
**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA
MENGUNAKAN METODE GAME INTERAKTIF BERBANTUAN MEDIA
WORDWALL PADA SISWA KELAS IV SDN SELAGEDANG**

Indah Kurniasih¹, Aan Hasanah², Nurfajrin Ningsih³

^{1,2,3}Universitas Suryakencana

Email: indahkurniasih44@gmail.com¹, akademikhasanah@gmail.com², dinninurfajrin@ac.id³

Abstrak: Kemampuan menulis kalimat sederhana merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa sekolah dasar sebagai landasan dalam mengembangkan keterampilan menulis yang lebih kompleks. Kenyataannya, kemampuan menulis kalimat sederhana siswa kelas IV SDN Selagedang masih tergolong rendah karena siswa mengalami kesulitan dalam menyusun struktur kalimat, memilih kosakata yang tepat, serta menggunakan ejaan dan tanda baca sesuai kaidah bahasa Indonesia. Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi metode konvensional sehingga siswa kurang aktif dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan persiapan dan pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode game interaktif berbantuan media Wordwall, menganalisis peningkatan kemampuan menulis kalimat sederhana, serta mengetahui respons siswa terhadap penerapan media tersebut. Penelitian menggunakan metode Quasi Experimental dengan desain One Group Pretest–Posttest Design. Subjek penelitian adalah 24 siswa kelas IV SDN Selagedang Tahun Ajaran 2025/2026. Teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi, angket, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensial menggunakan uji Wilcoxon Signed-Rank Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode game interaktif berbantuan media Wordwall mampu meningkatkan kemampuan menulis kalimat sederhana siswa secara signifikan. Hal tersebut ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata hasil belajar dari pretest ke posttest serta hasil uji Wilcoxon yang menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 (<0,05). Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respons sangat positif terhadap penggunaan Wordwall karena pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan memotivasi mereka untuk aktif menyusun kalimat sederhana. Dengan demikian, metode game interaktif berbantuan media Wordwall efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan kemampuan menulis kalimat sederhana.

Kata Kunci: Kemampuan Menulis, Kalimat Sederhana, Game Interaktif, Wordwall, Sekolah Dasar.

Abstract: The ability to write simple sentences is a fundamental competency that elementary school students must master as a foundation for developing more complex writing skills. In reality, the simple sentence writing ability of fourth-grade students at SDN Selagedang remains low, as students struggle with sentence structure, vocabulary selection, and the correct application of Indonesian spelling and punctuation rules. Furthermore, the instructional process is dominated by conventional methods, resulting in low student engagement and motivation. This

study aims to describe the preparation and implementation of instruction using an interactive game method supported by Wordwall, analyze improvements in simple sentence writing skills, and assess student responses to the use of this medium. A quasi-experimental method with a one-group pretest-posttest design was employed. The research subjects consisted of 24 fourth-grade students at SDN Selagedang during the 2025/2026 academic year. Data collection techniques included tests, observations, questionnaires, and documentation. Data analysis was conducted using both descriptive and inferential statistics, specifically the Wilcoxon Signed-Rank Test. The results indicate that the interactive game method supported by Wordwall significantly improved students' ability to write simple sentences. This is evidenced by the increase in average learning outcomes from the pretest to the posttest and the Wilcoxon test result, which showed an Asymp. Sig. (2-tailed) value of 0.000 (<0.05). Additionally, questionnaire results reveal that the majority of students responded very positively to the use of Wordwall, noting that the lessons became more engaging and enjoyable, while also motivating them to actively construct simple sentences. Thus, the interactive game method supported by Wordwall is effective as an alternative approach for Indonesian language instruction in elementary schools, particularly for enhancing simple sentence writing skills.

Keywords: *Writing Ability, Simple Sentences, Interactive Game, Wordwall, Elementary School.*

PENDAHULUAN

Keterampilan menulis merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena menjadi sarana bagi peserta didik untuk mengungkapkan ide, gagasan, pengalaman, serta informasi secara tertulis. Dibandingkan dengan keterampilan berbahasa lainnya, menulis memiliki tingkat kompleksitas yang lebih tinggi karena melibatkan kemampuan berpikir, penguasaan kosakata, penyusunan struktur kalimat, serta penggunaan ejaan dan tanda baca yang tepat. Oleh karena itu, keterampilan menulis perlu dikembangkan sejak jenjang sekolah dasar sebagai fondasi dalam membangun kemampuan literasi peserta didik. Salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa sekolah dasar adalah kemampuan menulis kalimat sederhana. Kemampuan ini menjadi dasar bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan menulis yang lebih kompleks, seperti menyusun paragraf maupun berbagai jenis teks. Melalui kegiatan menulis kalimat sederhana, siswa belajar mengorganisasikan kata menjadi kalimat yang memiliki struktur dan makna yang jelas. Namun, kemampuan tersebut masih menjadi permasalahan yang banyak ditemukan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Hasil observasi awal di kelas IV SDN Selagedang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat sederhana yang benar. Kesulitan tersebut meliputi penentuan urutan kata, penggunaan huruf kapital dan tanda baca, pemilihan

kosakata, serta penyusunan kalimat yang utuh dan bermakna. Kondisi tersebut menyebabkan hasil belajar siswa pada materi menulis kalimat sederhana belum mencapai hasil yang optimal. Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi metode konvensional yang berpusat pada guru sehingga siswa kurang memperoleh kesempatan untuk berlatih secara aktif. Akibatnya, motivasi belajar siswa cenderung rendah dan pembelajaran menulis terasa monoton. Perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Wordwall*, yaitu platform pembelajaran berbasis permainan yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif, seperti kuis, mencocokkan pasangan, menyusun kata, roda acak, dan berbagai bentuk permainan edukatif lainnya. Penggunaan *Wordwall* memungkinkan siswa belajar melalui aktivitas yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan digital mampu meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar, dan keterlibatan peserta didik. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik karena siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat secara langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan metode game interaktif berbantuan media *Wordwall* untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat sederhana pada siswa sekolah dasar masih relatif terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan adanya peluang untuk mengembangkan penelitian yang berfokus pada pemanfaatan *Wordwall* dalam pembelajaran menulis di sekolah dasar. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini menerapkan metode game interaktif berbantuan media *Wordwall* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SDN Selagedang. Penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan persiapan dan pelaksanaan pembelajaran, menganalisis peningkatan kemampuan menulis kalimat sederhana setelah penerapan metode tersebut, serta mengetahui respons siswa terhadap penggunaan media *Wordwall*. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada keterampilan menulis kalimat sederhana.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Quasi Experimental dengan desain One Group Pretest–Posttest Design. Desain tersebut digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan menulis

kalimat sederhana siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penerapan metode game interaktif berbantuan media Wordwall. Pada desain ini, peserta didik diberikan tes awal (*pretest*), kemudian memperoleh perlakuan melalui pembelajaran menggunakan Wordwall, dan selanjutnya diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui perubahan kemampuan menulis kalimat sederhana. Penelitian dilaksanakan di SDN Selagedang, Kabupaten Cianjur, pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian berjumlah 24 siswa kelas IV yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh, karena seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Pemilihan sampel tersebut didasarkan pada jumlah siswa dalam satu kelas yang relatif sedikit sehingga seluruh siswa dapat dijadikan responden penelitian.

Instrumen penelitian terdiri atas tes, lembar observasi, angket, dan dokumentasi. Instrumen tes digunakan untuk mengukur kemampuan menulis kalimat sederhana melalui kegiatan menyusun kata menjadi kalimat, melengkapi kalimat, dan membuat kalimat berdasarkan gambar. Lembar observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai keterlaksanaan pembelajaran menggunakan metode game interaktif berbantuan media Wordwall. Angket digunakan untuk mengetahui respons siswa terhadap penggunaan media Wordwall selama proses pembelajaran, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa perangkat pembelajaran, hasil pekerjaan siswa, serta dokumentasi kegiatan penelitian. Sebelum digunakan, seluruh instrumen penelitian telah melalui proses validasi oleh validator ahli untuk mengetahui kelayakan isi, kebahasaan, dan kesesuaian dengan indikator penelitian. Hasil validasi menunjukkan bahwa instrumen penelitian berada pada kategori valid, sehingga layak digunakan sebagai alat pengumpul data dalam penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui empat tahap. Pertama, siswa diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal dalam menulis kalimat sederhana. Kedua, peneliti melaksanakan pembelajaran menggunakan metode game interaktif berbantuan media Wordwall sesuai dengan modul ajar yang telah disusun. Ketiga, setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui peningkatan kemampuan menulis kalimat sederhana. Keempat, siswa mengisi angket respons terhadap penggunaan media Wordwall dan peneliti melakukan observasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Analisis data dilakukan menggunakan analisis deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan hasil observasi, respons siswa, serta nilai *pretest* dan *posttest*. Sebelum pengujian hipotesis, data dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro–Wilk. Hasil pengujian menunjukkan bahwa data *posttest* tidak berdistribusi normal sehingga pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Wilcoxon Signed-Rank Test dengan bantuan program IBM

SPSS Statistics. Kriteria pengambilan keputusan adalah menolak H_0 apabila nilai signifikansi (*Asymp. Sig. (2-tailed)*) lebih kecil dari 0,05. Selain itu, hasil angket dianalisis menggunakan persentase untuk mengetahui kategori respons siswa terhadap penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Persiapan Pembelajaran Menggunakan Metode *Game* Interaktif Berbantuan Media Wordwall

Tahap persiapan merupakan langkah awal yang menentukan keberhasilan pelaksanaan pembelajaran. Pada penelitian ini, persiapan dilakukan dengan menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi modul ajar, bahan ajar, media pembelajaran berbasis *Wordwall*, instrumen tes *pretest* dan *posttest*, lembar observasi, angket respons siswa, serta perangkat dokumentasi penelitian. Seluruh perangkat pembelajaran disusun berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) Bahasa Indonesia Fase B Kurikulum Merdeka yang berfokus pada keterampilan menulis kalimat sederhana. Media *Wordwall* dirancang dalam bentuk permainan interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Aktivitas pembelajaran meliputi menyusun kata menjadi kalimat, melengkapi kalimat sederhana, mencocokkan kata dengan gambar, dan membuat kalimat berdasarkan gambar. Variasi permainan tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif melalui kegiatan yang menyenangkan sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar. Sebelum digunakan dalam penelitian, seluruh instrumen telah divalidasi oleh validator ahli. Hasil validasi menunjukkan bahwa modul ajar, instrumen tes, lembar observasi, dan angket memperoleh kategori valid sehingga layak digunakan dalam pelaksanaan penelitian. Proses validasi tersebut memastikan bahwa perangkat pembelajaran telah sesuai dengan tujuan penelitian dan karakteristik peserta didik kelas IV sekolah dasar. Persiapan yang dilakukan secara sistematis memberikan kontribusi terhadap kelancaran pelaksanaan pembelajaran. Ketersediaan perangkat yang lengkap memudahkan guru dalam mengelola proses pembelajaran sehingga kegiatan belajar dapat berlangsung sesuai dengan sintaks metode *game* interaktif berbantuan media *Wordwall*.

B. Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Metode *Game* Interaktif Berbantuan Media Wordwall

Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan pemberian *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dalam menulis kalimat sederhana. Selanjutnya guru

menyampaikan tujuan pembelajaran, memberikan apersepsi, serta mengenalkan penggunaan media *Wordwall* kepada peserta didik. Setelah siswa memahami cara menggunakan media tersebut, guru mengarahkan peserta didik mengikuti berbagai permainan edukatif yang telah disiapkan. Selama proses pembelajaran, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi. Mereka aktif mengikuti permainan menyusun kata, melengkapi kalimat, serta membuat kalimat sederhana berdasarkan gambar yang disajikan melalui *Wordwall*. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, bimbingan, dan umpan balik terhadap hasil pekerjaan peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berdiskusi, bekerja sama, serta memperbaiki kesalahan secara langsung melalui umpan balik yang tersedia pada media *Wordwall*. Suasana pembelajaran menjadi lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional yang sebelumnya lebih berpusat pada guru. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik terlibat aktif selama pembelajaran berlangsung. Peserta didik lebih berani mengemukakan pendapat, lebih cepat memahami materi, serta menunjukkan motivasi yang tinggi dalam menyelesaikan setiap permainan yang diberikan. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan metode *game* interaktif berbantuan media *Wordwall* mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

C. Peningkatan Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana

Peningkatan kemampuan menulis kalimat sederhana dianalisis melalui hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil analisis deskriptif menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menulis setelah peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan metode *game* interaktif berbantuan media *Wordwall*.

Tabel 1. Hasil Deskriptif Pretest dan Posttest

Variabel	N	Minimum	Maksimum	Rata-rata	Simpangan Baku
Pretest	24	35,00	62,50	51,67	8,03
Posttest	24	60,00	85,50	78,25	5,92

Berdasarkan Tabel 1, nilai rata-rata peserta didik meningkat dari 51,67 pada *pretest* menjadi 78,25 pada *posttest*. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa setelah memperoleh perlakuan menggunakan metode *game* interaktif berbantuan media *Wordwall*, kemampuan peserta didik dalam menulis kalimat sederhana mengalami perkembangan yang positif. Sebelum dilakukan

pengujian hipotesis, data dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro–Wilk.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Statistik	Sig.	Keterangan
Pretest	0,932	0,108	Berdistribusi normal
Posttest	0,897	0,019	Tidak berdistribusi normal

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data *posttest* tidak berdistribusi normal sehingga pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Wilcoxon Signed-Rank Test.

Tabel 3. Hasil Uji Wilcoxon Signed-Rank Test

Komponen	Nilai
Negative Ranks	0
Positive Ranks	24
Ties	0
Z	-4,287
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000

Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($<0,05$) sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Seluruh peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar (*positive ranks* = 24), tanpa adanya penurunan nilai maupun nilai yang tetap. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode *game* interaktif berbantuan media *Wordwall* efektif meningkatkan kemampuan menulis kalimat sederhana peserta didik. Peningkatan ini terjadi karena pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang aktif, menarik, dan memungkinkan peserta didik berlatih menyusun kalimat secara berulang melalui berbagai bentuk permainan edukatif. Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan digital mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, dan hasil belajar Bahasa Indonesia. Penggunaan *Wordwall* memberikan umpan balik secara langsung sehingga peserta didik dapat mengetahui kesalahan yang dilakukan dan segera memperbaikinya. Kondisi tersebut menjadikan proses belajar lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah.

D. Respons Siswa terhadap Penggunaan Media *Wordwall*

Selain mengukur peningkatan kemampuan menulis kalimat sederhana, penelitian ini juga menganalisis respons peserta didik terhadap penggunaan metode *game* interaktif berbantuan media *Wordwall*. Data diperoleh melalui angket yang diberikan setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai. Angket bertujuan mengetahui tingkat penerimaan peserta didik terhadap media pembelajaran yang digunakan selama penelitian. Hasil angket menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respons yang sangat positif terhadap penggunaan media *Wordwall*. Sebagian besar peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan membantu mereka memahami materi menulis kalimat sederhana. Persentase jawaban positif pada setiap indikator berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi.

Tabel 4. Hasil Respons Peserta Didik terhadap Penggunaan *Wordwall*

No	Indikator	Persentase	Kategori
1	Senang mengikuti pembelajaran menulis kalimat sederhana	95,83%	Sangat Positif
2	Senang belajar menggunakan <i>Wordwall</i>	91,66%	Sangat Positif
3	<i>Wordwall</i> meningkatkan semangat belajar	95,83%	Sangat Positif
4	Tampilan <i>Wordwall</i> menarik	91,66%	Sangat Positif
5	<i>Wordwall</i> membantu memahami materi	100%	Sangat Positif
6	Petunjuk penggunaan mudah dipahami	91,66%	Sangat Positif
7	<i>Wordwall</i> membuat siswa lebih aktif	95,83%	Sangat Positif
8	<i>Wordwall</i> membantu menyusun kalimat sederhana	83,33%	Sangat Positif

Berdasarkan Tabel 4, seluruh indikator memperoleh persentase di atas 80%, yang menunjukkan bahwa media *Wordwall* diterima dengan sangat baik oleh peserta didik. Indikator dengan persentase tertinggi adalah *Wordwall membantu memahami materi*, yaitu sebesar 100%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh peserta didik merasakan manfaat media *Wordwall* dalam memahami materi menulis kalimat sederhana. Persentase yang tinggi pada indikator *meningkatkan semangat belajar* (95,83%) dan *membuat siswa lebih aktif* (95,83%) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Karakteristik *Wordwall* yang menyajikan materi dalam bentuk permainan interaktif membuat peserta didik lebih antusias mengikuti pembelajaran dan terdorong untuk

menyelesaikan setiap aktivitas yang diberikan guru. Selain meningkatkan motivasi, media *Wordwall* juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi secara langsung terlibat dalam kegiatan menyusun kata menjadi kalimat, memilih jawaban yang tepat, dan memperbaiki kesalahan melalui umpan balik yang diberikan sistem. Aktivitas tersebut membantu peserta didik membangun pemahaman secara bertahap sekaligus melatih keterampilan menulis kalimat sederhana.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* tidak hanya berdampak pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Suasana belajar yang interaktif membuat peserta didik lebih percaya diri untuk mencoba, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Kondisi tersebut mendukung terciptanya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*), sebagaimana diharapkan dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan digital mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan hasil belajar peserta didik. Penggunaan *Wordwall* sebagai media interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan karena memadukan unsur visual, tantangan, dan umpan balik secara langsung. Dengan demikian, media *Wordwall* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *game* interaktif berbantuan media *Wordwall* memberikan dampak positif terhadap pembelajaran menulis kalimat sederhana pada siswa kelas IV SDN Selagedang. Persiapan pembelajaran dilakukan secara sistematis melalui penyusunan modul ajar, media pembelajaran, instrumen penelitian, dan perangkat evaluasi yang telah divalidasi sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan baik dan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, serta menyenangkan. Penggunaan media *Wordwall* mendorong peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran sehingga proses belajar tidak lagi berpusat pada guru, tetapi lebih berorientasi pada keaktifan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan menulis kalimat sederhana setelah diterapkan metode *game* interaktif berbantuan media *Wordwall*. Nilai rata-rata peserta didik meningkat dari 51,67 pada *pretest* menjadi 78,25 pada *posttest*. Hasil uji Wilcoxon Signed-Rank Test

menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,000, sehingga dapat disimpulkan bahwa metode yang diterapkan berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan menulis kalimat sederhana. Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan media *Wordwall* juga memperoleh respons yang sangat positif dari peserta didik. Seluruh indikator angket berada pada kategori sangat positif, menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan minat belajar siswa selama pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, metode *game* interaktif berbantuan media *Wordwall* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia yang efektif untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat sederhana di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, H., Dardjowidjojo, S., Lapoliwa, H., & Moeliono, A. M. (2017). *Tata bahasa baku bahasa Indonesia* (4th ed.). Balai Pustaka.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran* (Rev. ed.). Rajawali Pers.
- Dalman. (2018). *Keterampilan menulis*. Rajawali Pers.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan bahan ajar*. Bumi Aksara.
- Mulyasa, E. (2021). *Menjadi guru penggerak Merdeka Belajar*. Bumi Aksara.
- Munadi, Y. (2018). *Media pembelajaran: Sebuah pendekatan baru*. Gaung Persada Press.
- Nurgiyantoro, B. (2014). *Penilaian pembelajaran bahasa berbasis kompetensi*. BPFE.
- Rusman. (2018). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru* (2nd ed.). Rajawali Pers.
- Tarigan, H. G. (2013). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa.
- Uno, H. B. (2021). *Model pembelajaran: Menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*. Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Creswell, J. W. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. SAGE.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). Alfabeta.
- Widoyoko, E. P. (2018). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Epriliyanti, E., Sutarjo, S., & Hanif, M. (2023). Pemanfaatan media Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- Mariati, S. (2023). Penerapan media Wordwall berbasis proyek terhadap kemampuan menulis

kalimat sederhana siswa sekolah dasar.

Paling, R., Fatqurhohman, F., & Makmur, M. (2024). Pemanfaatan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar.

Purwati, E., & Nisa, A. (2024). Pengaruh media Wordwall berbantuan *e-flipbook* terhadap keterampilan menulis siswa sekolah dasar.

Rahma, A., & Mulianingsih, R. (2024). Penggunaan media Wordwall untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Syafa'ah, N., & Umam, M. (2024). Pemanfaatan Wordwall dalam meningkatkan pemahaman penggunaan tanda baca pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Wulandari, R., & Masruroh, S. (2024). Pengaruh media Wordwall terhadap kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar.

Maulida, N., Rahman, F., Sari, D., & Putri, R. (2025). Efektivitas media Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Nurhayati, S., Ningsih, A., & Triana, D. (2025). Pengaruh media Wordwall terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Prawiyata, A., Rahmat, D., & Suryani, E. (2025). Implementasi media Wordwall dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik sekolah dasar.