



PENGARUH MEDIA EDUKASI *WORDWALL* TERHADAP PEMEROLEHAN KOSAKATA KONJUNGSI BAHASA INDONESIA SISWA KELAS III SDN CIJAMBE GIRANG

THE INFLUENCE OF *WORDWALL* EDUCATIONAL MEDIA ON THE ACQUISITION OF INDONESIAN LANGUAGE CONJUNCTION VOCABULARY BY THIRD GRADE STUDENTS OF SDN CIJAMBE GIRANG

Maha Nadia

Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Fakultas Agama Islam Dan Pendidikan Guru
Universitas Djuanda

Korespondensi: Maha Nadia (mahanadiana21@gmail.com)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media edukasi Wordwall terhadap pemerolehan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas III SDN Cijambe Girang. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen tipe *Non-equivalent Control Group Design*. Seluruh siswa kelas III dijadikan sampel penelitian melalui Teknik total sampling, yang kemudian dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kontrol. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda sebanyak 20 soal yang diberikan melalui *pretest* dan *posttest*. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, serta uji-t independent untuk melihat perbedaan capaian hasil belajar kedua kelompok. Hasil penelitian memperlihatkan adanya peningkatan signifikan pada kelas eksperimen dengan rata-rata nilai *posttest* 78,4 sedangkan kelas control hanya mencapai rata-rata 23,1. Uji-t menunjukkan nilai signifikan $0,000 < 0,05$ yang menandakan adanya perbedaan nyata di antara keduanya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata konjungsi siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *Wordwall*, Media Edukasi, Kosakata Konjungsi, Bahasa Indonesia, Siswa Sekolah Dasar.

Abstract

This study examines the effectiveness of Wordwall as an interactive digital medium to improve the acquisition of Indonesian conjunction vocabulary among third-grade

students at SDN Cijambe Girang. A quantitative approach using a quasi-experimental design (Non-equivalent Control Group Design) was applied, involving all third-grade students through total sampling, divided into experimental and control groups. A 20-item multiple-choice test was used as both pretest and posttest. Data were analyzed using normality and homogeneity tests, followed by an independent t-test. Results indicate that the experimental group achieved a higher posttest mean score (78.4) compared to the control group (43.1). The independent t-test produced a significance value of $0.000 < 0.05$, confirming a substantial difference between the two groups. These findings demonstrate that Wordwall can serve as an effective pedagogical tool to enhance vocabulary mastery, particularly in supporting the learning of Indonesian conjunctions in elementary education.

***Keywords:** Wordwall, Educational Media, Conjunction Vocabulary, Indonesian Language, Elementary School Students*

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia memiliki peran sentral dalam pendidikan dasar sebagai sarana pengembangan kemampuan komunikasi dan literasi awal peserta didik. Penguasaan bahasa yang efektif menuntut keterampilan dalam menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, yang semuanya sangat bergantung pada penguasaan kosakata (Rachmawati, 2021). Kosakata, dalam hal ini termasuk konjungsi sebagai unsur penting dalam menyusun kalimat, memungkinkan siswa menghubungkan ide secara logis dan runtut. Namun, banyak siswa sekolah dasar masih mengalami kesulitan dalam menggunakan konjungsi secara tepat dalam konteks lisan dan tulisan (Zahro, 2024).

Beberapa studi menyatakan bahwa pendekatan konvensional dalam pembelajaran bahasa Indonesia cenderung membuat siswa pasif dan kurang antusias dalam menyerap materi kosakata (Nabilah & Warmi, 2023). Minimnya penggunaan media interaktif yang inovatif menyebabkan proses pemerolehan kosakata berjalan lambat dan kurang efektif. Sementara itu, kemajuan teknologi informasi telah mendorong penggunaan media berbasis digital dalam pendidikan, termasuk

dalam pengembangan media pembelajaran berbasis game seperti *Wordwall* yang dinilai mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa (Marwani et al., 2022; Handayani & Nur, 2023).

Urgensi penerapan media edukasi berbasis TIK seperti *Wordwall* terletak pada kemampuannya menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. *Wordwall* menawarkan berbagai fitur permainan edukatif yang menstimulasi keterlibatan siswa dalam proses belajar bahasa, termasuk penguasaan kosakata konjungsi. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media ini dapat meningkatkan daya ingat siswa dan kemampuan mereka untuk memahami kosakata baru secara signifikan (Akbar & Hadi, 2023; Pradani, 2022; Zumairoh, 2022). Namun, riset spesifik mengenai pengaruh media *Wordwall* terhadap pemerolehan kosakata konjungsi di tingkat sekolah dasar, khususnya di Indonesia, masih terbatas.

penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan media edukasi *Wordwall* berdampak pada pemerolehan kosakata konjungsi peserta didik SDN Cijambe Girang di kelas III. Tujuan ini didasarkan pada hipotesis bahwa media interaktif

berbasis permainan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa Indonesia dibandingkan dengan metode konvensional. Kajian ini mengadopsi pendekatan kuasi-eksperimen dengan kelompok eksperimen dan kontrol untuk memperoleh hasil yang empiris dan sistematis.

Wordwall tidak hanya meningkatkan pemerolehan kosakata siswa, tetapi juga membantu mereka dalam memahami hubungan antar kosakata dalam berbagai konteks (Sari, N., & Prasetyo, 2023). Dengan demikian, kajian yang secara khusus menelaah pengaruh media tersebut terhadap pemerolehan kosakata konjungsi di tingkat sekolah dasar dan masih jarang dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk menguji efektivitas *Wordwall* dalam konteks tersebut. Dari perspektif ilmiah, penelitian ini menambah literatur mengenai penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa, Dengan demikian, penggunaan *Wordwall* tidak hanya memenuhi fungsi media edukasi, tetapi juga menjawab kebutuhan pembelajaran abad 21 yang menuntut integrasi teknologi digital (Hardiningrum dkk., 2024).

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan dengan metode kuantitatif, dipilih karena memungkinkan pengukuran yang sistematis terhadap variabel penelitian serta analisis hubungan sebab-akibat secara objektif (Unardjan, 2019).

Desain kuasi-eksperimen digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini dengan dua kelompok berukuran kecil, yakni kelompok eksperimen menerima perlakuan dalam bentuk penerapan strategi pembelajaran untuk menilai efektivitasnya. Kelas control juga diberi strategi pembelajaran yang sudah

ada. Penelitian ini menggunakan *Non-equivalent Control Group Design*. Namun, kedua grup tersebut tidak dipilih secara acak, tetapi menggunakan kelompok yang sudah ada dan diuji sebelumnya untuk menguji apakah terdapat perbedaan dalam kondisi awal antara kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Studi ini dilakukan di SDN Cijambe Girang. Penelitian ini melibatkan 23 individu Pada penelitian ini, seluruh anggota populasi yang berjumlah relatif kecil dan memiliki karakteristik serupa dijadikan responden melalui metode *saturated sampling* atau *total sampling*, dengan pembagian peserta ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol yang melibatkan dari 22 individu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan selama empat pertemuan pada tanggal 11-30 Mei 2025. Sebelum memulai pembelajaran, peneliti mengumpulkan data berupa tes, tes yang digunakan Adalah uji coba soal untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar Bahasa Indonesia siswa SDN Cijambe Girang kelas III instrument tes hasil belajar dibuat sebanyak 20 soal, dengan skor Penilaian dilakukan dengan memberikan skor 5 pada setiap jawaban yang benar, sementara jawaban yang tidak tepat memperoleh skor 0.

Tabel 1. Data Hasil Pretest Kelas III A dan Kelas III B

Kelas	Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah
III A	58,4	70	30
III B	28,2	60	20

Tabel yang disajikan menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, peserta didik pada kelas III A memiliki rata-rata kemampuan awal sebesar 58,4, dengan capaian nilai tertinggi berada pada angka 70 dan nilai terendah tercatat 30. Adapun pada kelas III B, rata-rata kemampuan awal tercatat 28,2 dengan skor maksimal 60 dan skor minimal 20.

Tabel 2. Data Hasil Posttest Kelas III A dan Kelas III B

Kelas	Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah
III A	78,4	90	65
III B	43,1	65	30

Rata-rata hasil *posttest* pada kelas IVA tercatat sebesar 78,4 dengan skor tertinggi mencapai 90 dan skor terendah 65. Sementara itu, pada kelas IVB diperoleh rata-rata 43,1 dengan nilai maksimum 65 serta nilai minimum 30.

Tabel 3. Data Peningkatan Hasil Belajar peserta didik Kelas III A dan Kelas III B

Kelas	Rata-rata		Peningkatan
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	
III A	58,4	78,4	20
III B	28,2	43,1	14,9

Berdasarkan hasil analisis, terlihat bahwa kelas eksperimen memperoleh peningkatan rata-rata nilai belajar sebesar 20 poin, sementara kelas kontrol menunjukkan kenaikan yang lebih rendah, yaitu hanya 14,9 poin.

Tabel 4. Hasil Perhitungan Uji Normalitas Data Peningkatan Hasil Belajar Kelas III A dan Kelas III B

Kelas	Rata-rata		Keterangan
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	
IIIA	0,593	0,121	Normal
IIIB	0,106	0,062	Normal

Pada kelas III A, uji normalitas memperlihatkan bahwa hasil pretest dengan nilai signifikansi $0,593 > 0,05$ dan posttest sebesar $0,121 > 0,05$ memenuhi kriteria distribusi normal. Kondisi serupa juga ditemukan di kelas III B, di mana pretest memperoleh signifikansi $0,106 > 0,05$ dan posttest $0,062 > 0,05$, sehingga keduanya dapat dinyatakan berdistribusi normal. Sementara itu, hasil analisis homogenitas melalui uji Levene's, dengan aturan bahwa signifikansi lebih besar dari $\alpha = 0,05$ berarti H_0 diterima (data homogen), sedangkan nilai yang lebih kecil dari α menandakan H_0 ditolak (data tidak homogen), menunjukkan bahwa kelas III A memiliki nilai signifikansi $0,678 > 0,05$ untuk pretest dan posttest, sehingga varians dinyatakan homogen. Hasil yang sejalan terlihat pada kelas III B dengan signifikansi $0,058 > 0,05$, yang menegaskan H_0 diterima serta data memiliki varians homogen.

Pembahasan

Penelitian ini memperlihatkan bahwa penerapan media digital interaktif *wordwall* mampu memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan pemerolehan kosakata konjungsi siswa kelas III sekolah dasar. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen mencapai 78,4, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya 43,1, dengan selisih peningkatan masing-masing 20 poin dan 14,9 poin. Analisis uji-t menghasilkan nilai signifikan $0,000 < 0,05$ yang menegaskan pernyataan nyata antara dua kelompok.

Ditinjau secara teoritis, hasil penelitian ini berkesesuaian dengan pendekatan konstruktivisme yang menekankan pentingnya penguatan melalui stimulus dan respon. Pembelajaran melalui media wordwall memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa. (Walidah et al., 2022). Fitur permainan dan umpan balik instan dalam *Wordwall* terbukti meningkatkan keterlibatan serta motivasi siswa. Media *Wordwall* menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa (Rahayu & Prasetya, 2021). Penggunaan media digital interaktif, termasuk *Wordwall*, secara signifikan berkontribusi terhadap peningkatan kosakata siswa sekolah dasar (Setiawan & Hadi, 2022). *Wordwall* sebagai media game-based learning terbukti memberikan pengaruh signifikan terhadap pemerolehan kosakata konjungsi. (Hidayat & Ramadhani, 2020) Media berbasis game berkontribusi positif terhadap keterampilan berbahasa karena menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan komunikatif.

Dengan demikian, media *Wordwall* dapat dipandang tidak hanya efektif pada aspek kognitif, tetapi juga relevan untuk membangun motivasi belajar, sekaligus memberikan alternatif inovatif dalam pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia pada jenjang sekolah dasar.

KESIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis digital, khususnya *Wordwall*, mampu memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap pemerolehan kosakata konjungsi Bahasa Indonesia siswa kelas III SDN Cijambe Girang. Hasil pretest memperlihatkan bahwa kemampuan awal siswa masih tergolong rendah, namun setelah diberikan

perlakuan melalui *Wordwall*, nilai rata-rata posttest kelas eksperimen meningkat secara signifikan hingga mencapai 78,4, jauh lebih tinggi dibandingkan kelas Kontrol yang mencapai 43,1. Uji-t dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$ memperkuat adanya perbedaan nyata antara kedua kelompok.

Dengan demikian, *Wordwall* dapat direkomendasikan sebagai media pembelajaran inovatif yang tidak hanya meningkatkan aspek kognitif siswa, tetapi juga mendorong motivasi belajar melalui media interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M., & Hadi, R. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran digital untuk peningkatan kosakata siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 14(2), 112–124.
- Handayani, F., & Nur, A. (2023). Inovasi pembelajaran berbasis *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar bahasa Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 55–66.
- Hardiningrum, D., dkk. (2024). Pengaruh media digital terhadap efektivitas pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan Modern*, 12(3), 33–44.
- Hidayat, A., & Ramadhani, P. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis game terhadap keterampilan berbahasa siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 8(3), 201–210.
- Marwani, S., Putri, R., & Yuliani, N. (2022). Efektivitas media interaktif dalam pembelajaran kosakata bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(3), 87–95.

- Nabilah, H., & Warmi, L. (2023). Pembelajaran konvensional dan dampaknya terhadap pemerolehan kosakata siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 41–50.
- Pradani, D. (2022). Pengaruh penggunaan Wordwall terhadap daya ingat kosakata siswa SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 9(2), 99–108.
- Rahayu, N., & Prasetya, A. (2021). Pemanfaatan *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 10(2), 115–124.
- Sari, N., & Prasetyo, A. (2023). Pengaruh media Wordwall terhadap daya ingat dan retensi kosakata siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 12(2), 101–110.
- Setiawan, B., & Hadi, R. (2022). Efektivitas media digital interaktif terhadap peningkatan kosakata siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 45–56.
- Rachmawati, A. (2021). Penguasaan kosakata sebagai dasar keterampilan berbahasa siswa sekolah dasar. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 6(1), 23–34.
- Unardjan, M. (2019). *Metode penelitian kuantitatif: Konsep dan penerapan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Walidah, S., Rachmawati, I., & Sari, D. N. (2022). Pengaruh penggunaan media Wordwall terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 134–142.
- Zahro, L. (2024). Kesulitan siswa sekolah dasar dalam penggunaan konjungsi bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Literasi*, 11(1), 15–27.
- Zumairoh, N. (2022). Efektivitas media Wordwall terhadap penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 13(2), 75–84.