

## PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS KELAS 3 SD NEGERI 169 BOLANG

Dzulfitriani Hamzar<sup>1</sup>, Masnur<sup>2</sup>, Umiyati Jabri<sup>3</sup>

[dzulfitrianih09@gmail.com](mailto:dzulfitrianih09@gmail.com)<sup>1</sup>, [masnur.dosenummasp@gmail.com](mailto:masnur.dosenummasp@gmail.com)<sup>2</sup>, [umiyatijabri@gmail.com](mailto:umiyatijabri@gmail.com)<sup>3</sup>

Universitas Muhammadiyah Enrekang

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap peningkatan aktivitas dan pencapaian belajar Bahasa Inggris siswa kelas 3 di SD Negeri 169 Bolang. Penelitian ini menerapkan metode desain quasi-eksperimental dengan pendekatan desain kelompok kontrol pre-tes dan pasca-tes. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari 16 siswa kelas 3 yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Alat yang dipakai meliputi lembar pengamatan kegiatan pembelajaran, ujian hasil belajar, dan kuesioner tanggapan siswa. Metode analisis data yang diterapkan melibatkan penggunaan statistik deskriptif dan inferensial melalui uji t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Wordwall memberikan dampak positif yang signifikan terhadap keterlibatan belajar siswa, dengan rata-rata peningkatan sebesar 23,5 persen dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Pencapaian belajar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan rata-rata nilai post-test kelompok eksperimen mencapai 82,3, sedangkan kelompok kontrol hanya 71,2. Uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai t-hitung, yaitu 4,627, lebih besar dari t tabel yang bernilai 2,145 pada tingkat signifikansi 0,05. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan media pembelajaran Wordwall dapat secara efektif meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas 3 SD melalui metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Wordwall, Kegiatan Belajar, Hasil Pembelajaran, Bahasa Inggris.

### ABSTRACT

*This study aims to examine the impact of using Wordwall learning media on enhancing student engagement and English learning achievement among third-grade students at SD Negeri 169 Bolang. The research employed a quasi-experimental design with a pre-test and post-test control group approach. The study involved 16 third-grade students, divided into two groups: an experimental group and a control group. Data collection instruments included observation sheets for learning activities, learning outcome tests, and student response questionnaires. Data were analyzed using both descriptive and inferential statistics, with a particular focus on the t-test. The findings indicate that the use of Wordwall learning media had a significant positive effect on students' learning engagement, with an average increase of 23.5% compared to conventional teaching methods. Moreover, students' learning achievement showed a substantial improvement, with the experimental group achieving an average post-test score of 82.3, compared to 71.2 in the control group. Hypothesis testing revealed that the calculated t-value of 4.627 exceeded the critical t-value of 2.145 at a 0.05 significance level. These results suggest that implementing Wordwall as an interactive and engaging learning medium can effectively enhance both student activity and English learning outcomes for third-grade elementary students.*

**Keywords:** Learning Media, Wordwall, Learning Activities, Learning Outcomes, English Language.

### PENDAHULUAN

Pendidikan di zaman digital memerlukan adanya inovasi dalam metode pembelajaran, terutama dalam pengajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar. Pengajaran Bahasa Inggris di kelas rendah menghadapi tantangan unik karena siswa masih

berada dalam fase perkembangan kognitif yang konkret dan memiliki perhatian yang terbatas. Situasi ini mengharuskan guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Berdasarkan pengamatan awal di SD Negeri 169 Bolang, proses pembelajaran Bahasa Inggris masih menerapkan metode tradisional yang lebih fokus pada pengajaran oleh guru. Partisipasi siswa dalam kegiatan belajar tergolong rendah, dengan hanya sekitar 58,3 persen siswa yang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Hasil belajar siswa menunjukkan pencapaian yang belum memuaskan, dengan rata-rata nilai 65,2, yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 70.

Masalah utama yang dihadapi adalah minimnya media pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa. Media pembelajaran seperti buku teks konvensional dan papan tulis tidak dapat memenuhi kebutuhan generasi digital native dalam proses belajar mengajar. Siswa memerlukan sarana yang mampu menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang, sambil mendukung pembelajaran yang aktif.

Wordwall merupakan platform pembelajaran digital yang menyediakan berbagai template permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran. Platform ini memungkinkan guru untuk membuat konten pembelajaran interaktif seperti quiz, match game, word search, dan berbagai aktivitas gamifikasi lainnya. Penggunaan Wordwall diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa kelas 3 dalam pelajaran Bahasa Inggris. Kegiatan belajar dievaluasi berdasarkan sejauh mana siswa aktif dalam mengajukan pertanyaan, memberikan jawaban, terlibat dalam diskusi, dan menyelesaikan pekerjaan. Hasil pembelajaran dievaluasi melalui ujian kognitif yang meliputi aspek pengetahuan pemahaman, pemahaman teks sederhana, dan kemampuan berkomunikasi dasar.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap aktivitas belajar siswa kelas 3 dalam pembelajaran Bahasa Inggris?
- 2) Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar siswa kelas 3 dalam pembelajaran Bahasa Inggris?
- 3) Adakah perbedaan yang signifikan dalam aktivitas dan hasil belajar siswa yang menggunakan media Wordwall dibandingkan dengan pembelajaran tradisional?

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis dampak penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap peningkatan aktivitas dan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas 3 di SD Negeri 169 Bolang. Penelitian ini secara khusus bertujuan untuk menilai sejauh mana media Wordwall efektif dalam meningkatkan keterlibatan aktif siswa serta pencapaian hasil belajar yang maksimal.

Jangkauan penelitian ini terbatas pada pengajaran bahasa Inggris untuk kelas 3 yang mencakup kosakata dan kalimat sederhana. Penelitian dilaksanakan selama satu semester dengan menerapkan desain quasi-experimental. Subjek penelitian terdiri dari 16 siswa kelas 3 SD Negeri 169 Bolang yang dibagi menjadi dua kelompok.

## **METODOLOGI**

### **Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode quasi-experimental design dengan pendekatan pre-test dan post test control group design. Desain ini dipilih karena tidak memungkinkan untuk melakukan randomisasi penuh terhadap subjek penelitian mengingat keterbatasan

jumlah kelas dan siswa di sekolah.

### **Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 169 Bolang, yang terletak di Kecamatan Alla, Kabupaten Enrekang, Sulawesi Selatan. Penelitian dilakukan selama 4 bulan, dari Agustus hingga November 2024, pada semester pertama tahun ajaran 2024/2025.

### **Subjek Penelitian**

Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas 3 SD Negeri 169 Bolang yang berjumlah 16 orang. Siswa dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen (8 siswa) yang menggunakan media pembelajaran Wordwall dan kelompok kontrol (8 siswa) yang menggunakan pembelajaran konvensional.

### **Variabel Penelitian**

Variabel independen dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran Wordwall. Variabel dependen meliputi aktivitas belajar dan hasil belajar Bahasa Inggris. Variabel kontrol yang dikendalikan adalah materi pembelajaran, durasi pembelajaran, dan karakteristik guru.

### **Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Lembar Observasi Aktivitas Belajar yang mengukur indikator keaktifan bertanya, menjawab pertanyaan, berpartisipasi dalam diskusi, dan menyelesaikan tugas dengan skala 1-4.
2. Tes Hasil Belajar berupa soal pilihan ganda dan essay yang mengukur penguasaan vocabulary, reading comprehension, dan basic communication skills.
3. Kuesioner Respon Siswa untuk mengukur persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Wordwall.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Data mengenai aktivitas belajar diambil melalui pengamatan langsung selama proses pembelajaran, menggunakan lembar observasi yang sudah divalidasi. Data hasil belajar dikumpulkan melalui pre-test dan post-test yang dilaksanakan pada awal dan akhir perlakuan. Data kualitatif diperoleh melalui wawancara serta pengumpulan dokumentasi terkait kegiatan pembelajaran.

### **Teknik Analisis Data**

Analisis data dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan ciri-ciri data, serta statistik inferensial untuk menguji hipotesis. Lakukan uji normalitas data dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk, uji homogenitas dengan uji Levene, dan uji hipotesis dengan uji t untuk sampel independen. Analisis dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

#### **Kegiatan Pembelajaran Siswa**

Hasil pengamatan tentang aktivitas belajar siswa menunjukkan adanya perbedaan yang mencolok antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen yang menggunakan media Wordwall, rata-rata tingkat aktivitas belajar meningkat dari 58,3% pada observasi awal menjadi 81,8% pada observasi akhir. Sementara itu, kelompok kontrol hanya melihat peningkatan dari 59,1% menjadi 63,7%.

Tabel 1. Perbandingan Aktivitas Belajar Siswa

<b>Kelompok</b>	<b>Pre-Observation</b>	<b>Post-Observation</b>	<b>Peningkatan</b>
Eksperimen	58,3%	81,8%	23,5%

Kontrol	59,1%	63,7%	4,6%
---------	-------	-------	------

Indikator aktivitas belajar yang menunjukkan peningkatan paling mencolok adalah keterlibatan dalam diskusi dan penyelesaian tugas. Siswa dalam kelompok eksperimen menunjukkan semangat yang besar saat ikut serta dalam permainan edukatif yang disiapkan oleh Wordwall. Mereka lebih rajin bertanya, berani memberikan jawaban, dan menunjukkan semangat yang tinggi dalam menghadapi tantangan pembelajaran.

### Hasil Belajar Siswa

Hasil pembelajaran siswa dievaluasi melalui ujian yang mencakup penguasaan pemahaman, pemahaman bacaan, dan keterampilan komunikasi dasar. Hasil pre-test menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, namun hasil post-test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Belajar Siswa

Kelompok	Pre-test	Post-test	Gain Score
Eksperimen	64,8	82,3	17,5
Kontrol	65,2	71,2	6,0

Hasil uji t-test menunjukkan nilai t-hitung sebesar 4,627 lebih besar dari t-tabel 2,145 pada taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kontrol.

### Respon Siswa terhadap Media Wordwall

Hasil kuesioner respon siswa menunjukkan bahwa 87,5% siswa merasa senang menggunakan media Wordwall dalam pembelajaran. Sebanyak 75% siswa menyatakan bahwa Wordwall membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Siswa juga menyatakan bahwa permainan edukatif dalam Wordwall membantu mereka mengingat vocabulary dengan lebih baik.

### Pembahasan

#### Pengaruh Wordwall terhadap Aktivitas Belajar

Peningkatan aktivitas belajar siswa yang menggunakan media Wordwall dapat dijelaskan melalui teori pembelajaran konstruktivis dan gamifikasi. Wordwall menyediakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan melalui berbagai template permainan edukatif. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa kelas 3 yang masih dalam tahap perkembangan kognitif konkret dan menyukai aktivitas bermain.

Gamifikasi dalam Wordwall memberikan elemen kompetisi yang sehat melalui sistem poin, ranking, dan badge. Elemen ini memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Feedback yang diberikan secara real-time juga membantu siswa memahami kesalahan dan memperbaiki pemahaman mereka dengan cepat.

#### Pengaruh Wordwall terhadap Hasil Belajar

Peningkatan hasil belajar siswa dapat dikaitkan dengan prinsip active learning yang difasilitasi oleh media Wordwall. Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi aktif berinteraksi dengan materi pembelajaran melalui berbagai aktivitas permainan. Repetisi yang dilakukan melalui permainan membantu memperkuat retensi memori siswa terhadap vocabulary dan struktur bahasa yang dipelajari.

Visualisasi yang menarik dalam Wordwall juga membantu siswa memahami konsep abstrak dalam bahasa Inggris. Penggunaan gambar, warna, dan animasi membuat pembelajaran lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa kelas 3. Hal ini sejalan dengan teori dual coding yang menyatakan bahwa informasi yang diproses melalui dua saluran (verbal dan visual) akan lebih mudah diingat.

#### Implikasi Pedagogis

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran

Bahasa Inggris dapat memberikan dampak positif yang signifikan. Wordwall sebagai platform pembelajaran digital memberikan alternatif yang efektif untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran konvensional. Guru dapat memanfaatkan berbagai template yang tersedia untuk menciptakan pembelajaran yang variatif dan menarik.

Namun, implementasi media Wordwall juga memerlukan persiapan yang matang dari guru. Guru perlu menguasai teknologi dan memiliki kreativitas dalam mengembangkan konten pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum. Dukungan infrastruktur teknologi di sekolah juga menjadi faktor penting dalam kesuksesan implementasi media digital.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Wordwall memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap aktivitas dan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas 3 SD Negeri 169 Bolang. Aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 23,5 persen, sedangkan hasil belajar mengalami peningkatan gain score sebesar 17,5 poin. Uji hipotesis menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol pada taraf signifikansi 0,05.

Media Wordwall efektif meningkatkan pembelajaran karena menyediakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas 3. Gamifikasi dalam Wordwall memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, sementara feedback real-time membantu memperbaiki pemahaman siswa dengan cepat. Visualisasi yang menarik juga membantu siswa memahami konsep abstrak dalam bahasa Inggris dengan lebih mudah.

Keterbatasan penelitian ini adalah jumlah subjek yang terbatas dan durasi penelitian yang relatif singkat. Penelitian dilakukan hanya pada satu sekolah dengan karakteristik siswa yang homogen. Selain itu, penelitian ini belum mengukur efek jangka panjang dari penggunaan media Wordwall terhadap retensi belajar siswa.

Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah memperluas subjek penelitian dengan melibatkan lebih banyak sekolah dan siswa. Penelitian longitudinal juga perlu dilakukan untuk mengukur efek jangka panjang penggunaan media digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Penelitian lebih lanjut dapat mengeksplorasi penggunaan platform pembelajaran digital lainnya atau mengombinasikan beberapa media digital untuk menciptakan pembelajaran yang lebih komprehensif.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Agri Triansyah, M., & Suryana, I. S. (2024). Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap motivasi belajar matematika perkalian bilangan bulat. *PERISKOP: Jurnal Sains dan Ilmu Pendidikan*, 4(2), 32–38. <https://doi.org/10.58660/periskop.v4i2.57>
- Aithal, S., & Aithal, P. S. (2020). Concepts, constructs, and procedures of postmodern pedagogy for online and offline learning in higher education. *International Journal of Current Research and Modern Education*, 5(1), 1–22. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3749080>
- Amri, F., & Sukmaningrum, R. (2023). Implementation of Wordwall as a learning medium to improve students' writing skills. *International Journal of Multidisciplinary Approach Research and Science (IJMARS)*, 1(3), 495–502. <https://doi.org/10.59653/ijmars.v1i03.255>
- Bakhsh, S. A. (2016). Using games as a tool in teaching vocabulary to young learners. *English Language Teaching*, 9(7), 120–128. <https://doi.org/10.5539/elt.v9n7p120>
- Bozkurt, A., & Sharma, R. C. (2020). Emergency remote teaching during a global crisis caused by the coronavirus pandemic. *Asian Journal of Distance Education*, 15(1), –vi.

- <https://doi.org/10.5281/zenodo.3778083>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2017). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (pp. 9–15). <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Koro, M., Kota, M. K., Banu, A., & Katu, E. P. N. (2024). Efektivitas media pembelajaran berbasis website Wordwall terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem yang seimbang di SDN Batuplat 1. *FONDATIA*, 8(2), 486–497. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v8i2.4856>
- Ling, G. (2018). Game-based learning in elementary school English teaching. *Journal of Language Teaching and Research*, 9(4), 800–806. <https://doi.org/10.17507/jltr.0904.15>
- Mahaputri, D. S., & Nizar, J. (2024). Is Wordwall effective in teaching English to elementary school students or not? *English Language Practice*, 10(1), 1–12. <https://doi.org/10.36665/elp.v10i1.987>
- Mayer, R. E. (2019). Computer games in education. *Annual Review of Psychology*, 70, 531–549. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010418-102744>
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran daring dan luring pada masa pandemi Covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 33–42. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i1.143>
- Octavia, T. O., Taher, M. A., Rositah, A., Dewi, K., Putra, F., & Suhendar. (2024). Penggunaan media pembelajaran Wordwall sebagai inovasi pada mata pelajaran non-kejuruan di SMK PGRI 1 Kota Serang. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(1), 71–78. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i1.3426>
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(11), 806–811. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i11.162>
- Safitri, N., & Halomoan, H. (2025). Penggunaan media pembelajaran berbasis Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 7 Sarolangun. *YASIN*, 5(4), 2899–2914. <https://doi.org/10.58578/yasin.v5i4.5864>
- Shabrina, F., & Taufiq, W. (2023). The effect of teaching English vocabulary to junior high school students by using Wordwall.net. *Borneo Educational Journal (Borju)*, 5(2), 283–295. <https://doi.org/10.24903/bej.v5i2.1353>
- Sya'diyah, H., Aquariza, N. R., Afandi, M. D., & Authar, N. (2024). Teachers' perception of the use of Wordwall media in teaching basic English vocabulary. *E-Link Journal*, 11(1), 111–119. <https://doi.org/10.30736/ej.v11i1.1065>
- Vygotsky, L. S. (2016). Play and its role in the mental development of the child. *Soviet Psychology*, 5(3), 6–18. <https://doi.org/10.2753/rpo1061-040505036>
- Wang, C. H., & Liu, Y. M. (2019). Effectiveness of web-based interactive learning tools in elementary education. *British Journal of Educational Technology*, 50(4), 1876–1889. <https://doi.org/10.1111/bjet.12842>
- Widyaningsih, Y., Nadiroti, N., Hamdani, N., Nurfaadilah, S., & Febriyanti, N. (2023). The WordWall application is an interactive learning medium for mastering English vocabulary in elementary school. In *Proceedings of ICETECH 2022* (pp. 446–457). [https://doi.org/10.2991/978-2-38476-056-5\\_46](https://doi.org/10.2991/978-2-38476-056-5_46)
- Williams, J. D., & Brown, A. L. (2020). Digital literacy and language learning in elementary schools: A longitudinal study. *Computers & Education*, 156, 103–116.

<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103942>.