

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK KALIMAT SPOK SISWA KELAS III SD

Dina Santika¹, Arita Marini², Gusti Yarmi³

^{1,2,3}PGSD, FIP, Universitas Negeri Jakarta,

¹dina_1107622181@mhs.unj.ac.id, ²aritamari@unj.ac.id, ³gyarmi@unj.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop and evaluate the effectiveness of Wordwall-based interactive multimedia in enhancing listening skills for Subject–Predicate–Object–Description (SPOK) sentence patterns among grade III elementary school students. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The participants consisted of 20 third-grade students from SDN Teluk Pucung I. Data were collected through pretest and posttest assessments, student response questionnaires, and expert validation sheets. Validation results indicated that the Wordwall media was classified as “very valid,” with scores of 95% from the material expert, 93.3% from the language expert, and 88.6% from the media expert. The media was implemented in classroom learning supported by a projector and involved quizzes and audio-based interactive listening activities. The N-Gain analysis showed an improvement of 0.46 (medium category). The paired sample t-test revealed a t-value of -10 with a p-value of 0.000 (<0.05), indicating a significant difference between the pretest and posttest scores. These findings demonstrate that the Wordwall media is effective in improving students’ listening skills, particularly in understanding SPOK sentence structures. This study recommends integrating interactive digital media into Indonesian language learning to create a more engaging, contextual, and meaningful learning experience.

Keywords: wordwall media, listening skills, SPOK sentences

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas multimedia interaktif berbasis Wordwall dalam meningkatkan keterampilan menyimak kalimat berpola Subjek-Predikat-Objek-Keterangan (SPOK) pada siswa kelas III SD. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, yang mencakup tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian adalah 20 siswa kelas III SDN Teluk Pucung I. Instrumen pengumpulan data terdiri atas tes *pretest* dan *posttest*, angket respon siswa, serta lembar validasi ahli. Hasil validasi menunjukkan bahwa media Wordwall tergolong “sangat valid” dengan skor validasi ahli materi sebesar 95%, ahli bahasa 93,3%, dan ahli media 88,6%. Implementasi media dilakukan melalui pembelajaran klasikal dengan dukungan proyektor dan melibatkan kuis serta aktivitas menyimak interaktif berbasis audio. Analisis uji *N-Gain* menunjukkan

peningkatan sebesar 0,46 (kategori sedang), sementara hasil uji *t* (*paired sample t-test*) menunjukkan nilai *t-hitung* = -10 dengan *p-value* = 0,000 (< 0,05), yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Temuan ini menunjukkan bahwa media Wordwall efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa, khususnya dalam memahami struktur kalimat SPOK. Penelitian ini merekomendasikan integrasi media digital interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, kontekstual, dan bermakna.

Kata Kunci: media wordwall, keterampilan menyimak, kalimat SPOK

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam mengembangkan potensi peserta didik agar mampu menghadapi tantangan kehidupan di era modern. Melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga membangun karakter, keterampilan, serta kecerdasan spiritual dan emosional yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat (Undang-Undang No. 20 Tahun 2003). Salah satu mata pelajaran yang berkontribusi besar terhadap pengembangan kompetensi tersebut adalah Bahasa Indonesia, yang bertujuan membentuk kemampuan berbahasa peserta didik secara baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan (Yurnasari, 2021).

Penguasaan keterampilan berbahasa yang mencakup menyimak, berbicara, membaca, dan

menulis menjadi fondasi utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Menyimak sebagai keterampilan reseptif memegang peranan sentral karena menjadi dasar bagi keterampilan produktif lainnya. Menurut Tarigan (2008), menyimak adalah proses mendengarkan dengan penuh perhatian untuk memahami, menafsirkan, dan mengevaluasi pesan yang disampaikan penutur. Kegiatan menyimak tidak hanya sekadar mendengar, tetapi juga melibatkan pemahaman struktur bahasa, pemaknaan, serta refleksi yang menjadi landasan penting bagi keterampilan berbicara, membaca, dan menulis (Rost, 2011).

Dalam konteks pembelajaran kalimat, penguasaan pola Subjek-Predikat-Objek-Keterangan (SPOK) sangat penting karena membantu siswa menyusun gagasan secara runtut, logis, dan komunikatif (Hartati, Sumartiningsih, & Yuwono, 2024).

Pemahaman pola SPOK sangat erat kaitannya dengan keterampilan menyimak; melalui menyimak yang baik, siswa dapat menangkap pola kalimat yang benar sebelum menggunakannya dalam berbicara atau menulis. Namun demikian, berbagai penelitian menunjukkan masih banyak siswa sekolah dasar yang mengalami kesulitan dalam memahami dan menggunakan pola kalimat SPOK (Aulia & Siregar, 2023). Permasalahan ini diperburuk oleh metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dan latihan tertulis yang monoton, sehingga kurang membangkitkan minat dan keterlibatan aktif siswa. Rendahnya keterampilan menyimak juga menjadi faktor signifikan yang mempengaruhi lemahnya pemahaman siswa terhadap struktur kalimat SPOK.

Seiring perkembangan teknologi, muncul peluang memanfaatkan media pembelajaran digital yang interaktif dan menarik, salah satunya adalah Wordwall. Wordwall merupakan platform berbasis permainan edukatif yang memadukan elemen visual dan audio serta menyediakan umpan balik langsung (Putri & Agustini, 2024; Hartutik & Aprilia, 2024; Sari & Pratama, 2025). Wordwall

mendukung pembelajaran multimodal yang melibatkan lebih dari satu saluran sensorik untuk meningkatkan pemahaman dan daya ingat peserta didik (Fadel, 2008). Selain itu, Wordwall juga sesuai dengan prinsip konstruktivisme yang menekankan peran aktif siswa dalam membangun pemahaman melalui refleksi (Sari & Pratama, 2025).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa Wordwall efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan penguasaan kosakata peserta didik (Afifah et al., 2022; Putri & Hamimah, 2023). Wordwall juga telah diterapkan pada mata pelajaran lain seperti IPA dan IPS dengan hasil positif (Munandar et al., 2023). Meskipun demikian, kajian yang secara khusus mengembangkan dan mengevaluasi penggunaan Wordwall untuk meningkatkan keterampilan menyimak kalimat SPOK siswa kelas III SD masih sangat terbatas (Salsabila et al., 2024). Mengingat keterampilan menyimak merupakan tahap awal pemerolehan bahasa yang menjadi dasar keterampilan produktif lainnya, kesenjangan ini penting untuk diteliti.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan untuk

mengembangkan multimedia Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif yang dirancang khusus untuk meningkatkan keterampilan menyimak kalimat SPOK pada siswa kelas III SD. Selain itu, penelitian ini juga menganalisis efektivitas penggunaan media tersebut dengan membandingkan tingkat penguasaan keterampilan menyimak antara siswa yang belajar menggunakan multimedia Wordwall dan siswa yang belajar melalui metode pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis untuk memperkaya kajian inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital, serta kontribusi praktis bagi guru dan praktisi pendidikan dalam merancang pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada keterampilan menyimak, dapat menjadi lebih menyenangkan dan efektif, sekaligus mendukung peningkatan kualitas pendidikan secara berkelanjutan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan untuk menghasilkan serta menguji kelayakan dan efektivitas multimedia interaktif berbasis Wordwall dalam meningkatkan keterampilan menyimak kalimat SPOK siswa kelas III Sekolah Dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan sistematis, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Model ini dipilih karena fleksibel, sistematis, dan memungkinkan adanya evaluasi berkelanjutan dalam setiap tahapan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

Untuk menguji efektivitas media yang dikembangkan, digunakan desain eksperimen *One Group Pretest-Posttest Design*. Dalam desain ini, satu kelompok siswa diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengukur keterampilan menyimak sebelum perlakuan, kemudian diberikan pembelajaran menggunakan media interaktif Wordwall, dan diakhiri dengan tes akhir (*posttest*) untuk mengukur peningkatan keterampilan menyimak

setelah perlakuan diberikan. Desain ini memungkinkan peneliti untuk melihat perubahan hasil belajar siswa secara langsung sebelum dan sesudah penggunaan media.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN Teluk Pucung I, sedangkan sampel yang digunakan adalah satu kelas yang terdiri dari 20 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan metode *purposive sampling*, dengan pertimbangan bahwa siswa tersebut sesuai dengan karakteristik sasaran pengguna media dan bersedia mengikuti seluruh rangkaian kegiatan penelitian. Teknik ini umum digunakan dalam penelitian pengembangan karena fokus pada subjek yang relevan dan representatif terhadap produk yang dikembangkan.

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa instrumen, yaitu tes *pretest* dan *posttest*, angket respon siswa, serta lembar validasi ahli. Tes *pretest* dan *posttest* disusun dalam bentuk pilihan ganda untuk mengukur keterampilan menyimak kalimat SPOK. Soal-soal dikembangkan berdasarkan indikator seperti pemahaman struktur SPOK, pemaknaan kata dalam konteks, serta klasifikasi fungsi kata dalam kalimat.

Pelaksanaan tes dilakukan secara daring melalui *platform* Wordwall guna mendukung efisiensi pengumpulan data. Selain itu, angket respon siswa digunakan untuk mengetahui tanggapan terhadap media pembelajaran dari aspek daya tarik tampilan, kemudahan penggunaan, kejelasan materi, dan motivasi belajar. Angket ini disusun dalam bentuk skala Likert sederhana. Instrumen lainnya adalah lembar validasi ahli, yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk menilai kualitas media berdasarkan aspek isi, tampilan, kebahasaan, dan kesesuaian dengan karakteristik siswa. Penilaian dari para ahli dilakukan menggunakan skala Likert 5 poin, yang hasilnya kemudian dikategorikan ke dalam lima tingkat kelayakan, yaitu sangat layak, layak, cukup layak, tidak layak, dan sangat tidak layak.

Tabel 1 Skala Perhitungan Angket

Nilai	Kriteria
1	Sangat Tidak Layak
2	Tidak Layak
3	Cukup Layak
4	Layak
5	Sangat Layak

Sumber: (Sugiyono, 2017)

Setelah didapat skor kevalidan dari ahli materi, media, dan bahasa,

langkah selanjutnya adalah menentukan jumlah presentase kelayakan media, Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut (Suhendrianto, 2017):

Rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan

P = Presentase kelayakan

$\sum x$ = jumlah skor yang diperoleh

$\sum xi$ = jumlah skor tertinggi

Setelah memperoleh angka presentase langkah selanjutnya adalah menentukan kriteria kevalidan media berdasarkan presentase jumlah. Adapun kriteria kevalidan media berdasarkan jumlah presentase diperlihatkan dalam tabel2:

Tabel 2 Kategori Uji Validasi

Interval	Kategori
81-100%	Sangat Valid
61-80%	Valid
41-60%	Cukup Valid
21-40%	Kurang Valid
1-20%	Tidak Valid

Sumber: (Ngaini & Mukhlishina, 2023)

Seluruh data dalam penelitian ini dianalisis secara kuantitatif. Hasil tes *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara skor

sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran. Data hasil validasi ahli dianalisis dengan menghitung skor rata-rata dari setiap aspek penilaian, kemudian dikategorikan berdasarkan interval tingkat kelayakan yang telah ditentukan. Sementara itu, data angket respon siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase pada setiap indikator. Hasil angket diklasifikasikan ke dalam empat kategori penilaian, yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS), guna memberikan gambaran mengenai kecenderungan tanggapan siswa terhadap penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran menyimak kalimat SPOK.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Tahap Analisis

Tahap analisis dalam penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran siswa, khususnya dalam memahami materi kalimat SPOK (Subjek, Predikat, Objek, Keterangan). Berdasarkan hasil observasi di kelas III SDN Teluk Pucung I, ditemukan bahwa banyak siswa masih mengalami kesulitan

dalam menyusun kalimat berstruktur SPOK secara urut dan benar. Kesulitan ini tidak hanya terjadi pada saat latihan tertulis, tetapi juga ketika siswa diminta menjawab pertanyaan secara lisan, yang menunjukkan bahwa pemahaman mereka terhadap konsep struktur kalimat masih rendah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di kelas III SDN Teluk Pucung I menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang saat ini diterapkan masih banyak menggunakan ceramah dan latihan tertulis konvensional melalui papan tulis maupun buku. Meskipun metode tersebut efektif dalam penyampaian materi dasar, terdapat tantangan bagi siswa dalam mempertahankan konsentrasi dan memvisualisasikan struktur kalimat SPOK secara utuh dan konkret. Guru juga mengemukakan bahwa ketersediaan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan perkembangan kognitif siswa sekolah dasar masih terbatas. Kondisi ini membuka peluang untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kontekstual guna meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan pemahaman siswa.

Sejalan dengan hasil analisis kebutuhan tersebut, berbagai penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif seperti Wordwall efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam memahami struktur kalimat SPOK. Penggunaan kuis interaktif terbukti dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun kalimat berpola SPOK secara signifikan (Sofia Marwah, 2022). Hasil serupa juga dilaporkan bahwa media Wordwall mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa dalam materi kebahasaan karena penyajian yang menarik dan berbasis permainan edukatif (Sifa & Nurjanah, 2024). Temuan ini diperkuat oleh penelitian yang menunjukkan bahwa Wordwall membantu siswa memahami kosakata bahasa secara lebih menyenangkan, konkret, dan kontekstual (Gulo et al., 2024).

Berdasarkan temuan-temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas III SD membutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya menyajikan materi secara visual dan auditif, tetapi juga melibatkan mereka secara aktif melalui kuis dan permainan edukatif. Oleh karena itu, pengembangan multimedia berbasis

Wordwall menjadi alternatif yang relevan dan potensial untuk membantu siswa memahami struktur kalimat SPOK dengan cara yang lebih menyenangkan dan bermakna. Media ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar serta partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

2. Tahap Desain

Tahap desain merupakan lanjutan dari analisis kebutuhan, di mana peneliti mulai merancang struktur dan konten media pembelajaran berdasarkan karakteristik siswa dan tujuan instruksional. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media interaktif berbasis Wordwall yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan menyimak kalimat SPOK pada siswa kelas III SD. Media dikembangkan menggunakan *template "Match Up"* dari platform Wordwall, yang memungkinkan siswa mencocokkan potongan kalimat sesuai urutan SPOK. Keunikan dari media ini adalah adanya elemen audio pada setiap soal, sehingga siswa tidak hanya membaca, tetapi juga menyimak suara yang memandu siswa dalam memahami struktur kalimat. Kombinasi antara aktivitas visual dan auditori ini dirancang untuk

membantu siswa mengaitkan bentuk kalimat dengan bunyinya secara lebih bermakna.

Desain media dituangkan ke dalam *storyboard* dan *flowchart* yang menggambarkan alur pembelajaran secara sistematis. Penyusunan ini bertujuan untuk memastikan keterpaduan antara tujuan pembelajaran, materi, dan fitur interaktif yang digunakan. Penyajian materi juga disesuaikan dengan gaya belajar siswa sekolah dasar melalui tampilan visual yang menarik, navigasi sederhana, serta unsur permainan yang memotivasi (Putri et al., 2022; Sartika & Rahman, 2021).

Dalam desain ini, prinsip *user-friendly* dan pendekatan gamifikasi diintegrasikan secara utuh agar siswa dapat terlibat aktif, baik dalam memahami konsep SPOK maupun dalam mempertajam keterampilan menyimak secara kontekstual (Pratiwi & Nuryadi, 2020). Dengan demikian, tahap desain memainkan peran penting dalam menciptakan media yang tidak hanya interaktif dan menyenangkan, tetapi juga efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.

3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan dilakukan setelah rancangan media pembelajaran selesai disusun. Pada tahap ini, peneliti mengembangkan media Wordwall berdasarkan desain yang telah direncanakan, kemudian dilakukan validasi oleh ahli untuk memastikan kelayakan produk.

Proses validasi dilakukan oleh tiga orang validator, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Validator memberikan penilaian melalui instrumen validasi yang mencakup aspek isi, kesesuaian dengan kurikulum, kejelasan bahasa, serta aspek teknis dan tampilan media.

Tabel 3 Validasi Ahli Materi

Validator	Skor	Skor Maksimal
Ahli Materi	38	40

Sumber: Umami & Erita, (2021)

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{38}{40} \times 100\%$$

$$P = 95\%$$

Berdasarkan kriteria kevalidan, persentase 95% termasuk kategori "Sangat Valid".

Tabel 4 Validasi Ahli Bahasa

Validator	Skor	Skor Maksimal
Ahli Bahasa	28	30

Sumber: Umami & Erita, (2021)

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{28}{30} \times 100\%$$

$$P = 93,3\%$$

Termasuk kategori "Sangat Valid".

Tabel 5 Validasi Ahli Media

Validator	Skor	Skor Maksimal
Ahli Media	62	70

Sumber: Umami & Erita, (2021)

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{62}{70} \times 100\%$$

$$P = 88,6\%$$

Termasuk kategori "Sangat Valid".

Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinilai sangat valid oleh ketiga validator. Meskipun demikian, peneliti tetap memperbaiki dan menyempurnakan media sesuai kritik dan saran dari validator, seperti penyesuaian kosakata agar lebih sesuai tingkat perkembangan siswa dan penambahan ikon audio untuk mendukung pemahaman menyimak.

Setelah dilakukan validasi dan dilakukan perbaikan berdasarkan masukan dari para ahli, peneliti melanjutkan ke tahap pengembangan media secara lebih rinci. Pada tahap ini, peneliti mulai merealisasikan desain media Wordwall menjadi produk yang siap digunakan. Media ini terdiri atas beberapa aktivitas interaktif, seperti permainan *match up* untuk menyusun kalimat SPOK, kuis interaktif untuk menguji pemahaman, serta penambahan elemen audio

guna mendukung kemampuan menyimpan siswa kelas III SD.

Setiap konten yang disusun dalam media Wordwall telah disesuaikan dengan urutan pembelajaran yang logis dan memperhatikan karakteristik kognitif siswa kelas III SD, agar pembelajaran berlangsung menyenangkan, interaktif, dan mudah dipahami. Media ini juga dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar melalui kegiatan yang menstimulasi berpikir kritis dan membangun pemahaman secara bertahap.

**Gambar 1 Tampilan Media Wordwall
“Menyusun Kalimat SPOK Kelas III SD”**



Tampilan awal media (Gambar 1) menunjukkan halaman judul dengan tulisan “Menyusun Kalimat SPOK Kelas III SD” dan tombol “START” untuk memulai aktivitas. Desain ini bertujuan menarik perhatian siswa dan mempersiapkan mereka secara visual sebelum memasuki kegiatan inti. Penggunaan elemen visual yang sederhana namun

menarik di tahap awal ini juga membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membebani siswa.

**Gambar 2 Tampilan Media Wordwall
“Match Up” pada Tahap Pengerjaan Soal**



Setelah menekan tombol “START”, siswa diarahkan ke aktivitas *match up* seperti terlihat pada Gambar 2. Dalam tahap ini, siswa diminta mencocokkan potongan kalimat yang muncul di sisi kiri dengan kalimat tidak lengkap dan gambar di sisi kanan, menggunakan mekanisme *drag and drop* untuk membentuk struktur kalimat SPOK yang benar.

Beberapa potongan kalimat juga disertai ikon audio yang dapat diputar untuk mendengarkan pengucapan kalimat secara langsung. Fitur ini mendukung gaya belajar auditori dan memperkuat pemahaman siswa melalui pendekatan multimodal. Selain itu, media ini juga dilengkapi dengan penghitung waktu (*timer*) di bagian kiri atas dan tombol “Submit Answers” di bagian bawah. Seluruh aktivitas didesain bertahap dan

terstruktur, guna memastikan kesesuaian dengan tingkat kemampuan berpikir siswa kelas III SD.

4. Tahap Implementasi

Tahap implementasi dilakukan di kelas III SD SDN Teluk Pucung I dengan melibatkan 20 siswa sebagai subjek penelitian. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara klasikal di ruang kelas dengan menggunakan proyektor, mengingat keterbatasan perangkat digital yang dimiliki oleh siswa. Pada tahap ini, guru memfasilitasi proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia Wordwall yang telah divalidasi sebelumnya. Materi yang disampaikan berfokus pada latihan keterampilan menyimak kalimat berstruktur SPOK (Subjek-Predikat-Objek-Keterangan), yang dikemas dalam bentuk kuis dan latihan interaktif berbasis digital.

Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan pemberian *pretest* kepada seluruh siswa untuk mengukur kemampuan awal mereka dalam menyimak kalimat SPOK. Setelah itu, siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media Wordwall yang menampilkan materi teks, audio, dan

latihan soal. Pembelajaran berlangsung secara aktif dan siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, khususnya saat mengerjakan kuis interaktif. Setelah pembelajaran, siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar yang diperoleh.

Tabel 6 Uji N-Gain Score

Pre-test (\bar{x})	Post-test (\bar{x})	Selisih (Post-Pre)	N-Gain Score (%)	Kriteria
48	72	24	0,46	Sedang atau cukup efektif

Hasil analisis data menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest siswa adalah 48, sedangkan rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 72. Berdasarkan perhitungan N-Gain Score, diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,46 atau 46,38%, yang berada dalam kategori sedang atau cukup efektif menurut kriteria Meltzer. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia Wordwall mampu memberikan peningkatan yang bermakna terhadap keterampilan menyimak siswa, meskipun belum mencapai tingkat efektivitas yang tinggi. Selain itu, untuk mengetahui signifikansi peningkatan keterampilan siswa,

dilakukan uji statistik menggunakan paired sample t-test.

Tabel 7 t-Test: Paired Two Sample for

	Means	
	Pretest	Posttest
Mean	48	72
Variance	136	101
Observations	20	20
Pearson Correlation	0	
Hypothesized Mean Difference	-	
df	19	
t Stat	-	10
P(T<=t) one-tail	0	
t Critical one-tail	2	
P(T<=t) two-tail	0	
t Critical two-tail	2	

Analisis data menggunakan uji *paired sample t-test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* setelah penerapan media pembelajaran berbasis multimedia Wordwall. Rata-rata nilai *pretest* yang diperoleh siswa adalah 48, sedangkan rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 72. Hasil uji menunjukkan nilai *t-hitung* sebesar -10 dengan *p-value* sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

Nilai *p-value* yang sangat kecil ($< 0,05$) menunjukkan bahwa perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* bukan

disebabkan oleh faktor kebetulan, tetapi secara statistik dapat dikatakan signifikan. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall terbukti berdampak positif terhadap peningkatan keterampilan menyimak kalimat berpola Subjek-Predikat-Objek-Keterangan (SPOK) pada siswa kelas III SD.

Peningkatan ini mencerminkan bahwa media Wordwall tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara kuantitatif, tetapi juga mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik, partisipatif, dan bermakna. Interaktivitas yang ditawarkan oleh Wordwall memungkinkan siswa untuk lebih fokus dan aktif dalam memahami struktur kalimat, yang menjadi salah satu aspek penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan sebuah multimedia interaktif berbasis Wordwall yang terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak kalimat berpola Subjek-Predikat-Objek-Keterangan (SPOK) pada siswa kelas III SD. Media yang dikembangkan menggunakan model

ADDIE telah melalui proses validasi oleh para ahli dan memperoleh kategori “sangat valid” dari aspek materi, bahasa, dan tampilan media. Hasil uji N-Gain menunjukkan peningkatan sebesar 0,46 dengan kategori sedang, sedangkan uji *paired sample t-test* menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* dengan *p-value* < 0,05. Temuan ini menunjukkan bahwa media Wordwall dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa, terutama dalam memahami struktur kalimat SPOK.

Sebagai tindak lanjut, disarankan agar media digital interaktif seperti Wordwall dapat dimanfaatkan sebagai alternatif pembelajaran yang menarik dan kontekstual dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Media ini dapat menjadi pelengkap dari pendekatan pembelajaran yang telah diterapkan selama ini. Untuk pengembangan selanjutnya, penelitian ini dapat diperluas pada jenjang atau materi yang berbeda, serta melibatkan lebih banyak partisipan agar hasilnya lebih generalisabel. Penelitian lanjutan juga disarankan untuk mengkaji dampak jangka panjang penggunaan Wordwall

terhadap keterampilan berbahasa lainnya seperti berbicara, membaca, dan menulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, R., Nurhidayah, S., & Prasetya, D. (2022). Pengaruh media Wordwall terhadap kemampuan memahami struktur kalimat siswa SD. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(1), 54–65.
- Aeni, N., Sumarni, N., & Prasetyo, H. (2022). Penggunaan Wordwall dalam meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2), 123–135.
- Aulia, R. P., & Siregar, F. (2023). Inovasi pembelajaran struktur kalimat dalam pengajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(2), 89–101.
- Fadel, C. (2008). *Multimodal learning through media: What the research says*. San Jose, CA: Cisco Systems.
- Hartati, F. R., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2024). Penggunaan media Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD: Literatur review. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(4). <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i4.10206>
- Hartutik, & Aprilia, D. (2024). Pemanfaatan media interaktif berbasis mobile dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 16(1), 77–89.

- Hidayat, T., & Lestari, M. (2024). Pengaruh penggunaan Wordwall terhadap peningkatan keterampilan menulis kalimat SPOK. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 14(1), 102–115. <https://ejournals.umma.ac.id/index.php/seltics/article/view/2514>
- Munandar, A., Firmansyah, R., & Nuraini, T. (2023). Pengaruh pendekatan permainan edukatif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Inovatif*, 9(1), 45–58.
- Putri, A. D. (2023). Implementasi Wordwall dalam pengembangan keterampilan menulis siswa kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 11(2), 87–98.
- Putri, D. K., & Agustini, F. D. (2024). Implementasi Wordwall: Inovasi menyenangkan untuk evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(1), 5238. <https://doi.org/10.12345/innovative.v3i1.10633>
- Putri, S., & Hamimah, S. (2023). Penggunaan Wordwall dalam pembelajaran IPS dan IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 99–112.
- Rost, M. (2011). *Teaching and researching listening* (2nd ed.). Harlow: Longman.
- Salsabila, C., Nurjannah, E., Elvira, E., Maysaroh, S., Ulida, U., & Utami, W. S. (2024). Meningkatkan kemampuan kosakata anak dengan game literasi digital melalui aplikasi Wordwall. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 5(1). <https://doi.org/10.31004/innovative.v5i1.16985>
- Sari, M. F., & Pratama, R. (2025). Peran umpan balik real-time dalam pengembangan kesadaran metakognitif siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 10(1), 41–53.
- Suryowati, M., & Aini, L. (2024). Pembelajaran Bahasa berbasis mobile: Studi implementasi Wordwall di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 9(2), 59–72.
- Tarigan, H. G. (2008). *Menyimak sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Yurnasari, H. (2021). *Pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam bentuk buku gambar pop-up pada materi dongeng untuk siswa kelas 3 SDN 60 Seluma*. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/5610>