

**PENGARUH PENGGUNAAN *WEB WORDWALL* DALAM MENINGKATKAN
KOSAKATA BAHASA INDONESIA PESERTA DIDIK
SDN 1 METRO PUSAT**

(Skripsi)

Oleh

**SARAH HANDAYANI
NPM 2113053228**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN WEB WORDWALL DALAM MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA INDONESIA PESERTA DIDIK SDN 1 METRO PUSAT

Oleh

SARAH HANDAYANI

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya penguasaan kosakata bahasa Indonesia kelas III sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *web Wordwall* dalam meningkatkan kosakata bahasa Indonesia peserta didik. Metode penelitian ini adalah *quasi experimental design*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 57 peserta didik, sampel 57 peserta didik. Penentuan sampel penelitian menggunakan teknik *non-probability sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes berupa soal pilihan ganda dan teknik non tes berupa lembar observasi. Pengujian hipotesis menggunakan rumus regresi linear sederhana. Hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan *web Wordwall* dalam meningkatkan kosakata bahasa Indonesia peserta didik kelas III sekolah dasar.

Kata kunci: bahasa indonesia, kosakata, *web wordwall*.

ABSTRACT

THE EFFECT OF USING WORDWALL WEB IN INCREASING STUDENTS' INDONESIAN VOCABULARY SDN 1 METRO PUSAT

By

SARAH HANDAYANI

The problem in this study was the low mastery of Indonesian vocabulary among third-grade elementary school students. This research aimed to determine the effect of the Wordwall web platform in improving students' Indonesian vocabulary. The research method used was a quasi-experimental design. The population of this study consisted of 57 students, and the sample also included 57 students, selected using a non-probability sampling technique. Data collection techniques included tests in the form of multiple-choice questions and non-test techniques such as observation sheets. The hypothesis testing was conducted using a simple linear regression formula. Research results it was concluded that there was a significant effect of using the Wordwall web in improving Indonesian vocabulary among third-grade elementary school students.

Keywords: indonesian, vocabulary, wordwall web.

**PENGARUH PENGGUNAAN *WEB WORDWALL* DALAM MENINGKATKAN
KOSAKATA BAHASA INDONESIA PESERTA DIDIK
SDN 1 METRO PUSAT**

Oleh

SARAH HANDAYANI

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar

SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Ilmu Pendidikan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN *WEB WORDWALL*
DALAM MENINGKATKAN KOSAKATA
BAHASA INDONESIA PESERTA DIDIK SDN 1
METRO PUSAT**

Nama Mahasiswa : **Sarah Handayani**

No. Pokok Mahasiswa : 2113053228

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

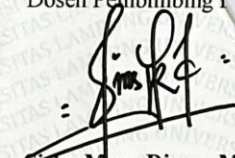
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

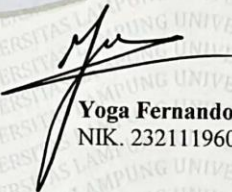


1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Siska Mega Diana, M.Pd.
NIK. 231502871224201


Yoga Fernando Rizqi, M.Pd.
NIK. 232111960721101

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP. 197412202009121002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Siska Mega Diana, M.Pd.**

Sekretaris : **Yoga Fernando Rizqi, M.Pd.**

Penguji Utama : **Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd.**

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Abet Maydiantoro, M.Pd.

NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **08 Agustus 2025**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Sarah Handayani
npm : 2113053228
program studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
jurusan : Ilmu Pendidikan
fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Web Wordwall* dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Indonesia Peserta Didik SDN 1 Metro Pusat” adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Bandar Lampung, 08 Agustus 2025

Membuat Pernyataan



Sarah Handayani
NPM. 2113053228

RIWAYAT HIDUP



Sarah Handayani lahir di Sri Busono, Way Seputih, Lampung Tengah, Provinsi Lampung, pada 23 Maret 2003. Peneliti merupakan anak bungsu dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Prayogo dengan Ibu Suyanti.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 2 Sri Busono diselesaikan pada tahun 2015
2. SMP Negeri 2 Way Seputih diselesaikan pada tahun 2018
3. SMA Negeri 1 Seputih Banyak diselesaikan pada tahun 2021

Pada tahun 2021 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Selama menyelesaikan studi peneliti mendapatkan kesempatan untuk mengikuti program Kemendikbudristek yaitu Kampus Mengajar Angkatan 6 Tahun 2023. Kemudian pada tahun 2024 peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di Desa Canggal, Kecamatan Kalianda, Kabupaten Lampung Selatan.

MOTTO

*“Pikiranmu itu adalah doa, maka berpikirlah yang baik-baik dan jangan
berpikiran yang buruk”*
(Ustadz Hanan Attaki)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alharndulillah, puji syukur atas kehadiran Allah Swt., dan dengan segala ketulusan serta kerendahan hati, sehingga dengan berkat, rahmat, dan ridho-Nya lah skripsi ini bisa terselesaikan. Dengan penuh rasa syukur dan ketulusan hati kupersembahkan karya ini kepada:

Orang Tuaku Tercinta

Bapak Prayogo dan Ibu Suyanti, dengan segala kerendahan hati dan rasa cinta yang tak terhingga, kupersembahkan karya ini untuk Bapak dan Ibu, dua sosok luar biasa yang selalu menjadi sumber kekuatan, semangat, dan doa di setiap langkahku. Terima kasih atas setiap tetes keringat, untaian doa, dan kasih sayang yang tak pernah lelah Bapak dan Ibu berikan. Terima kasih atas pengorbanan, nasihat, dan kesabaran yang terus mengalir tanpa pamrih. Dalam setiap keberhasilanku, ada perjuangan dan cinta tulus Bapak dan Ibu yang tak pernah terucapkan. Bapak dan Ibu adalah alasan terbesarku untuk terus melangkah, meski dalam lelah. Semoga karya sederhana ini menjadi salah satu bukti cinta dan bakti anakmu, yang selalu ingin membuat Bapak dan Ibu bangga.

Almamater Tercinta “Universitas Lampung”

SANWACANA

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Web Wordwall* dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Indonesia Peserta Didik SDN 1 Metro Pusat”, sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Maka, dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang telah mengesahkan ijazah dan gelarsarjana mahasiswa Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah mengesahkan skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang berkontribusi dalam memberikan persetujuan sebagai bentuk legalisasi skripsi yang diakui oleh Jurusan Ilmu Pendidikan.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd., Koordinator Program Studi S-1 PGSD FKIP Universitas Lampung yang senantiasa mendukung kegiatan di PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung serta memfasilitasi peneliti menyelesaikan skripsi.
5. Siska Mega Diana, M.Pd., Ketua Penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan dan saran yang luar biasa serta memberikan dukungan kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

6. Yoga Fernando Rizqi, M.Pd., Sekretaris Penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya untuk memberi bimbingan, arahan, saran dan nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Prof. Dr.Sowiyah, M.Pd., Penguji Utama yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
8. Alif Lutvi Azizah, M.Pd., Pembimbing Akademik yang telah membantu dan mendukung peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
9. Bapak dan Ibu Dosen serta Tenaga Kependidikan S-1 PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman serta membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
10. Kepala SD Negeri 1 Metro Pusat, wali kelas III A, III C, dan III D, serta seluruh peserta didik kelas III A, III C, dan III D di SD Negeri 1 Metro Pusat, yang telah memberikan izin, bantuan, serta partisipasi aktif selama proses penelitian dan penyusunan skripsi ini.
11. Kakakku tersayang Ridha Hidayanti, yang selalu menjadi sumber semangat dan inspirasi dalam setiap langkahku. Terima kasih atas doa-doa yang tak pernah putus, perhatian yang tulus, serta dukunganmu yang selalu hadir di saat aku membutuhkan. Kehangatan dan ketegaranmu menjadi teladan yang diam-diam aku pelajari dan jadikan kekuatan.
12. Keponakanku tersayang Juniko Al Said, senyummu, celotehan polosmu, dan pelukan hangatmu selalu jadi penyemangat di tengah proses menyusun skripsi. Semoga kamu tumbuh jadi anak yang cerdas, baik, dan membanggakan.
13. Teman-teman baikku, Danti, Destia, Early, Nafisa, Nova, Risa, Sherly, serta yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan tawa yang selalu menguatkan selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
14. Teman-temanku Kampus Mengajar 6 yang selalu memberi semangat dan do'a dalam perjalanan menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan canda yang selalu menghibur.

15. Rekan-rekan mahasiswa seperjuangan S-1 PGSD FKIP Universitas Lampung angkatan 2021, khususnya kelas H yang telah memberikan dukungan kepada peneliti.
16. Seluruh pihak yang telah membantu untuk menyelesaikan skripsi ini.
17. Almamater tercinta “Universitas Lampung”

Sebagai penutup, semoga Allah Swt. senantiasa melindungi dan membalas segala kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini mungkin masih jauh dari sempurna, namun diharapkan dapat memberikan manfaat bagi kita semua. Aamiin.

Metro, 08 Agustus 2025



Sarah Handayani
2113053228

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
 I. PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
 II. TINJAUAN PUSTAKA	 8
2.1 Kosakata Bahasa Indonesia	8
2.1.1 Pentingnya Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia	9
2.1.2 Faktor yang Memengaruhi Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia	11
2.2 Media Pembelajaran Interaktif	12
2.2.1 Manfaat Media Pembelajaran Interaktif	13
2.2.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran Interaktif	14
2.3 <i>Wordwall</i>	15
2.3.1 Fitur <i>Wordwall</i> dalam Pembelajaran	16
2.3.2 Keunggulan dan Kekurangan Penggunaan <i>Wordwall</i>	18
2.4 Penelitian Relevan	19
2.5 Kerangka Pikir	20
2.6 Hipotesis Penelitian	22
 III. METODE PENELITIAN	 23
3.1 Jenis Penelitian	23
3.2 Desain Penelitian	23
3.3 <i>Setting</i> Penelitian	24
3.4 Prosedur Penelitian	25
3.5 Populasi dan Sampel	26
3.5.1 Populasi	26
3.5.2 Sampel	26

3.6	Variabel Penelitian	27
3.6.1	Variabel <i>Independent</i>	27
3.6.2	Variabel <i>Dependent</i>	27
3.7	Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	28
3.7.1	Definisi Konseptual	28
3.7.2	Definisi Operasional	29
3.8	Teknik Pengumpulan Data	30
3.8.1	Observasi	31
3.8.2	Tes	31
3.8.3	Dokumentasi	31
3.9	Instrumen Penelitian.....	32
3.10	Uji Prasyarat Instrumen Tes	33
3.10.1	Uji Validitas.....	33
3.10.2	Uji Reliabilitas.....	35
3.10.3	Uji Daya Pembeda Soal	37
3.10.4	Uji Tingkat Kesukaran.....	38
3.11	Teknik dan Uji Prasyarat Analisis Data	39
3.11.1	Teknik Analisis Data	39
3.11.2	Uji Prasyarat Analisis Data.....	40
3.11.3	Uji Hipotesis Penelitian	41
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN	43
4.1	Hasil Penelitian.....	43
4.1.1	Pelaksanaan Penelitian	43
4.1.2	Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	44
4.1.3	Uji Prasyarat Analisis Data.....	52
4.2	Pembahasan	57
V.	SIMPULAN DAN SARAN	62
5.1	Simpulan.....	62
5.2	Saran.....	62
	DAFTAR PUSTAKA	64
	LAMPIRAN	69

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Nilai Ulangan Harian Bahasa Indonesia (Kosakata)	3
2. Data Peserta Didik Kelas III SD Negeri 1 Metro Pusat	26
3. Kisi-Kisi Instrumen Tes	32
4. Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Menggunakan <i>Web Wordwall</i>	33
5. Klasifikasi Validitas	34
6. Rekapitulasi Hasil Uji Instrumen	34
7. Hasil Analisis Uji Validitas	35
8. Klasifikasi Reliabilitas	36
9. Hasil Analisis Uji Reliabilitas	36
10. Klasifikasi Daya Pembeda Soal	37
11. Hasil Analisis Uji Daya Pembeda Soal	38
12. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal	38
13. Hasil Analisis Uji Tingkat Kesukaran Soal	39
14. Kategori Nilai Aktivitas Belajar	39
15. Kategori Uji <i>N-Gain</i>	40
16. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	45
17. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	46
18. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik	48
19. Rata-rata Skor Setiap Indikator Penguasaan Kosakata	49
20. Hasil Uji <i>N-Gain</i>	52
21. Hasil Uji Normalitas	53
22. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pre-test</i>	54
23. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Post-test</i>	55
24. Hasil Perhitungan Uji Regresi Linear Sederhana	56
25. Hasil R Square	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	21
2. Desain Penelitian.....	24
3. Diagram Batang Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen.....	45
4. Diagram Batang Nilai <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	46
5. Diagram Batang Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol	47
6. Diagram Batang Nilai <i>Post-test</i> Kelas Kontrol.....	47
7. Rata-rata Skor Setiap Indikator Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Kelas Eksperimen	50
8. Rata-rata Skor Setiap Indikator Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Kelas Kontrol.....	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	70
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan.....	71
3. Surat Izin Uji Coba Instrumen	72
4. Surat Balasan Uji Coba Instrumen.....	73
5. Surat Izin Penelitian	74
6. Surat Balasan Izin Penelitian	75
7. Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	76
8. Modul Ajar Kelas Kontrol	83
9. Lembar Kerja Peserta Didik.....	89
10. <i>Wordwall</i> Fitur <i>Match Up</i>	91
11. Lembar Observasi	93
12. Rubrik Penilaian Aktivitas Peserta Didik dengan <i>Wordwall</i>	95
13. Soal dan Jawaban Uji Instrumen.....	96
14. Dokumentasi Jawaban Uji Instrumen Peserta Didik.....	101
15. Hasil Uji Validitas.....	102
16. Hasil Uji Reliabilitas	103
17. Hasil Uji Daya Pembeda Soal	104
18. Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	105
19. Soal dan Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	106
20. Hasil <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen	110
21. Hasil <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	111
22. Hasil <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol	112
23. Hasil <i>Post-test</i> Kelas Kontrol.....	113
24. Rekapitulasi Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	114
25. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik	116
26. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik	120

27. Hasil Analisis Indikator Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Kelas Eksperimen.....	121
28. Hasil Analisis Indikator Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Kelas Kontrol	123
29. Hasil Uji <i>N-Gain</i>	125
30. Hasil Uji Normalitas	127
31. Hasil Uji Homogenitas.....	128
32. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana.....	129
33. Tabel Nilai <i>r Product Moment</i>	132
34. Tabel F	133
35. Tabel t.....	134
36. Data Nilai UH Bahasa Indonesia Kelas III A	135
37. Data Nilai UH Bahasa Indonesia Kelas III C	136
38. Dokumentasi Pra Penelitian	137
39. Dokumentasi Penelitian	138

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia merupakan bahasa yang resmi serta bahasa pemersatu yang memiliki peran sangat penting dalam dunia pendidikan, terutama dalam mengembangkan kemampuan literasi dan komunikasi peserta didik. Penguasaan bahasa Indonesia yang baik tidak hanya mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran, tetapi juga membantu mereka dalam mengekspresikan ide, berargumentasi, dan berinteraksi secara efektif. Oleh karena itu, peningkatan kemampuan berbahasa Indonesia menjadi fokus utama dalam pendidikan.

Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berbahasa Indonesia. Pada dasarnya, bahasa Indonesia memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, seperti kemampuan membaca, kemampuan mendengar, kemampuan menulis, dan kemampuan berbicara (Chadijah, 2023). Dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 33 ayat (1), menyatakan bahwa Bahasa Indonesia sebagai bahasa negara menjadi bahasa pengantar dalam pendidikan nasional. Penguasaan bahasa Indonesia termasuk perbendaharaan kata menjadi komponen penting untuk peserta didik dalam proses memahami materi dan menjadi bekal dalam mempersiapkan diri ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Kemampuan berbahasa Indonesia khususnya penguasaan kosakata yang baik, sangat penting bagi keberhasilan peserta didik dalam belajar dan berinteraksi.

Pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar memiliki peranan penting dalam membentuk kemampuan berbahasa peserta didik. Salah satu aspek yang krusial adalah penguasaan kosakata, yang menjadi dasar bagi

kemampuan berkomunikasi dan memahami berbagai teks. Penguasaan kosakata merupakan kemampuan untuk memahami dan menggunakan kata-kata dalam suatu bahasa, baik secara lisan maupun tulisan. Kemampuan ini sangat penting karena semakin banyak kosakata yang dikuasai seseorang, semakin mudah baginya untuk menyampaikan dan memahami informasi. Bahkan, kosakata sering digunakan sebagai indikator tingkat kecerdasan seseorang (Utami D, 2014).

Kosakata merupakan bagian penting dalam materi pelajaran bahasa Indonesia di sekolah, karena berfungsi sebagai landasan bagi peserta didik dalam memahami berbagai materi pembelajaran, baik di bidang bahasa Indonesia maupun mata pelajaran lainnya (Serani dkk., 2020). Hal ini menjadikan pembelajaran kosakata semakin perlu dipelajari secara lebih mendalam dan terstruktur. Oleh karena itu, pengajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar perlu dilaksanakan secara tepat agar peserta didik mampu berkomunikasi, menyampaikan gagasan atau ide dengan bahasa Indonesia yang baik, serta memperluas penguasaan kosakata mereka sesuai dengan perkembangan kognitifnya. Namun, banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam meningkatkan kosakata, yang sering kali disebabkan oleh metode pengajaran yang kurang menarik dan minimnya media pembelajaran yang inovatif.

Rendahnya penguasaan kosakata bahasa Indonesia di kalangan peserta didik sekolah dasar menjadi perhatian serius, seperti yang ditunjukkan oleh berbagai penelitian. Sebuah studi di SD Negeri No. 104202 Bandar Setia, penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih berada pada kategori kurang dalam penguasaan kosakata, sedangkan hanya sebagian kecil yang menunjukkan penguasaan yang baik (Simanjuntak dan Tarigan, 2018). Selain itu, peserta didik kesulitan menyusun kalimat akibat penguasaan kosakata yang terbatas sehingga membutuhkan metode interaktif, seperti penggunaan *crossword puzzle* untuk membantu meningkatkan kemampuan peserta didik (Ramadhania dan Yamin, 2022).

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang telah dilakukan peneliti pada bulan November tahun 2024 dan bulan Januari tahun 2025 di kelas III SD Negeri 1 Metro Pusat, peneliti mendapatkan data nilai ulangan harian peserta didik pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Data Nilai Ulangan Harian Bahasa Indonesia (Kosakata)

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Ketercapaian			
		Tercapai ≥ 75		Belum Tercapai < 75	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
III A	29	13	44,82 %	16	55,18 %
III C	28	14	50 %	14	50 %

Sumber: Data Pendidik Kelas III SD Negeri 1 Metro Pusat Semester Ganjil Kelas III SD Negeri 1 Metro Pusat

Berdasarkan data ulangan harian bahasa Indonesia tentang kosakata yang telah disajikan, dapat disimpulkan bahwa secara umum peserta didik kelas III A dan III C SD Negeri 1 Metro Pusat menunjukkan pemahaman yang kurang baik terhadap kosakata. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kosakata bahasa Indonesia peserta didik masih belum merata, sehingga terdapat potensi untuk meningkatkan penguasaan kosakata mereka, khususnya bagi peserta didik yang membutuhkan perhatian lebih.

Penyebab rendahnya penguasaan kosakata bahasa Indonesia pada peserta didik disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satunya adalah peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami kata baru, mengingat ejaan, dan mengeja kata dengan benar. Selain itu, perbedaan kemampuan individu peserta didik turut menjadi faktor yang memengaruhi penguasaan kosakata. Pernyataan ini didukung oleh penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa rendahnya penguasaan kosakata peserta didik dipengaruhi oleh kesulitan dalam memahami kosakata baru dan perbedaan kemampuan individu peserta didik dalam pembelajaran (Karuniawati dan Budiarti, 2023). Selain itu, minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis interaktif seperti *Wordwall*, dalam kegiatan pembelajaran juga menjadi kendala yang signifikan.

Kosakata merupakan salah satu elemen penting dalam pembelajaran bahasa. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kosakata adalah perbendaharaan kata. Tanpa penguasaan kosakata yang memadai, seseorang akan mengalami kesulitan dalam berbicara, membaca, mendengar, maupun menulis. Penguasaan kosakata tidak hanya membantu seseorang memahami informasi, tetapi juga mempercepat proses transfer ilmu pengetahuan yang bermanfaat untuk meningkatkan kualitas hidup. Kosakata bahasa Indonesia merupakan hal yang mencakup semua kata yang terdapat dalam bahasa Indonesia, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Kosakata ini juga dapat diartikan sebagai kumpulan kata-kata yang dimiliki atau digunakan seseorang dalam berkomunikasi, yang menjadi fondasi utama untuk keterampilan berbahasa secara efektif (Nuraini dkk., 2019).

Perlu adanya strategi pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan kosakata peserta didik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran interaktif, seperti penggunaan *web Wordwall*, yang diharapkan mampu meningkatkan penguasaan kosakata, motivasi belajar, dan hasil belajar peserta didik secara keseluruhan. *Wordwall* merupakan aplikasi berbasis *web* yang dirancang untuk membuat berbagai bentuk asesmen pembelajaran, seperti menjodohkan, mencocokkan, pencarian kata, permainan putar roda, dan lain sebagainya. Penggunaan media *Wordwall* bertujuan untuk meningkatkan akses dan interaksi peserta didik terhadap sumber belajar, sehingga diharapkan mereka dapat lebih memahami dan mengingat materi dengan baik. Selain berfungsi sebagai bahan ajar, *Wordwall* juga dapat dianggap sebagai *game* online berbasis asesmen yang mendukung proses pembelajaran secara interaktif (Setyorini dkk., 2024).

Penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran diyakini dapat memberikan pengaruh yang positif dalam meningkatkan kosakata bahasa Indonesia. Media pembelajaran *Wordwall* merupakan media pembelajaran berbasis *web* yang digunakan sebagai *games* edukasi yang menyenangkan untuk merancang serta sebagai alat penilaian dalam pembelajaran (Asyri dkk.,

2024). *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif menawarkan solusi untuk masalah ini. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti *Wordwall* dapat meningkatkan pengalaman belajar peserta didik dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Media ini memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar, sehingga dapat meningkatkan kosakata mereka secara signifikan.

Hal ini dinyatakan oleh penelitian terdahulu, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* di kelas II berjalan sangat baik, dengan peningkatan signifikan dalam pengamatan observasi. Kelas eksperimen menunjukkan peningkatan kosakata yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol setelah perlakuan. Hasil analisis statistik SPSS juga mengonfirmasi bahwa *Wordwall* memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan kosakata peserta didik kelas II (Hasbin dkk., 2024).

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh penggunaan *web Wordwall* dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul “Pengaruh Penggunaan *Web Wordwall* dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Indonesia Peserta Didik SDN 1 Metro Pusat”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Rendahnya penguasaan kosakata bahasa Indonesia pada peserta didik.
- 1.2.2 Kesulitan peserta didik dalam memahami kata baru, mengingat ejaan, dan mengeja kata dengan benar.
- 1.2.3 Perbedaan kemampuan individu peserta didik dalam pembelajaran.
- 1.2.4 Minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis interaktif dalam kegiatan pembelajaran.
- 1.2.5 Pendidik belum menggunakan *Wordwall* dalam kegiatan pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, penelitian ini dibatasi hanya pada permasalahan pokok, yakni penggunaan *web Wordwall* (X) kosakata Bahasa Indonesia peserta didik (Y).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu “Apakah terdapat pengaruh dari penggunaan *web Wordwall* dalam meningkatkan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik SDN 1 Metro Pusat?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh dari penggunaan *web Wordwall* dalam meningkatkan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik SDN 1 Metro Pusat.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat, baik secara teoretis maupun praktis. Manfaat yang diharapkan sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pengetahuan dan wawasan tentang penggunaan media digital, khususnya *web Wordwall*, dalam meningkatkan kosakata Bahasa Indonesia pada tingkat sekolah dasar. Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar teoretis bagi penelitian selanjutnya terkait efektivitas media pembelajaran berbasis *web* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Peserta didik

Penelitian ini dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kosakata Bahasa Indonesia secara efektif dan

menyenangkan melalui penggunaan *web Wordwall*, yang berbasis permainan dan interaktif.

1.6.2.2 Pendidik

Penelitian ini dapat memberikan wawasan bagi pendidik mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya melalui *web Wordwall*, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan inovatif.

1.6.2.3 Kepala sekolah

Penelitian ini dapat memberikan masukan bagi kepala sekolah dalam mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *web Wordwall* sebagai sarana peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, serta sebagai alternatif dalam meningkatkan kompetensi kosakata peserta didik.

1.6.2.4 Peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi referensi atau landasan bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji lebih lanjut tentang penggunaan *web Wordwall* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama untuk pengembangan kosakata peserta didik pada tingkat sekolah dasar.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kosakata Bahasa Indonesia

Kosakata merupakan salah satu komponen penting yang tidak terpisahkan dari pembelajaran bahasa. Penguasaan kosakata bahasa Indonesia adalah keterampilan berbahasa yang esensial bagi peserta didik, terutama di tingkat sekolah dasar (Shofiyah dan Khoiriyah, 2023). Memiliki kosakata yang luas dan beragam menjadi landasan utama untuk memahami bacaan, menyampaikan ide, dan berkomunikasi secara efektif dalam bahasa Indonesia. Namun, banyak peserta didik sekolah dasar yang mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata baru dengan efektif. Kekurangan penguasaan kosakata ini menjadi salah satu tantangan utama dalam pembelajaran bahasa Indonesia, karena peserta didik sering mengalami hambatan dalam mengingat, memahami, dan menerapkan kosakata baru dalam berbagai konteks.

Beberapa ahli menyatakan pendapatnya tentang pengertian kosakata. Kosakata adalah perbendaharaan atau kekayaan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa (Soedjito dan Saryono, 2011). Terdapat juga pengertian yang senada, kosakata merupakan perbendaharaan kata atau suatu aspek dasar dalam berbahasa yang dapat menjadi tolak ukur keterampilan bahasa seseorang. Tolak ukur bahasa yang dapat diukur melalui kosakata antara lain dapat merangkai suatu kalimat dari kosakata yang dimiliki dengan baik (Tarigan, 1984).

Seseorang yang memiliki kosakata yang banyak dan memahami makna kosakatanya akan dapat memahami isi bacaan dengan baik. Pentingnya pembelajaran kosakata dalam meningkatkan dan mengembangkan kemampuan berbahasa peserta didik menjadikan proses pembelajaran

bahasa Indonesia semakin perlu dilakukan secara serius dan terarah (Widiyanto dkk., 2018). Hal ini dikarenakan di lapangan masih banyak ditemukan peserta didik yang kesulitan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terutama terlihat saat mempraktikkan empat keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis) yang disebabkan oleh rendahnya penguasaan kosakata bahasa Indonesia di kalangan peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas, kosakata bahasa Indonesia dapat disimpulkan sebagai perbendaharaan atau kekayaan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa. Kosakata merupakan aspek dasar dalam berbahasa yang menjadi landasan penting untuk meningkatkan keterampilan berbahasa, seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Penguasaan kosakata yang baik memungkinkan seseorang untuk memahami, mengingat, dan menggunakan kata-kata secara efektif dalam berbagai konteks, sehingga mendukung proses komunikasi dan pemahaman bahasa secara menyeluruh.

2.1.1 Pentingnya Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia

Penguasaan kosakata sangat penting karena berpengaruh pada kemampuan berbahasa, seperti membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Penguasaan kosakata bahasa Indonesia adalah keterampilan berbahasa yang esensial bagi peserta didik, terutama di tingkat sekolah dasar (Shofiyah dan Khoiriyah, 2023). Memiliki kosakata yang luas dan beragam menjadi landasan utama untuk memahami bacaan, menyampaikan ide, dan berkomunikasi secara efektif dalam bahasa Indonesia. Namun, banyak peserta didik sekolah dasar yang mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata baru dengan efektif. Kekurangan penguasaan kosakata ini menjadi salah satu tantangan utama dalam pembelajaran bahasa Indonesia, karena peserta didik sering mengalami hambatan dalam mengingat, memahami, dan menerapkan kosakata baru dalam berbagai konteks.

Peserta didik yang memiliki kosakata yang banyak dan memahami makna kosakatanya akan dapat memahami isi bacaan dengan baik.

Kualitas dan kuantitas kosakata yang dimiliki peserta didik berperan penting dalam membantu mereka memahami informasi yang diberikan oleh pendidik atau diperoleh dari berbagai sumber pembelajaran lainnya (Kurniawati dan Karsana, 2020). Penguasaan kosakata yang baik sangat berpengaruh terhadap kemampuan peserta didik berkomunikasi, baik secara lisan maupun tertulis.

Penguasaan kosakata sangat berpengaruh terhadap kemampuan berbahasa peserta didik. Kualitas keterampilan berbahasa bergantung pada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimiliki. Semakin banyak kosakata peserta didik, semakin besar kemampuannya untuk berkomunikasi dengan efektif (Tarigan, 2011). Dengan perbendaharaan kata yang memadai, peserta didik dapat lebih mudah mengekspresikan pendapat, ide, pemikiran, dan perasaan mereka kepada orang lain, yang terlihat dalam empat keterampilan berbahasa: membaca, mendengarkan, berbicara, dan menulis.

Mengukur penguasaan kosakata bahasa Indonesia peserta didik memerlukan indikator. Berikut merupakan indikator penguasaan kosakata meliputi.

- 1) Mampu menjelaskan makna kata yang diminta,
- 2) Mampu menyebutkan kata lain yang memiliki arti yang sama atau mirip dengan kata yang diminta,
- 3) Mampu menyebutkan kata lain yang artinya berlawanan dengan kata yang diminta,
- 4) Mampu menuliskan kata dengan ejaan yang benar,
- 5) Mampu untuk menunjukkan benda atau memperagakan kata yang diminta,
- 6) Memilih kata sesuai dengan makna yang diberikan dari sejumlah kata yang disediakan. (Djiwandono, 2011)

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Indonesia sangat penting bagi peserta didik, terutama di sekolah dasar, karena mendukung kemampuan membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Kosakata yang kaya membantu peserta didik memahami informasi, mengekspresikan ide, dan berkomunikasi dengan baik. Namun, banyak peserta didik masih

mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata baru, yang menjadi tantangan utama dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

2.1.2 Faktor yang Memengaruhi Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia

Penguasaan kosakata yang terbatas dapat menyulitkan seseorang untuk berkomunikasi dengan baik. Beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya penguasaan kosakata pada peserta didik antara lain adalah kurangnya pemahaman kosakata bahasa Indonesia, yang disebabkan oleh minimnya aktivitas penggunaan bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi sehari-hari. Selain itu, rendahnya minat membaca juga turut mempengaruhi, bersama dengan faktor internal (dari dalam diri peserta didik) dan faktor eksternal (dari lingkungan sekitar) (Rokmanah dkk., 2023). Salah satu solusi untuk mengatasi rendahnya penguasaan kosakata bahasa Indonesia ini adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti *Wordwall*.

Penggunaan media yang kurang sesuai dapat menghambat pendidik dalam menyampaikan materi secara efektif, sehingga penyampaian materi menjadi kurang optimal. Beragam faktor dapat memengaruhi penggunaan kosakata dalam pembelajaran, terutama terkait keterbatasan media pembelajaran yang kurang variatif (Sari dkk., 2021). Hal ini seringkali menimbulkan kendala, seperti munculnya rasa bosan pada peserta didik dan rendahnya partisipasi mereka selama proses pembelajaran. Akibatnya, peserta didik cenderung kurang memperhatikan penjelasan pendidik, bahkan sibuk dengan aktivitasnya sendiri. Situasi ini membuat proses pembelajaran menjadi kurang optimal dan tujuan pembelajaran pun sulit tercapai.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa rendahnya penguasaan kosakata peserta didik dalam bahasa Indonesia dipengaruhi oleh faktor internal, seperti minat membaca yang rendah dan pemahaman kosakata yang kurang, serta faktor eksternal, seperti

keterbatasan media pembelajaran yang digunakan. Media yang kurang variatif mengurangi partisipasi peserta didik dan efektivitas penyampaian materi

2.2 Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah metode yang menggunakan teknologi untuk mendukung interaksi dua arah antara pendidik dan peserta didik, serta antara peserta didik dan materi pelajaran. Dengan menyediakan beragam alat dan sumber seperti video, simulasi komputer, permainan edukasi, dan platform online, media ini memungkinkan peserta didik untuk belajar secara aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran (Munawir dkk., 2024).

Media pembelajaran interaktif hadir sebagai solusi inovatif yang memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi secara langsung dengan materi pelajaran. Dengan berbasis multimedia, media pembelajaran ini tidak hanya menyajikan informasi secara visual dan audio, tetapi juga mendorong peserta didik untuk aktif terlibat dalam proses belajar. Media pembelajaran interaktif memiliki banyak manfaat. Pertama, media ini membuat proses belajar menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Kedua, media interaktif membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah dan mencapai tujuan pembelajaran. Ketiga, penggunaan media ini membuat metode pembelajaran menjadi lebih variatif, tidak hanya bergantung pada ceramah. Terakhir, media interaktif mendorong peserta didik untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih berpusat pada peserta didik (Kusnadi dan Azzahra, 2024) .

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan sebuah inovasi dalam dunia pendidikan yang memungkinkan peserta didik belajar secara aktif dan menyenangkan. Dengan menggabungkan berbagai elemen multimedia, media ini tidak hanya menyajikan informasi secara visual dan audio, tetapi juga mendorong

partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat para ahli yang menyatakan bahwa media interaktif memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar, mempermudah pemahaman konsep, dan menjadikan pembelajaran lebih variatif dan menarik.

2.2.1 Manfaat Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif yang digunakan oleh pendidik memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Melalui pengalaman pembelajaran yang menarik, seperti *game* edukasi atau video interaktif, media ini mampu menarik minat peserta didik untuk lebih terlibat dalam proses belajar. Selain itu, media interaktif juga mempermudah pendidik dalam menyampaikan informasi, menjadikan pembelajaran lebih aktif, menyenangkan, dan efektif, terutama dalam era pendidikan modern (Munawir dkk., 2024).

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang digunakan oleh pendidik bertujuan agar peserta didik dapat belajar secara aktif. Manfaat media pembelajaran antara lain adalah menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan fokus mereka terhadap materi yang disampaikan. Media pembelajaran juga membantu mengurangi atau bahkan menghilangkan kecenderungan verbalistik. Selain itu, media pembelajaran mampu mengatasi perbedaan pengalaman belajar yang disebabkan oleh latar belakang sosial ekonomi peserta didik (Indartiwi dkk., 2020). Pengalaman belajar yang sulit didapat melalui metode lain bisa lebih mudah dicapai dengan media pembelajaran. Media ini juga mengatasi batasan ruang dan waktu, serta membantu perkembangan pemikiran peserta didik secara sistematis berdasarkan pengalaman mereka. Selain itu, media pembelajaran memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap hal-hal yang sulit dilihat langsung, mendorong kemandirian dalam belajar melalui

pengalaman nyata, dan memungkinkan pemahaman terhadap peristiwa yang sulit ditangkap oleh indera.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif penting dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan memberikan pengalaman belajar yang menarik. Media ini membantu pendidik menyampaikan materi secara lebih efektif, menarik perhatian peserta didik, meningkatkan fokus, dan mengurangi kecenderungan verbalistik. Selain itu, media ini juga memudahkan pemahaman materi yang sulit, mendorong kemandirian belajar, dan memperkuat interaksi antara peserta didik, pendidik, serta lingkungan.

2.2.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah media yang dirancang untuk memfasilitasi interaksi antara peserta didik dengan materi pembelajaran. Jenisnya sangat beragam, mulai dari presentasi interaktif, simulasi, *game* edukasi, video pembelajaran, aplikasi pembelajaran, teknologi imersif seperti *virtual reality* (VR), *augmented reality* (AR), papan tulis interaktif dan blog serta *website* edukasi. Sejalan dengan perkembangan teknologi dan semakin mudahnya akses ke perangkat digital, media interaktif ini semakin populer dalam dunia pendidikan. Konsep ini melibatkan berbagai jenis media seperti video interaktif, simulasi, permainan edukasi, dan beragam aplikasi digital lainnya (Faturrokhman, 2024).

Jenis-jenis media pembelajaran interaktif dapat bervariasi tergantung pada tujuan pembelajaran serta materi yang ingin disampaikan. Salah satu jenis media pembelajaran interaktif yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *web* yakni *Wordwall*. Media ini memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui berbagai aktivitas yang menyenangkan, edukatif dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan memilih rute cerita atau menjawab pilihan-

pilihan tertentu yang muncul di dalam platform *web*. Hal ini memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan memungkinkan peserta didik untuk lebih mendalami materi pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan sarana yang dirancang untuk meningkatkan interaksi antara peserta didik dan materi pembelajaran melalui teknologi digital yang beragam, seperti presentasi interaktif, simulasi, game edukasi, hingga teknologi imersif. Pemanfaatan media interaktif, seperti *web Wordwall*, dapat membantu peserta didik lebih aktif, terlibat, dan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mendalam, sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal di era digital saat ini.

2.3 *Wordwall*

Seiring perkembangan teknologi di era Revolusi Industri 4.0, ada banyak aplikasi yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran contohnya *Wordwall*. *Wordwall* merupakan platform online yang serbaguna, dapat digunakan sebagai alat untuk mengajar, belajar, maupun menilai peserta didik dengan cara yang menarik dan interaktif (Sari dan Yarza, 2021). Terdapat pendapat lain yang menyatakan bahwa *Wordwall* adalah salah satu alternatif media pembelajaran interaktif yang dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan, baik bagi peserta didik maupun pendidik (Purnamasari dkk., 2020). Aplikasi ini mendorong gaya belajar yang melibatkan aktivitas peserta didik secara aktif melalui partisipasi kompetitif bersama teman-temannya, baik dalam pembelajaran yang sedang berlangsung maupun yang sudah dipelajari.

Wordwall merupakan sebuah platform digital berbasis *web* yang dirancang untuk mendukung pembelajaran interaktif melalui berbagai jenis permainan edukasi. *Wordwall* memungkinkan pendidik untuk membuat, menyesuaikan, dan membagikan aktivitas pembelajaran dalam bentuk permainan yang

menarik, seperti kuis, teka-teki, dan latihan interaktif, guna meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran (Sari dkk., 2023).

Penggunaan *Wordwall* dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan *game* ini, peserta didik diharapkan bisa lebih percaya diri dan memahami materi dengan lebih baik. *Wordwall* merupakan media pembelajaran yang interaktif dan fleksibel. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat visual, tetapi juga dapat mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan penguasaan kosakata. Fleksibilitas desain *Wordwall* memungkinkan pendidik untuk menyesuaikannya dengan berbagai kebutuhan pembelajaran (Turohmah dkk., 2020).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *Wordwall* adalah *platform* atau situs *web* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif yang seru dan fleksibel untuk belajar. Dengan berbagai fitur menarik, *Wordwall* dapat membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan efektif. Pendidik dapat menyesuaikan dengan berbagai kebutuhan pembelajaran, sehingga peserta didik dapat belajar dengan lebih aktif dan percaya diri.

2.3.1 Fitur *Wordwall* dalam Pembelajaran

Wordwall mempunyai 18 fitur menarik yang dirancang khusus untuk meningkatkan interaktivitas dalam pembelajaran. Mulai dari mencocokkan kata dengan gambar, menyusun *puzzle*, hingga menjawab kuis dengan waktu terbatas. Berikut merupakan fitur-fitur yang terdapat pada *Wordwall*.

- a. *Match Up*: Mencocokkan soal dengan definisi atau konsep.
- b. *Open the Box*: Menebak isi kotak berdasarkan petunjuk.
- c. *Find the Match*: Mencocokkan gambar dengan pasangannya.
- d. *Matching Pairs*: Memasangkan ubin yang memiliki kesamaan.
- e. *Labelled Diagram*: Menyusun gambar secara *drag-and-drop* sesuai label.

- f. *Categorize*: Mengelompokkan item ke dalam kategori yang sesuai.
- g. *Rank Order*: Menyusun urutan berdasarkan kriteria tertentu.
- h. *Group Sort*: Mengelompokkan jawaban ke dalam kategori yang benar.
- i. *Anagram*: Menyusun huruf acak menjadi kata yang benar.
- j. *Wordsearch*: Menemukan kata-kata tersembunyi dalam kotak huruf.
- k. *Unjumble*: Menyusun kata-kata acak menjadi kalimat yang bermakna.
- l. *Quiz*: Kuis pilihan ganda untuk menguji pemahaman.
- m. *Gameshow Quiz*: Kuis terbatas waktu dengan suasana yang seru.
- n. *Random Cards*: Memilih kartu secara acak untuk menjawab pertanyaan.
- o. *Random Wheel*: Memutar roda untuk mendapatkan pertanyaan.
- p. *Maze Chase*: Melalui labirin untuk mencapai jawaban yang benar.
- q. *Airplane*: Mengarahkan pesawat menuju jawaban benar sambil menghindari yang salah.
- r. *Missing Word*: Mengisi kata kosong dalam kalimat.

Berikut adalah langkah-langkah penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif. Pertama, buka *browser* dan akses situs <https://Wordwall.net>. Jika belum memiliki akun, lakukan pendaftaran atau login jika sudah memiliki akun. Setelah masuk ke *dashboard*, pilih opsi *Create Activity* untuk membuat aktivitas baru, lalu pilih template yang sesuai, seperti kuis atau permainan kata. Masukkan judul, pertanyaan, dan gambar jika perlu. Atur pengaturan tambahan seperti timer dan papan peringkat untuk menambah daya tarik aktivitas. Setelah selesai, klik *Done* dan bagikan aktivitas dengan mengklik *Share*, lalu salin tautan untuk dibagikan ke peserta didik melalui *platform* komunikasi pilihan.

2.3.2 Keunggulan dan Kekurangan Penggunaan *Wordwall*

Penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran memiliki berbagai keunggulan dan kekurangan yang perlu dipertimbangkan oleh pendidik. Kelebihan media *Wordwall* meliputi tampilan pembelajaran yang menarik bagi peserta didik di kelas, ketersediaan berbagai template yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan, serta kemudahan akses tugas melalui smartphone (Mujahidin dkk., 2021). Selain itu, berikut merupakan kelebihan -meliputi.

- a. Memberikan sistem pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik serta mudah digunakan pada semua jenjang, baik tingkat dasar maupun lebih lanjut.
- b. Dapat diakses kapan saja dan dari mana saja menggunakan perangkat ponsel.
- c. Memiliki banyak pilihan template kreatif yang menarik perhatian peserta didik dalam kegiatan belajar (Savira dan Gunawan, 2022).

Kekurangan *Wordwall* seperti potensi untuk disalin dengan mudah, keterbatasan dalam mengubah ukuran font, akses ke beberapa template yang hanya tersedia bagi pengguna akun premium atau berbayar, dan kemampuan mencetak *game* yang juga terbatas pada akun premium. Selain itu, sebagai media visual, *Wordwall* membutuhkan waktu yang cukup lama untuk dibuat serta rentan terhadap potensi kecurangan (Mujahidin dkk., 2021). Adapun kekurangan *Wordwall* dari pendapat yang lain meliputi:

- a. Membutuhkan waktu cukup lama dalam proses pembuatan kontennya.
- b. Teks terkadang berukuran terlalu kecil dan tidak bisa disesuaikan.
- c. Membutuhkan koneksi internet atau kuota, sehingga tidak bisa dibuka tanpa akses online (Savira dan Gunawan, 2022).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *Wordwall* efektif untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan mudah diakses dengan beragam template, cocok untuk semua jenjang. Namun, aplikasi ini memiliki keterbatasan dalam pengaturan font, memerlukan koneksi internet, dan akses fitur premium. Pembuatan kontennya juga membutuhkan waktu lama dan rentan terhadap kecurangan, sehingga pendidik perlu bijak dalam penggunaannya.

2.4 Penelitian Relevan

Peneliti merujuk beberapa penelitian terdahulu yang pokok permasalahannya hampir sama atau relevan dengan penelitian ini. Berikut adalah penelitian yang relevan.

- 2.4.1 Listiana dkk., (2023) “Analisis dalam Menerapkan Media Interaktif *Wordwall* Pada Pembelajaran Tematik di Kelas III SDN Wonotingal”. Pada penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan analisis dalam menerapkan media interaktif *Wordwall* pada pembelajaran tematik di kelas 3 SDN Wonotingal. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media interaktif *Wordwall* dapat membantu guru dalam menyiapkan materi agar lebih menarik dan mudah untuk peserta didik. Selain itu media interaktif *Wordwall* juga memberikan kemudahan bagi pengguna pemula dengan semua menu fitur yang di tampilkan.
- 2.4.2 Hasbin dkk., (2024). “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* dalam Meningkatkan Kosakata Siswa di Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Wordwall* terhadap peningkatan kosakata siswa kelas II SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* interaktif memberikan dampak positif dan efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa melalui proses pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan.

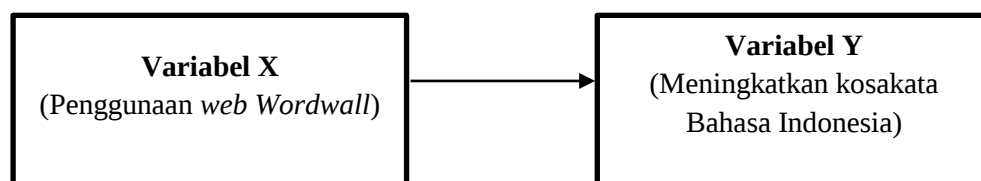
- 2.4.3 Sari dkk., (2021) “Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Permainan Anagram di Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi upaya meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia dengan menggunakan permainan anagram pada peserta didik kelas III SDI Wachid Hasyim Surabaya. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan permainan anagram secara efektif dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia pada peserta didik kelas III SDI Wachid Hasyim Surabaya.
- 2.4.4 Istiana dkk., (2023) “Pengembangan Media *Scrabble* Materi Wawancara untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas III SD”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosakata peserta didik kelas III SDN Sawentar 02 setelah dilakukan pengembangan media *Scrabble* pada pembelajaran bahasa Indonesia. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa media *Scrabble* pada materi wawancara memiliki keefektifan total sebesar 92,86% dengan kriteria sangat baik. Uji coba lapangan menghasilkan nilai *N-Gain* sebesar 0,5, yang mengindikasikan bahwa peningkatan penguasaan kosakata dengan menggunakan media *Scrabble* berada pada kategori sedang.

2.5 Kerangka Pikir

Kerangka berpikir menjelaskan hubungan dan keterkaitan antar variabel. Kerangka berpikir adalah landasan pemikiran penelitian yang terbentuk dari hasil sintesis fakta-fakta, observasi, dan kajian *literature* (Syahputri dkk., 2023). Kerangka ini mencakup teori, prinsip, atau konsep yang dijadikan acuan dalam penelitian. Di dalamnya, variabel-variabel penelitian dijabarkan secara mendalam dan relevan dengan isu yang diteliti, sehingga dapat menjadi dasar untuk menjawab pertanyaan penelitian. Kerangka berpikir merupakan suatu model konseptual yang menjelaskan hubungan antara teori dengan berbagai aspek yang telah diteliti (Sugiyono, 2019).

Penelitian ini memuat dua variabel, yakni penggunaan *web Wordwall* sebagai variabel bebas (*independent*) dan peningkatan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik sebagai variabel terikat (*dependent*). Penelitian ini didasarkan pada konsep bahwa media pembelajaran interaktif dapat memfasilitasi proses belajar yang lebih menarik dan efektif bagi peserta didik. *Wordwall.net* adalah *platform* yang menyediakan berbagai template *game* edukasi yang interaktif dan dapat digunakan untuk melatih kosakata Bahasa Indonesia dengan cara yang menyenangkan. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif saat proses belajar, peserta didik dapat terlibat secara lebih aktif dan tertarik pada materi, sehingga lebih mudah mengingat dan memahami kata-kata baru yang dipelajari.

Uraian di atas menjelaskan bahwa rendahnya penguasaan kosakata pada peserta didik disebabkan oleh pembelajaran yang cenderung kurang bervariasi. Oleh karena itu, diperlukan media yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, salah satunya adalah penggunaan *Wordwall*. Diharapkan bahwa dengan menggunakan media ini, peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan kosakata Bahasa Indonesia mereka. Sehingga, peneliti perlu melihat apakah ada pengaruh dari penggunaan *web Wordwall* terhadap peningkatan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik. Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat gambar sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir

Keterangan:

- X : Penggunaan *web Wordwall*
- Y : Meningkatkan kosakata Bahasa Indonesia
- XY : Penggunaan *web Wordwall* dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Indonesia Peserta Didik

2.6 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah pernyataan sementara yang belum final, jawaban sementara, dugaan sementara, yang merupakan konstruk peneliti terhadap masalah penelitian, yang menyatakan hubungan antara dua atau lebih variabel (Nurdin dan Hartati, 2019). Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka pikir, maka hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut.

H₀: Tidak terdapat pengaruh penggunaan *web Wordwall* secara signifikan dalam meningkatkan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik di SDN 1 Metro Pusat.

H_a: Terdapat pengaruh penggunaan *web Wordwall* secara signifikan dalam meningkatkan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik di SDN 1 Metro Pusat.

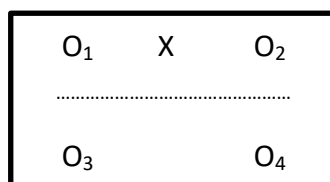
III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen yang berbentuk *quasi experimental design*. Penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2019). Penelitian eksperimen semu (*quasi experimental design*) adalah desain penelitian yang melibatkan dua kelompok, di mana satu kelompok menerima perlakuan (kelompok eksperimen) dan kelompok lainnya tidak menerima perlakuan tersebut (kelompok kontrol) (Arib dkk., 2024). Desain ini tidak menggunakan penugasan acak, sehingga subjek dalam penelitian biasanya berasal dari kelompok yang sudah ada sebelumnya.

3.2 Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *non-equivalent control group design* yaitu desain yang menggunakan dua kelompok, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Sugiyono, 2019). Desain ini melibatkan *pre-test* pada kedua kelompok untuk mengukur kemampuan awal, diikuti perlakuan pada kelompok eksperimen sementara kelompok kontrol tidak menerima perlakuan. Setelah itu, *post-test* dilakukan untuk mengukur perubahan hasil belajar akibat perlakuan. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol akan diberikan *pre-test* dan *post-test* menggunakan instrumen yang sama. Hasil *pre-test* dan *posttest* kemudian dibandingkan untuk mengetahui efektivitas perlakuan yang diberikan. Berikut merupakan gambar desain penelitian *non-equivalent control group design*.



Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan:

O₁ : *Pre-test* kelas eksperimen

O₂ : *Post-test* kelas eksperimen

O₃ : *Pre-test* kelas kontrol

O₄ : *Post-test* kelas kontrol

X : Perlakuan menggunakan *Wordwall*

(Sugiyono, 2013)

Berdasarkan gambar 2. desain penelitian *non-equivalent control group design* yang melibatkan dua kelompok, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan *pretest* (O₁) untuk mengukur kemampuan awal, kemudian menerima perlakuan berupa pembelajaran menggunakan *Wordwall* (X), dan diakhiri dengan *post-test* (O₂) untuk mengukur hasil belajar setelah perlakuan. Sementara itu, kelompok kontrol diberikan *pre-test* (O₃), menerima perlakuan berupa pembelajaran konvensional tanpa perlakuan khusus, dan diakhiri dengan *post-test* (O₄). Perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* pada masing-masing kelompok, serta antara kedua kelompok, dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan *Wordwall* dalam meningkatkan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik.

3.3 Setting Penelitian

3.3.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Metro Pusat, Kec. Metro Pusat, Kota Metro.

3.3.2 Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian eksperimen dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025.

3.3.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas III A berjumlah 29 orang peserta didik dan kelas III C berjumlah 28 orang peserta didik di SD Negeri 1 Metro Pusat tahun pelajaran 2024/2025.

3.4 Prosedur Penelitian

3.4.1 Tahap Pendahuluan

- 3.4.1.1 Peneliti membuat surat izin observasi pendahuluan ke sekolah.
- 3.4.1.2 Melakukan observasi pendahuluan untuk mengetahui jumlah kelas dan peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian, cara mengajar pendidik dan permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran.
- 3.4.1.3 Menentukan sampel penelitian (kelas eksperimen dan kelas kontrol).

3.4.2 Tahap Perencanaan

- 3.4.2.1 Menetapkan kompetensi dasar dan indikator serta pokok bahasan yang akan digunakan dalam penelitian.
- 3.4.2.2 Membuat perangkat pembelajaran berupa modul ajar dengan menggunakan *web Wordwall* pada kelas eksperimen.
- 3.4.2.3 Membuat lembar kerja peserta didik.
- 3.4.2.4 Menyiapkan instrumen penelitian berupa soal *pre-test* dan *post-test*.

3.4.3 Tahap Pelaksanaan

- 3.4.3.1 Melakukan uji coba instrumen.
- 3.4.3.2 Menganalisis data dari hasil uji coba instrumen untuk mengetahui instrumen yang disusun valid serta reliabel atau tidak.
- 3.4.3.3 Melaksanakan tes awal (*pre-test*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

- 3.4.3.4 Melaksanakan penelitian pada kelas eksperimen. Proses pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan *web Wordwall* sesuai dengan modul ajar yang telah dibuat.
- 3.4.3.5 Mengadakan *post-test* pada akhir penelitian di kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- 3.4.3.6 Mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data hasil penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- 3.4.3.7 Membuat laporan hasil penelitian.

3.5 Populasi dan Sampel

3.5.1 Populasi

Populasi merupakan keseluruhan objek atau subjek penelitian. Populasi sebagai wilayah generalisasi yang ada dalam penelitian. Wilayah ini meliputi tentang objek atau subjek yang bisa ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019). Populasi adalah keseluruhan elemen dalam penelitian yang mencakup objek dan subjek dengan ciri-ciri dan karakteristik tertentu (Amin dkk., 2023). Pada penelitian ini yang menjadi populasi penelitian adalah seluruh kelas III A dan III C SD Negeri 1 Metro Pusat yang berjumlah 57 peserta didik.

Tabel 2. Data Peserta Didik Kelas III SD Negeri 1 Metro Pusat

No.	Kelas	Peserta Didik		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1.	III A	15	14	29
2.	III C	16	12	28
Jumlah				57

Sumber: Data pendidik kelas III SD Negeri 1 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2024/2025

3.5.2 Sampel

Sampel dalam penelitian adalah sebagian dari populasi yang diambil untuk mewakili keseluruhan populasi tersebut. Sampel adalah sebagian kecil dari populasi yang dianggap dapat mewakili keseluruhan populasi dalam konteks penelitian yang dilakukan (Arikunto, 2018). Teknik untuk menentukan sampel dalam

penelitian ini menggunakan teknik *nonprobability sampling* dengan jenis teknik sampling jenuh. Teknik *nonprobability sampling* merupakan teknik pemilihan sampel di mana setiap elemen atau anggota dalam populasi tidak memiliki peluang atau kesempatan yang sama untuk terpilih sebagai bagian dari sampel. (Sugiyono, 2019). Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Penelitian ini dengan sampel berjumlah 57 peserta didik dari 2 kelas yang terdiri dari 1 kelas eksperimen dengan 29 peserta didik pada kelas III A dan 1 kelas kontrol dengan 28 peserta didik pada kelas III C.

3.6 Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan objek yang menjadi fokus utama dalam suatu penelitian. Terdapat dua macam variabel, yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*). Variabel bebas adalah variabel yang memengaruhi atau menjadi penyebab perubahan pada variabel lain, yaitu variabel dependen. Sebaliknya, variabel terikat atau dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari adanya perubahan pada variabel bebas (Sugiyono, 2019). Kedua variabel tersebut diidentifikasi dalam penelitian ini sebagai berikut.

3.6.1 Variabel Independent

Variabel bebas (*independent*) yang dilaksanakan adalah *web Wordwall* (X). Variabel independent ini akan mempengaruhi kemampuan dalam meningkatkan kosakata peserta didik.

3.6.2 Variabel Dependent

Variabel terikat (*dependent*) yang dilaksanakan adalah meningkatkan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik kelas III SD Negeri 1 Metro Pusat (Y). Peningkatan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik dipengaruhi oleh penggunaan *web Wordwall*.

3.7 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

3.7.1 Definisi Konseptual

Definisi konseptual variabel adalah penjelasan teoretis mengenai suatu variabel yang digunakan dalam penelitian. Definisi ini memberikan pemaknaan terhadap konsep yang diangkat, sehingga memudahkan peneliti dalam mengoperasionalkan konsep tersebut saat melakukan penelitian di lapangan. Definisi konseptual dalam penelitian ini adalah:

a. *Wordwall*

Wordwall adalah sebuah platform digital berbasis *web* yang dirancang untuk mendukung pembelajaran interaktif melalui berbagai jenis permainan edukasi. *Wordwall* memungkinkan pendidik untuk membuat, menyesuaikan, dan membagikan aktivitas pembelajaran dalam bentuk permainan yang menarik, seperti kuis, teka-teki, dan latihan interaktif, guna meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Platform ini juga menyediakan berbagai template yang fleksibel, sehingga pendidik dapat dengan mudah menyesuaikan aktivitas sesuai dengan kebutuhan kurikulum dan tingkat kemampuan peserta didik.

b. Kosakata Bahasa Indonesia

Kosakata Bahasa Indonesia adalah kumpulan kata-kata dalam bahasa Indonesia yang dimiliki oleh individu, baik yang dipahami maknanya (kosakata reseptif) maupun yang dapat digunakan secara aktif dalam berbicara atau menulis (kosakata produktif). Penguasaan kosakata sangat berpengaruh terhadap kemampuan berbahasa seseorang. Kualitas keterampilan berbahasa bergantung pada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimiliki. Semakin banyak kosakata peserta didik, semakin besar kemampuannya untuk berkomunikasi dengan efektif.

3.7.2 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah penjelasan suatu variabel dengan memberikan makna, menetapkan aktivitas, atau menentukan operasionalisasi yang diperlukan untuk mengukur variabel tersebut secara spesifik. Berikut penjelasan operasional dari masing-masing variabel dalam penelitian ini:

a. *Wordwall*

Wordwall adalah platform pembelajaran online yang memungkinkan pendidik membuat berbagai aktivitas interaktif, seperti kuis, teka-teki, dan permainan edukatif. Dalam konteks penelitian ini, *Wordwall* digunakan sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik dalam mempelajari kosakata Bahasa Indonesia. Langkah-langkah penggunaan *web Wordwall* sebagai berikut.

1. Buka browser dan akses situs <https://Wordwall.net>.
2. Setelah login, masuk ke dashboard utama.
3. Pilih opsi *Create Activity* untuk memulai pembuatan aktivitas pembelajaran.
4. Pilih template yang sesuai, seperti kuis, permainan kata, atau aktivitas lainnya. Peneliti menggunakan fitur *Match-Up*.
5. Masukkan judul aktivitas, pertanyaan, dan tambahan gambar jika diperlukan.
6. Atur pengaturan tambahan seperti *timer* (pengatur waktu) dan papan peringkat untuk membuat aktivitas lebih menarik.
7. Klik *Done* untuk menyimpan dan membagikan aktivitas.
8. Setelah selesai, *Wordwall* dapat ditampilkan menggunakan proyektor di depan kelas.

Adapun penilaian aktivitas peserta didik dengan menggunakan *web Wordwall*, sebagai berikut.

- 1) Antusias menggunakan media pembelajaran *Wordwall*.
- 2) Aktif menggunakan media pembelajaran *Wordwall*
- 3) Mampu menggunakan media pembelajaran *Wordwall*
- 4) Mampu menjawab pertanyaan dalam media pembelajaran *Wordwall*
- 5) Senang dalam proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran *Wordwall*. (Rahmawati dan Rulviana, 2024)

b. Kosakata Bahasa Indonesia

Meningkatkan kosakata bahasa Indonesia adalah perubahan atau pertumbuhan pemahaman peserta didik terhadap kosakata, mencakup pemahaman makna, penggunaan kata dalam konteks, serta kemampuan mengenali sinonim, antonim, dan hubungan antar kata. Penguasaan kosakata diukur melalui tes setelah pembelajaran berbasis *Wordwall* dengan hasil berupa nilai atau skor *post-test* yang mencerminkan ranah kognitif peserta didik. Indikator penguasaan kosakata meliputi:

- 1) Mampu menjelaskan makna kata yang diminta,
- 2) Mampu menyebutkan kata lain yang memiliki arti yang sama atau mirip dengan kata yang diminta,
- 3) Mampu menyebutkan kata lain yang artinya berlawanan dengan kata yang diminta,
- 4) Mampu menuliskan kata dengan ejaan yang benar,
- 5) Mampu untuk menunjukkan benda atau memperagakan kata yang diminta,
- 6) Memilih kata sesuai dengan makna yang diberikan dari sejumlah kata yang disediakan. (Djiwandono, 2011)

3.8 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah penting dalam penelitian karena tujuan utama dari penelitian adalah memperoleh data yang relevan. Untuk memperoleh data terkait dengan kedua variabel dalam penelitian ini, yaitu penggunaan *Wordwall* dan meningkatkan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik, peneliti akan menggunakan teknik pengumpulan data yang sesuai. Dalam penelitian ini, pemilihan metode yang tepat serta teknik dan alat pengumpulan data yang relevan sangat penting untuk mendapatkan hasil

yang objektif. Oleh karena itu, teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.8.1 Observasi

Observasi penelitian ini untuk mendapatkan data yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan penelitian, maka penelitian ini menggunakan teknik observasi langsung untuk mengamati keaktifan belajar peserta didik selama proses melakukan penelitian dengan menggunakan *Wordwall*. Peneliti akan mengamati setiap interaksi peserta didik dengan media pembelajaran tersebut, termasuk respon mereka terhadap materi yang disampaikan dan tingkat partisipasi mereka dalam pembelajaran menggunakan *Wordwall*.

3.8.2 Tes

Tes digunakan sebagai alat ukur untuk mengetahui peningkatan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan *Wordwall*. Tes dilakukan di kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam dua tahap, yaitu *pre-test* sebelum perlakuan dan *post-test* setelah perlakuan. *Pre-test* bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata peserta didik sebelum menggunakan *Wordwall*, sedangkan *post-test* bertujuan untuk mengukur peningkatan kosakata setelah pembelajaran menggunakan *Wordwall*. Soal tes disusun berdasarkan materi kosakata yang sesuai dengan tingkat kelas peserta didik dan mengacu pada indikator pembelajaran yang ditetapkan.

3.8.3 Dokumentasi

Teknik pengumpulan data lainnya yang digunakan adalah dokumentasi. Dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian (Sugiyono,

2013). Pada penelitian ini teknik dokumentasi digunakan untuk penelitian pendahuluan guna mendapatkan data jumlah peserta didik kelas III SD Negeri 1 Metro Pusat tahun pelajaran 2024/2025.

3.9 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa instrumen tes, yang terdiri atas soal pilihan ganda *pre-test* dan *post-test*. Soal tes ini dirancang untuk mengukur kemampuan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan *Wordwall*. Instrumen ini mengacu pada indikator penguasaan kosakata dan telah melalui proses uji coba untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya.

b. Instrumen Tes

Instrument tes dalam penelitian ini berupa soal pilihan jamak berjumlah 25 butir soal. Soal dibuat berdasarkan indikator penguasaan kosakata bahasa Indonesia dengan kisi-kisi instrumen sebagai berikut.

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Tes

Indikator	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal	Jumlah Soal
Mampu menjelaskan makna kata yang diminta.	C2	Pilihan Jamak	1, 3, 7, 8, 10, 14, 18, 20, 23	9
Mampu menyebutkan kata lain yang memiliki arti yang sama atau mirip dengan kata yang diminta.	C1	Pilihan Jamak	2, 11	2
Mampu menyebutkan kata lain yang artinya berlawanan dengan kata yang diminta.	C1	Pilihan Jamak	6, 15, 19	3
Mampu menuliskan kata dengan ejaan yang benar.	C3	Pilihan Jamak	9, 21	2
Mampu untuk menunjukkan benda atau memperagakan kata yang diminta.	C3	Pilihan Jamak	5, 13, 24	3
Memilih kata sesuai dengan makna yang diberikan dari sejumlah kata yang disediakan.	C2	Pilihan Jamak	4, 12, 16, 17, 22, 25	6

Sumber: (Djiwandono, 2011)

c. Instrumen Non Tes

Instrumen non tes diartikan sebagai alat penelitian yang diperoleh selain menggunakan tes. Instrumen non tes dalam penelitian ini yaitu lembar observasi terkait aktivitas peserta didik dalam pembelajaran menggunakan *web Wordwall* di kelas. Adapun kisi-kisi lembar observasi sebagai berikut.

Tabel 4. Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Menggunakan Web Wordwall

No.	Aktivitas Peserta Didik	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
1	Antusias menggunakan media pembelajaran <i>Wordwall</i>	Observasi	<i>Checklist</i>
2	Aktif menggunakan media pembelajaran <i>Wordwall</i>	Observasi	<i>Checklist</i>
3	Mampu menggunakan media pembelajaran <i>Wordwall</i>	Observasi	<i>Checklist</i>
4	Mampu menjawab pertanyaan dalam media pembelajaran <i>Wordwall</i>	Observasi	<i>Checklist</i>
5	Senang dalam proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran <i>Wordwall</i>	Observasi	<i>Checklist</i>

Sumber: (Rahmawati dan Rulviana, 2024)

3.10 Uji Prasyarat Instrumen Tes

3.10.1 Uji Validitas

Uji validitas adalah proses untuk mengukur sejauh mana suatu instrumen penelitian dapat mengukur apa yang seharusnya diukur secara akurat dan sesuai dengan tujuan penelitian. Uji validitas adalah proses untuk memastikan bahwa data yang diperoleh dari objek penelitian sesuai dengan data yang dilaporkan oleh peneliti (Sugiyono, 2019). Uji ini dilakukan dengan menganalisis hubungan antara skor setiap item dalam kuesioner dengan skor totalnya. Jika hasil korelasi menunjukkan nilai yang signifikan, maka item tersebut dianggap valid. Penelitian ini menggunakan uji validitas *product moment* dengan rumus berikut.

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefesien korelasi X dan Y
 N : Jumlah responden
 $\sum XY$: Total perkalian skor X dan Y
 $\sum X$: Jumlah skor variabel X
 $\sum Y$: Jumlah skor variabel Y
 $\sum X^2$: Total kuadrat skor variabel X
 $\sum Y^2$: Total kuadrat skor variabel Y

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut tidak valid.

Tabel 5. Klasifikasi Validitas

Nilai Koefisien Korelasi	Kriteria Validitas
$0,00 < r_{xy} < 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 < r_{xy} < 0,40$	Rendah
$0,40 < r_{xy} < 0,60$	Sedang
$0,60 < r_{xy} < 0,80$	Tinggi
$0,80 < r_{xy} < 1,00$	Sangat Tinggi

Sumber: (Arikunto, 2018)

Uji coba instrumen dilakukan pada 27 peserta didik kelas III D SD Negeri 1 Metro Pusat. Berdasarkan hasil data perhitungan uji validitas instrument tes dengan $n = 27$ dan signifikansi 0,05, r_{tabel} adalah 0,381. Berikut tabel hasil perhitungan validitas instrumen tes.

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Uji Instrumen

Nomor Soal	r_{tabel}	r_{hitung}	Validitas
1	0.381	0.4227	Valid
2	0.381	0.5202	Valid
3	0.381	0.4362	Valid
4	0.381	0.4449	Valid
5	0.381	0.6291	Valid
6	0.381	0.4362	Valid
7	0.381	0.5141	Valid
8	0.381	0.6723	Valid
9	0.381	0.5852	Valid
10	0.381	0.5408	Valid

Nomor Soal	r_{tabel}	r_{hitung}	Validitas
11	0.381	0.0975	Tidak Valid
12	0.381	0.4215	Valid
13	0.381	0.5690	Valid
14	0.381	0.6711	Valid
15	0.381	0.1905	Tidak Valid
16	0.381	0.4401	Valid
17	0.381	0.5499	Valid
18	0.381	0.6711	Valid
19	0.381	0.1028	Tidak Valid
20	0.381	0.4277	Valid
21	0.381	0.2520	Tidak Valid
22	0.381	0.4158	Valid
23	0.381	0.6759	Valid
24	0.381	0.5137	Valid
25	0.381	0.2926	Tidak Valid

Sumber: (Penelitian,2025)

Tabel 7. Hasil Analisis Uji Validitas

Nomor Soal	Validitas	Jumlah Soal
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,12,13,14,16,17,18,20,22,23,24	Valid	20
11,15,19,21,25	Tidak Valid	5

Sumber: (Penelitian, 2025)

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa dari 25 butir soal diperoleh 20 butir soal yang valid dan 5 butir soal yang tidak valid sehingga terdapat 20 butir soal yang dapat digunakan dalam penelitian dan 5 butir soal yang tidak valid tidak dipakai. (Lampiran 15 halaman 102).

3.10.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah proses untuk mengukur konsistensi suatu instrumen penelitian dalam memberikan hasil yang sama apabila digunakan berulang kali pada kondisi yang sama. Instrumen dikatakan reliabel jika hasil pengukurannya stabil dan tidak berubah meskipun digunakan di waktu atau situasi yang berbeda. Uji reliabilitas penelitian ini menggunakan korelasi *Alpha Cronbach* dengan rumus sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} : Koefisien reliabilitas

k : Banyaknya butir soal

$\sum \sigma b^2$: Jumlah varian butir

σt^2 : Varian total

Setelah mengetahui nilai koefisien reliabilitas, kemudian diklasifikasikan sebagai berikut.

Tabel 8. Klasifikasi Reliabilitas

No	Nilai Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
1	0,00 – 0,20	Sangat Rendah
2	0,21 – 0,40	Rendah
3	0,41 – 0,60	Sedang
4	0,61 – 0,80	Tinggi
5	0,81 – 1,00	Sangat Tinggi

Sumber: (Arikunto, 2018)

Tabel 9. Hasil Analisis Uji Reliabilitas

No Soal	Varians Butir
1	0,231
2	0,242
3	0,179
4	0,199
5	0,157
6	0,157
7	0,256
8	0,199
9	0,231
10	0,217
12	0,256
13	0,103
14	0,131
16	0,217
17	0,199
18	0,131
20	0,259
22	0,217
23	0,179
24	0,071
$\sum$ Varians butir	3,832
Varians total	21,103
r_{11}	0,861
Reliabilitas	Sangat tinggi

Sumber: (Penelitian, 2025)

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa instrumen yang akan digunakan yaitu butir soal no: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 20, 22, 23, 24. Hasil reliabilitas dengan rumus *Alpha Cronbach* (r_{11}) dikonsultasikan dengan nilai tabel *r product moment* dengan $dk = n-1$, signifikansi atau α sebesar 5% diperoleh r_{tabel} sebesar 0,381. Hasil uji reliabilitas didapat bahwa koefisien korelasi r_{11} sebesar 0,861, sedangkan r_{tabel} 0,381. Hal ini menunjukkan bahwa $r_{11} > r_{\text{tabel}}$ dengan interpretasi bahwa uji instrumen sangat reliabel. (Lampiran 16 halaman 103).

3.10.3 Uji Daya Pembeda Soal

Uji daya pembeda soal adalah metode yang digunakan untuk mengukur kemampuan suatu soal dalam membedakan antara peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dan rendah. Uji daya pembeda soal ini menggunakan rumus sebagai berikut.

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan:

D : Daya pembeda soal

B_A : Jumlah peserta didik kelompok atas yang menjawab benar pada butir soal

B_B : Jumlah peserta didik kelompok bawah yang menjawab benar pada butir soal

J_A : Banyaknya peserta didik kelompok atas

J_B : Banyaknya peserta didik kelompok bawah

Tabel 10. Klasifikasi Daya Pembeda Soal

No	Indeks Daya Beda	Keterangan
1	0,70 – 1,00	Baik Sekali
2	0,40 – 0,69	Baik
3	0,20 – 0,39	Cukup
4	0,00 – 0,19	Jelek

Sumber: (Arikunto, 2018)

Berdasarkan hasil perhitungan data menggunakan *Ms. Excel* diperoleh hasil perhitungan daya pembeda pada butir soal sebagai berikut.

Tabel 11. Hasil Analisis Uji Daya Pembeda Soal

Butir Soal	Jumlah Skor	Klasifikasi	Jumlah
-	-	Baik Sekali	-
1,2,3,8,9,10,17,20,22,23	50	Baik	10
4,5,6,7,12,13,14,16,18	45	Cukup	9
24	5	Jelek	1

Sumber: (Penelitian, 2025)

Berdasarkan tabel di atas, hasil analisis daya pembeda soal diperoleh 1 soal kategori jelek, 9 soal kategori cukup. dan 10 soal kategori baik. (Lampiran 17 halaman 104).

3.10.4 Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran adalah sebuah analisis yang dilakukan untuk mengetahui seberapa sulit atau mudah suatu soal dalam suatu tes atau ujian. Tujuan utama dari uji ini adalah untuk memastikan bahwa soal-soal yang diberikan memiliki tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan peserta tes. Uji tingkat kesukaran ini menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P : Tingkat kesukaran

B : Jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan benar

JS : Jumlah seluruh peserta didik peserta tes

Tabel 12. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal

No	Indeks Taraf Kesukaran	Keterangan
1	0,00 – 0,30	Sukar
2	0,31 – 0,70	Sedang
3	0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: (Arikunto, 2018)

Berdasarkan analisis data tingkat kesukaran soal, dapat diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 13. Hasil Analisis Uji Tingkat Kesukaran Soal

Butir Soal	Jumlah Skor	Tingkat Kesukaran
6, 22	10	Sukar
1,2,7,9,10,12,16,20	40	Sedang
3,4,5,5,13,14,17,18,23,24	50	Mudah

Sumber: (Penelitian, 2025)

Berdasarkan tabel di atas, hasil perhitungan uji tingkat kesukaran butir soal diperoleh 2 soal dengan kategori sukar, 8 soal dengan kategori sedang, dan 10 soal dengan kategori mudah. (Lampiran 18 halaman 105).

3.11 Teknik dan Uji Prasyarat Analisis Data

3.11.1 Teknik Analisis Data

d. Analisis Data Aktivitas Peserta Didik

Peneliti menggunakan lembar observasi untuk mengetahui aktivitas peserta didik dengan menggunakan *Web Wordwall* pada saat proses pembelajaran. Rumus yang digunakan untuk menganalisis data aktivitas belajar sebagai berikut.

$$N_s = \frac{R}{M} \times 100$$

Keterangan:

N_s : Nilai soal
 R : Jumlah skor dari soal yang dijawab benar
 M : Skor maksimum
 100 : Bilangan tetap

Tabel 14. Kategori Nilai Aktivitas Belajar

Tingkat Keberhasilan	Keterangan
>80	Aktif sekali
60-79	Aktif
50-59	Cukup
<50	Kurang

Sumber: (Santoso, dkk., 2023)

e. Uji Normal Gain (*N-Gain*)

Uji *N-Gain* digunakan untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah perlakuan dalam penelitian. Rumus *N-Gain* sebagai berikut.

$$N-Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Kriteria uji *N-Gain* sebagai berikut.

Tabel 15. Kategori Uji *N-Gain*

Nilai Gain	Kriteria
$N-Gain > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq N-Gain \leq 0,7$	Sedang
$N-Gain < 0,3$	Rendah

Sumber: (Fatimah, 2020)

3.11.2 Uji Prasyarat Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah prosedur statistik yang digunakan untuk menentukan apakah data yang diperoleh dari suatu populasi yang distribusi normal. Uji normalitas penelitian ini menggunakan jenis *Kolmogorov-Smirnov*, *Kolmogorov-Smirnov* dilakukan apabila sampel lebih dari 50 orang (Quraisy, 2022). Adapun rumus *Kolmogorov-Smirnov* sebagai berikut.

$$D_{hitung} = (F_0(X) - S_N(X))$$

Keterangan:

$F_0(X)$: Distribusi frekuensi komulatif teoritis

$S_N(X)$: Distribusi frekuensi komulatif skor observasi

Hipotesis yang akan digunakan dalam pengujian ini yaitu :

H_0 : Data berdistribusi normal

H_a : Data tidak berdistribusi normal

Data yang dikatakan berdistribusi normal jika signifikansi lebih besar dari 5% sedangkan data dikatakan tidak berdistribusi normal jika signifikansinya lebih kecil dari 5%.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menentukan apakah dua atau lebih kelompok berasal dari populasi dengan varians yang sama. Berikut langkah-langkah uji homogenitas.

1. Menentukan hipotesis dalam bentuk kalimat
2. Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian taraf signifikannya adalah $\alpha = 5\%$ atau 0,05.
3. Uji homogenitas menggunakan uji-F dengan rumus

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Keputusan uji jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ maka homogen, sedangkan jika $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ maka tidak homogen.

Sumber: (Sugiyono, 2019)

3.11.3 Uji Hipotesis Penelitian

Uji hipotesis digunakan untuk menguji apakah terdapat pengaruh penggunaan *web Wordwall* dalam meningkatkan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik kelas III di SD Negeri 1 Metro Pusat. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji regresi linier sederhana. Uji hipotesis regresi linier sederhana dilakukan dengan bantuan program SPSS 25. Rumus yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian ini yaitu sebagai berikut.

$$\hat{Y} = a + bX$$

$$b = \frac{n \cdot \sum XY - \sum X \cdot \sum Y}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$a = \frac{\sum Y - b \cdot \sum X}{n}$$

Keterangan:

- $\hat{Y}$: Variabel terikat
 X : Variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu untuk diproyeksikan.
 α : Nilai konstanta harga Y , jika $X = 0$
 b : Nilai arah sebagai penentu ramalan (prediksi) yang menunjukkan nilai peningkatan (+) atau penurunan (-) variabel Y .

Sumber: (Muncarno, 2017)

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka H_0 ditolak artinya signifikan.

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka H_0 diterima artinya signifikan.

Taraf signifikansi $\alpha = 0,05$

Hipotesis yang akan di uji melalui uji analisis linear sederhana sebagai berikut.

- H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan *web Wordwall* dalam meningkatkan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik di SD Negeri 1 Metro Pusat.
 H_a : Terdapat pengaruh penggunaan *web Wordwall* dalam meningkatkan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik di SD Negeri 1 Metro Pusat.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *web Wordwall* dalam meningkatkan kosakata bahasa Indonesia kelas III sekolah dasar. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test*. Mulanya nilai rata-rata *pre-test* diperoleh persentase sebesar 58,79 lalu diberikan perlakuan dengan menerapkan *web Wordwall* dan dilakukan *post-test* maka diperoleh nilai rata-rata *post-test* dengan persentase sebesar 79,83. Adapun bukti pendukung lainnya ditunjukkan dengan hasil uji hipotesis yaitu uji regresi linear sederhana yang memperoleh nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$, $45,804 > 4,21$ maka H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan *web Wordwall* dalam meningkatkan kosakata kelas III sekolah dasar.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka terdapat beberapa saran yang dapat peneliti kemukakan sebagai berikut.

5.2.1 Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran yang menggunakan *Web Wordwall*. Dengan berpartisipasi secara aktif dalam permainan edukatif yang disediakan, peserta didik dapat belajar sambil bermain sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

5.2.2 Pendidik

Pendidik disarankan untuk memanfaatkan *Web Wordwall* sebagai salah satu alternatif inovasi pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik. Media ini dapat

menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mendorong partisipasi aktif peserta didik.

5.2.3 Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat mendukung penerapan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Web Wordwall* dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, seperti jaringan internet, perangkat TIK, dan pelatihan bagi guru guna menunjang proses pembelajaran yang lebih efektif.

5.2.4 Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti lain yang ingin mengkaji lebih lanjut penggunaan *Web Wordwall* dalam pembelajaran. Penelitian lanjutan dapat dilakukan dengan menerapkan media ini pada jenjang kelas yang berbeda, materi pelajaran lain, atau variabel keterampilan bahasa lainnya, seperti kemampuan menulis atau berbicara.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-fahmi, S. N., & Wijaya, I. P. 2022. *Efektivitas Penggunaan Media FunWords Bagi Anak Usia Dini*. 2021, 1089–1098. <https://doi.org/10.29407/87qmee31>
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. 2023. Konsep Umum Populasi dan Sampel Dalam Penelitian. *Jurnal Pilar: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1), 15–31. <https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-73-7>
- Arib, M. F., Rahayu, M. S., Sidorj, R. A., & Afgani, M. W. 2024. Experimental Research Dalam Penelitian Pendidikan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 5497–5511. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/8468>
- Arikunto, S. 2018. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asyri, D., Asyri, D., Asyri, S., & Warni, D. 2024. Pengaruh *Wordwall* Online Games (WOW) Terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(2), 548–556. <https://doi.org/10.56799/jceki.v3i2.2968>
- Azizah, H. N. 2020. Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media *Wordwall*. *Alsuniyat*, 1(1), 1–16. <https://doi.org/10.17509/alsuniyat.v1i1.24212>
- Budiman, T. J., Damayanti, R., & Romlah, S. 2024. Penggunaan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pengamalan Sila Pancasila Kelas III Sekolah Dasar. *Edutama : Jurnal Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas*, 1(1), 84–93. <https://doi.org/10.69533/tyynq962>
- Chadjah, S. 2023. Upaya Guru Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Melalui Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 4(2), 161–174. <https://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/download/194/148>
- Djiwandono, S. 2011. *Tes Bahasa Pegangan bagi Pengajar Bahasa*. Malang : PT Indeks.
- Fatimah, A. E. 2020. Peningkatan Self-Efficacy Siswa Melalui Model Pembelajaran Connecting-Organizing-Reflecting-Extending (CORE). *Jurnal Sintaksis: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, IPA, IPS dan Bahasa Inggris*, 2(1), 54–62. <https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/Sintaksis/article/view/46>

- Faturrokhman, R. 2024. Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Keterlibatan Dan Pemahaman Siswa Di Sekolah Smk Pembangunan. *Jip*, 2(4), 713–721. <https://jip.joln.org/index.php/pendidikan/article/view/222>
- Hasbin, N. N. H., Irfan, M., & Hermuttaqien, B. P. F. 2024. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* dalam Meningkatkan Kosakata Siswa di Sekolah Dasar. *Sistem-Among : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 20–26. <https://doi.org/10.56393/sistemamong.v4i1.2110>
- Indartiwi, A., Wulandari, J., & Novela, T. 2020. Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *KoPEN : Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 28–31. http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1073
- Istiana, D. L., Alfi, C., & Fatih, M. 2023. Pengembangan Media Scrabblemateri Wawancara Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas III SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(23), 656–664. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/8737>
- Karuniawati, S., & Budiarti, W. N. 2023. Analisis Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2009, 148–150.
- Kurniawati, W., & Karsana, D. 2020. Aspek Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia oleh Siswa Sekolah Dasar di Kota Medan. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 9(2), 286. <https://doi.org/10.26499/rnh.v9i2.2977>
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. 2024. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlah Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2), 323–339. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526>
- Listiana, T. A. I., Suneki, S., Suliyanto, J., & Poncowati, L. 2023. Analisis Dalam Menerapkan Media Interaktif *Wordwall* Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas III SDN Wonotingal. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 5224–5232. <http://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/1307>
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. 2021. Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan *Wordwall*) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552–560. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>.
- Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. 2024. Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 9(1), 63–71. <https://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>

- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. In Hamim Gruop, Lampung.
- Nuraini, Harun, M., & Sarah Fitriani, S. 2019. Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Gugus Sibreh Kecamatan Suka Makmur Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Master Bahasa*, 7(1), 311–320. <http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/MB>
- Nurdin, I., & Hartati, S. 2019. *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia.
- Nurisman, A. M., Muttaqien, A., Syamsudin, D., & Muslimin. 2024. Efektivitas Penggunaan Media Wordwall Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas V di SD Amaliah Ciawi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Pengajarannya*. 8(2), 420–428. <https://doi.org/10.52266/al-afidah.v8i2.3399>
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Sofiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. 2020. Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Wordwall. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 177–180. <https://doi.org/10.32493/AL-JPKM.V3i1.17052>
- Quraisy, A. 2022. Normalitas Data Menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov dan Saphiro-Wilk. *J-HEST Journal of Health Education Economics Science and Technology*, 3(1), 7–11. <https://doi.org/10.36339/jhest.v3i1.42>
- Rahmawati, L., & Rulviana, V. 2024. Penerapan Media Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. 2(4).
- Ramadhania, S., & Yamin, Y. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar Kelas II. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 960–965. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3042>
- Rokmanah, S., Rakhman, P. A., & Putri, A. O. 2023. Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Penguasaan Kosakata Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDN Rawu. *Educatio*, 18(2), 281–289. <https://doi.org/10.29408/edc.v18i2.24016>
- Santoso, A., Sholikah, O. H., dan Pudjiwati, S. 2023. Pengaruh Media Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Penyajian Data Siswa Kelas 5 SDN 05 Madiun Lor. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2), 54–68. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9408>
- Sari, M. U. K., Kasiyun, S., Ghufro, S., & Sunanto, S. 2021. Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Permainan Anagram di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3614–3624. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1425>
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. 2021. Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan

- Wordwall* Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- Sari, W. F., Sari, Y. P., Hazari, A. S., & Syarifuddin. 2023. Pemanfaatan *Wordwall* sebagai Media Pembelajaran Interaktif di SD Negeri 27 Palembang. *Scholastica Journal :Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar dan Pendidikan Dasar*, 6(2), 49–58.
- Savira, A., & Gunawan, R. 2022. Pengaruh Media Aplikasi *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5453–5460. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3332>
- Serani, G., Linawati, L., & Heni, L. 2020. Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Menggunakan Media Gambar Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 43 Tapang Aceh Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal KANSASI (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 5(1), 71–80. <https://doi.org/10.31932/jpbs.v5i1.741>
- Setyorini, D., Suneki, S., Prayitno, M., & Prasetiawati, C. 2024. Meningkatkan Minat Belajar Dengan Menggunakan Media *Wordwall* Kelas 4 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 25–31. <https://doi.org/10.33061/js.v6i1.8885>
- Shofiyah, S., & Khoiriyah, A. 2023. *Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa*. 02(02).
- Sihombing, H. W., Afandi, M., & Subhan, M. (2024). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Proses Pembelajaran. *Ar-Rumman: Journal of Education and Learning Evaluation*. 1(2), 685–691. <https://doi.org/10.57235/arrumman.v1i2.4320>
- Simanjuntak, E. B., & Tarigan, J. E. 2018. Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa dengan Menggunakan Metode Latihan pada Bidang Studi Bahasa Inggris di Kelas IV SD Negeri No 104202 Bandar Setia Kab. Deli Serdang. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 1(1). <https://doi.org/10.24114/sejpsd.v1i1.1283>
- Soedjito, & Saryono, D. 2011. *Kosakata bahasa Indonesia*. Aditya Media Pub.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantif Kualitatif R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, D. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Bandung: Alfabeta.
- Syafridah. 2019. Upaya Untuk Pemahaman Kosakata Pada Siswa Kelas Tiga Sekolah Dasar. *Suara Guru : Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, dan Humaniora*, 4(2), 437–449. <https://dx.doi.org/10.24014/suara%20guru.v4i2.10143>
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. Della, & Syafitri, R. 2023. Kerangka berfikir

penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 2(1), 160–166. <https://doi.org/10.1342/tarbiyah.v2i1.25>

Tarigan, H. G. 1984. *Prinsip-prinsip dasar sastra*. Bandung: Angkasa.

Tarigan, H. G. 2011. *Pengajaran Kosakata*. Bandung : Angkasa.

Turohmah, F., Mayori, E., & Sari, R. Y. 2020. Media pembelajaran *Wordwall* dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosakata bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 14. <http://dx.doi.org/10.32832/jpls.v14i1.3176>

Utami D, W. 2014. Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia melalui Media Papan Selip (Slot Board) pada Siswa Kelas II SDN 2 Karangtalun. *Skripsi PGSD Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 1. <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/27992>

Widiyarto, S., Rusdianto, M., & Paryono. 2018. Peningkatan Penguasaan Kosakata Siswa SD Melalui Penggunaan Media Boneka Tangan. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 128–134. <https://doi.org/10.33369/pgsd.11.1.19-25>