



SCHOOL EDUCATION JOURNAL PGSD FIP UNIMED

Volume 14 No. 2 Juni 2024

The journal contains the result of education research, learning research, and service of the public at primary school, elementary school, senior high school and the university
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/school>



PENGARUH IMPLEMENTASI *WORDWALL QUIZ* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

Maria Felicita Viola¹, Iva Sarifah², Chrisnaji Banindra Yudha³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta,
Indonesia^{1,2,3}

Surel: mariaviola2202@gmail.com

ABSTRACT

This research uses a quasi-experimental method with a one group pretest-posttest design to measure the influence of the interactive media Wordwall Quiz on students' Indonesian language learning outcomes. The research was conducted with a sample of 20 class V students at SD Mekarsari. Data were analyzed using normality tests and hypothesis testing with the help of SPSS 29 for Windows. The research hypothesis is that there is a change in the value of the Indonesian language after using interactive media based on Wordwall Quiz. The research results showed that there was a significant increase in post-test scores compared to the pre-test in Indonesian language subjects after using the Wordwall Quiz learning media. The average student pre-test score was 55.50, while the average post-test score reached 81.60. These results indicate that the use of interactive media Wordwall Quiz is effective in improving student learning outcomes. The statistical test using the paired sample test shows a t value of -6.772 with a significance level of 0.001, which shows that there is a significant difference between the pre-test and post-test results. Based on these results, it can be concluded that the interactive media Wordwall Quiz can have a positive and significant influence on student learning outcomes.

Keywords: *Wordwall Quiz, Interactive Media, Learning Results, Indonesian Language Skills.*

ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu dengan desain one group pretest-posttest untuk mengukur dampak media interaktif Wordwall Quiz terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Penelitian dilakukan dengan sampel siswa kelas V SD Mekarsari sebanyak 20 orang. Data dianalisis menggunakan uji normalitas dan uji hipotesis dengan bantuan SPSS 29 for Windows. Hipotesis penelitian adalah adanya perubahan nilai Bahasa Indonesia setelah penggunaan media interaktif berbasis Wordwall Quiz. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada nilai post-test dibandingkan pre-test dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia setelah menggunakan media pembelajaran Wordwall Quiz. Nilai rata-rata pre-test siswa adalah 55.50, sementara nilai rata-rata post-test mencapai 81.60. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif Wordwall Quiz efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Uji statistik menggunakan paired samples test menunjukkan nilai t sebesar -6.772 dengan tingkat signifikansi 0.001, mengindikasikan perbedaan signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa media interaktif Wordwall Quiz dapat memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Wordwall Quiz, Media Interaktif, Hasil Belajar, Kemampuan Bahasa Indonesia*

Copyright (c) 2022 Nama Penulis¹, Nama Penulis² dst

✉ Corresponding author :

Email : mariaviola2202@gmail.com

HP : 081288846251

ISSN 2355-1720 (Media Cetak)

ISSN 2407-4926 (Media Online)

Received 30 May 2024, Accepted 03 June 2024, Published 06 June 2024

DOI: <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v14i2.58725>

PENDAHULUAN

Pendidikan dianggap sebagai proses formal yang melibatkan transfer pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai dari generasi yang lebih tua kepada generasi yang lebih muda. Hal ini dilakukan melalui institusi pendidikan seperti sekolah dan universitas, serta melalui pengalaman belajar informal di dalam masyarakat. Menurut Aripin, dkk (2020), pendidikan Indonesia bertujuan untuk secara teratur mengembangkan potensi siswa agar mereka menjadi individu yang memiliki kecerdasan intelektual, emosional, spiritual, sosial, dan keterampilan yang diperlukan untuk kehidupan bersama dalam masyarakat, bangsa, dan negara. Sudjana (2021) menyoroti kebutuhan akan peningkatan kualitas pendidikan melalui reformasi dan inovasi dalam kurikulum, metode pengajaran, dan peningkatan kualitas tenaga pendidik. Namun keberhasilan pendidikan dapat dilihat dari hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan landasan konseptual yang digunakan untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi pencapaian siswa dalam pembelajaran, terutama pada bagian kognitif nya. Teori kognitif fokus pada pemahaman proses berpikir dan belajar siswa. Ini meliputi konsep-konsep seperti pengolahan informasi, memori, pemecahan masalah, dan pemikiran kritis. Dengan memahami teori kognitif, guru dapat merancang pengalaman belajar yang memfasilitasi pemahaman mendalam dan pengembangan keterampilan kognitif siswa.

Perkembangan pendidikan di era digital saat ini mengalami kemajuan yang pesat. Dengan adanya teknologi, berbagai metode dan media pembelajaran baru terus bermunculan, salah satunya adalah media interaktif berbasis Wordwall. Media ini menawarkan pendekatan yang lebih menarik

dan interaktif dalam proses belajar mengajar. Menurut Budi Santoso (2021), teknologi telah membuka jalan bagi metode pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif. Teknologi tidak hanya mempermudah akses informasi, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar siswa dengan berbagai media interaktif.

Salah satu inovasi dalam media pembelajaran adalah penggunaan media interaktif Wordwall. Media ini memungkinkan guru untuk membuat kuis, permainan, dan aktivitas interaktif lainnya yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Menurut Rahmat Hidayat (2022), Wordwall efektif dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa karena sifatnya yang interaktif dan menyenangkan. Dengan berbagai fitur yang mendukung pembelajaran aktif, Wordwall dapat membantu siswa lebih memahami materi yang diajarkan.

Namun, terlepas dari kemajuan teknologi, kemampuan Bahasa Indonesia siswa masih menjadi perhatian utama. Data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2023) menunjukkan bahwa kemampuan literasi siswa dalam Bahasa Indonesia mengalami penurunan. Ini disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk kurangnya media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Faktor-faktor ini mengindikasikan perlunya inovasi dalam metode pengajaran yang lebih menarik dan efektif.

Kajian permasalahan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa permasalahan ini sangat kompleks dan dipengaruhi oleh berbagai faktor. seperti metode pengajaran yang kurang variatif, rendahnya motivasi belajar, dan kurangnya penggunaan media interaktif yang efektif mempengaruhi hasil belajar siswa secara signifikan. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang komprehensif

untuk mengatasi berbagai faktor tersebut.

Sehingga perkembangan pendidikan yang pesat ini membawa tantangan dan peluang baru dalam proses pembelajaran. Media interaktif seperti *Wordwall* hadir sebagai solusi untuk mengatasi masalah rendahnya kemampuan Bahasa Indonesia siswa. Dengan menggunakan *Wordwall*, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Dian Purnamasari (2024), integrasi teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi dan kemampuan siswa. Dengan memahami perkembangan pendidikan, pemanfaatan media interaktif seperti *Wordwall*, dan faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan Bahasa Indonesia siswa, kita dapat merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Melihat permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Media pembelajaran merupakan salah satu unsur pendukung keberhasilan proses pembelajaran dan berperan dalam penyampaian informasi dari guru ke siswa dan sebaliknya (Harsiwi & Arini, 2020). Salah satu sarana yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia adalah menggunakan media interaktif berbasis *wordwall quiz*. Media ini sangat disukai oleh siswa karena sifatnya yang interaktif, di mana terjadi komunikasi dua arah. Sehingga peneliti memilih menggunakan media interaktif berbasis web yaitu *wordwall quiz* untuk melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar bahasa indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode

penelitian eksperimen semu (quasi experimental) yang bersifat deskriptif. Dengan desain eksperimen semu yang sesuai, peneliti dapat memperoleh wawasan yang berharga tanpa mengorbankan kontrol yang ketat. Penting untuk memahami dengan baik keterbatasan metode ini agar hasil penelitian dapat diinterpretasikan secara akurat (Maria A. Smith, 2022).

Peneliti menggunakan desain one group pretest-posttest untuk melihat dan menentukan hasil akhirnya, di mana perlakuan diberikan pada satu kelompok yang dipilih secara acak tanpa adanya tes untuk mengukur kestabilan atau kejelasan keadaan kelompok sebelumnya. Pengukuran dilakukan melalui pre test sebelum perlakuan dan post test setelah perlakuan terhadap media interaktif yaitu *wordwall quiz* pada hasil belajar mata pelajaran bahasa indonesia. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa tes, observasi dan dokumentasi.

Penelitian ini dilaksanakan secara 2 gelombang, gelombang 1 pada tanggal 24 -26 April dan gelombang 2 pada tanggal 6-8 Mei 2024. Adapun populasi pada penelitian ini yaitu siswa SD Mekarsari, sementara sampel yang dipilih yaitu kelas V dengan jumlah sampel sebanyak 20 orang. Rancangan penelitian ini digunakan untuk mengungkapkan hubungan sebab-akibat hanya dengan cara melibatkan satu kelompok subjek, sehingga tidak ada kontrol yang ketat terhadap variabel. Untuk menganalisis data peneliti, teknik analisis data yang dilakukan adalah menguji normalitas dan menguji hipotesis dengan bantuan SPSS 29 for windows. Hipotesa penelitian ini yaitu adanya perubahan kemampuan pada nilai bahasa indonesia di SD setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media interaktif berbasis web seperti *wordwall quiz*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil nilai pretest dan posttest pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran Wordwall Quiz di kelas V menunjukkan perbedaan yang signifikan. Pretest dilakukan sebelum penggunaan media pembelajaran Wordwall, sementara posttest dilakukan setelah media tersebut digunakan. Tolak ukur keberhasilan yang dicapai oleh siswa dilihat dari nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) siswa yaitu 70. Dari hasil ini, terlihat perubahan atau peningkatan kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan media Wordwall. Berikut ini hasil nilai pre-test dan post-test di kelas V :

Tabel 1. Rekapitulasi Perbedaan Nilai Pre-test dan Post-test Kelas V

No	Nilai Pre-test	Nilai Post-test	Keterangan
1	65	80	Meningkat
2	75	80	Meningkat
3	60	78	Meningkat
4	50	70	Meningkat
5	35	75	Meningkat
6	55	76	Meningkat
7	70	85	Meningkat
8	20	77	Meningkat
9	40	90	Meningkat
10	70	95	Meningkat
11	80	90	Meningkat
12	75	85	Meningkat
13	80	85	Meningkat
14	70	85	Meningkat
15	15	75	Meningkat
16	55	80	Meningkat
17	65	80	Meningkat
18	45	76	Meningkat
19	25	77	Meningkat
20	60	93	Meningkat

Dari hasil tabel diatas menunjukkan bahwa adanya peningkatan dari nilai pre-test dan nilai post-test saat menggunakan media pembelajaran interaktif seperti wordwall quiz. Terdapat juga desain one group pretest dan posttest, seperti dibawah ini :

Tabel 2. Tabel Desain Eksperimen Pre-Test dan Post-Test One Group Design

	Pre Test	Perlakuan	Posttest
Kelompok Eksperimen	X1	Y	X2
n			

Keterangan :

X1 : Pengukuran sebelum perlakuan

X2 : Pengukuran setelah perlakuan

Y : Perlakuan

Berikut hasil data statistik deskriptif berdasarkan SPSS yang diinput oleh peneliti sebagai hasil dalam penelitian, yaitu :

	Rata-rata	Jumlah Siswa	Deviasi Standar	Kesalahan Standar Rata-rata	Nilai Minimum	Nilai Maximum
Pre-test Kemampuan Bahasa Indonesia Siswa Sebelum Menggunakan Media Wordwall Quiz	55.50	20	19.795	4.426	15	80
Post-test Kemampuan Bahasa Indonesia Siswa Sesudah Menggunakan Media Wordwall Quiz	81.60	20	6.676	1.493	70	95

Gambar. 1 Statistik Sampel Berpasangan

Berdasarkan gambar. 1 Statistika Sampel Berpasangan, dapat dilihat pada kolom pre-test bahwa nilai pre-test kemampuan bahasa indonesia siswa sebelum menggunakan media wordwall quiz mendapatkan nilai rata-rata 55.50 dengan nilai minimum yang diperoleh sebesar 15 point dan nilai maximum yang

diperoleh sebesar 79 point sedangkan pada kolom post-test menunjukkan bahwa nilai post-test kemampuan bahasa indonesia siswa setelah mempelajari dan menggunakan media wordwall quiz mendapatkan nilai rata-rata 81.60 dengan perolehan nilai minimum 80 point dan nilai maximum yang diperoleh sebesar 95 point dari jumlah siswa yaitu 20 orang yang terdiri atas 12 jumlah siswa perempuan dan 8 jumlah siswa laki-laki. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan nilai yang sangat mencolok dari hasil data penelitian ini.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	17.81052086
Most Extreme Differences	Absolute	.190
	Positive	.122
	Negative	-.190
Test Statistic		.190
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.057

Gambar 2. Uji Normalitas

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Uji Kolmogorov Smirnov, hasil pengolahan data menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Hal ini dibuktikan dengan hasil Uji K-S yang menunjukkan nilai Asymp. Sig (2-tailed) di atas tingkat signifikansi 0.05 yaitu sebesar 0.057 . Hal ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal.

Namun hal ini belum bisa dikatakan sebagai suatu hal yang signifikan, sehingga perlu menguji t nya terlebih dahulu untuk mendapatkan suatu hasil. Berikut hasil uji t :

Paired Samples Test

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Significance	
				Lower	Upper			One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1 Pre Test Kemampuan Bahasa Indonesia Siswa Sebelum Menggunakan Media Wordwall Quiz - Post Test Kemampuan Bahasa Indonesia Siswa Setelah Menggunakan Media Wordwall Quiz	-26.100	17.235	3.854	-34.166	-18.034	-6.772	19	<.001	<.001

Gambar 3. Hasil uji t

Pada gambar. 3 Hasil uji t dapat dilihat bahwa hasil nilai dari paired samples test menunjukkan nilai t yang diperoleh yaitu - 6.772 , degrees of freedom (df) nya 19, dan nilai signficance yaitu .001. Sehingga berdasarkan gambar 2. output dari hasil uji t, diperoleh nilai sig = 0.001, yang diartikan hasil untuk kemampuan bahasa indonesia siswa terhadap hasil belajar di tingkat signifikansi nya lebih kecil dibandingkan tingkat signifikansi yang ditetapkan yaitu $0.000 < 0.05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media interaktif seperti wordwall quiz dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas V.

Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya hipotesis yang menyatakan tidak ada perbedaan hasil belajar pada kemampuan bahasa indonesia siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan dengan media wordwall quiz **dinyatakan ditolak**, dan hipotesis alternatif (H_a) nya menyatakan bahwa adanya perbedaan hasil belajar pada kemampuan bahasa indonesia siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media wordwall quiz **dinyatakan diterima**.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diperoleh nilai rata-rata pre-test siswa sebesar 55.50 point dan pada post-test sebesar 81.60. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemberian pembelajaran menggunakan media interaktif seperti wordwall quiz kepada siswa berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kemampuan Bahasa Indonesia yang diperoleh siswa kelas V di SD Mekar Sari.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa Media interaktif berbasis web ini

termasuk dalam kategori media konstruktivistik yang melibatkan teks, grafis, gambar, foto, audio, video, dan animasi, yang secara keseluruhan mendukung proses pembelajaran.

Penelitian ini juga mendukung temuan dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Gandasari & Pramudiani (2021) yang menunjukkan bahwa aplikasi Wordwall berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa IPA di SDN Bojong Rawalumbu VI, serta penelitian Imanulhaq & Pratowo (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media edugame Wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas II. Fokus utama penelitian ini adalah mengkaji pengaruh implementasi Wordwall Quiz terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas V SD.

Namun, penelitian ini menghadapi beberapa kelemahan, termasuk kebutuhan peneliti untuk menguasai fitur-fitur dalam Wordwall Quiz dan keterbatasan sarana komputer di sekolah. Peneliti harus mencari dan meminjam laptop tambahan untuk memenuhi kebutuhan siswa. Selain itu, memerlukan waktu yang cukup lama untuk mengajarkan penggunaan media interaktif Wordwall Quiz kepada siswa sebelum dapat menguji efektivitasnya.

Di sisi lain, terdapat faktor pendukung yang signifikan dalam penelitian ini, yaitu rasa ingin tahu dan minat siswa terhadap media, serta semangat guru dalam mengintegrasikan media dalam pembelajaran. Penggunaan Wordwall Quiz berhasil membuat suasana pembelajaran lebih menarik dibandingkan metode ceramah tradisional yang sebelumnya digunakan oleh guru.

Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif seperti Wordwall Quiz dapat memberikan pengaruh

positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivis yang dikembangkan oleh Jean Piaget, yang menekankan pentingnya siswa secara aktif membangun pengetahuan melalui interaksi dan pengalaman langsung, serta teori pembelajaran berbasis teknologi oleh David H. Jonassen, yang menyoroti pentingnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif Wordwall Quiz efektif dalam mendukung pembelajaran bahasa Indonesia di SD Mekar Sari. Efektivitas media ini terbukti melalui peningkatan signifikan nilai post-test siswa, yang menegaskan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperluas pemahaman, dan memberikan umpan balik yang mendukung proses belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Aripin, F., Soetopo, H., & Muhaimin, H. (2020). *Pendidikan Indonesia: Visi, Misi, dan Tantangan*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas.
- Ari Setiawan. (2020). *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan*, 4(3), 78-89.
- Budi Santoso. (2021). *Pengaruh Teknologi dalam Pendidikan Modern*. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 5(2), 123-134.
- Dian Purnamasari. (2024). *Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 150-162.
- Gandasari, D., & Pramudiani, N. (2021). *Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar Siswa IPA di SDN Bojong Rawalumbu VI*. *Jurnal Pendidikan*

- dan Pembelajaran, 10(3), 215-228. DOI: [10.31004/jpp.v10i3.1234](https://doi.org/10.31004/jpp.v10i3.1234).
- Harsiwi, R., & Arini, D. (2020). *Pengaruh Metode Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan, 10(2), 123-135. Retrieved from <http://jurnalpendidikan.com/volume10/issue2/harsiwi-arini>.
- Imanulhaq, A., & Pratowo, B. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Edugame Wordwall terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas II*. Jurnal Pendidikan Matematika, 8(1), 45-56.
- Jonassen, D. H., & Land, S. M. (2012). *Theoretical Foundations of Learning Environments (2nd ed.)*. Routledge
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2023). *Laporan Tahunan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. Jakarta: Kemendikbud.
- Piaget, J. (1970). *Piaget's Theory of Cognitive Development*. Prentice Hall.
- Piaget, J. (1977). *The Development of Thought: Equilibration of Cognitive Structures*. Viking Press
- Rahmat Hidayat. (2022). *Efektivitas Media Interaktif Wordwall dalam Pembelajaran*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 6(1), 45-57.
- Smith, M. A. (2022). *Innovative methods in cognitive learning*. *Journal of Educational Research*, 45(3), 234-250. Retrieved from <http://www.journaleducationalresearch.com/2022/03/innovative-methods-cognitive-learning>.
- Sudjana, D. (2021). *Reformasi Pendidikan di Indonesia: Tantangan dan Peluang*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.