Science and Education Journal
Vol 5 No 3 (2026)
E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Pengaruh Penerapan Media Wordwall Game Edukatif Terhadap Peningkatan Kemampuan Penggunaan Tanda Baca Siswa Kelas III Sekolah Dasar Sains Islam Al-Farabi

Yuli Yani[1], Yusliyan B[2], Putik Rustika[3], Ahmad Arqom[4]
[1]Universitas Muhammadiyah Cirebon, yuliyani@mail.syekhnurjati.ac.id
[2]Universitas Muhammadiyah Cirebon, yusliyanlian@gmail.com
[3]Universitas Muhammadiyah Cirebon, putik@umc.ac.id
[4]IAIN Syekh Nurjati Cirebon, arqomahmad412037@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan permainan edukatif "Wordwall" dalam meningkatkan keterampilan penggunaan tanda baca. Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya pengetahuan siswa mengenai penggunaan tanda titik, tanda tanya, tanda seru, dan tanda koma secara tepat saat menulis kalimat sederhana, serta keengganan mereka untuk mempelajari aturan tanda baca melalui metode konvensional. Penelitian ini membahas masalah rendahnya kemampuan siswa terkait pengetahuan tanda baca. Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif dengan jenis pra-eksperimen One-Group Pretest-Posttest. Populasi penelitian adalah siswa kelas tiga SD Sains Islam Al-Farabi, dengan sampel sebanyak 27 siswa yang dipilih menggunakan metode sampling jenuh. Data dikumpulkan melalui tes pilihan ganda yang terdiri dari sepuluh soal mengenai aturan tanda baca. Uji Shapiro-Wilk dan Wilcoxon Signed-Rank Test digunakan untuk analisis data karena data yang diperoleh tidak berdistribusi normal. Hasilnya menunjukkan peningkatan tingkat keterampilan tanda baca dari 83,70 menjadi 92,22 dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,014 <0,05. Hasil ini membuktikan bahwa permainan edukatif "Wordwall" memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan tanda baca siswa kelas tiga.

Kata Kunci: *Wordwall, Tanda baca, Bahasa Indonesia.*

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of the use of "Wordwall" educational game to improve punctuation skills. The study's background is the students' lack of knowledge in using periods, question marks, exclamation points, and commas correctly when writing simple sentences, in combination with their unwillingness to learn the punctuation rules in the traditional way. The current research deals with the problem of students' low performance in terms of punctuation knowledge. It uses a quantitative research design and "One-Group Pretest-Posttest" pre-experimental type. The population of the study is the third-grade students of SD Sains Islam Al-Farabi, and the sample size is 27 students selected through the saturated method. The data were collected through a multiple-choice test comprising ten questions related to punctuation rules. The Shapiro-Wilk test and Wilcoxon Signed-Rank Test were utilized for data analysis because the data obtained were not distributed normally. As a result, the punctuation skill level increased from 83.70 to 92.22 with Asymp. Sig. (2-tailed) of 0.014 <0.05. The result proves that the "Wordwall" educational game has a significant effect on the improvement of punctuation skills of third-grade pupils.

Keywords: *Wordwall, Punctuation, Indonesian Languager.*

Corresponding Author:
Yuli Yani
Universitas Muhammadiyah Cirebon; yuliyani@mail.syekhnurjati.ac.id

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

PENDAHULUAN

Kemampuan berbahasa tulis merupakan kompetensi utama yang harus dikuasai siswa sekolah dasar, sementara penggunaan tanda baca merupakan elemen mendasar yang menentukan kejelasan dan ketepatan kalimat. Dengan demikian, penggunaan tanda titik, tanda tanya, tanda seru, dan tanda koma yang tepat menentukan kualitas kalimat yang dihasilkan siswa dalam kegiatan membaca dan menulis, mengingat kesalahan tanda baca dapat mengaburkan maksud atau makna kalimat tersebut (Aryani, S. D., & Wardana, 2023). Namun, penelitian yang dilakukan oleh Dewi & Hamdah, (2018) mengungkapkan bahwa siswa kelas 3 sekolah dasar masih mengalami kesulitan dalam menggunakan dan mengidentifikasi tanda baca secara tepat pada kalimat sederhana. Mereka menganalisis tulisan sederhana karya siswa kelas 3 sekolah dasar dan menemukan bahwa para peserta sering melakukan kesalahan dalam penggunaan huruf kapital dan tanda baca, khususnya tanda titik dan koma. Senada dengan hal tersebut, Aryani, S. D., & Wardana, (2023) menegaskan bahwa kesalahan tanda baca termasuk dalam jenis kesalahan kebahasaan utama yang sering ditemukan pada tulisan siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, guna meningkatkan penguasaan konsep ini di kalangan peserta didik, guru perlu memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan memikat untuk mengoptimalkan kemajuan siswa dalam menguasai penggunaan tanda baca.

Pada umumnya, pendekatan tradisional berupa ceramah dan tugas tertulis dalam mengajarkan tanda baca terasa monoton dan kurang menarik. Oleh karena itu, melalui konsep Pembelajaran Berbasis Permainan Digital *Digital Game-Based Learning*, Prensky, (2001) menjelaskan bahwa generasi pembelajar masa kini telah sangat akrab dengan teknologi digital; dengan demikian, penerapan aktivitas gamifikasi dalam pengajaran menjadi lebih menarik dibandingkan metode tradisional yang biasa digunakan di kelas. Media pembelajaran berbasis permainan digital dianggap sebagai solusi yang tepat untuk mengatasi masalah ini karena mampu menarik perhatian siswa di kelas. Wordwall, sebuah platform pembelajaran digital, saat ini menjadi sarana yang modern dan dinamis untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran daring maupun luring; platform ini menyediakan beragam templat permainan seperti identifikasi kata, kuis, teka-teki mencocokkan kata, dan roda putar acak, yang dapat disesuaikan dengan topik pembelajaran yang diinginkan.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas media Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar pada berbagai mata pelajaran. Agusti & Aslam, (2022) menemukan bahwa penerapan aplikasi Wordwall meningkatkan hasil belajar IPA siswa Sekolah Dasar. Akbar & Hadi, (2023) juga menemukan bahwa media Wordwall memberikan dampak positif terhadap minat dan hasil belajar siswa. Sukma & Handayani, (2022) menunjukkan pengaruh media interaktif berbasis kuis Wordwall terhadap hasil belajar IPA, sementara Kusumaningrum et al., (2025) mengonfirmasi bahwa media Wordwall memengaruhi hasil belajar bahasa Indonesia siswa sekolah dasar melalui desain penelitian kuasi-eksperimen *one-group pretest-posttest*. Secara khusus, dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia, Nurhalisa et al., (2025), menunjukkan bahwa model pembelajaran yang menggunakan media Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa Madrasah Ibtidaiyah (Sekolah Dasar Islam), dan (Pramesti et al., 2023) menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran bahasa Indonesia saat menggunakan media Wordwall.

Meskipun telah banyak penelitian mengenai penggunaan Wordwall dalam pembelajaran bahasa Indonesia, studi yang secara khusus mengukur dampaknya terhadap keterampilan penggunaan tanda baca pada siswa kelas tiga sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada analisis kuantitatif mengenai dampak penerapan media permainan edukatif Wordwall terhadap peningkatan keterampilan penggunaan tanda baca siswa kelas tiga di SD Sains Islam Al-Farabi. Diharapkan hasil

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

penelitian ini dapat memberikan data empiris serta rekomendasi praktis bagi para guru dalam merancang pembelajaran materi tanda baca yang lebih efektif dan menarik.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, masalah penelitian dirumuskan dalam pertanyaan penelitian berikut: Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan media permainan edukatif Wordwall terhadap peningkatan keterampilan penggunaan tanda baca siswa kelas III di SD Sains Islam Al-Farabi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penerapan media permainan edukatif Wordwall terhadap peningkatan keterampilan penggunaan tanda baca siswa kelas III di SD Sains Islam Al-Farabi dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif jenis pra-eksperimen, yaitu *One-Group Pretest-Posttest Design*. Sugiyono, (2019) menyatakan bahwa penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang dilakukan berdasarkan filosofi positivisme dan berfokus pada variabel dari populasi atau sampel tertentu; penelitian ini umumnya menggunakan teknik pengambilan sampel acak, instrumen pengumpulan data, serta teknik analisis data berupa analisis kuantitatif atau statistik untuk menguji hipotesis. Desain *One-Group Pretest-Posttest* dipilih karena bertujuan untuk menjelaskan perbedaan antara skor rata-rata kemampuan penggunaan tanda baca siswa sebelum dan sesudah penerapan perlakuan (pengajaran tanda baca menggunakan media *game* edukasi Wordwall), tanpa memerlukan kelompok pembanding.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas tiga di SD Sains Islam Al-Farabi, sedangkan sampelnya terdiri dari 27 siswa yang diambil menggunakan teknik sampling jenuh (Arikunto, 2010). Proses penelitian ini terdiri dari tiga tahap. Pertama, *pretest* diberikan kepada siswa untuk mengukur kemampuan penggunaan tanda baca mereka. Kedua, perlakuan diberikan dengan memperkenalkan tanda-tanda baca menggunakan media *game* edukasi Wordwall. Ketiga, *posttest* diberikan kepada siswa menggunakan instrumen yang sama dengan *pretest* untuk mengukur kemampuan akhir penggunaan tanda baca mereka setelah perlakuan dilaksanakan.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini berupa tes tertulis pilihan ganda. Terdapat sepuluh soal, dan setiap soal memiliki empat pilihan jawaban (A, B, C, dan D). Rancangan tes disusun berdasarkan enam indikator kemampuan penggunaan tanda baca, yaitu mengidentifikasi fungsi tanda titik, tanda tanya, tanda seru, dan tanda koma; memilih tanda baca yang tepat dalam kalimat; serta menentukan tanda baca berdasarkan konteks kalimat. Setiap jawaban yang benar diberi skor 10 poin, sehingga skor maksimalnya adalah 100. Persentase kemudian dihitung menggunakan rumus berikut: Skor Akhir (%) = (Skor yang Diperoleh ÷ Skor Maksimal) × 100.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis statistik dengan perangkat lunak SPSS (*Statistical Package for Social Science*). Analisis statistik deskriptif dilakukan terlebih dahulu untuk memperoleh nilai-nilai deskriptif seperti nilai minimum, maksimum, rata-rata, dan standar deviasi untuk data *pretest* dan *posttest* (Ghozali, 2016). Selanjutnya, uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel dalam penelitian ini kurang dari 50 responden ($n < 50$). Pada tahap berikutnya, jika data tidak berdistribusi normal, dilakukan uji non-parametrik, yaitu *Wilcoxon Signed-Rank Test*, untuk menganalisis perbedaan antara dua sampel yang saling berkaitan; uji ini merupakan alternatif analisis selain *paired-sample t-test* (Field, 2013;nSiegel, 1956). Tingkat signifikansi pengujian hipotesis ini adalah 5% (0,05), sehingga jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,05, dapat diasumsikan bahwa terdapat perbedaan antara skor *pretest* dan *posttest* siswa.

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Statistik Deskriptif

Data pretest dan posttest kemampuan penggunaan tanda baca dari 27 siswa kelas III SD Sains Islam Al-Farabi dianalisis secara deskriptif sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Nilai Pretest dan Posttest Kemampuan Penggunaan Tanda Baca

Descriptive Statistics

	N Statistic	Range Statistic	Minimum Statistic	Maximum Statistic	Sum Statistic	Mean Statistic	Std. Error	Std. Deviation Statistic	Variance Statistic	Skewness Statistic	Skewness Std. Error	Kurtosis Statistic	Kurtosis Std. Error
Nilai Pretest Tanda Baca	27	100	0	100	2260	83.70	4.208	21.865	478.063	-2.446	.448	7.589	.872
Nilai Posttest Tanda Baca	27	30	70	100	2490	92.22	1.541	8.006	64.103	-.923	.448	.764	.872
Valid N (listwise)	27												

Tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest kemampuan penggunaan tanda baca siswa sebesar 83,70 dengan standar deviasi 21,865, sedangkan rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 92,22 dengan standar deviasi 8,006. Penurunan standar deviasi pada data posttest mengindikasikan bahwa sebaran nilai siswa menjadi lebih homogen setelah diberikan perlakuan, yang berarti kesenjangan kemampuan antarsiswa semakin mengecil setelah pembelajaran menggunakan media Wordwall Game Edukatif.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel penelitian (n = 27) kurang dari 50. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 2.

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Tanda Baca	Pretest	.280	27	.000	.717	27	.000
Nilai Tanda Baca	Posttest	.243	27	.000	.803	27	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 2. Uji Normalitas

Berdasarkan Tabel 2, nilai signifikansi (Sig.) pada uji Shapiro-Wilk untuk data pretest maupun posttest sebesar 0,000, yaitu lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest tidak berdistribusi normal, sehingga pengujian hipotesis dilanjutkan dengan uji statistik non-parametrik, yaitu Wilcoxon Signed Rank Test (Field, 2013).

Uji Wilcoxon Signed Rank Test

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Nilai Posttest Tanda Baca - Nilai Pretest Tanda Baca	Negative Ranks	4[a]	5.50	22.00
	Positive Ranks	12[b]	9.50	114.00
	Ties	11[c]		
	Total	27		

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

a. Nilai Posttest Tanda Baca < Nilai Pretest Tanda Baca
b. Nilai Posttest Tanda Baca > Nilai Pretest Tanda Baca
c. Nilai Posttest Tanda Baca = Nilai Pretest Tanda Baca

Test Statistics[a]

	Nilai Posttest Tanda Baca - Nilai Pretest Tanda Baca
Z	-2.449[b]
Asymp. Sig. (2-tailed)	.014

a. Wilcoxon Signed Ranks Test
b. Based on negative ranks.

Tabel 3. Wilcoxon Signed Rank Test

Tabel 3 menunjukkan bahwa dari 27 siswa, sebanyak 12 siswa mengalami peningkatan nilai (positive ranks), 4 siswa mengalami penurunan nilai (negative ranks), dan 11 siswa memperoleh nilai yang tetap (ties). Hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test menghasilkan nilai Z sebesar -2,449 dengan Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,014. Oleh karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 (0,014 < 0,05), maka H0 ditolak dan Ha diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest kemampuan penggunaan tanda baca siswa. Perbedaan yang signifikan ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan media Wordwall Game Edukatif terhadap peningkatan kemampuan penggunaan tanda baca siswa kelas III SD Sains Islam Al-Farabi.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata keterampilan siswa dalam menggunakan tanda baca dari 83,70 (pretes) menjadi 92,22 (postes), yang secara statistik signifikan (Asymp. Sig. = 0,014 < 0,05). Temuan ini mendukung penelitian sebelumnya yang membuktikan efektivitas media Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar pada berbagai topik, seperti IPA (Agusti & Aslam, 2022). Selain itu juga, meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia (Kusumaningrum et al., 2025). Menurut Akbar & Hadi (2023), media Wordwall memiliki pengaruh positif terhadap minat dan hasil belajar siswa. Sejalan dengan temuan penelitian ini mengenai peningkatan keterampilan tanda baca siswa setelah memainkan permainan edukatif (gamifikasi), Akbar & Hadi, (2023) menemukan bahwa gamifikasi meningkatkan minat belajar siswa. Elemen-elemen permainan (gamifikasi) dalam Wordwall, seperti skor, batas waktu, dan umpan balik instan, mendorong siswa dalam penelitian ini untuk lebih antusias dan berkonsentrasi selama pembelajaran mengenai tanda baca.

Selain itu, peningkatan keterampilan siswa dalam penelitian ini juga selaras dengan hasil meta-analisis yang dilakukan oleh Tokac et al., (2019). Mereka menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi menghasilkan capaian belajar siswa yang lebih tinggi dibandingkan praktik pembelajaran konvensional. Elemen-elemen permainan mendorong peserta didik untuk secara sukarela melakukan latihan berulang, yang memperkaya pengalaman mereka terkait topik tersebut dan meningkatkan hasil belajar mereka. Slavin, (2018) menyatakan bahwa motivasi siswa merupakan faktor krusial dalam mencapai hasil belajar yang sukses. Media yang dapat memicu motivasi siswa, seperti permainan edukatif, akan memfasilitasi siswa untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik dibandingkan mereka yang belajar menggunakan metode konvensional. Skor postes yang lebih tinggi dalam penelitian ini dicapai berkat motivasi yang didorong oleh pembelajaran berbasis gamifikasi serta intensitas latihan penggunaan tanda baca yang lebih tinggi. Ditinjau dari

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

kerangka teoretis, peningkatan hasil belajar siswa dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui konsep *scaffolding* dan *zone of proximal development* (ZPD) yang dikemukakan oleh Vygotsky, (1978). Permainan edukatif Wordwall memberikan *scaffolding* serta umpan balik instan kepada siswa saat mereka memberikan jawaban yang salah maupun benar. Dukungan *scaffolding* semacam itu memudahkan siswa dalam mengidentifikasi kesalahan mereka atau memastikan kebenaran jawaban mereka. *Scaffolding* yang dihadirkan melalui media Wordwall yang berbasis permainan ini memungkinkan siswa untuk mengoptimalkan ZPD, yaitu kondisi yang menjelaskan bagaimana seorang pembelajar dapat menyerap informasi baru dengan kecepatan maksimal. Tanpa adanya *scaffolding*, seperti koreksi dan penjelasan yang disediakan oleh Wordwall, siswa tentu akan menghabiskan waktu lebih lama untuk memahami mengapa jawaban mereka keliru. Sebaliknya, dengan dukungan instruksi berbasis permainan tersebut, mereka dapat dengan cepat memahami aturan penggunaan tanda baca dalam tulisan mereka.

Penurunan standar deviasi, dari 21,865 pada *pretest* menjadi 8,006 pada *posttest*, mengindikasikan bahwa media permainan edukatif Wordwall tidak hanya meningkatkan rata-rata kemampuan siswa tetapi juga memperkecil kesenjangan prestasi di antara mereka. Siswa dengan skor *pretest* yang relatif rendah menunjukkan peningkatan skor yang lebih besar dibandingkan siswa dengan skor *pretest* tinggi; hal ini dibuktikan oleh 12 siswa dalam uji Wilcoxon yang menunjukkan peringkat positif (peningkatan skor) dengan jumlah peringkat positif (114,00) yang jauh lebih tinggi daripada jumlah peringkat negatif (22,00). Temuan ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2011) bahwa media visual dan interaktif dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan belajar untuk memahami konsep secara lebih konkret, sehingga menjembatani kesenjangan prestasi antar-siswa terkait tingkat kemampuan awal mereka.

Namun, 11 siswa tidak mengalami perubahan skor antara *pretest* dan *posttest*, karena mereka telah memperoleh skor tertinggi (100) pada *pretest*, sehingga tidak memungkinkan untuk mendapatkan skor yang lebih tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian siswa kelas tiga di SD Sains Islam Al-Farabi sudah memiliki pemahaman yang baik mengenai dasar-dasar penggunaan tanda baca bahkan sebelum perlakuan diberikan. Oleh karena itu, penerapan media Wordwall dalam penelitian ini lebih berpengaruh dalam meningkatkan prestasi siswa yang memiliki kemampuan awal rendah hingga mencapai kategori "kompeten" (dengan skor minimal 80). Pola hasil belajar ini secara umum konsisten dengan hasil penelitian Kusumaningrum et al., (2025), yang menggunakan desain *One-Group Pretest-Posttest* untuk meneliti pengaruh media edukatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia dan menemukan bahwa besarnya peningkatan skor rata-rata serupa dengan pola yang ditemukan dalam penelitian ini. Permainan edukatif Wordwall tampaknya lebih efektif dibandingkan pendekatan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan prestasi siswa yang berada pada kelompok kemampuan awal rendah hingga sedang.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dipertimbangkan saat menafsirkan hasilnya. Desain *One-Group Pretest-Posttest*, yang digunakan dalam penelitian ini tidak melibatkan kelompok kontrol; Dengan demikian, peningkatan skor yang diamati dalam penelitian ini mungkin disebabkan oleh faktor pengaruh lain, seperti efek tes atau kematangan siswa; sebagaimana disebutkan oleh Fraenkel et al., (2012), hal-hal tersebut merupakan ancaman terhadap validitas internal desain pra-eksperimental. Creswell, (2014) juga mencatat bahwa desain tanpa kelompok pembanding memiliki keterbatasan dalam menarik kesimpulan kausal yang pasti; oleh karena itu, hasilnya perlu ditafsirkan secara hati-hati dan ditindaklanjuti dengan penelitian lain yang menggunakan desain kuasi-eksperimental dengan kelompok pembanding, serta melibatkan konteks yang berbeda dan ukuran sampel yang lebih besar daripada sekadar satu kelompok siswa.

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Secara umum, penelitian ini memberikan dukungan empiris terhadap klaim bahwa permainan edukatif Wordwall dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang efektif untuk membantu meningkatkan keterampilan penggunaan tanda baca pada siswa kelas tiga sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini mendukung temuan studi kuantitatif sebelumnya mengenai efektivitas penggunaan media Wordwall dalam kegiatan belajar-mengajar di tingkat sekolah dasar (Pramesti et al., 2023). Salah satu implikasi praktis dari hasil ini adalah guru sebaiknya mempertimbangkan penggunaan media permainan digital dengan fitur umpan balik instan untuk mengajarkan konvensi bahasa, khususnya ejaan dan tanda baca, mengingat aspek-aspek tersebut sering kali menjadi sumber kesalahan penulisan yang dilakukan oleh siswa Sekolah Dasar (Mulyani & Fitriani, 2018; Aryani, S. D., & Wardana, 2023).

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan Wordwall memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan keterampilan penggunaan tanda baca siswa kelas III di SD Sains Islam Al-Farabi. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata dari 83,70 (pre-test) menjadi 92,22 (post-test). Selain itu, berdasarkan Uji Wilcoxon Signed Rank, nilai Asymp. Sig (2-tailed) yang diperoleh adalah 0,014 (< 0,05); dengan demikian, hipotesis alternatif (Ha) diterima sedangkan hipotesis nol (H0) ditolak. Penerapan media permainan Wordwall terbukti cukup efektif untuk meningkatkan nilai rata-rata siswa. Kesenjangan pencapaian antar-siswa terkait pemahaman dan penggunaan tanda titik, tanda tanya, tanda seru, dan tanda koma juga menyempit secara signifikan. Salah satu implikasi dari penelitian ini adalah guru sekolah dasar sebaiknya mempertimbangkan penggunaan media berbasis permainan digital seperti Wordwall untuk memvariasikan strategi pengajaran tanda baca dan topik kebahasaan lainnya kepada siswa.

Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah menggunakan desain penelitian eksperimental yang melibatkan kelompok kontrol dan ukuran sampel yang lebih besar guna menggeneralisasi temuan penelitian. Penulis mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah, staf pengajar, dan seluruh siswa kelas III SD Sains Islam Al-Farabi yang telah mengizinkan peneliti untuk mengumpulkan data dan berpartisipasi dalam penelitian ini. Salah satu implikasi dari penelitian ini adalah bahwa guru sekolah dasar sebaiknya mempertimbangkan penggunaan media berbasis permainan digital, seperti permainan Wordwall, untuk memvariasikan strategi mereka dalam mengajarkan tanda baca dan topik kebahasaan lainnya kepada siswa. Salah satu rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah menggunakan desain penelitian eksperimental yang melibatkan kelompok kontrol dan ukuran sampel yang lebih besar guna menggeneralisasi temuan penelitian tersebut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada kepala sekolah, tenaga pengajar, dan seluruh siswa kelas III di SD Sains Islam Al-Farabi yang telah mengizinkan peneliti untuk mengumpulkan data dan berpartisipasi dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Agusti, N. M., & Aslam. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 5794–5800. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053.

Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *4*(2), 1653–1660. https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.13143.

Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.

Aryani, S. D., & Wardana, D. (2023). Analisis Kesalahan Penggunaan Tanda Baca dalam Menulis Karangan Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(2), 3219-3228.

Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (4th ed.)*. CA: SAGE Publications.

Field, A. (2013). *Discovering Statistics Using IBM SPSS Statistics (4th ed.)*. SAGE Publications.

Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2012). *How to Design and Evaluate Research in Education (8th ed.)*. McGraw-Hil.

Kusumaningrum, T. D., Haryadi, & Santoso, B. W. J. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Mengenal Perasaan Pada Siswa Kelas II SDN Gajahmungkur 04 Semarang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(4), 529–537. https://doi.org/10.23969/jp.v10i4.35023.

Mulyani, D. M., & Fitriani, H. S. H. (2018). Analisis Kesalahan Penggunaan Huruf Kapital dan Tanda Baca pada Karangan Sederhana Siswa Kelas III SDN II Kelapa Dua Kabupaten Tanggerang. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Program Studi Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *7*(1), 13–24.

Nurhalisa, Rizal, Aqil, M., Lagandesa, Y. R., & Muhammad, F. (2025). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) dengan berbantuan Media Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, *8*(1), 151–159. https://doi.org/10.54069/attadrib.v8i1.867.

Pramesti, A. A., Ekowati, D. W., & Febriyanti, F. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Menggunakan Media Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SD pada Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Simki Pedagogia*, *6*(2), 489–499. https://doi.org/10.29407/jsp.v6i2.316.

Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. https://doi.org/https://doi.org/10.1145/950566.950567.

Siegel, S. (1956). *Nonparametric Statistics for the Behavioral Sciences*. McGraw-Hill.

Slavin, R. . (2018). *Educational Psychology: Theory and Practice (12th ed.)*. Pearson Education.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sukma, K. I., & Handayani, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, *8*(4), 1020–1028. http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2767.

Tokac, U., Novak, E., & Thompson, C. G. (2019). Effects of Game-Based Learning on Students' Mathematics Achievement: A Meta-Analysis. *Journal of Computer Assisted Learning*, *35*(3), 407–420. https://doi.org/https://doi.org/10.1111/jcal.12347.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. MA: Harvard University Press.