

**EFEKTIVITAS MEDIA GAME EDUKASI WORDWALL DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS V SEKOLAH DASAR**

Yessyka Fitriana Hardiana^{1*}, Ina Agustin², Badri Atul Fikriyah³
PGSD FKIP Universitas PGRI Ronggolawe Tuban
yessykahardiana77@gmail.com; badriatul928@gmail.com
*corresponding author**

ABSTRACT

The digital revolution in education demands learning innovations that can adapt to the characteristics of the digital generation of students. This study analyses the impact of implementing the educational game platform Wordwall on the academic achievement of primary school students. The study was conducted using a descriptive quantitative approach with 16 fifth-grade students at UPT SDN Bejagung 2 Tuban as the research subjects. Data collection was conducted through pre- and post-intervention evaluations using test instruments. The effectiveness analysis used the N-Gain formula to measure changes in students' understanding before and after the use of the digital media. The findings showed significant progress in learning outcomes, with the average score increasing from 58 points to 83 points. The N-Gain calculation yielded a value of 64%, categorising this media as 'moderately effective' in supporting the learning process. The most notable transformation was observed in the aspect of learning completion, where the majority of participants (92%) achieved the minimum standards set after using this platform. The research results confirm that educational game technology can be a beneficial learning tool for enhancing student engagement and academic performance in primary schools, although further optimisation is still needed to achieve maximum effectiveness.

Keywords: *Effectiveness, Media, Wordwall*

ABSTRAK

Revolusi digital dalam dunia pendidikan menuntut inovasi pembelajaran yang mampu menyesuaikan dengan karakteristik siswa generasi digital. Penelitian ini menganalisis pengaruh implementasi platform game edukatif Wordwall terhadap capaian akademik siswa tingkat dasar. Studi dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan subjek penelitian 16 siswa kelas V di UPT SDN Bejagung 2 Tuban. Pengumpulan data dilakukan melalui evaluasi pra dan pasca intervensi menggunakan instrumen tes. Analisis keefektifan menggunakan formula N-Gain untuk mengukur perubahan pemahaman siswa sebelum dan sesudah penggunaan media digital tersebut. Temuan menunjukkan adanya progres yang signifikan dalam pencapaian hasil belajar, dengan skor rata-rata meningkat dari 58 poin menjadi 83 poin. Perhitungan N-Gain menghasilkan nilai 64%, yang mengkategorikan media ini sebagai "cukup efektif" dalam mendukung proses pembelajaran. Transformasi paling menonjol terlihat pada aspek ketuntasan belajar, dimana mayoritas peserta (92%) berhasil mencapai standar minimal yang ditetapkan setelah menggunakan platform ini. Hasil penelitian mengkonfirmasi

bahwa teknologi game edukasi dapat menjadi instrumen pembelajaran yang bermanfaat untuk meningkatkan engagement dan prestasi akademik siswa sekolah dasar, meskipun masih memerlukan optimalisasi lebih lanjut untuk mencapai efektivitas maksimal.

Kata Kunci: Eektivitas, Media, Wordwall

A. Pendahuluan

Dunia pendidikan dasar, khususnya di jenjang Sekolah Dasar (SD), tengah berada di tengah pusaran transformasi digital yang signifikan (Muhammad Zulham Munthe et al., 2024). Peserta didik masa kini, yang kerap dijuluki "digital natives", telah akrab dengan perangkat teknologi sejak usia dini (Nuryadin et al., 2025). Mereka tumbuh dalam lingkungan yang sarat stimulus digital, membentuk pola pikir dan cara belajar yang berbeda dari generasi sebelumnya.

Di sisi lain, tuntutan Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (student-centered), bermakna, serta mengembangkan kompetensi abad 21 seperti kreativitas, kolaborasi, berpikir kritis, dan literasi digital (Syafriani et al., 2025). Hal ini menuntut guru untuk bergerak melampaui metode konvensional yang cenderung satu

arah dan kurang memicu keterlibatan aktif siswa.

Tantangan nyata muncul dalam mempertahankan minat dan motivasi belajar peserta didik, terutama pada kelas tinggi seperti kelas V, dimana materi pembelajaran mulai kompleks namun antusiasme belajar rentan menurun jika pendekatannya monoton (Suharni & Purwanti, 2019). Dari sinilah peran media pembelajaran yang inovatif menjadi krusial, karena tidak hanya sebagai alat hiburan semata, melainkan juga sebagai jembatan yang menghubungkan minat alami siswa terhadap dunia digital dengan tujuan pembelajaran yang substantif (Ritonga, 2025).

Pembelajaran di kelas V Sekolah Dasar menghadapi karakteristik unik sekaligus tantangan spesifik. Siswa berada pada tahap operasional konkret menuju formal, dimana pemahaman konsep masih sangat terbantu oleh benda atau

pengalaman nyata, namun juga mulai mampu berpikir lebih abstrak (Nurkhasanah, 2024).

Dalam penerapannya beberapa materi di mata pelajaran, seperti Matematika (pecahan, geometri), Bahasa Indonesia (tata bahasa, menulis karangan), IPA (sistem organ, gaya), dan IPS (sejarah, geografi), membutuhkan pemahaman konseptual yang lebih mendalam dibanding kelas bawah (Editor, 2024). Dan sayangnya, metode ceramah dan penugasan konvensional seringkali gagal mempertahankan fokus dan minat siswa dalam jangka panjang, berpotensi menyebabkan kejenuhan dan hasil belajar yang kurang optimal (Rabi'ah, 2023).

Salah satu hal yang bisa digunakan untuk mengatasi hal tersebut salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran itu sendiri adalah alat yang berperan penting dalam mendukung proses belajar mengajar (Kunci et al., 2024). Dengan menggunakan media ini, diharapkan bahwa makna maupun pesan yang ingin disampaikan akan

menjadi lebih jelas, sehingga tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien (Mayer, 2009). Penggunaan media pembelajaran dapat membantu proses belajar siswa dalam belajar mengajar yang pada gilirannya dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Pemakaian media pembelajaran juga dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal-hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami (Sawitri et al., 2024). Karena media pembelajaran yang menarik berfungsi sebagai rangsangan untuk keterlibatan siswa selama pertemuan pembelajaran. Keuntungan memanfaatkan media pendidikan diharapkan dapat menginspirasi siswa menuju praktik pembelajaran yang mandiri, inovatif, efektif, dan efisien (Pamungkas et al., 2021).

Salah satu *hal yang dilakukan diantaranya melalui platform game edukasi* (Kurnia et al., 2023). Saat ini berbagai platform game edukasi digital mulai bermunculan, salah satunya yang mendapatkan perhatian adalah wordwall (Pamungkas et al.,

2021). Platform ini menawarkan fleksibilitas luar biasa bagi pendidik untuk membuat berbagai jenis aktivitas interaktif berbasis permainan (kuis, pencocokan, anagram, susun kata, kuis live, dll.) dengan relatif mudah dan cepat, menggunakan konten yang disesuaikan langsung dengan materi ajar di kelas (Shelvia Amanda et al., 2024).

Keunggulan Wordwall terletak pada kemudahan penggunaan (user-friendly) baik bagi guru dalam pembuatan maupun bagi siswa dalam pengoperasian, variasi template yang menarik secara visual dan auditif, serta kemampuan memberikan umpan balik (feedback) instan yang esensial dalam proses belajar (Shelvia Amanda et al., 2024).

Fitur seperti kompetisi ringan (dalam mode tertentu) dan poin dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Namun, kehadiran alat baru saja tidak cukup; diperlukan bukti empiris mengenai efektivitasnya secara spesifik dalam konteks pembelajaran nyata di Indonesia, khususnya untuk siswa kelas V SD yang sedang mempersiapkan diri menuju jenjang berikutnya.

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam terkait efektivitas media game edukasi wordwall dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini sendiri dilaksanakan di UPT SDN Bejagung 2 Tuban, yang mana SD ini terletak di desa Bejagung Kec Tuban Kab. Tuban. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas media game edukasi wordwall dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik yang merupakan salah satu bagian dari penelitian pengembangan atau R&D. Subjek dalam penelitian ini meliputi seluruh siswa kelas lima yang berjumlah enam belas peserta didik. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini, menggunakan metode kuantitatif deskriptif yang digunakan untuk mengetahui seberapa dalam efektivitas media game edukasi wordwall dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik (Wardani et al., 2022). Analisis data deskriptif kuantitatif itu sendiri ialah suatu pengolahan data dengan cara

menyusun data secara sistematis dalam bentuk kalimat, kata dan kategori untuk mencapai simpulan secara umum (Widiana, 2016). Lembar hasil efektivitas yang diperoleh dari peserta didik kemudian akan disajikan dalam bentuk tabel. Selain itu analisis data keefektifan media pembelajaran game edukasi berbasis *Wordwall juga* dilakukan melalui uji normalized gain skor. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengukur tingkat keefektifan media pembelajaran tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Khoirina, 2019). Dalam pelaksanaannya, peneliti memberikan instrumen tes kepada peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan produk game edukasi berbasis *Wordwall*. Nilai-nilai yang diperoleh kemudian dikumpulkan, diidentifikasi, dan dikelompokkan berdasarkan klasifikasi penilaian, untuk mendapatkan persentase nilai baik dari pretes maupun posttes melalui Uji N-gain. Uji N-gain score dilakukan dengan menghitung selisih antara nilai pretes dan posttes. Dengan menganalisis selisih atau gain score tersebut, kita dapat

menentukan apakah penggunaan metode tertentu efektif atau tidak dalam meningkatkan pemahaman siswa (Sukarelawan et al., 2024).

$$N - Gain = \frac{Skor\ Post\ Test - Skor\ Pre\ Test}{Skor\ Maksimum - Skor\ Pre\ Test} \times 100$$

Kategorisasi penilaian nilai N-gain score dapat ditentukan berdasarkan nilai N-gain yang diperoleh. Adapun pembagian kategori perolehan N-gain dapat mengacu pada tabel di bawah ini:

Tabel 2 Kategorisasi Tafsiran Efektifitas N-Gain Dalam Bentuk Persen (%)

Presentase%	Tafsiran
<40	Tidak efektif
40-50	Kurang efektif
55-75	Cukup efektif
>76	Efektif

Sumber: (Fitriani, 2022)

Berdasarkan tabel 4 maka apabila tingkat ketercapaiannya <40% maka dikatakan tidak efektif, apabila tingkat persentase persentase ketercapainnya 40-50% maka dikatakan kurang efektif,

apabila tingkat persentase ketercapaiannya 55-75% maka dikatakan cukup efektif, apabila tingkat persentase ketercapaiannya >76% maka dikatakan efektif,

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tes uji keefektifan produk *Wordwall* ini menggunakan soal evaluasi. Soal evaluasi terdiri dari pre-test dan post-tes. Pelaksanaan tes diikuti oleh 16 peserta didik kelas V dan dilaksanakan dalam satu kali pertemuan selama 2 jam pelajaran. Peserta didik dinyatakan tuntas apabila mendapatkan nilai di atas KKTP yang telah ditentukan atau ≥ 75 . Berikut ini adalah hasil evaluasi dari peserta didik dari hasil data pre-tes maupun post-test.

Tabel 1 keefektifan

Nama Peserta Didik	Pre-test	Poss-test
AAP	55	85
AS	50	84
BSFN	55	84
DP	-	82
JPI	60	79

KNA	55	70
MRPP	60	-
MAD	50	81
MUDS	45	-
PV	65	83
SAPA	-	88
SFAZ	55	81
SAC	60	78
TMJ	-	90
YSA	55	83
VGQ	60	87
Jumlah skor yang di peroleh	725	1.155
Rata-rata	58	83

Berdasarkan Hasil Uji keefektifan game edukasi berbasis *Wordwall* dengan menggunakan teknik tes diperoleh hasil rata-rata uji coba *pre-test* dan *post-test* yang dilaksanakan kepada siswa kelas V UPT SDN Bejagung II diketahui bahwa dari 13 siswa yang mengikuti *pre-test* menunjukkan bahwa keseluruhan peserta masih belum memenuhi KTTP. Kemudian setelah melakukan *post-test* diketahui dari 13 siswa yang mengikuti *post-tes* sudah memenuhi KTTP dan hanya tersisa 1 siswa yang masih di bawah KTTP.

Dari hasil perhitungan keefektifan diperoleh persentase

sebesar 64% maka dapat disimpulkan bahwa media game edukasi berbasis *Wordwall* masuk ke dalam kategori cukup efektif berdasarkan hasil perhitungan rumus N-Gain.

D. Kesimpulan

Penelitian terhadap 16 siswa kelas V UPT SDN Bejagung 2 Tuban menunjukkan bahwa penggunaan platform *Wordwall* memberikan dampak positif pada prestasi akademik. Nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan signifikan dari 58 menjadi 83 setelah menggunakan media pembelajaran digital ini. Berdasarkan analisis N-Gain, diperoleh tingkat efektivitas sebesar 64% yang menunjukkan bahwa *Wordwall* termasuk dalam kategori "cukup efektif" untuk mendukung pembelajaran di sekolah dasar. Peningkatan yang paling mencolok terlihat dari pencapaian ketuntasan belajar, dimana hampir seluruh siswa (12 dari 13 peserta) berhasil mencapai KKTP yang ditetapkan, padahal sebelumnya tidak ada siswa yang tuntas. Hasil ini membuktikan bahwa integrasi teknologi game edukasi dapat menjadi solusi alternatif dalam

meningkatkan kualitas pembelajaran. Meskipun belum mencapai kategori sangat efektif, platform *Wordwall* layak dipertimbangkan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Editor, T. (2024). *Dalam Menerapkan Kurikulum Merdeka, Apa yang Perlu Dilakukan Satuan Pendidikan?* Kumparan. <https://kumparan.com/ragam-info/dalam-menerapkan-kurikulum-merdeka-apa-yang-perlu-dilakukan-satuan-pendidikan-23mGupsdmUH/full>
- Fitriani, R. (2022). *Perancangan dan Pembangunan User Interface dan User Experience Aplikasi Beramaal Dengan Metode Design Thinking*.
- Khoirina, A. (2019). *Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 5(1975), 992–997.
- Kunci, K., Pembelajaran, M., & Suite, I. (2024). *Pengembangan media pembelajaran berbasis ispring suite 10 yang dimaksudkan akan membantu pebelajar lebih memahami hal yang dipelajari . Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis ispring suite 10 pada mata pelajaran IPS kel. 5(1), 159–170*.
- Kurnia, N., Permana, E. P., & Permatasari, C. (2023). *Implementasi Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4*

- Kota Kediri. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2), 589–598. <https://doi.org/10.29407/jjsp.v6i2.295>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (Second). Cambridge University Press.
- Muhammad Zulham Munthe, Dwina Putri, & Jupriaman. (2024). Transformasi Digital Dalam Pendidikan Mi/Sd. *Tarbiyah Bil Qalam: Jurnal Pendidikan Agama Dan Sains*, 8(1), 76–82. <https://doi.org/10.58822/tbq.v8i1.197>
- Nurkhasanah. (2024). *Jawaban PMM, Langkah Terdekat Apa yang akan Dilakukan di Kelas untuk Memastikan Setiap Peserta Didik* Artikel ini telah tayang di *Tribunnews.com* dengan judul *Jawaban PMM, Langkah Terdekat Apa yang akan Dilakukan di Kelas untuk Memastikan Setiap Peserta Did.* *Tribun News. Com.* <https://www.tribunnews.com/pendidikan/2024/08/08/jawaban-pmm-langkah-terdekat-apa-yang-akan-dilakukan-di-kelas-untuk-memastikan-setiap-peserta-didik>
- Nuryadin, M. A., Fairuz, F., & Sembodo, J. J. (2025). *Metode pembelajaran khusus untuk generasi alpha , generasi z dan generasi beta.* 9(4), 45–50.
- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Wulansari, L. N. A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 2(2), 135–148.
- Rabi'ah. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality (AR) Menggunakan Assemblr Edu.* x–65.
- Ritonga, S. (2025). *DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PENDIDIKAN.* 10(2), 562–577.
- Sawitri, J. I., Novita, T., Karo, B., Mutiara, C., & Barus, B. (2024). *Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif* *Improving the Quality of Learning by Using Interactive Learning Media.* 1, 96–102.
- Shelvia Amanda, Syahira Nabila Zulkim, Adrias Adrias, & Nur Azmi Alwi. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik.* *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 2(4), 304–313. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i4.842>
- Suharni, & Purwanti. (2019). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.* *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(1), 73–82. <https://doi.org/10.31316/g.couns.v3i1.89>
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking.*
- Syafriani, D., Amalia, A., Davina, S., Dewi, A., & Ramadani, S. (2025). *Pembelajaran Kurikulum Merdeka di Indonesia.* 2(1), 22–31.
- Wardani, P. K., Putri, S., & Zulkarnain, Z. (2022). *Analisis Penggunaan Media Canva Dan Wordwall Pada Pembelajaran Matematika Materi Pola Bilangan.* *Al-'Adad: Jurnal Tadris Matematika*, 1(2),

15–25.

<https://doi.org/10.24260/add.v1i2.1135>

Widiana, I. W. (2016). Pengembangan Asesmen Proyek Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 147. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8154>