

Jurnal Merah Putih Sekolah Dasar (JMPSD) memuat artikel yang berkaitan tentang hasil penelitian, pendidikan, pembelajaran dan pengabdian kepada masyarakat di sekolah dasar.

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jmpsd>

PENGARUH PENERAPAN APLIKASI GAMES WORDWALL TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA KELAS V SDN 105292 BANDAR KLIPPA T.A 2023/2024

**Rini Agustina¹, Faisal², Sorta Simanjuntak³,
Albert P.Sirait⁴, Try Wahyu Purnomo⁵,**

**Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan**

Email: riniagustina210802@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of implementing the *Games Wordwall* application on listening skills in class V students at SDN 105292 Bandar Klippa, based on problems in the field in the learning process of students not listening well and teachers still using teacher center learning, so the learning process becomes monotonous. This type of research is a quasi-experiment with a *Quasi Experimental Design* type. Data collection techniques use tests. The subjects in the research consisted of two classes, namely the VA class as the experimental class which would be treated using the *Games Wordwall* application, totaling 34 and the VB class as the control class not given the same treatment, totaling 32. The average score obtained for the *pretest* and *posttest* for the experimental class was from the 40.292 to 81.471 and the average *pretest* and *posttest* scores for the control class were from 34.688 to 74.063. The results of this research show that there is an influence of implementing the *Wordwall Games* application on the listening skills of class V students at SDN 105292 Bandar Klippa. Data analysis used the *independent sample T-Test*, from the calculation results obtained t_{count} 4.245 and t_{table} 1.997 ($4.245 > 1.997$), so H_0 was rejected and H_a was accepted. However, if we look further at the average *pretest* and *posttest* scores, we actually don't see a significant influence between the implementation of the *Wordwall Games* application and teacher center learning, because they have almost the same range of degrees of improvement.

Keywords: *Wordwall Games, Listening Skills, Learning Media*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan aplikasi *Games Wordwall* terhadap keterampilan menyimak pada siswa kelas V SDN 105292 Bandar Klippa, berdasarkan permasalahan dilapangan proses pembelajaran siswa tidak menyimak dengan baik dan guru masih menggunakan pembelajaran *teacher center*, sehingga proses pembelajaran menjadi monoton. Jenis penelitian ini merupakan eksperimen semu dengan jenis *Quasi Experimental Design*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Subjek dalam penelitian terdiri dari dua kelas yaitu kelas VA sebagai kelas eksperimen yang akan diberi perlakuan menggunakan aplikasi *Games Wordwall* yang berjumlah 34 dan kelas VB sebagai kelas kontrol tidak diberi perlakuan yang sama berjumlah 32. Perolehan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dari nilai 40,292 menjadi 81,471 dan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dari nilai 34,688 menjadi 74,063.. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh penerapan aplikasi *Games wordwall* terhadap keterampilan menyimak siswa kelas V SDN 105292 Bandar Klippa. Analisis data menggunakan *uji independent sampel T-Test*, dari hasil perhitungan diperoleh t_{hitung} 4,245 dan t_{tabel} 1,997 ($4,245 > 1,997$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Namun, jika ditinjau lebih lanjut dari nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* sebenarnya tidak terlihat pengaruh yang cukup signifikansi antara penerapan aplikasi *Games Wordwall* dengan pembelajaran *teacher center*, karena memiliki rentang derajat peningkatan yang hampir sama.

Kata Kunci: *Games Wordwall, Keterampilan Menyimak, Media Pembelajaran*

Copyright (c) 2024 Rini Agustina¹

✉ Corresponding author :

Email : riniagustina210802@gmail.com

HP : 081262665528

Received 04 Mei 2024, Accepted 10 Mei 2024, Published 31 Mei 2024

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi landasan utama membentuk karakter dan keterampilan individu untuk mengatasi tantangan di masa mendatang. Tingkat kemajuan dalam kualitas pendidikan tercermin dari berhasilnya proses pembelajaran yang diselenggarakan. Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 22 tahun 2016, proses pembelajaran dianggap berhasil apabila memenuhi standar proses yang ditetapkan oleh pemerintah. Proses ini harus dilakukan secara kolaboratif, memberi inspirasi, menyenangkan, menantang, dan dapat merangsang perkembangan kreativitas serta mandiri sesuai dengan bakat dan minat individu mereka.

Pada tingkat dasar seperti sekolah dasar, pembelajaran bahasa menjadi landasan awal bagi perkembangan akademis dan sosial siswa. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar tidak boleh diabaikan dalam pendidikan. Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar harus mampu mendukung perkembangan kognitif dan sosial siswa seiring dengan penguatan keterampilan dasar berbahasa.

Dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, tantangan muncul terutama terkait dengan rendahnya respon siswa atau kurangnya motivasi mereka terhadap mata pelajaran ini. Oleh karena itu, perlu diperhatikan strategi pengajaran yang menarik, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan tujuan meningkatkan dan memperbaiki keterampilan komunikasi siswa. Halim (dalam Mustika Rahayu, 2021: h.1) mengatakan bahwa Fokus utama pengajaran Bahasa Indonesia terletak pada tingkat sekolah dasar karena berperan sebagai fondasi

untuk pendidikan berikutnya. Pengajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk memperluas pemahaman dan keterampilan siswa dalam menggunakan bahasa yang diterapkan di kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu sekolah menjadi salah satu tempat yang sangat strategis dalam memberikan bimbingan terhadap keterampilan berbahasa bagi siswa.

Menurut Tarigan (dalam Pamuji & Setyami, 2021: h.7) Untuk berhasil dalam berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia dengan efektif, seseorang harus menguasai empat aspek keterampilan berbahasa, yakni mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Seorang dianggap terampil berbahasa jika mampu menguasai keseluruhan komponen tersebut, karena keempatnya saling terkait dan tidak bisa dipisahkan.

Keterampilan menyimak (*listening skill*) adalah kemampuan mendengarkan dan memahami isi bahan simakan. Keterampilan berbicara (*speaking skill*) melibatkan kemampuan menyampaikan pesan atau ide dengan jelas. Keterampilan membaca (*reading skill*) merujuk pada kemampuan untuk memahami, menghayati pesan, menangkap ide, atau gagasan yang terdapat dalam bahan bacaan. Sementara itu, keterampilan menulis (*writing skill*) melibatkan kemampuan untuk mengekspresikan ide atau gagasan dalam bentuk tulisan. Proses penguasaan keempat keterampilan ini memerlukan latihan yang terus-menerus dan terstruktur.

Keterampilan menyimak menurut Tarigan (dalam Kurniaman, O., dan Huda, M., N, 2018: h.250) merupakan tindakan mendengarkan dan memahami materi yang disampaikan, dengan fokus utama pada penangkapan, pemahaman, atau internalisasi

pesan, konsep, atau ide yang tersirat dalam materi tersebut. Tujuan menyimak dapat dilihat dari berbagai perspektif, termasuk sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan komunikasi, seni, pengalaman kreatif dan sebagai suatu respons terhadap informasi yang diterima.

Menurut Ngalimun., & Alfulaila., N (2014, h.16) tujuan menyimak mencakup beberapa aspek yaitu: (1) mendapatkan contoh pengucapan kata, penekanan kata, pembagian kalimat. (2) mengidentifikasi bunyi dalam bahasa. (3) memperoleh informasi, data, dan fakta. (4) meningkatkan kemampuan berkomunikasi. (5) pengembangan keterampilan berbicara dan membaca.

Terdapat beberapa tahapan menyimak yang dikemukakan oleh beberapa ahli terhadap kegiatan menyimak pada sekolah dasar. Hermawan (2012, h.36) mengatakan bahwa tahapan dalam menyimak yaitu: (1) Peningkatan. (2) Penanggapan. (3) Penerimaan. (4) Pengevaluasian. (5) Pemahaman. Sukma & Saifudin (2021, h.6) berpendapat bahwa adapun beberapa tahapan dalam proses menyimak yaitu: (1) Tahap mendengarkan, pendengar akan menerima semua informasi yang disampaikan atau yang didengar. (2) Tahap menginterpretasi, pendengar menafsirkan isi, baik yang tersurat maupun yang tersirat. (3) Tahap mengevaluasi, pendengar akan menilai dan mengevaluasi pendapat dan gagasan pembicara, termasuk mengidentifikasi dalam argumen pembicara. (4) Tahap menanggapi, pendengar menerima, memahami, dan meresapi gagasan atau ide yang disampaikan oleh pembicara dengan baik.

Keterampilan menyimak perlu memiliki indikator untuk menetapkan dan mengukur tingkat kemampuan siswa dalam

pembelajaran Bahasa Indonesia, serta memiliki kriteria penilaian yang jelas. Menurut Tarigan (dalam Setiawati, L, 2014: h. 18) untuk menilai kemampuan siswa dalam keterampilan menyimak, kriteria penilaian didasarkan pada beberapa aspek: (1) Kemampuan *comprehending* (memahami), (2) Kemampuan *interpreting* (menginterpretasikan), dan (3) Kemampuan *evaluating* (menilai atau mengevaluasi). Dengan hal tersebut indikator keterampilan menyimak yaitu bagaimana memahami isi yang diberikan, membedakan atau menentukan gagasan yang disimak, dan menganalisis isi yang disampaikan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa suasana pembelajaran menyimak di kelas tersebut tidak kondusif dan terasa monoton bagi siswa. Pembelajaran menyimak yang dilakukan oleh guru hanya menggunakan pembelajaran *teacher center*.

Dalam proses pembelajaran, guru belum memfasilitasi siswa dengan media dan teknologi terutama pada materi Bahasa Indonesia. Kondisi ini membuat siswa mengalami kendala terhadap perkembangan keterampilan menyimak, hal ini terlihat dari siswa lebih cepat bosan serta tidak memahami isi makna utama, merinci informasi, mengidentifikasi ide pokok dalam sebuah teks yang dibaca ataupun yang disimak, dan tidak dapat menyimpulkan atau mengevaluasi dari bahan yang diterima.

Proses pembelajaran yang dirancang dengan efektif dan memperhatikan berbagai aspek untuk mengembangkan keterampilan menyimak siswa secara optimal dapat meningkatkan kualitas menyimak siswa. Kualitas pembelajaran menyimak di kelas V dapat berjalan baik dan optimal jika pembelajaran tersebut memfasilitasi siswa dengan penerapan teknik pembelajaran yang

bervariasi dan memberikan media pembelajaran berbasis teknologi. Guru dapat menggunakan alat-alat seperti kaset, LCD, laptop, VCD dengan begitu dapat menerapkan media pembelajaran seperti audio-visual, aplikasi pembelajaran, dan *platform e-learning* untuk meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran untuk menyimak secara mendalam seperti memahami isi makna utama, merinci informasi, dan mengidentifikasi ide pokok dalam sebuah teks yang dibaca ataupun yang disimak, sehingga siswa dapat menyimpulkan atau mengevaluasi dari bahan yang diterima.

Dimana hal ini diperkuat dengan pendapat Fadilah, S. N. A. (2021: h.29) tentang upaya meningkatkan daya simak siswa dimana penyampaian pembelajaran dilakukan dengan penggunaan beragam media dalam penyampaian pembelajaran, proses menyimak menjadi lebih menarik dan menyenangkan siswa. upaya mengatasi masalah tersebut perlu dilakukan dengan penerapan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa dalam keterampilan menyimak untuk menjadi daya tarik siswa dan menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. penggunaan media dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih mudah dan efektif selama proses pembelajaran.

Menurut Naz & Akbar (dalam Hasan, M., dkk, 2021: h.27) media dalam proses pembelajaran merupakan alat pengantar informasi dari guru kepada siswa untuk mencapainya materi yang lebih efektif, salah satu media yang dapat diterapkan yaitu aplikasi *Games Wordwall*, hal ini bermuat pada hasil penelitian dari Rohmatunnisa, A. (2022) dimana setelah diterapkannya media pembelajaran aplikasi *Games Wordwall* menunjukkan adanya pengaruh terhadap

keterampilan menyimak siswa menjadi lebih aktif, karena aplikasi *Games Wordwall* merupakan permainan yang mengarahkan siswa sambil belajar sehingga proses pembelajaran tidak akan terasa membosankan bagi siswa. *Games Wordwall* merupakan aplikasi berbasis web yang akan membantu guru dalam pembelajaran. Wijayanto (dalam Rohmat, A. N., dkk, 2023: h.86) menyatakan bahwa penggunaan media berbasis permainan (*Games*) merupakan alternative yang menarik dalam pembelajaran untuk menciptakan suasana yang menyenangkan. media pembelajaran mencakup alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi terencana, dengan tujuan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Penerapan aplikasi *games* berbasis media pembelajaran dapat secara signifikan meningkatkan keterampilan komunikasi siswa.

Khairunisa (2021, h.42) mengatakan *Games Wordwall* adalah sebuah aplikasi pembelajaran berbasis permainan digital yang mencakup berbagai fitur seperti kuis dengan penggunaan warna, animasi, dan elemen suara. Menurut Lestari (dalam Nisa, M. A., & Susanto, R, 2022: h.142) *Games Wordwall* merupakan sebuah situs web yang menawarkan berbagai permainan pendidikan yang dirancang untuk menjadi alat bantu dalam pembelajaran dan evaluasi penilaian yang menghibur bagi siswa.

Penggunaannya sangat sederhana dan dapat diakses melalui perangkat seperti gadget dan laptop siswa. Aplikasi ini menawarkan berbagai jenis permainan, termasuk yang klasik seperti kuis dan teka-teki silang. Selain itu, terdapat juga berbagai tipe permainan seperti *Find the Match*, *Random Wheel*, *Missing Word*, *Random Cards*, *True or False*, *Match Up*, *Whack-a-Mole*, *Group Sort*, *Hangman*, *Anagram*, *Open*

the Box, Wordsearch, Balloon Pop, Unjumble, Labelled Diagram, dan Gameshow Quiz. Agus Mujahidin (dalam Nisa, M. A., & Susanto, R, 2022: h.142) mengatakan keunggulan penggunaan *Games Wordwall* pada siswa saat proses pembelajaran dapat membuat pembelajaran dengan efektif, baik pada kelas tingkat dasar maupun tinggi, serta siswa dapat mengasah keterampilannya dengan bermain sambil belajar, baik secara individu maupun dalam kelompok. Kekurangan *Games Wordwall* menurut Rohmatunnisa, A (2022, h.12) dalam penggunaan tingkat dasar rentan terjadi kecurangan, *font size* tidak bisa diubah dan ukuran tulisan besar atau kecilnya tidak bisa diubah oleh pengguna.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan eksperimen semu dengan jenis *Quasi Experimental Design*.

Rancangan Penelitian

Desain penelitian ini melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok ini diberikan *pretest* untuk mengukur kondisi awal para siswa. Kemudian, *posttest* dilakukan untuk mengukur perbedaan pemahaman antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap kelompok eksperimen yang hendak dicapai yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Games Wordwall* terhadap keterampilan menyimak siswa kelas V SDN 105292 Bandar Klippa. Hal ini dilakukan dengan membandingkan hasil kelompok

eksperimen dengan kelompok kontrol yang tidak menerima perlakuan yang sama.

Populasi dan Sampel

Populasi dan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan *Teknik Random* dengan pendekatan *Cluster Random Sampling Technique*, dimana *Cluster* adalah kelompok dan sampel penelitian ini 66 siswa yang dibagi 2 yaitu kelas A sebagai *Cluster* eksperimen dengan jumlah 34 siswa dan kelas B sebagai *Cluster* kontrol dengan jumlah 32 siswa.

Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Teknik Analisis Data

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Pada pengujian hipotesis dengan menggunakan *Uji Independent Samples T-test*. Dalam melakukan Uji Hipotesis *Independent Sample T-Test* secara manual, dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan $(df) = n_1 + n_2 - 2$. Dengan pengambilan keputusan hipotesis jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 diterima. Uji t menggunakan rumus berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{n_1 + n_2}{n_1 n_2}}}$$

Dengan:

$$S_2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data pretes dan posttest diperoleh dari hasil keterampilan menyimak siswa pada kelas VA (eksperimen) dengan jumlah 34

siswa. Setelah diperoleh hasil posttest menggunakan aplikasi Games Wordwall terlihat bahwa nilai tertinggi yang berhasil dicapai siswa adalah 95 dan nilai terendah adalah 65. Data hasil nilai pretest dan posttest kelas eksperimen dalam tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

Kelas Eksperimen	Pretest	Posttest
Jumlah	1370	2770
Mean	40,294	81,471
Standar Deviasi	10,498	7,329
Variansi	110,208	53,720
Min	20	65
Max	70	95

Adapun data pretes dan posttest diperoleh dari hasil keterampilan menyimak siswa pada kelas VB (kontrol) dengan jumlah 32 siswa. Setelah diperoleh hasil posttest menggunakan aplikasi Games Wordwall terlihat bahwa nilai tertinggi yang berhasil dicapai siswa adalah 85 dan nilai terendah adalah 65. Data hasil nilai pretest dan posttest kelas eksperimen dalam tabel 2 berikut:

Tabel 2. Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

Kelas Kontrol	Pretest	Posttest
Jumlah	1110	2370
Mean	34,688	74,063
Standar Deviasi	7,064	6,548
Variansi	49,902	42,871
Min	25	65
Max	45	85

Pada data tersebut dapat dilihat perbandingan

dari hasil keterampilan menyimak siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas kontrol terdapat nilai yang tinggi yaitu 95 dan nilai terendah yaitu 65. Pada kelas kontrol terdapat nilai tertinggi yaitu 85 dan nilai terendah 65. Rata-rata kelas eksperimen yaitu 81,471 dan kelas kontrol dengan rata-rata 74,063.

Analisis Data

Uji Normalitas

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan bantuan SPSS 20 pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Uji Normalitas

Variabel	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Stat istic	Df	Sig.
Keterampilan Menyimak	Pretest Eksperimen	.132	34	.145
	Posttest Eksperimen	.137	34	.105
	Pretest Kontrol	.149	32	.067
	Posttest Kontrol	.150	32	.066

Dari data di atas, terlihat bahwa setiap sampel memiliki signifikansi > 0,05 berdasarkan uji Kolmogorov-Smirnov. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol terdistribusi secara normal.

Uji Homogenitas

Berdasarkan hasil uji homogenitas dengan bantuan SPSS 20 pada nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh pada

tabel 4 berikut:

Tabel 3. Uji Homogenitas

Varia bel		Leven e Statistic	df 1	df 2	Si g.
Ketera mpila m Menyi mak	Based on Mean	.343	1	64	.5 60
	Based on Median	.281	1	64	.5 98
	Based on Median and with adjusted df	.281	1	62 .5 07	.5 98
	Based on trimmed mean	.330	1	64	.5 68

Pada tabel di atas, menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada uji homogenitas bernilai 0,560 dimana, $0,560 > 0,05$. Dari hasil dapat disimpulkan sampel varians yang sama atau homogen.

Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas kemudian dilanjutkan dengan pengujian t-tes dengan rumus manual.

Keputusan dalam uji hipotesis didasarkan pada hasil perhitungan nilai t-hitung dan nilai t-tabel, adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji hipotesis yaitu sebagai berikut:

1. Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
2. Jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Diketahui:

$$S1 = 7,439$$

$$S2 = 6,760$$

$$\bar{X1} = 81,4$$

$$n1 = 34$$

$$S1^2 = 55,352$$

$$S2^2 = 45,709$$

$$\bar{X2} = 74,0$$

$$n2 = 32$$

Setelah data dan syarat uji-t terpenuhi maka selanjutnya untuk mengetahui apakah ada pengaruh atau tidaknya dengan penerapan aplikasi *Games Wordwall* terhadap keterampilan menyimak siswa maka dilakukan uji distribusi t, dimana distribusi t dengan $\alpha = 0,05$ dan $dk = n1+n2-2$ ($34+32-2=64$), distribusi t dapat di lihat dari tabel titik presentasi distribusi t, maka t_{tabel} untuk t $0,05(64) = 1,997$.

Sebuah perlakuan dikatakan berpengaruh terhadap sesuatu secara hitungan sistematis uji apa bila $t_{hitung} > t_{tabel}$. Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh $t_{hitung} = 4,245$ dan $t_{tabel} = 1,997$. Dengan membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel} diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,245 > 1,997$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menyatakan terdapat pengaruh penerapan aplikasi *Games Wordwall* terhadap keterampilan menyimak siswa V SDN 105292 Bandar Klippa.

Sependapat dengan penelitian Aldika Rohmatunnisa, (2020 h.43-44) dalam penelitiannya dengan judul pengaruh aplikasi *Wordwall* terhadap hasil belajar menyimak teks biografi di SMAS Triguna Utama Tahun Pelajaran 2021/2022 mengatakan bahwa siswa SMAS Triguna Utama diterapkan aplikasi *Games Wordwall* dan berpengaruh pada keterampilan menyimak siswa. Menurut Rohmatin (2023, h.86) indikator penggunaan *Games Wordwall* yang dapat dikatakan berpengaruh yaitu: (1) Penggunaan media pembelajaran dilakukan dengan pendekatan belajar sambil bermain. (2) Mampu menarik minat siswa. (3) Media ini dirancang untuk mudah digunakan oleh siswa dan (4) Dapat

meningkatkan kemampuan serta (5) Memperkuat daya ingat mereka.

Tetapi jika ditinjau lebih lanjut, dilihat dari nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dari nilai 40,294 menjadi 81,471 dan kelas kontrol dari nilai 34,688 menjadi 74,063, sebenarnya tidak terlihat pengaruh yang cukup signifikansi antara penerapan *Games Wordwall* dengan pembelajaran *teacher center* (ceramah), karena memiliki rentang derajat peningkatan yang hampir sama, baik di kelas ekeperimen dan kelas kontrol.

SIMPULAN

Secara hitungan kalkulasi angka sistematis hasil penelitian ini diperoleh gambaran $t_{hitung} > t_{tabel}$, hal tersebut dibuktikan dari hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan *Uji Independent Sampel T-Test* yaitu berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan diperoleh $t_{hitung} = 4,245$ dan $t_{tabel} = 1,997$, maka dapat diketahui $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,245 > 1,997$ sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Bahwa dapat disimpulkan terdapat pengaruh penerapan aplikasi *Games Wordwall* terhadap keterampilan menyimak siswa kelas V SDN 105292 Bandar Klippa T.A 2023/2024. Namun jika dilihat dari nilai rata-rata *pretets* dan *posttest* kelas eksperimen dari nilai 40,294 menjadi 81,471 dan kelas kontrol dari nilai 34,688 menjadi 74,063, sebenarnya tidak terlihat pengaruh yang cukup signifikan antara penerapan *Games Wordwall* dengan pembelajaran *teacher center* (ceramah), karena memiliki rentang derajat peningkatan yang hampir sama, baik di kelas ekeperimen dan kelas kontrol.

DAFTAR RUJUKAN

Fadilah, S. N. A. (2021) *Keterampilan Menyimak Siswa Sekolah Dasar*

(*Studi Pustaka Terhadap Hasil Penelitian di Sekolah Dasar Negeri dan Swasta*) (Bachelor's thesis).

Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Group, Klaten, Jawa Tengah.

Hermawan, H. (2012). Menyimak: ketrampilan berkomunikasi yang terabaikan. *Graha Ilmu*.

Kemendikbud. (2016). Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dan Menengah. Jakarta: Kemendikbud.

Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase-Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas. *MEDIASI-Jurnal Kajian dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2(1), 41-47.

Kurniaman, O., & Huda, M. N. (2018). Penerapan Strategi Bercerita Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 6 Pekanbaru. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 249-255.

Ngalimun., & Alfulaila., N (2014). *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta:Aswaja Pressindo.

Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar.

Pamuji, S. S., & Inung Setyami, S. S. (2021). *Keterampilan Berbahasa*. Guepedia.

- Rahayu, M. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Wordwall Terhadap Penguasaan Kosakata Pada Siswa Kelas X Dalam Menulis Puisi Di Pesantren Al-Falah Abu Lam U Aceh Besar (Doctoral dissertation, STKIP Bina Bangsa Getsempena).
- Rohmat, A. N., Supriyono, S., & Purwaningsih, W. I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Quantum Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 6(1), 85-93.
- Rohmatunnisa, A. (2022) Pengaruh Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Menyimak Teks Biografi Di Sman Triguna Utama (*Bachelor's thesis*, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Setiawati, L. (2014). *Hakikat Menyimak*. Modul. Universitas Terbuka.
- Sukma, H. H., & Saifudin, M. F. (2021). *Keterampilan Menyimak dan Berbicara*. Yogyakarta: K-Media