralisasi ke populasi yang lebih luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperpanjang durasi intervensi serta melibatkan lebih banyak sekolah dengan latar belakang yang beragam. Selain itu, penelitian lanjutan juga dapat mengkaji bagaimana kombinasi *Wordwall* dengan metode pembelajaran lain, seperti diskusi kelompok dan proyek literasi, dapat lebih meningkatkan hasil belajar siswa secara lebih komprehensif.

Daftar Pustaka

- Amanda, D. A. (2019). Pengembangan game edukasi pada mata pelajaran matematika materi bangun datar berbasis android di SDN 1 jepun. *JoEICT (Journal of Education And ICT)*, 3(2). <https://doi.org/10.29100/joeict.v3i2.1241>
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135-137. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>
- Anugrah, A., Istiningsih, S., & Zain, M. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 208-216.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Dotutinggi, M., Zees, A., & Rahmat, A. (2023). Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Pada Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Siswa di Sekolah. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat dan Pengabdian*, 3(2), 363-368. <http://dx.doi.org/10.37905/dikmas.3.2.363-368.2023>

- Fajriani, G., Surani, D., & Fricticarani, A. (2023). Evaluasi Berbasis Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Berfikir Kritis Siswa Generasi Z Kelas X Di SMK Pasundan 1 Kota Serang. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 6(3), 36-42. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i3.18411>
- Hasanah, U., & Gudnanto, G. (2023). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Khazanah Pendidikan*, 17(2), 73-84. <https://dx.doi.org/10.30595/jkp.v17i2.17650>
- Hidayah, S. N., & Prasetyo, T. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi Tematik Berbasis Web Wordwall Berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2632-2635. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.732>
- Hidayat, I., Supriani, A., Setiawan, A., & Lubis, A. (2023). Implementasi aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran interaktif dengan siswa SMP negeri 1 Kunto Darussalam. *Journal on Education*, 6(1), 6933-6942.
- Lestari, R. D. (2021). Upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi wordwall di kelas IV sdn 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal ilmiah profesi guru (JIPG)*, 2(2), 111-116. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh penggunaan game edukasi berbasis wordwall dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140-147. <http://dx.doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Nugroho, B. T. T. A. (2019). Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran pai di sd negeri candirejo. *Jurnal PROGRESS: Wahana Kreativitas dan Intelektualitas*, 7(1). <https://doi.org/10.31942/pgrs.v7i1.2722>
- Nuraeni, E. R., Rustini, T., & Mulyana, A. (2023). Analisis Penggunaan Game Edukasi Wordwall Pada Pelajaran IPS Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(4), 201-214. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i4.2031>
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran online berbasis game edukasi wordwall tema indahny kebersamaan pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093-4100. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1490>
- Rahayu, W. P., Hidayat, R., Zutiasari, I., Rusmana, D., Indarwati, R. A. A., & Zumroh, S. (2023). Peningkatan kemampuan membuat media pembelajaran dengan bantuan website Genially pada guru-guru SMK Islam Batu. *Universitas*, 1, 6.
- Reza, M. F., & Nopiyadi, D. (2022). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran berbasis Game Edukasi Wordwall pada Mata Kuliah Jaringan Komputer. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 5459-5467. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.6346>
- Rohmatin, R. (2023). Penggunaan game edukasi berbasis wordwall untuk meningkatkan kemampuan vocabulary siswa dalam pembelajaran bahasa inggris. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(1), 79-88. <https://doi.org/10.51878/edutech.v3i1.2039>

- Susanti, D., Sari, L. Y., & Fitriani, V. (2022). Increasing student learning motivation through the use of interactive digital books based on Project Based Learning (PjBL). *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 8(4), 1730-1735. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v8i4.1669>
- Walidah, G. N., Mudrikah, A., & Saputra, S. (2022). Pengaruh penggunaan game edukasi wordwall terhadap motivasi dan hasil belajar matematika peserta didik. *Uninus Journal of Mathematics Education and Science (UJMES)*, 7(2), 105-115. <https://doi.org/10.30999/ujmes.v7i2.2140>
- Widyastuti, R., & Puspita, L. S. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi pada matpel IPA tematik kebersihan lingkungan. *Paradigma-Jurnal Informatika dan Komputer*, 22(1), 95-100. <https://doi.org/10.31294/p.v21i2>
- Wijayanto, E., & Istianah, F. (2017). Pengaruh penggunaan media game edukasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo. *Jurnal penelitian pendidikan guru sekolah dasar*, 5(3), 254411.