Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan
Volume 11, Nomor 4, November 2026
ISSN (Print): 2502-7069; ISSN (*Online*): 2620-8326

Pengaruh penggunaan Wordwall Terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa kelas IV UPT SPF SDN Pagandongan

Warfahni R*, Muh Khaedar, R Supardi, A Alfiani Damayanti
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Megarezky Makassar, Indonesia
*Corresponding author: warfahni12@gmail.com khaedar.muh32@gmail.com rsupardinatsir@gmail.com alfiyanidamayanti17@gmail.com

Article History
Received : July 14th, 2026
Revised : September 25th, 2026
Accepted : October 27th, 2026

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan menguji pengaruh yang signifikan dari penggunaan media wordwall terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Pagandongan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperiment dan desain control group design. Populasi penelitian berjumlah 75 siswa kelas IV yang sekaligus dijadikan sampel penelitian, terdiri atas 37 IVA sebagai kelas eksperimen dan 37 siswa kelas IVB sebagai kelas kontrol. Teknik Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data Statistik deskriptif dan statistik inferensial melalui uji normalitas *(Shapiro Wilk*).Homogenitas (*Levene's Test*). dan uji hipotesis (Independent Sample t-Test) Hasil Penelitian menunjukkan bahwa rata-rata pretest kelas eksperimen adalah 44.05 dan meningkat pada posttest adalah 87.03. Sedangkan di kelas kontrol, skor pretest adalah 39.92 dan meningkat pada posttest adalah 52.26.Hasil uji hipotesis menunjukkan Nilai signifikansi yang diperoleh (Sig. 2-tailed) adalah sebesar <0.001. Karena nilai signifikansi 0.001 jauh lebih kecil dari taraf signifikansi 0.05 ($p < 0.05$) maka hipotesis nol (H0) ditolak dan hipotesis alternatif (H1) diterima. Dengan demikian, secara statistic dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media Wordwall terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas IV UPT SPF SDN Pagandongan.

Keywords: Bahasa Indonesia, Media Pembelajaran interaktif, Hasil belajar, Bahasa Indonesia, *Wordwall*.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu cara untuk menciptakan generasi baru yang dapat meningkatkan pendidikan. Melalui pendidikan siswa mendapat bimbingan, pengajaran, dan juga pelatihan untuk masa yang akan datang. Pada saat ini pendidikan sudah masuk pada era digital dimana seluruh pembelajaran dilakukan dengan berbasis digital, tidak hanya pembelajaran namun juga guru membuat berbagai administrasi sekolah dengan berbasis digital, mulai dari membuat penilaian, media pembelajaran, serta administrasi lainnya (Supardi, 2023). Dalam kehidupan sehari-hari, Bahasa Indonesia digunakan sebagai sarana komunikasi antarindividu maupun kelompok. Bahasa ini memungkinkan masyarakat dari berbagai latar belakang daerah dapat saling memahami dan berinteraksi dengan baik. Selain itu, Bahasa Indonesia juga digunakan dalam berbagai bidang, seperti pendidikan, administrasi pemerintahan, media massa (Afif and Junadi 2025).

Keterampilan menulis sangat ditentukan oleh kemampuan siswa memilih dan menggunakan diksi yang tepat untuk menyampaikan maksudnya. Pada kelas IV, tuntutan terhadap penguasaan kosakata semakin meningkat seiring dengan kompleksitas materi pembelajaran di semua mata pelajaran., pengayaan kosakata harus dilakukan secara sistematis dan melalui metode yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak (Astuti, Suryaman, and Sari 2025).

Penggunaan media pembelajaran inovatif semacam ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif, termasuk dalam mata pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa. Konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pengayaan kosakata, game edukatif memiliki peran strategis karena dapat dirancang untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam mengenal, mempraktikkan, dan mengingat kata-kata baru

melalui aktivitas yang interaktif dan visual menarik (Novela, Ari Suriani, and Sahrun Nisa 2024).

Permainan seperti teka-teki silang digital, pencarian kata (*word search*), penyusunan kata (*scrabble*), kuis interaktif, atau permainan peran simulatif dapat menjadi wahana yang efektif untuk melatih penguasaan kosakata.media ini juga memungkinkan adanya repetisi atau pengulangan yang menyenangkan, yang merupakan kunci untuk memindahkan kosakata dari memori jangka pendek ke memori jangka panjang. Dengan tampilan grafis, animasi, dan suara yang menarik, game edukatif dapat merangsang multiple intelligence siswa, terutama yang memiliki kecenderungan belajar visual dan kinestetik (Imani, Qur'aini, and Amaniyah n.d.).

Wordwall adalah aplikasi berbasis website yang dikembangkan dalam bentuk permainan dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Media ini menyediakan berbagai jenis permainan, seperti kuis, menjodohkan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan lain sebagainya. Penggunaan *Wordwall* dinilai sangat sesuai dengan kondisi pembelajaran saat ini, terutama ketika beberapa sekolah masih menerapkan pembelajaran daring maupun pembatasan jam belajar, sehingga proses pembelajaran di sekolah menjadi kurang maksimal.

Media roda pintar memiliki banyak kelebihan dalam mendukung proses pembelajaran ,terutama bagi siswa tingkat pendidikan dasar,media ini mampu menarik perhatian siswa karena desainnya yang interaktif dan menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar (A.A Damayanti,dkk 2025).

Strategi bermain jawaban dalam pembelajaran merupakan suatu permainan yang dapat melibatkan semua murid dari awal sampai akhir. Dalam permainan ini mereka ditantang untuk mencari jawaban yang benar dan sekaligus bergantung pada faktor keberuntungan (Pratika,et. al 2019). Murid dituntut untuk mencari jawaban dari tiap pertanyaan yang disediakan oleh guru baik pada materi yang sudah dipelajari atau yang akan dipelajari, ketika menerapkan strategi pembelajaran bermain jawaban, anak berimajinasi dan mengeluarkan ide yang tersimpan di dalam dirinya. Anak mengekspresikan pengetahuan yang dia miliki tentang dunia dan kemudian juga sekaligus bisa mendapatkan pengetahuan baru dan semua dilakukan dengan cara yang menggembirakan hatinya. Tidak hanya pengetahuan tentang dunia yang ada dalam pikiran anak yang terekspresikan lewat bermain, akan tetapi juga hal-hal yang dia rasakan, ketakutan dan kegembiraannya (Khaedar 2021).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas IV, peneliti menemukan bahwa kemampuan kosakata bahasa Indonesia siswa masih tergolong rendah. hal ini terlihat saat proses pembelajaran berlangsung, beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami makna kata baru, mengungkapkan pendapat, serta menyusun kalimat dengan menggunakan kosakata yang bervariasi. sebagian besar siswa cenderung menggunakan kosakata yang terbatas dan sering mengulang kata yang sama saat berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan. guru juga menyampaikan bahwa siswa kelas IV cenderung lebih mudah memahami materi pembelajaran apabila disajikan melalui media berbasis teknologi dan permainan, guru berharap penggunaan game edukatif dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Indonesia siswa.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Pendidikan Bahasa Indonesia dan Teknologi Pendidikan di jenjang sekolah dasar. Secara teoritis, temuan penelitian ini dapat memperkaya khasanah keilmuan mengenai teori belajar yang relevan untuk anak usia SD, seperti teori konstruktivisme dan teori belajar melalui permainan (*play theory).* Hasil penelitian dapat menjadi bukti empiris yang memperkuat atau menguji konsep-konsep mengenai media pembelajaran inovatif dan integrasi teknologi dalam pendidikan literasi dasar (Judijanto 2025).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi eksperimen* , Desain penelitian yang digunakan adalah *Control Group Design.* Dalam desain ini, dua kelompok dipilih sebagai sampel penelitian, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol Kedua kelompok diberikan *pretest* terlebih dahulu untuk mengukur kemampuan awal penguasaan kosakata. Selanjutnya, kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia menggunakan game edukatif, sementara

kelompok kontrol diberikan pembelajaran kosakata dengan metode konvensional (ceramah dan penugasan). Setelah perlakuan selesai, kedua kelompok diberikan *posttest* dengan instrumen yang setara dengan *pretest* untuk mengukur kemampuan akhir Perbedaan hasil antara *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok kemudian dianalisis untuk melihat pengaruh perlakuan.

Pemilihan desain ini didasarkan pada beberapa alasan. Pertama, desain ini memungkinkan peneliti untuk mengontrol efek variabel awal melalui pelaksanaan *pretest*. Kedua, dengan adanya kelompok kontrol, peneliti dapat membandingkan hasil perlakuan dengan kondisi pembelajaran yang biasa dilakukan, sehingga dapat mengisolasi pengaruh variabel independen lebih baik. Ketiga, desain ini relatif praktis untuk diterapkan dalam setting kelas nyata di sekolah dasar tanpa terlalu mengganggu jadwal pembelajaran yang sudah berjalan. Keempat, desain ini memberikan bukti kausal yang lebih kuat dibandingkan desain pre-eksperimen yang tidak menggunakan kelompok kontrol. Penelitian ini dilaksanakan di UPT SPF SDN Pagandongan, yang terletak di Jalan Ir Sutami,Kota Makassar,Sulawesi Selatan. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV UPT SPF SDN Pagandongan 2026 yang berjumlah 75 siswa, terbagi dalam 2 rombel (IV-A dan IV-B) sedangkan teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh.

Penelitian ini terdiri dari dua variabel utama: variabel bebas *(independen*) dan variabel terikat (*dependen)*. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah penggunaan game edukatif, yang didefinisikan sebagai penerapan media pembelajaran berbasis permainan digital dalam kegiatan pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia. Variabel ini dimanipulasi dengan memberikan perlakuan khusus berupa pembelajaran menggunakan game edukatif pada kelompok eksperimen sedangkan Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah peningkatan kosakata Bahasa Indonesia, yang mengacu pada perubahan positif dalam jumlah dan pemahaman kosakata yang dikuasai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan Game Edukatif didefinisikan sebagai aktivitas pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia yang menggunakan media permainan digital interaktif yang dirancang khusus untuk tujuan edukasi. Game edukatif yang digunakan adalah aplikasi *Wordwall* dengan jenis permainan *quiz*, *match up*, dan *word search* yang berisi materi kosakata sesuai tema pembelajaran di kelas IV. Peningkatan Kosakata Bahasa Indonesia didefinisikan sebagai perubahan skor penguasaan kosakata yang mencakup aspek kuantitas (jumlah kata yang dikenal) dan kualitas (pemahaman makna dan penggunaan kontekstual).

Instrumen Penelitian yang di gunakan meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Lembar observasi dilakukan dengan proses pengumpulan informasi tentang bagaimana proses belajar mengajar dilaksanakan serta aktivitas dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran menggunakan game edukatif. Lembar tes digunakan untuk mengukur peningkatan kosakata bahasa Indonesia siswa sebelum dan sesudah perlakuan berupa pilihan ganda. sedangkan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan bukti penelitian yang dilakukan sebagai keterangan atas penelitian yang dilakukan , dokumentasi digunakan peneliti berupa foto ketika mengajar dikelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di UPT SPF SDN Pagandongan, Jl. Ir. Sutami, Kota Makassar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui signifikansi pengaruh dari penggunaan media *Wordwall* terhadap peningkatan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas IV UPT SPF SDN Pagandongan. Dengan menggunakan media *Wordwall*, proses penelitian ini terdiri dari *pretest* yang diberikan sebelum perlakuan dan *posttest* yang diberikan setelah perlakuan. Temuan penelitian menunjukkan korelasi yang kuat antara peningkatan kosakata Bahasa Indonesia dan media *Wordwall*.

Prosedur pengumpulan data dilakukan secara sistematis melalui tahapan berikut:

a. tahap persiapan: validasi instrumen, ijin penelitian, dan sosialisasi.
b. tahap pelaksanaan *pretest*: pengukuran kemampuan awal kosakata pada kedua kelompok.
c. tahap perlakuan: pemberian pembelajaran dengan game edukatif pada kelompok eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol selama 4 pertemuan
d. tahap observasi: pengamatan proses pembelajaran setiap pertemuan.
e. tahap pelaksanaan *posttest*: pengukuran kemampuan akhir kosakata.

1. Analisis Deskriptif

Analisis data pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran interaktif *wordwall,* Adapun Analisis Deskriptif yang digunakan Adalah sebagai berikut:

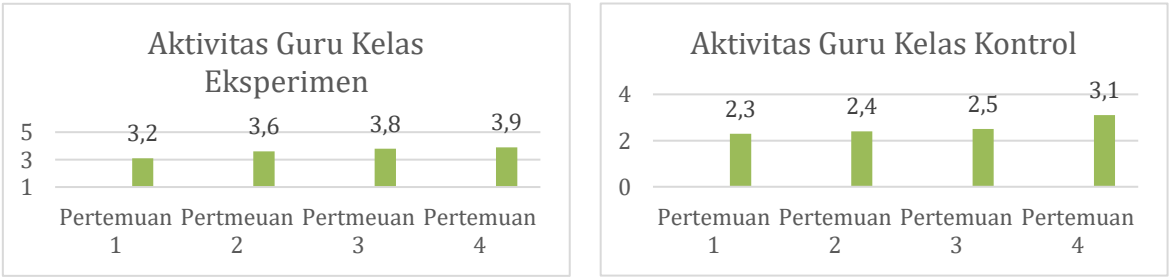
a. Aktivitas Guru

Analisis deskriptif terhadap aktivitas guru diperoleh dengan menghitung total skor dari seluruh aspek penilaian, kemudian dibagi dengan jumlah aspek yang dinilai. Keterlaksanaan media *Wordwall* dianggap tercapai apabila implementasinya berlangsung secara optimal dan sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan.

Tabel 1. Aktivitas guru

Pertemuan	Kelas eksperimen	kategori	Kelas kontrol	kategori
	Skor		Skor	
1	3,2	Baik	2,3	Cukup
2	3,6	Sangat baik	2,4	Cukup
3	3,8	Sangat baik	2,5	Baik
4	3,9	Sangat baik	3,1	Baik
Rata-rata	**3,6**	**Sangat Baik**	**2,5**	**Baik**

Skor pada pertemuan pertama pada kelas eksperimen adalah 3.1 dengan kategori baik skor pada pertemuan kedua adalah 3.6 dengan kategori sangat baik skor pada pertemuan ketiga adalah 3.8 dengan kategori sangat baik dan skor pada pertemuan keempat adalah 3.9 dengan kategori sangat baik sesuai tabel di atas. Hasilnya skor rata-rata pertemuan keempat berapa dalam rentang sangat baik, yaitu 3.6. Sedangkan pada kelas kontrol skor pada pertemuan pertama adalah 2.3 dengan kategori cukup skor pada pertemuan kedua adalah 2.4 dengan kategori cukup skor pada pertemuan ketiga adalah 2.5 dengan kategori baik dan skor pada pertemuan keempat adalah 3.1 dengan kategori baik sesuai tabel di atas. Hasilnya skor rata-rata pertemuan keempat berada dalam rentang baik, yaitu 2.5.



Gambar 1. Diagram Aktivitas Guru Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan grafik di atas, skor implementasi guru atau media pada kelas eksperimen berkisar antara 3.2 pada pertemuan pertama, 3.6 pada pertemuan kedua, 3.8 pada pertemuan ketiga, dan 3.9 pada pertemuan keempat. Nilai rata-rata yang diperoleh secara keseluruhan, yaitu 3.6 menunjukkan bahwa implementasi media *Wordwall* termasuk dalam kategori sangat baik. Sedangkan pada kelas kontrol skor implementasi guru atau media berkisar antara 2.3 pada pertemuan pertama, 2.4 pada pertemuan kedua, 2.5 pada pertemuan ketiga, dan 3.1 pada pertemuan keempat. Nilai rata-rata yang diperoleh secara keseluruhan, yaitu 2.5 menunjukkan bahwa proses pembelajaran termasuk dalam kategori baik.

b. Aktivitas siswa

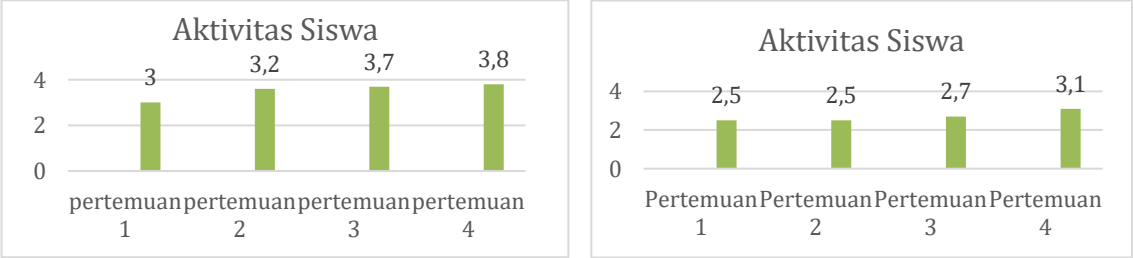
Analisis deskriptif terhadap aktivitas siswa dicapai dengan membagi skor keseluruhan dengan jumlah indikator yang dilihat. Jika media *Wordwall* digunakan secara efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, media tersebut dianggap dapat diterima.

Tabel 2. Aktivitas siswa kelas eksperimen dan kontrol

Pertemuan	Kelas Eksperimen	Kategori	Kelas Kontrol	Kategori
	Skor		Skor	
1	3,0	Baik	2,5	Cukup
2	3,2	Sangat baik	2,5	Cukup

Pertemuan	Kelas Eksperimen	Kategori	Kelas Kontrol	Kategori
	Skor		Skor	
3	3,7	Sangat baik	2,7	Baik
4	3,8	Sangat baik	3,1	Baik
Rata-rata	**3,5**	**Sangat baik**	**2,7**	**Baik**

Berdasarkan Tabel 2 di atas, skor rata-rata pada kelas eksperimen setiap pertemuan adalah 3.5 dengan kategori sangat baik. Skor pada pertemuan pertama adalah 3.0 dengan kategori sangat baik, pertemuan kedua adalah 3.6 dengan kategori baik, pertemuan ketiga adalah 3.7 dengan kategori sangat baik, dan pertemuan keempat adalah 3.8 dengan kategori sangat baik. Sedangkan pada kelas kontrol skor rata-rata pada setiap pertemuan adalah 2.7 dengan kategori baik. Skor pada pertemuan pertama 2.5 dengan kategori baik, pertemuan kedua adalah 2.5 dengan kategori baik, pertemuan ketiga adalah 2.7 dengan kategori sangat baik, dan pertemuan keempat adalah 3.1 dengan kategori baik.



Gambar 2. Diagram Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan grafik di atas, skor implementasi media oleh guru pada kelas eksperimen dimulai dari 3.0 pada pertemuan pertama, 3.2 pada pertemuan kedua, 3.7 pada pertemuan ketiga, dan 3.8 pada pertemuan keempat. Mengingat nilai rata-rata keseluruhan adalah 3.5 dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Wordwall* berhasil karena berada dalam kategori sangat baik. Sedangkan pada kelas kontrol skor implementasi media oleh guru dimulai dari 2.5 pada pertemuan pertama, 2.5 pada pertemuan kedua, 2.7 pada pertemuan ketiga, dan 3.1 pada pertemuan keempat. Mengingat nilai rata-rata keseluruhan adalah 2.7 dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran berada dalam kategori sangat baik.

c. Tes hasil belajar

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui hasil tes yang dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan (*pretest* dan *posttest*) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di masing-masing kelas. Media pembelajaran yang digunakan adalah *Wordwall*, dan analisis terhadap setiap data tes peserta dianggap berhasil jika nilai dicapai mencapai 70 KKM.

Tabel 1. Deskriptif Statistics Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		***Pretest* eksperimen**	***Posttest* eksperimen**	***Pretest* kontrol**	***Posttest* kontrol**
N	Valid	37	37	38	38
	Missing	0	0	0	0
Mean		44.05	87.03	39.92	52.26
Std. Error of Mean		1.102	1.579	1.239	1.427
Median		45.00	90.00	40.00	50.00
Mode		45	80	35	50
Std. Deviation		6.704	9.608	7.635	8.794
Variance		44.941	92.305	58.291	77.334
Range		30	40	30	35
Minimum		30	60	25	35
Maximum		60	100	55	70
Sum		1630	3220	1517	1986

Tabel 3 berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa N valid adalah 37. Rata-rata *pretest* kelas eksperimen adalah 44.05 dan *posttest* adalah 87.03. Sedangkan di kelas kontrol, skor *pretest* adalah 39.92 dan *posttest* adalah 52.26. Di kelas eksperimen, standar deviasi *pretest* adalah 1.102 dan *posttest* adalah 1.579. Sedangkan di kelas kontrol, *pretest* adalah 1.239 dan *posttest* adalah 1.427. Di kelas eksperimen, rentang *pretest* adalah 30 dan *posttest* adalah 40. Sedangkan *pretest* di kelas kontrol adalah 30 dan *posttest* adalah 35. Kelas eksperimen, nilai minimum *pretest* adalah 30 dan *posttest* adalah 60. Sedangkan di kelas kontrol, nilai minimum *pretest* adalah 25 dan *posttest* adalah 35. Di kelas eksperimen, nilai maksimum *pretest* adalah 60 dan *posttest* adalah 100. Sedangkan di kelas kontrol, nilai maksimum *pretest* adalah 55 dan *posttest* adalah 70. Jumlah nilai *pretest* untuk kelas eksperimen adalah 1630 dan nilai *posttest* adalah 3220. Sedangkan untuk kelas kontrol jumlah nilai *pretest* adalah 1517 dan *posttest* adalah 1986.

Tabel 4. Kategori Skor Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kategori	Interval	Kelas eksperimen		Kelas kontrol	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat tinggi	85-100	0	0%	0	0%
Tinggi	70-84	0	0%	0	0%
Cukup	55-69	2	5.3%	2	5.3%
Rendah	40-54	27	73.0%	19	50.0%
Sangat rendah	0-39	8	21.6%	17	44.7%
Total		37	100%	38	100%

Berdasarkan Tabel 4 di kelas eksperimen, terlihat bahwa tidak ada peserta didik atau yang memperoleh nilai tes hasil belajar pada kategori sangat tinggi hingga tinggi, 2 peserta didik atau 5.4% berada pada kategori cukup, 27 peserta didik atau 73.0% berada pada kategori rendah dan 8 peserta didik atau 21.6% berada pada kategori sangat rendah. Sementara itu, pada kelas kontrol menunjukkan bahwa tidak ada peserta didik yang memperoleh nilai tes hasil belajar pada kategori sangat tinggi dan tinggi, 2 peserta didik atau 5.3% berada pada kategori cukup, 19 peserta didik atau 50.0% berada pada kategori rendah, dan 17 peserta didik atau 44.7% berada pada kategori sangat rendah.

Tabel 5. Kategori Skor Posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol

Kategori	Interval	Kelas eksperimen		Kelas kontrol	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat tinggi	85-100	24	64.9%	0	0%
Tinggi	70-84	12	32.4%	3	7.9%
Cukup	55-69	1	2.7%	14	36.8%
Rendah	40-54	0	0%	20	52.6%
Sangat rendah	0-39	0	0%	1	2.6%
Total	37	100%	38	100%	

Berdasarkan Tabel 5 di kelas eksperimen, terlihat bahwa ada 24 peserta didik atau 64.9% yang memperoleh nilai tes hasil belajar pada kategori sangat tinggi, 12 peserta didik atau 32.4% berada pada kategori tinggi, 1 peserta didik atau 2.7% berada pada kategori cukup, dan tidak ada peserta didik berada pada kategori rendah dan sangat rendah. Sementara itu, pada kelas kontrol menunjukkan bahwa tidak ada peserta didik yang memperoleh nilai tes hasil belajar pada kategori sangat tinggi, 3 peserta didik atau 7.9% berada pada kategori tinggi, 14 peserta didik atau 36.8% berada pada kategori cukup, 20 peserta didik atau 52.6% berada pada kategori rendah dan 1 peserta didik atau 2.6% berada pada kategori sangat rendah.

2. Analisis Inferensial

Hipotesis diuji menggunakan analisis ini sebelum tahap tersebut dilanjutkan, diperlukan pengujian prasyarat data yang mencakup uji normalitas dan homogenitas guna memastikan data memenuhi asumsi statistik yang dibutuhkan.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas diperlukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak. Jika data berdistribusi normal, maka data ini dapat diolah menggunakan statistik uji-t. Uji normalitas menggunakan *rumus Shapiro-Wilk* dalam perhitungan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 32 untuk Windows.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Sig.	Keterangan
Pretest eksperimen	0.103	Normal
Posttest eksperimen	0.056	Normal
Pretest kontrol	0.060	Normal
Posttest kontrol	0.116	Normal

Dari hasil uji normalitas pada kelas eksperimen memiliki nilai *pretest* dan *posttest* adalah 0.103 dan 0.056 yang berarti normal. Sedangkan untuk kelas kontrol nilai *pretest* adalah 0.060 yang berarti normal dan *posttest*nya adalah 0.116 yang berarti normal. Sehingga seluruh hasil uji normalitas dikatakan normal memenuhi syarat uji normalitas sehingga dapat dilanjutkan ketahap uji homogenitas.

b. **Uji Homogenitas**

Untuk memastikan apakah data yang digunakan memenuhi persyaratan varians konstan, uji homogenitas dilakukan setelah uji normalitas. Kriteria berikut digunakan untuk memeriksa homogenitas varians dalam uji *homogeneity of variances* dengan leneve, yang dilakukan menggunakan SPSS versi 32 untuk Windows:

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.[a]
nilai	Based on Mean	.604	1	73	.440
	Based on Median	.613	1	73	.436
	Based on Median and with adjusted df	.613	1	72.932	.436
	Based on trimmed mean	.599	1	73	.442

a. Confidence Interval: 0%

Berdasarkan uji test of homogeneity of variances, nilai P, atau nilai signifikansi, adalah 0.440 0.05. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa hasil uji homogenitas dapat dicapai.

c. **Uji Hipotesis**

Berdasarkan data nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol, dilakukan uji perbandingan Independent Sample T Test. Berikut hasil uji Independent Sample T Test nilai *posttest*.

Tabel 7. Hasil Uji Hiptesis

Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means							
				Significance				95% Confidence Interval of the Difference	
		t	df	One-Sided p	Two-Sided p	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
nilai	Equal variances assumed	16.353	73	<,001	<,001	34.764	2.126	30.527	39.001
	Equal variances not assumed	16.334	72.044	<,001	<,001	34.764	2.128	30.521	39.007

Berdasarkan Tabel 7 di atas, pada tabel Group Statistics menunjukkan perbedaan nilai mean yang cukup mencolok antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Posttest* eksperimen memiliki nilai rata-rata sebesar 87.03 dengan standar deviasi 9.608. sementara itu, *posttest* kontrol memiliki rata-rata yang jauh lebih rendah, yaitu sebesar 52.26 dengan standar deviasi 8.794. secara deskriptif, hal ini mengindikasikan bahwa hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Berdasarkan tabel independent sample t test hasil uji-t menunjukkan nilai t sebesar 16.353 dengan df sebesar 73. Nilai signifikansi yang diperoleh (Sig. 2-tailed) adalah sebesar <0.001. Karena nilai signifikansi 0.001 jauh lebih kecil dari taraf signifikansi 0.05 ($p < 0.05$) maka

hipotesis nol (H0) ditolak dan hipotesis alternatif (H1) diterima.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara hasil *posttest* kelas esperimen dan kelas kontrol. Perbedaan rata-rata sebesar 34.764 menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen memberikan dampak positif yang nyata terhadap peningkatan nilai peserta didik dibandingkan dengan metode yang digunakan pada kelas kontrol. Dengan demikian, secara statistic dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media Wordwall terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas IV UPT SPF SDN Pagandongan yang menggunakan media tersebut lebih tinggi secara nyata dibandingkan dengan peserta didik yang tidak menggunakan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall* berpengaruh terhadap peningkatan kosakata Bahasa Indonesia siswa. Peningkatan kosakata siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif *wordwall* menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional Perbedaan perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menyebabkan adanya perbedaan hasil kemampuan kosakata pada kedua kelompok. Kelas *eksperimen* yang menggunakan media pembelajaran interaktif *Wordwall* memperoleh peningkatan kosakata yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *wordwall* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *wordwall* lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional dalam meningkatkan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas IV UPT SPF SDN Pagandongan. Oleh karena itu, penelitian ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *wordwall* terhadap peningkatan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas IV UPT SPF SDN Pagandongan.

REFERENSI

Afif, Muhammad, & Syafi' Junadi. (2025). "Bahasa sebagai Media Pemersatu: Representasi Bahasa Indonesia dalam Membangun Toleransi di Komunitas Multietnis." 9(1).

Astuti, Puji, Maman Suryaman, & Esti Swatika Sari. (2025). "Korelasi Antara Penguasaan Kosakata Dengan Kemampuan Menulis Teks Prosedur Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 4 Buntok." 2.

Balqis, Khaulah Izzati, & Yulia Diah Pitaloka. (2025). "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wordwall sebagai Media Pembelajaran Digital terhadap Nilai Bahasa Inggris Siswa di Kelas VIII SMP Negeri 13 Jakarta."

Balqis, Khaulah Izzati, & Yulia Diah Pitaloka. (2025). "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wordwall sebagai Media Pembelajaran Digital terhadap Nilai Bahasa Inggris Siswa di Kelas VIII SMP Negeri 13 Jakarta."

Damayanti, A.A. (2025)."Pengaruh Media Pembelajaran Roda Pintar Terhadap Kemampuan Berhitung Pada Siswa Kelas Rendah Sd Inpres Morowa".

Imani, Selviana Tantri, Yulia Qur'aini, and Fitrotun Amaniyah. n.d. "Efektivitas Game *Speeling Bee Dan Puzzle Games* Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosa-Kata Bahasa Inggris Siswa."

Indriyani, Lemi. (2019). "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa." 2(1).

Kartini, Putri Ayu. (2025). "Efektivitas Penggunaan Media *Wordwall* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Peserta Didik Kelas Viii Mts Ddi Taqwa Kota Parepare."

Muh Khaedar. (2021). "Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Strategi Pembelajaran Bermain Jawaban Murid Di Kelas V Sd Inpres Bangkala Iii Kecamatan Manggala Kota Makassar." 6.

Nurhikmah, Nurhikmah, Rustiani S, & Nurdin Nurdin. (2024). "Literature Review: Media Game Edukasi Interaktif dalam Pembelajaran Matematika." *Journal of*

Education Research 5(4):4382–90. doi:10.37985/jer.v5i4.1573.

Pratika, E. M., Harmi, H., & Khair, U. (2019). *Pengaruh Metode Bermain Jawaban Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas III MIM 10 Rejang Lebong* (Doctoral dissertation, IAIN Curup).

Supardi (2025). " Pengaruh Bimbingan Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar".