

**PENGARUH PENGGUNAAN *GAME* EDUKASI BERBASIS *WORDWALL*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI MENULIS TEKS
PROSEDUR SISWA KELAS V SD NEGERI UJUNG TANAH 2 KOTA
MAKASSAR**

Nur Afmi Irbar*, Aliem Bahri, Anin Asnidar

Universitas Muhammadiyah Makassar

***Email: nurafmiirbar@gmail.com**

ABSTRACT

This research explored the impact of utilizing Wordwall-based educational games on the procedural writing learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri Ujung Tanah 2 Makassar. Addressing the issue of students' underdeveloped writing skills, potentially linked to a scarcity of engaging instructional resources, the study adopted a quantitative methodology with a one-group Pretest-posttest design involving 30 students. The analysis of learning outcome data, conducted using a t-test with SPSS, showed a substantial increase in the average score from 28.17 to 85.83 ($p < 0.05$). These results indicate that the integration of Wordwall educational games had a positive and significant effect on the students' procedural text writing abilities.

Keywords: educational games, wordwall, learning outcomes, procedural texts

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia termasuk di antara pelajaran inti di jenjang sekolah dasar, memiliki pengaruh yang mendasar pada mengasah kemampuan literasi siswa, terutama dalam keterampilan menulis. Namun demikian, Tempat kegiatan belajar mengajar di SD Negeri Ujung Tanah 2 Makassar keterampilan menulis siswa terutama dalam menyusun teks prosedur Kemampuan tersebut keadaannya masih kurang optimal. Hal ini dipicu oleh penerapan metode metode pengajaran yang masih bersifat tradisional dan kurang mendorong partisipasi aktif dari siswa.

Sebagai sebuah terobosan yang potensial dalam pengajaran keterampilan menulis, dapat diterapkan penggunaan permainan edukatif berbasis digital. Platform interaktif seperti *Wordwall* dapat dimanfaatkan dan diintegrasikan ke dalam kegiatan pembelajaran *Wordwall* menawarkan beragam bentuk permainanyakni melalui aktivitas seperti kuis, permainan mencocokkan, dan teka-teki silang, yang berpotensi untuk disesuaikan dengan konten pembelajaran.

Media ini manjur dalam mendongkrak motivasi dan capaian belajar siswa dengan menghadirkan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan mengasyikkan.

Penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis permainan seperti Kahoot dan Quizizz mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Namun, penelitian yang secara spesifik mengkaji efektivitas *Wordwall* terhadap hasil belajar dalam keterampilan menulis teks prosedur masih terbatas. Maka dari itu, studi ini dinilai signifikan untuk dilaksanakan sebagai langkah untuk menjawab tuntutan inovasi edukasi yang memanfaatkan kemajuan teknologi dan sinkron dengan karakteristik peserta didik di kalangan peserta didik sekolah dasar.

Adapun isu sentral yang menjadi perhatian dalam penelitian ini adalah Apakah penggunaan game edukatif menggunakan platform *Wordwall* berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik pada materi penyusunan teks prosedur pada siswa murid kelas 5 dari SD Negeri Ujung Tanah 2 Kota Makassar?

Studi ini dirancang untuk menentukan sejauh mana kontribusi penggunaan game edukatif berbasis *Wordwall* terhadap tingkat pemahaman siswa kelas 5 dari SD Negeri Ujung Tanah 2 Kota Makassar dalam menulis teks prosedur.

Game edukatif adalah bentuk permainan yang dirancang tidak hanya untuk memberikan hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Baskoro & Ariadi (2023), game merupakan aktivitas berdasarkan aturan tertentu yang melibatkan interaksi dan strategi. Purnomo (2020) menambahkan bahwa game edukatif menyajikan materi pembelajaran melalui media suara, teks, animasi, dan interaktivitas untuk mempermudah pemahaman siswa.

Manfaat game edukatif antara lain meningkatkan motivasi, mempercepat pemahaman, dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan (Nabila, dkk., 2022). Namun, keterbatasan seperti kebutuhan perangkat teknologi dan monotoninya gameplay juga menjadi tantangan dalam implementasi.

Wordwall merupakan platform pembelajaran berbasis web yang menyediakan permainan interaktif seperti kuis, mencocokkan pasangan, dan anagram. Menurut Pinta, dkk. (2024), *Wordwall* dapat diakses melalui berbagai perangkat dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih menarik dan fleksibel. *Wordwall* memiliki keunggulan dibandingkan media seperti Kahoot atau Quizizz karena menawarkan lebih banyak jenis aktivitas serta fleksibilitas dalam menambahkan gambar, suara, dan video (Sitohang, dkk., 2024).

Penelitian oleh Kusuma & Rahayu (2021) menunjukkan bahwa Kahoot dapat meningkatkan keterlibatan siswa, namun *Wordwall* dinilai lebih fleksibel dalam menyesuaikan konten dengan kebutuhan siswa dalam menulis teks prosedur.

Menurut Gagné, hasil belajar mencerminkan perubahan perilaku siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Sugiyono (2020) mengelompokkan hasil belajar dalam tiga domain: domain mental, emosi, dan fisik. Dalam konteks penelitian ini, fokus capaian belajar terletak terhadap aspek kognitif, yaitu keahlian dalam menyusun teks prosedur secara tepat sesuai dengan struktur dan kaidah yang berlaku.

Menulis merupakan keterampilan produktif yang memerlukan latihan terstruktur (Bahri, dkk., 2023). Tarigan (2020) mengemukakan bahwa keterampilan menulis menunjukkan kemampuan individu dalam menyampaikan gagasan secara teratur, logis, dan sistematis. Dalam konteks pembelajaran bahasa di sekolah dasar, keterampilan ini menjadi salah satu indikator utama dalam menilai tingkat penguasaan literasi siswa.

Teks prosedur adalah bentuk tulisan yang menginformasikan tata cara atau sederet langkah teratur dalam melakukan suatu kegiatan. Astuti (2021) menyatakan bahwa teks ini disusun dengan struktur tujuan, bahan, dan langkah-langkah pelaksanaan. Priyono (2020) menekankan pentingnya penggunaan bahasa yang efektif, kalimat perintah, serta urutan logis dalam penyusunan teks prosedur.

METODE PENELITIAN

Pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen diterapkan dalam penelitian ini. Desain *one group Pretest-posttest* menjadi pilihan dalam studi ini, yakni rancangan di mana satu grup subjek diberikan perlakuan, kemudian dilakukan pengukuran yakni dengan membandingkan hasil pengukuran sebelum dan sesudah adanya tindakan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh tindakan itu.

Seluruh siswa pada jenjang kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Ujung Tanah 2 merupakan populasi penelitian ini, dengan total 30 siswa. Sampel diambil menggunakan teknik sampling jenuh, sehingga semua elemen populasi digunakan sebagai responden penelitian. Sarana yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data yaitu (1) Tes hasil belajar yang mencakup soal *Pretest* dan *posttest* mengenai materi menulis teks prosedur. (2) Lembar observasi, untuk mencatat keterlibatan dan keaktifan siswa selama pembelajaran menggunakan media *Wordwall* dan (3) Dokumentasi, untuk mendukung data observasi melalui foto dan catatan lapangan.

Uji Validitas dan Reliabilitas

Validitas instrumen diuji melalui teknik *expert judgment* oleh dosen ahli. Sementara itu, reliabilitas diuji menggunakan metode *Alpha Cronbach* dengan bantuan Perangkat lunak SPSS digunakan dalam pengujian, dan hasilnya mengindikasikan bahwa instrumen tersebut memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas untuk digunakan dalam studi ini.

Proses analisis data dalam penelitian ini melibatkan teknik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif bertujuan untuk menyajikan gambaran distribusi nilai *Pretest* dan *posttest*. Analisis inferensial, uji-t berpasangan (*paired sample t-test*) diaplikasikan dengan memanfaatkan perangkat lunak SPSS versi 25 guna menguji signifikansi perbedaan capaian belajar siswa antara sebelum dan sesudah implementasi perlakuan. Pengujian statistik ini dilakukan pada tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Riset ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak penggunaan game edukasi berbasis *Wordwall* terhadap kemampuan siswa dalam menghasilkan teks prosedur. Hasil tes menunjukkan bahwa mean *Pretest* sebesar 28,17, sedangkan mean *posttest* mencapai angka 85,83 setelah mengalami kenaikan. Berdasarkan analisis uji-t, nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,000 ($p < 0,05$), yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik antara nilai *Pretest* dan *posttest*. Implikasi dari temuan ini adalah terbuktinya pengaruh positif *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa.

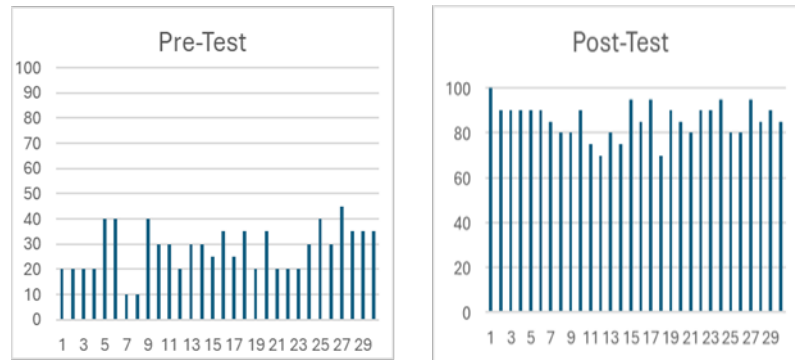
Secara spesifik, kondisi awal pada tahap *Pretest* menunjukkan bahwa seluruh siswa (100%) belum memenuhi kriteria ketuntasan belajar, dengan nilai di bawah 70. Namun, setelah diberikan perlakuan menggunakan *Wordwall*, semua siswa (100%) sukses memenuhi kriteria ketuntasan belajar dengan nilai 70 ke atas. Temuan ini memperlihatkan adanya kemajuan yang luar biasa dalam penguasaan keterampilan menulis teks prosedur oleh siswa.

Hasil tersebut dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme, yang menginformasikan bahwa siswa membangun pemahaman melalui pembelajaran yang berpusat pada aktivitas. Dengan menggunakan *Wordwall*, siswa mendapatkan kesempatan untuk belajar dengan cara yang lebih responsif dan riang, engan begitu, mereka menjadi lebih proaktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini juga sesuai dengan teori behavioristik dari Skinner, di mana umpan balik langsung dari *Wordwall* memperkuat perilaku belajar positif melalui sistem penghargaan berupa skor dan animasi interaktif.

Dibandingkan dengan metode konvensional, *Wordwall* juga memperkuat motivasi dan perhatian siswa. Fitur visual dan permainan dalam *Wordwall* menciptakan suasana belajar yang kompetitif dan kolaboratif, dua hal yang sulit dicapai dalam pembelajaran ceramah biasa. Penelitian ini mendukung temuan sebelumnya oleh Kusuma & Rahayu (2021), yang menunjukkan bahwa media game edukasi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara signifikan.

Meskipun hasilnya positif, ada kemungkinan keterbatasan seperti efek Hawthorne, di mana peningkatan hasil belajar bisa juga dipengaruhi oleh perhatian khusus yang diberikan selama perlakuan. Penelitian lanjutan dapat

mempertimbangkan kontrol terhadap variabel ini atau menggunakan kelompok pembanding. Adapun hasil *Pretest* dan *posttes* menulis teks prosedur disajikan pada gambar 1 berikut:



Gambar 1. Hasil *Pretest* dan *postes* menulis teks prosedur

Gambar 1 di atas menampilkan perbandingan antara hasil *Pretest* dan *Posttest* sebagai bagian dari evaluasi suatu proses pembelajaran atau intervensi tertentu. Sumbu horizontal menggambarkan peserta atau sesi uji coba, sedangkan sumbu vertikal menunjukkan skor yang diperoleh.

Berdasarkan pola data yang disajikan, terlihat adanya peningkatan yang signifikan pada hasil *Posttest* dibandingkan dengan *Pretest*. Hal ini menunjukkan bahwa setelah proses pembelajaran berlangsung, terjadi peningkatan pemahaman atau keterampilan.

Dengan demikian, metode atau media yang diterapkan dalam penelitian terbukti memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta. Diagram ini berfungsi sebagai bukti empiris dalam menilai efektivitas strategi pembelajaran yang digunakan.

Adapun sebaran frekuensi dan presentase skor *Pretest* dan *posttes* disajikan pada tabel 1 berikut:

Tabel 1.

No	Interval	Kategori	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
			Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1	10-28	Sangat Rendah	13	43,33%	0	0
2	29-46	Rendah	17	56,67%	0	0
3	47-64	Sedang	0	0	0	0
4	65-82	Tinggi	0	0	10	33,33%
5	83-100	Sangat Tinggi	0	0	20	66,67%
Jumlah			30	100%	30	100%

Perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* siswa dalam penelitian ini dapat diamati melalui data yang disajikan pada Tabel 4.2. Pada tahap *Pretest*, sebagian besar siswa tergolong dalam kategori "Sangat Rendah" dengan 13 siswa (43,33%) dan "Rendah" sebanyak 17 siswa (56,67%). Seluruh siswa gagal mencapai tingkatan "Sedang", "Tinggi", atau "Sangat Tinggi".

Setelah pelaksanaan *posttest*, terjadi perubahan yang signifikan pada distribusi skor siswa. Saat ini, tidak ada siswa yang termasuk dalam kelompok "Sangat Rendah" atau "Rendah".. Sebanyak 10 murid (33,33%) masuk ke dalam kategori "Tinggi", sementara 20 siswa lainnya (66,67%) termasuk dalam kategori "Sangat Tinggi". Data ini mengindikasikan bahwa *game* edukasi berbasis *wordwall* memainkan peran krusial dalam meningkatkan capaian belajar siswa dalam menulis teks prosedur.

Deskripsi hasil belajar dalam menulis teks prosedur dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Deskripsi hasil belajar dalam menulis teks prosedur

Kategorisasi	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Tidak Tuntas (Nilai < 70)	30	100%	0	0
Tuntas (Nilai ≥ 70)	0	0%	30	100%
Jumlah	30	100	30	100

Berdasarkan deskripsi ketuntasan hasil belajar menulis teks prosedur, terlihat perubahan yang signifikan pada tingkat ketuntasan perubahan prestasi belajar siswa dari *pretest* ke *posttest*. Saat *Pretest*, seluruh siswa (100%) belum mencapai ketuntasan belajar (nilai < 70), dan tidak ada yang tuntas (nilai ≥ 70). Namun, setelah *Posttest*, terjadi peningkatan signifikan sehingga seluruh siswa (100%) berhasil tuntas dan tidak ada lagi yang tidak tuntas. Adapun hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen disajikan pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen

Statistik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Sampel	30	30
Nilai Maximum	45	100
Nilai Minimum	10	70
Rata-rata	28.1667	85.8333
Standar Deviasi	9.14286	7.55250

Dari hasil pengolahan data deskriptif yang ditampilkan pada tabel diatas, studi ini memperlihatkan peningkatan terdapat perbedaan yang sangat berarti dalam hasil belajar siswa kelas eksperimen sebelum dan sesudah perlakuan. Jumlah sampel tetap sama, yakni 30 peserta didik, dengan hasil yang menunjukkan perubahan besar setelah diberikan perlakuan. Rata-rata nilai siswa mengalami lonjakan tajam, dari 28,1667 pada Pretest menjadi 85,8333 pada Posttest, yang mencerminkan efektivitas intervensi yang diterapkan. Selain itu, nilai maksimum meningkat dari 45 berubah dari Pretest menjadi 100 pada Posttest, sedangkan nilai minimum juga mengalami kenaikan drastis dari 10 menjadi 70.

Simpangan baku menurun dari 9,14286 dari pretest ke 7,55250 pada posttest membuktikan bahwa hasil posttest memiliki variabilitas yang lebih kecil dan konsisten dibandingkan dengan pretest. Dengan kata lain, sebaran skor pada posttest menjadi lebih sempit, yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mencapai hasil yang lebih konsisten pada tingkat yang lebih tinggi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game* edukasi berbasis *Wordwall* memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam ranah penulisan teks prosedur. Ini tampak jelas dari adanya kenaikan nilai rata-rata siswa dari *Pretest* ke *posttest*, serta tercapainya ketuntasan belajar sebesar 100% setelah penerapan metode tersebut. Selain meningkatkan kemampuan kognitif siswa, *Wordwall* juga memotivasi dan mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran. Hasil ini menguatkan pandangan bahwa media pembelajaran interaktif seperti *Wordwall* merupakan pilihan yang efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi, khususnya kemampuan menulis di tingkat sekolah dasar. Secara teori, penelitian ini mendukung penerapan teori konstruktivisme dan behavioristik dalam konteks pembelajaran digital.

SARAN DAN REKOMENDASI

1. Bagi Guru: Direkomendasikan untuk menggunakan media pembelajaran digital seperti *Wordwall* guna menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan, khususnya dalam pengajaran keterampilan menulis.
2. Bagi Sekolah: Diharapkan tersedia fasilitas pendukung pembelajaran digital, seperti perangkat TIK dan koneksi internet, sehingga integrasi media digital dapat berjalan dengan maksimal.
3. Sebagai panduan untuk penelitian selanjutnya: Penelitian ini dapat diperluas cakupannya dengan menerapkan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol atau diaplikasikan pada tingkat pendidikan dan materi

pelajaran yang berbeda untuk memperluas jangkauan generalisasi hasil penelitian

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, E. (2021). Pemanfaatan Teks Prosedur dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 8(2), 778–786.
- Bahri, A., & Asnidar, A. (2023). Menulis sebagai Proses Produktif: Studi Kelas V SD. *Jurnal Edukasi Bahasa*, 5(3), 789–795.
- Baskoro, T., & Ariadi, R. (2023). Game dalam Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 891–897.
- Kusuma, D., & Rahayu, S. (2021). The Effect of Kahoot on Student Engagement in Indonesian Language Learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa*, 3(2), 122–130.
- Nabila, I., Ramadhani, Y., & Permana, R. (2022). Game Edukatif Online dan Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Media Interaktif*, 4(4), 356–361.
- Pinta, D., Yulianti, T., & Hafifah, L. (2024). Pengaruh *Wordwall* terhadap Minat Belajar. *Jurnal Digital Learning*, 2(1), 123–128.
- Priyono, A. (2020). Struktur dan Fungsi Teks Prosedur. *Jurnal Bahasa Indonesia Sekolah Dasar*, 4(3), 15–20.
- Purnomo, R. (2020). Desain Game Edukasi untuk Siswa SD. *Jurnal Desain Edukasi*, 9(2), 85–90.
- Sitohang, R., Amalia, A., & Yusuf, M. (2024). *Wordwall* sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 6(2), 12–18.
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, H. G. (2020). Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.