



## **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall dalam Meningkatkan Kosakata Siswa di Sekolah Dasar**

**Natasya Nabilah Hi. Hasbin<sup>a,1</sup>, Muhammad Irfan<sup>a,2</sup>, Bhakti Prima Findiga Hermuttaqien<sup>a,3\*</sup>**

<sup>a</sup> Universitas Negeri Makassar, Indonesia

<sup>3</sup> bhakti@unm.ac.id\*

\*korespondensi penulis

---

### **Informasi artikel**

*Received: 18 Maret 2024;*

*Revised: 5 April 2024;*

*Accepted: 18 April 2024.*

**Kata-kata kunci:**

Media Pembelajaran Interaktif Wordwall; Peningkatan Kosakata Siswa.

---

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilakukan di UPT SPF SDN Pannara Kota Makassar yang didasari oleh permasalahan rendahnya peningkatan kosakata siswa kelas II. Penelitian ini bertujuan untuk : (1) mengetahui gambaran Penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall pada kelas II, (2) mengetahui gambaran peningkatan kosakata siswa kelas II, dan (3) Meneliti pengaruh media pembelajaran interaktif *Wordwall* dalam meningkatkan kosakata siswa kelas II. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimental. Teknik purposive sampling digunakan untuk memilih dua kelas sebagai sampel yaitu kelas eksperimen (II B) dan kelas kontrol (II A). data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi, kemudian dianalisis dengan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan (1) gambaran penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall* di kelas II berjalan dengan sangat baik, dikarenakan hasil pengamatan observasi pertemuan pertama dan kedua mengalami peningkatan secara signifikan, (2) gambaran peningkatan kosakata siswa kelas II menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan kosakata lebih baik dibandingkan kelas kontrol setelah kelas eksperimen menerima perlakuan (*Treatment*), (3) pengaruh media pembelajaran interaktif *Wordwall* dalam meningkatkan kosakata siswa kelas II, berdasarkan hasil analisis statistik SPSS, terdapat pengaruh positif media pembelajaran interaktif *Wordwall* dalam meningkatkan kosakata siswa kelas II.

---

### **ABSTRACT**

***Development of Picture Word Card Media in Pancasila Education Learning at Elementary School.*** This research was conducted at UPT SPF SDN Pannara Makassar City which was motivated by the problem of low vocabulary improvement of grade II students. This study aims to: (1) to know the description of the use of Wordwall interactive learning media in Class II, (2) to know the description of vocabulary improvement of Grade II students, and (3) to test the effect of Wordwall interactive learning media in improving vocabulary of Grade II students. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental design. The purposive sampling technique was used to select two classes as samples. Data were collected through observation, tests, and documentation, then analyzed by descriptive and inferential statistical analysis. The results showed (1) the description of the use of Wordwall interactive learning media in class II went very well, because the observation results of the first and second meetings experienced a significant increase, (2) the description of the use of vocabulary of class II students showed that the experimental class experienced a better vocabulary increase compared to the control class after the experimental class received treatment, (3) the effect of Wordwall interactive learning media in improving the understanding of class II students, based on the results of SPSS statistical analysis, there was a positive effect of Wordwall interactive learning media in improving the understanding of class II students.

---

**Keywords:**

Wordwall

Interactive Learning Media;

Increasing Student Vocabulary.

---

**Copyright © 2024 (Natasya Nabilah Hi. Hasbin, dkk). All Right Reserved**

How to Cite : 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>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

## Pendahuluan

Pendidikan merupakan komponen yang tidak dapat terpisahkan dalam suatu proses perkembangan individu dan Masyarakat (Zafi, 2018). Pendidikan adalah proses pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan dan potensi dalam diri seseorang dalam beragam sudut pandang kehidupan (Ilham, 2019; Utama, 2011; Mulyani, 2022). Dalam masa era global yang terus mengalami perkembangan, Pendidikan merupakan landasan utama yang menjadi persiapan bagi generasi muda dalam menghadapi peluang dan tantangan di masa depan (Choli, 2020). Salah satu komponen pokok dalam pendidikan adalah Bahasa yang merupakan komponen penting dalam sistem komunikasi dalam berinteraksi, bekerjasama, dan menyampaikan ekspresi diri (Mailani dkk, 2022). Bahasa adalah sistem komunikasi antar Masyarakat berupa bunyi yang berasal dari Indera ucap manusia (Misbahuddin, 2020).

Bahasa Indonesia memiliki peran pokok dalam sistem pendidikan nasional berdasarkan Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Pasal 33 ayat (1). Penguasaan bahasa Indonesia termasuk pembendaharaan kata menjadi komponen penting untuk siswa dalam proses memahami materi dan menjadi bekal dalam mempersiapkan diri ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Bahasa digunakan untuk menyampaikan pemikiran, pendapat, serta perasaan seseorang baik secara lisan maupun tertulis (Septikasari & Frasandy, 2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah mencakup beberapa keterampilan berbahasa antara lain keterampilan berbicara, keterampilan membaca, keterampilan mendengarkan, dan keterampilan menulis (Magdalena dkk, 2021).

Penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki potensi dalam meningkatkan kosakata siswa serta memberikan pengalaman belajar yang menarik, salah satu media yang dapat digunakan adalah Wordwall. *Wordwall* adalah sebuah situs *web* yang terdiri dari berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik (Imanulhaq & Prastowo, 2022). Dengan adanya media pembelajaran interaktif Wordwall, diharapkan dapat menjadi harapan baru dalam meningkatkan kosakata siswa. Penerapan media pembelajaran interaktif Wordwall di sekolah diharapkan membuat siswa menjadi lebih aktif dan memperluas wawasan siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian sebelumnya telah memberikan indikasi bahwa penerapan pembelajaran interaktif wordwall secara signifikan mampu meningkatkan kosakata siswa sesuai dengan penelitian yang dilakukan (Fidya dkk, 2021; Maghfiroh, 2018; Azizah, 2020; Nisa & Susanto, 2022). Pembelajaran kosakata selalu diajarkan di sekolah, dalam pembelajaran kosakata siswa diharapkan mampu mengingat kosakata dan juga artinya yang sudah diajarkan oleh guru, namun kenyataannya siswa hanya mengingat sekilas kosakata beserta artinya sehingga saat meninggalkan sekolah siswa akan melupakan kosakata dan artinya yang telah diajarkan guru dalam pembelajaran (Sugiarti, U. (2012). Namun observasi awal yang dilakukan di UPT SPF SDN Pannara Kota Makassar memperlihatkan kesenjangan antara ekspektasi dan kenyataan dalam penggunaan media interaktif. Guru di UPT SPF SDN Pannara Kota Makassar cenderung menggunakan media pembelajaran umum seperti media audio, visual, dan buku cetak.

Penelitian dilakukan dengan bertujuan untuk mengetahui “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Kosakata Siswa Kelas II UPT SPF SDN Pannara Kota Makassar”. Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan lebih lanjut mengenai potensi wordwall sebagai media efektif dalam meningkatkan kosakata siswa di tingkat dasar.

## Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen yang menggunakan desain *Quasi Experimental* dengan menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas II UPT SPF SDN Pannara Kota Makassar. Sampel penelitian ini berjumlah 32 siswa yang terdiri dari dua kelas yang dipilih melalui *Purposive Sampling*. Proses pengumpulan data menggunakan lembar observasi, tes pretest dan posttest, dan dokumentasi berupa RPP. Analisis data dilakukan secara rinci, proses penghitungan pretest dan posttest untuk kedua kelas dilakukan

lalu membandingkan skor hasil pretest dan posttest kedua kelas, dan menggunakan uji *Independent Sample T-Test* untuk menentukan perbedaan secara signifikan antara hasil skor pretest dan posttest.

### Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk evaluasi penerapan media pembelajaran interaktif wordwall dalam meningkatkan kosakata siswa kelas II UPT SPF SDN Pannara Kota Makassar. Penelitian dilakukan di kelas II A sebagai kelas kontrol dan kelas II B sebagai kelas eksperimen dengan total 62 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan lembar observasi, pretest, dan posttest. Proses pembelajaran di kelas eksperimen berlangsung selama empat hari. Hasil observasi menunjukkan tingkat keterlaksanaan pembelajaran wordwall sangat baik (93%). Analisis data pretest memperlihatkan perbedaan nilai antara kelas eksperimen (56,25) dan kelas kontrol (60,00) tidak signifikan, namun hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan pada kelas eksperimen (73,38) dan kelas kontrol (66,67).

Pertemuan kelas II B sebagai kelas eksperimen dilaksanakan sebanyak 4 kali diawali dengan pemberian pretest pada pertemuan pertama lalu pemberian eksperimen di pertemuan kedua dan ketiga dan pemberian posttest pada pertemuan keempat. Hasil observasi keterlaksanaan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif wordwall pada pertemuan pertama mencapai 89% dengan kategori sangat efektif. Pada pertemuan kedua proses keterlaksanaan mengalami peningkatan di angka 93% dengan kategori sangat efektif.

Tabel 1 Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Menggunakan Media Pembelajaran Wordwall Pertemuan 1 dan 2

No	Hasil Observasi Pertemuan	Skor Indikator yang Dicapai	Presentase	Kategori
1.	Pertemuan ke-1	59	89%	Sangat Baik
2.	Pertemuan ke-2	61	93%	Sangat Baik

Berdasarkan data yang terdapat pada tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif wordwall berlangsung sangat baik. Terdapat peningkatan secara signifikan pada kategori presentase setiap pertemuan yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran berjalan efektif. Pemberian pretest dilakukan pada hari senin, 24 juli 2023 dengan jumlah subjek 32 siswa untuk kelas eksperimen dan 30 siswa untuk kelas kontrol. Data pretest tersebut diolah menggunakan IBM SPSS Statistic Version 26 untuk mendapatkan skor nilai pretest kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 2 Deskripsi Skor Nilai Pretest Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Skor	Kategori	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
			Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
1.	<65	Kurang Baik	23	71,88%	19	63,33%
2.	65 – 74	Cukup Baik	6	18,75%	8	26,27%
3.	74 – 84	Baik	3	9,38%	2	6,67%
4.	85 – 100	Sangat Baik	-	-	1	3,33%
<b>Jumlah</b>			32	100%	30	100%

Berdasarkan tabel 4.3 ditemukan hasil *Pre-test* kelas eksperimen yaitu 23 siswa yang memperoleh nilai dengan kategori kurang dengan presentase 71,88%, kategori cukup baik sebanyak 6 siswa dengan presentase 18,75%, kategori baik sebanyak 3 siswa dengan presentase 9,38%, dan tidak terdapat siswa yang termasuk dalam kategori sangat baik.

*Post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan pada hari Selasa, 01 Agustus 2023 dengan jumlah subjek penelitian kelas eksperimen 32 siswa dan kelas kontrol 30 siswa. Setelah peneliti

memperoleh data *Post-test*, selanjutnya data *Post-test* diolah menggunakan bantuan *IBM SPSS Statistic Version 26* yang bertujuan untuk mengetahui skor nilai *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 3 Deskripsi Skor Nilai Pretest Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Skor	Kategori	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
			Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
1.	<65	Kurang	9	28,13%	12	40%
2.	65 – 74	Cukup	7	21,88%	10	33,33%
3.	74 – 84	Baik	6	18,75%	6	20%
4.	85 – 100	Sangat Baik	10	31,25%	2	6,67%
<b>Jumlah</b>			32	100%	30	100%

Berdasarkan tabel 4.5 diketahui bahwa hasil *Post-test* kelas eksperimen yaitu terdapat siswa yang memperoleh nilai dengan kategori kurang sebanyak 9 siswa dengan presentase 28,13%, kategori cukup sebanyak 7 siswa dengan presentase 21,88%, kategori baik dengan jumlah siswa 6 dengan presentase 18,75%, dan kategori sangat baik dengan siswa berjumlah 10 dengan presentase 31,25%. Untuk kelas kontrol terdapat siswa dalam kategori kurang sebanyak 12 siswa dengan presentase 40%, kategori cukup sebanyak 10 siswa dengan presentase 33,33%, kategori baik sebanyak 6 siswa dengan presentase 20%, dan kategori sangat baik sebanyak 2 siswa dengan presentase 6,67%.

Analisis *Independent Sample T-Test* bertujuan untuk membandingkan peningkatan kosakata kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada proses pembelajaran, kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran innteraktif wordwall sementara kelas kontrol tidak menggunakannya. Analisis dilakukan dengan menguji hasil posttest menggunakan *IBM SPSS Statistic Version 26*, dimana signifikansi dianggap jika nilai probabilitas kurang dari 0,05. Hal itu bertujuan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan kosakata siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah pemberian perlakuan (*Treatment*).

Tabel 4 Independent Sampel T-test Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

Data	T	Df	Sig (2 – Taiteld)	Keterangan
<b>Post-test Kelas Eksperimen dan Post-test Kelas Kontrol</b>	2.011	60	0.049	0.049 > 0.05 = terdapat perbedaan

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05. Hal ini memperlihatkan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan dari peningkatan kosakata siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberi perlakuan (*Treatment*). Nilai t hitung sebesar 2.011 dibandingkan dengan nilai t tabel 2.010 untuk  $\alpha = 0.05$  dan  $df = 60$  maka dapat disimpulkan bahwa t hitung berada di bawah nilai t tabel yang menunjukkan bahwa t hitung terletak di atas nilai t kritis t tabel yang memperlihatkan bahwa perbedaan antara rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol signifikan. Maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif *Wordwall* dalam meningkatkan kosakata siswa.

Dalam penelitian ini, subjek merupakan kelas II B yang ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kelas II A yang ditetapkan sebagai kelas kontrol. Kelas kontrol berperan sebagai kelas pembanding bagi kelas eksperimen dikarenakan kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran interaktif *Wordwall* yang sudah berbasis digital sedangkan kelas kontrol menggunakan media teks dan gambar yang merupakan media berbasis konvensional.

Pada penelitian ini materi yang diajarkan adalah materi kosakata yang berfokus pada kosakata dan maknanya. Pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif *Wordwall* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kosakata siswa. Terbukti dari presentase hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran di kelas berlangsung. Pada pertemuan pertama hasil

pengamatan berdasarkan presentase keterlaksanaan proses pembelajaran dengan presentase 89% berada pada kategori sangat baik.

Sedangkan pada pertemuan kedua hasil pengamatan proses pembelajaran memiliki presentase 93%, hal itu menandakan adanya peningkatan proses pembelajaran pada setiap pertemuan menggunakan media pembelajaran interaktif *Wordwall* berjalan dengan dengan sangat baik. Media yang dibuat secara kreatif merupakan salah satu faktor dalam memperlancar dan mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Peningkatan kosakata siswa dapat dilihat berdasarkan hasil analisis deskriptif. Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan menyatakan bahwa peningkatan kosakata kelas II B yang merupakan kelas eksperimen mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif *Wordwall* dan berada pada kategori baik. Sedangkan kelas kontrol mengalami peningkatan kosakata pada kategori cukup baik. Dari hasil analisis deskriptif dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil *Post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memperlihatkan perbedaan, dimana kelas eksperimen menunjukkan peningkatan kosakata berada di kategori baik dibandingkan kelas kontrol yang berada di kategori cukup baik.

Siswa kelas eksperimen mampu memahami dengan baik materi tentang kosakata dan maknanya dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *Wordwall* dengan menampilkan materi kosakata dan maknanya dengan fitur *Match-up* yang membuat siswa dapat mencocokkan kosakata dengan maknanya dan dengan fitur *Quiz* untuk memperdalam pemahaman siswa tentang materi kosakata dan maknanya. Dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik sehingga membuat siswa bersemangat dan antusias dalam proses pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran interaktif *Wordwall* merupakan media pembelajaran berbasis *web* yang digunakan sebagai media pembelajaran yang bisa menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan serta dapat meningkatkan keaktifan siswa. Kesimpulannya adalah berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas II B yang merupakan kelas eksperimen mengalami peningkatan kosakata lebih baik dibandingkan kelas kontrol.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *wordwall* dalam meningkatkan kosakata siswa kelas II UPT SPF SDN Pannara Kota Makassar. Penelitian dilakukan dengan rinci proses pembelajaran dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas itu yaitu kelas II B sebagai kelas eksperimen dan kelas II A sebagai kelas kontrol dengan total siswa 62 siswa. Data diperoleh dari lembar observasi, pretest, dan posttest yang telah dianalisis menggunakan IBM SPSS Statistic Version 26.

Proses pembelajaran di kelas eksperimen terdapat empat pertemuan, pertemuan pertama pemberian pretest, pertemuan kedua dan ketiga pemberian perlakuan (*treatment*), dan pertemuan keempat pemberian posttest. Observasi menunjukkan bahwa keefektivan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *wordwall* mencapai 93% yang menandakan bahwa proses pembelajaran terlaksana dengan sangat baik. Hasil dari analisis deskriptif dan inferensial yang diolah untuk mendukung temuan yang ada, validitas instrument penelitian yang telah di uji oleh dosen validator merupakan dasar yang kuat terhadap hasil penelitian.

Pentingnya hasil analisis statistic inferensial seperti uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis, terutama *Independent Sampel T-Test* telah diakui di dalam penelitian ini. Hasil uji menyatakan bahwa distribusi data normal dan homogen memperkuat hasil analisis hipotesis. Peningkatan kosakata pada kelas eksperimen dengan mendapatkan perlakuan sangat berbeda dengan kelas kontrol. Penolakan  $H_0$  dan penerimaan  $H_a$  membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif *wordwall* efektif dalam meningkatkan kosakata siswa.

Dari perspektif teoritis, penelitian ini merujuk pada konsep daya tarik dan kepuasan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif *wordwall* dalam proses pembelajaran media yang dibuat secara kreatif merupakan salah satu faktor dalam memperlancar dan mampu meningkatkan efektivitas

---

pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Media pembelajaran interaktif *Wordwall* memiliki fitur-fitur seperti *Match-up* dan *Quiz* yang membantu siswa dalam meningkatkan kosakata dengan cara yang efektif. Fitur *Match-up* bisa membuat siswa menghubungkan atau mencocokkan kata-kata dengan maknanya sehingga dapat membantu siswa memahami kosakata dengan baik. Lalu dengan menggunakan fitur *Quiz* membuat siswa bisa menguji pemahaman mereka tentang kosakata dan maknanya sehingga bisa memperpanjang pemahaman mereka.

Media pembelajaran interaktif *Wordwall* mampu memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dikarenakan media *Wordwall* menawarkan beberapa template permainan yang menarik sehingga mampu memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa termotivasi untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selama permainan *Match-up* dan *Quiz* siswa menerima umpan balik dengan singkat tentang jawaban siswa sehingga siswa dapat langsung memahami letak kesalahan mereka dan bisa diperbaiki segera. Dan terakhir guru juga bisa menyesuaikan materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan kelas dan siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif *Wordwall* merupakan media pembelajaran efektif dalam meningkatkan kosakata siswa. Media pembelajaran interaktif *Wordwall* dapat meningkatkan kosakata siswa. Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif *Wordwall* memberi pengaruh dalam peningkatan kosakata siswa kelas II UPT SPF SDN Pannara Kota Makassar.

## Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan beberapa hal antara lain : (1) Gambaran penerapan media pembelajaran interaktif *Wordwall* siswa kelas II UPT SPF SDN Pannara dapat disimpulkan Hasil dari lembar observasi keterlaksanaan media pembelajaran interaktif *Wordwall* terlaksana dengan baik. Terdapat peningkatan dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif *Wordwall* di kelas eksperimen. (2) Gambaran peningkatan kosakata siswa kelas II UPT SPF SDN Pannara Kota Makassar berdasarkan hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa peningkatan kosakata siswa bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif *Wordwall* mengalami peningkatan dengan kategori baik, sedangkan kelas kontrol juga mengalami peningkatan dengan kategori cukup baik. (3) Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif *Wordwall* dalam meningkatkan kosakata siswa kelas II UPT SPF SDN Pannara Kota Makassar, dikarenakan media pembelajaran interaktif *Wordwall* membawa pengaruh positif terhadap peningkatan kosakata siswa kelas II. Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian maka terdapat beberapa saran sebagai berikut : (1) Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif *Wordwall* dalam proses pembelajaran diharapkan menyesuaikan keadaan kelas. (2) Kepada peneliti lain dalam bidang Pendidikan diharapkan mampu mengembangkan lebih lanjut penerapan media pembelajaran interaktif *Wordwall* dengan memperhatikan aspek-aspek pendukung lainnya.

## Referensi

- Azizah, H. N. (2020). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall. *ALSUNYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab*, 1(1), 1-16.
- Choli, I. (2020). Pendidikan Agama Islam Dan Industri 4.0. *Tahdzib Al-Akhlaq: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 20-40.
- Fidya, I., Romdanih, R., & Oktaviana, E. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III* (pp. 219-227).
- Ilham, D. (2019). Menggagas pendidikan nilai dalam sistem pendidikan nasional. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 8(3), 109-122.
- Imanulhaq, R., & Prastowo, A. (2022). Edugame Wordwall: Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *PEDAGOGOS: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 33-41.
- Magdalena, I., Ulfi, N., & Awaliah, S. (2021). Analisis pentingnya keterampilan berbahasa pada siswa kelas IV di SDN Gondrong 2. *Edisi*, 3(2), 243-252.

- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan media Word Wall untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 64-70.
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa sebagai alat komunikasi dalam kehidupan manusia. *Kampret Journal*, 1(2), 1-10.
- Misbahuddin, M. (2020). Fungsi, Hakikat Dan Wujud Bahasa. *Intajuna: Jurnal Hasil Pemikiran, Penelitian, Produk Bidang Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2), 104-112.
- Mulyani, A. Y. (2022). Pengembangan Critical Thinking Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan di Indonesia. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 100-105.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140.
- Septikasari, R., & Frasandy, R. N. (2018). Keterampilan 4C abad 21 dalam pembelajaran pendidikan dasar. *Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar*, 8(2), 107-117.
- Sugiarti, U. (2012). Pentingnya pembinaan kegiatan membaca sebagai implikasi pembelajaran bahasa indonesia. *Basastra*, 1(1), 54467.
- Utama, A. B. (2011). Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal pendidikan jasmani indonesia*, 8(1).
- Zafi, A. A. (2018). Transformasi budaya melalui lembaga pendidikan (pembudayaan dalam pembentukan karakter). *Al Ghazali*, 1(1), 1-16.