

## PENGARUH GAME EDUKATIF BERBASIS WORDWALL TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS TEKS CERPEN SISWA KELAS XI

Ester Nainggolan<sup>1</sup>, Juni Agus Simaremare<sup>2</sup>, Monalisa Frince S<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Univeritas HKBP Nomensen, Medan; [ester.nainggolan@student.uhn.ac.id](mailto:ester.nainggolan@student.uhn.ac.id)

<sup>2</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Univeritas HKBP Nomensen, Medan; [juni.simaremare@uhn.ac.id](mailto:juni.simaremare@uhn.ac.id)

<sup>3</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Univeritas HKBP Nomensen, Medan; [monalisa.frince@uhn.ac.id](mailto:monalisa.frince@uhn.ac.id)

---

### ARTICLE INFO

---

#### *Article history:*

Received 2025-10-25

Revised 2025-11-01

Accepted 2025-11-12

---

### ABSTRAK

---

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *game* edukatif berbasis *wordwall* terhadap kemampuan menulis teks cerpen siswa kelas XI SMA Negeri 10 Medan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa/siswi kelas XI SMA Negeri 10 Medan tahun pembelajaran 2025/2026 yang terdiri dari 6 kelas yang berjumlah 204 orang, dari populasi tersebut ditetapkan sampel sebanyak 36 orang yakni kelas XI-1 atau F-1 yang dipilih secara *simple random sampling*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design* dengan masalah dan tujuan penelitian untuk mengetahui kemampuan menulis teks cerpen siswa dan untuk memperoleh data instrument yang digunakan adalah tes penugasan. Dari analisa data diperoleh hasil pretest siswa sebelum menggunakan *game* edukatif berbasis *wordwall* menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa sebesar 55 sedangkan hasil posttest siswa sesudah menggunakan *game* edukatif berbasis *wordwall* menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa sebesar 70. Hasil uji hipotesis dengan uji-t diperoleh harga  $T_{hitung} = 8,18687$  sedangkan nilai  $T_{tabel}$  pada taraf signifikan  $\alpha=0,05$  adalah 1,666914. Dengan demikian, diperoleh  $T_{hitung} > T_{tabel}$  ( $8,18687 > 1,666914$ ) maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan *game* edukatif berbasis *wordwall* dalam menulis teks cerpen siswa kelas XI SMA Negeri 10 Medan.

---

**Kata Kunci:** Game edukatif, Wordwall, Kemampuan Menulis Teks Cerpen

---

---

**ABSTRACT**

---

*The aim of this study was to determine the effect of wordwall-based educational games on the short story writing skills of class XI students at SMA Negeri 10 Medan. The population in this study were all students of class XI of SMA Negeri 10 Medan in the academic year of 2025/2026 consisting of 6 classes totaling 204 people, from this population a sample of 36 people was determined, namely class XI-1 or F-1 selected by simple random sampling. The method used in this study was one group pretest-posttest design with the problem and purpose of the study to determine the ability to write short story texts of students and to obtain data the instrument used was an assignment test. From the data analysis, the results of the student pretest before using wordwall-based educational games showed that the average value of students was 55 while the results of the student posttest after using wordwall-based educational games showed that the average value of students was 70. The results of the hypothesis test with the *t*-test obtained a price = 8.18687 while the value at the significance level  $\alpha = 0.05$  was 1.666914. Thus, it is obtained  $> (8.18687 > 1.666914)$  so the null hypothesis ( $H_0$ ) is rejected and the alternative hypothesis ( $H_a$ ) is accepted. Based on the research results, it can be concluded that by using wordwall-based educational games in writing short story texts for class XI students of SMA Negeri 10 Medan.*

**Keyword:** Educational Game, Wordwall, Short Story Writing Ability

*This is an open access article under the [CC BY](#) license.*



---

**Corresponding Author:**

Ester Nainggolan

Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen, Medan,  
Medan [ester.nainggolan@student.uhn.ac.id](mailto:ester.nainggolan@student.uhn.ac.id)

---

**1. PENDAHULUAN**

Pendidikan berkembang pesat dan relevan karena kemajuan teknologi pendidikan dan penerapan kurikulum baru, sehingga memudahkan dan relevan bagi siswa untuk mengakses materi pembelajaran melalui telepon genggamnya. Menurut Fitoria dan Meggie Uriya Miriandi (2019), guru kini dihadapkan pada generasi yang terbiasa dengan kemajuan informasi dan teknologi. Oleh karena itu, guru perlu meningkatkan keterampilannya sebagai persiapan menghadapi Era Pendidikan 4.0. Penerapan Kurikulum Merdeka pada Era Pendidikan 4.0 dinilai sangat relevan, sebab generasi saat ini telah memiliki pemahaman yang baik terhadap teknologi (fatimah, abdul. M, 2024).

Menurut (Salim Salabi, 2022), kurikulum merupakan sekumpulan rencana dan kesepakatan yang memuat tujuan, isi, materi ajar, serta sistem penilaian yang berfungsi sebagai acuan dalam melaksanakan proses pembelajaran yang diselenggarakan untuk mewujudkan tujuan pendidikan yang telah dirumuskan. Sedangkan menurut (Nirwana & Abd. Rahim Ruspa, 2020), kurikulum memiliki peran yang

sangat strategis dalam perencanaan pendidikan pada berbagai aspek kegiatan belajar. Mengingat betapa pentingnya posisi kurikulum dalam dunia pendidikan, maka proses pengembangannya perlu didasarkan pada pijakan yang kuat dan kokoh. Kurikulum berfungsi sebagai sarana untuk mewujudkan tujuan pendidikan (Arrosyad, Antika, Dzulq, & Balqis, 2023). Pada dasarnya, kurikulum terdiri atas komponen utama dan komponen pendukung yang saling terhubung serta berinteraksi satu sama lain guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan, (Simaremare, Hutauruk, & Simanjuntak, 2023).

Dapat disimpulkan bahwa kurikulum memiliki peran penting dalam sistem pendidikan karena berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Saat ini, di Indonesia sudah menggunakan kurikulum merdeka belajar yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dan guru. Pembelajaran dalam kurikulum merdeka bertujuan mengembangkan peserta didik agar lebih aktif, inovatif, mandiri, serta kreatif. Menurut (Fatmawati & Wiranti, 2024) dalam kurikulum merdeka belajar erat kaitannya dengan 4 aspek keterampilan berbahasa antara lain keterampilan menyimak, berbicara,

Menurut (Istiqoh, 2021), keterampilan berbahasa terdiri atas empat aspek yang harus dikuasai oleh siswa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dari keempat aspek tersebut menulis teks dipandang sebagai salah satu elemen yang menantang dalam kemahiran berbahasa. Di antara empat aspek keterampilan berbahasa, menulis teks umumnya ditakuti oleh pelajar, terutama yang berkaitan dengan bahasa Indonesia. Umumnya, siswa menulis karena diminta oleh guru mereka. Selain itu, kegiatan menulis seringkali dianggap sebagai kegiatan yang membosankan. Siswa lebih banyak berfokus pada kegiatan mencatat dibandingkan menyampaikan ide atau gagasan pribadi mereka.

Menulis termasuk keterampilan berbahasa yang wajib dikuasai oleh siswa dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Menurut (Istiqoh, 2021), menulis adalah kegiatan bahasa yang sangat penting dalam perkembangan peradaban manusia. Melalui menulis, orang bisa berkomunikasi dan menyampaikan ide-ide dari dalam diri mereka maupun dari luar. Menurut (Khalid, 2021), menjelaskan bahwa menulis adalah sebagai kegiatan mengungkapkan ide/gagasan dengan menggunakan kata-kata tertulis sebagai alat komunikasi.

Salah satu bentuk kegiatan menulis yang termasuk dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah menulis cerpen. (Naomi Aryati, Irfan Efendi, & Muhammad Sholeh, 2024), menulis cerita pendek merupakan bentuk ungkapan pengalaman seseorang yang dituangkan dalam gagasan atau ide melalui bahasa tulis, disusun secara teratur sehingga menghasilkan sebuah kisah fiksi yang dapat dibaca tuntas dalam waktu sekitar 10 hingga 30 menit. (Nafasya, Yogyakarta, & Yogyakarta, 2022), menulis cerita pendek adalah keterampilan yang bisa menghasilkan karya dan juga bisa menjadi cara untuk mengekspresikan diri. Ini berarti bahwa menulis cerita pendek tidak hanya tentang bisa menghasilkan tulisan, tetapi juga tentang menyampaikan ide, perasaan, dan pikiran lewat tulisan dengan cara yang kreatif. Dalam hal ini, cerita pendek menjadi sarana untuk menyampaikan pesan moral dan meningkatkan kemampuan berbahasa seseorang. Berdasarkan pengertian menulis cerpen di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis teks cerpen merupakan suatu proses berpikir yang diawali dengan merumuskan ide yang ingin disampaikan, lalu dituangkan dalam bentuk karya sastra berupa cerita pendek.

Berdasarkan wawancara dengan salah seorang guru bahasa Indonesia di SMA Negeri 10 Medan, ditemukan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam menulis, terutama pada penulisan teks cerita pendek. Hal ini terlihat dari nilai yang diperoleh siswa, yang sebagian besar masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dari total 36 siswa di kelas XI-1, hanya 14 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM, sementara 22 siswa lainnya mendapatkan nilai di bawah KKM. KKM yang ditentukan untuk pelajaran bahasa Indonesia di kelas XI adalah 70.

Kendala tersebut muncul karena beberapa faktor, antara lain guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, rendahnya minat serta motivasi siswa dalam menulis teks cerpen, serta kesulitan siswa dalam mengembangkan ide dan gagasan. Selain itu, perbedaan gaya belajar siswa tidak diimbangi dengan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian mereka, sehingga sebagian siswa merasa kesulitan memahami materi, cepat bosan, dan kurang antusias mengikuti pelajaran. Siswa juga mengalami kesulitan dalam mengenali unsur intrinsik maupun ekstrinsik dalam teks cerpen (Sugiyana, 2023). Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan *game* edukatif berbasis *wordwall*. Penelitian ini akan mencoba dengan menggunakan *game* edukatif berbasis *wordwall* untuk meningkatkan kemampuan menulis teks cerpen siswa. Menurut (Nisa & Susanto, 2022), sebagai media pembelajaran *online*, *game* edukatif berbasis *wordwall* menawarkan beragam fitur seperti penggunaan warna, animasi dan audio, sehingga dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam kegiatan belajar. (Dotutinggi, Zees, & Rahmat, 2023), menyatakan bahwa *game* edukatif berbasis *wordwall* merupakan aplikasi browser yang sangat menarik yang bertujuan untuk menjadi sumber belajar siswa, media dan alat penilaian siswa yang menyenangkan bagi siswa. Aplikasi berbasis web ini dapat dimanfaatkan untuk menyusun sekaligus meninjau kembali suatu bentuk penilaian pembelajaran. *Wordwall* menjadi salah satu pilihan media pembelajaran interaktif yang bisa digunakan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan serta menghindarkan kejenuhan, baik bagi peserta didik maupun pendidik. Karena, aplikasi *wordwall* ini menekankan gaya belajar yang melibatkan peran aktivitas belajar peserta didik melalui keterlibatan bersama teman-teman secara kompetitif dalam proses pembelajaran, penggunaan media *game* berbasis *wordwall* dapat mendukung siswa untuk lebih mudah mengekspresikan ide-idenya ketika menulis teks cerpen (Agusti & Aslam, 2022),

Dalam hal ini, penelitian terdahulu yang mengatakan bahwa media *game* edukatif berbasis *wordwall* cocok digunakan sebagai media pembelajaran yaitu pertama (Dotutinggi et al., 2023), penulis menegaskan bahwa *game* edukasi *wordwall* memiliki pengaruh besar sebagai media pembelajaran karena mampu membuat proses belajar lebih menarik dan tidak monoton. Melalui penggunaan media ini, siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, serta lebih mudah memahami materi. Selain itu, penerapan *wordwall* terbukti mengembangkan minat, motivasi, keaktifan, dan hasil belajar siswa. Kedua (Akbar, Hadi, Pembelajaran, & Belajar, 2023), berdasarkan hasil analisis data terkait minat dan prestasi belajar siswa, penulis menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *wordwall* memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar serta pencapaian akademik siswa. Kondisi ini terbukti dari rata-rata minat belajar dan hasil nilai yang dicapai. Selain itu, penelitian ini juga didukung oleh penghitungan *Effect Size* (ES) yang digunakan untuk mengukur seberapa besar pengaruh suatu perlakuan. Maka, penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran memberikan pengaruh yang besar terhadap prestasi dan minat belajar siswa.

Berdasarkan masalah yang muncul penulis memutuskan untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh *Game* Edukatif Berbasis *Wordwall* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerpen Siswa Kelas XI SMA Negeri 10 Medan”.

## 2. METODE

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengidentifikasi pengaruh penggunaan media *game* edukatif *Wordwall* terhadap keterampilan menulis teks cerita pendek pada siswa kelas XI SMA Negeri 10 Medan (Nabilah & Warmi, 2023). Untuk mencapai tujuan tersebut, metode eksperimen diterapkan dengan melibatkan populasi atau sampel yang telah dipilih. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 10

Medan pada siswa kelas XI semester ganjil. Pemilihan lokasi tersebut didasarkan pada beberapa pertimbangan, yaitu:

1. Sekolah memenuhi kriteria yang diperlukan untuk pelaksanaan penelitian, khususnya dari segi populasi siswa.
2. Kondisi sekolah serta jumlah siswanya mendukung terlaksananya penelitian.
3. Di sekolah tersebut belum pernah dilakukan penelitian dengan materi yang sama.

Penelitian ini dilakukan sesuai dengan jadwal yang telah disetujui oleh pihak sekolah, menyesuaikan dengan waktu pelaksanaan yang ditetapkan oleh sekolah sebagai lokasi penelitian. Kegiatan penelitian berlangsung di SMA Negeri 10 Medan pada Tahun Ajaran 2025/2026 semester ganjil.

Menurut Sugiyono (Antika, Syamsuyurnita, Saragih, & Sari, 2023) populasi adalah sekelompok objek atau subjek yang memiliki karakteristik tertentu dan dipilih oleh peneliti untuk diteliti sehingga dapat diperoleh suatu kesimpulan. Berdasarkan pengertian tersebut, populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 10 Medan pada semester ganjil dengan jumlah total 204 orang.

Sugiyono (Khasyi, Tarihoran, & Guven, 2024) sampel merupakan bagian dari populasi yang memiliki jumlah dan karakteristik tertentu yang dapat mewakili keseluruhan populasi. Pemilihan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling* atau pengambilan sampel acak sederhana. Teknik ini dilakukan dengan cara memilih sampel secara acak dari populasi tanpa mempertimbangkan tingkatan atau strata di dalamnya, dan umumnya digunakan apabila populasi dianggap homogen. Dalam penelitian ini, teknik tersebut menetapkan satu kelas sebagai sampel, yaitu kelas XI-1 yang berjumlah 36 siswa. Dengan demikian, sampel penelitian ini terdiri atas 36 peserta didik yang memperoleh perlakuan (*treatment*) dalam pelaksanaan eksperimen

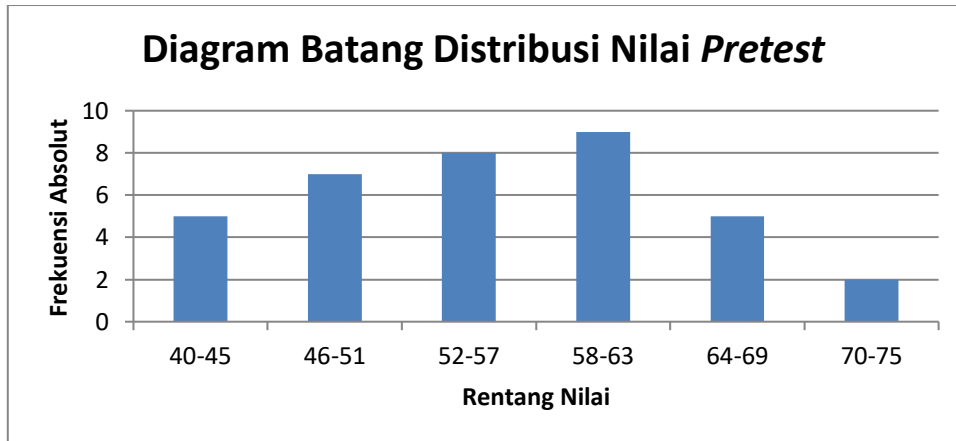
Dalam penelitian, teknik pengumpulan data merupakan metode yang dipakai untuk memperoleh data atau informasi yang dibutuhkan. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui berbagai sumber yang memiliki keterkaitan dengan topik yang dikaji. Teknik tersebut mengacu pada cara peneliti memperoleh informasi dari subjek penelitian. Salah satu metode yang digunakan adalah *pretest* dan *posttest*. Instrumen yang digunakan berupa tes esai bersifat subjektif, di mana siswa diberikan tugas atau simulasi, kemudian hasilnya dinilai untuk mengukur kemampuan mereka. Dalam format ini, penilaian difokuskan pada struktur intrinsik, ekstrinsik, serta aspek kebahasaan dalam teks cerpen

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil Penelitian

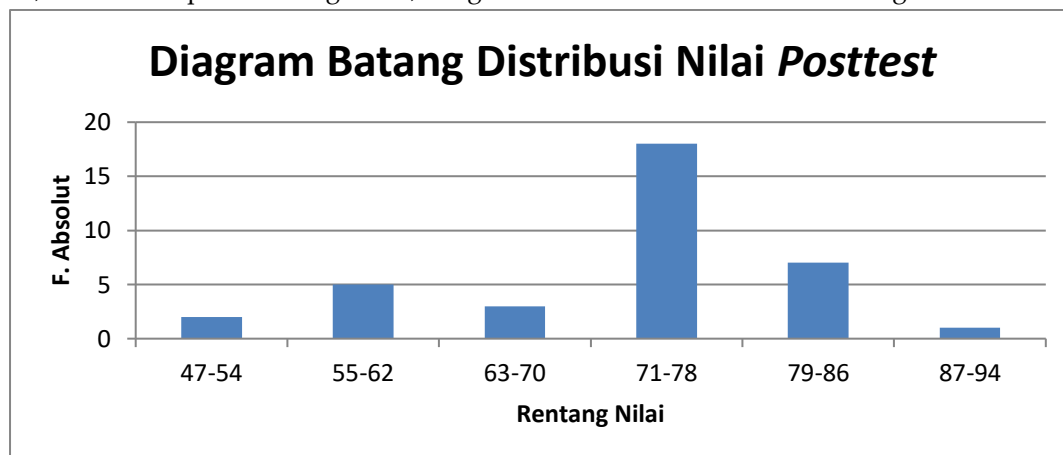
Penelitian ini tergolong penelitian eksperimen dengan menggunakan desain satu kelompok *pretest-posttest*. Dalam desain tersebut, data dikumpulkan sebanyak dua kali, yakni sebelum perlakuan dilakukan (*pretest*) dan setelah perlakuan dilaksanakan (*posttest*). Bagian ini menyajikan hasil penelitian secara rinci mengenai pengaruh *game* edukatif berbasis *Wordwall* terhadap kemampuan siswa kelas XI SMA Negeri 10 Medan dalam menulis teks cerpen.

Setelah seluruh data terkumpul, tahap berikutnya adalah melakukan analisis terhadap data tersebut. Data *pretest* diperoleh dari hasil belajar siswa sebelum penerapan media *game* edukatif berbasis *Wordwall*, sedangkan data *posttest* dikumpulkan setelah peserta didik menerima perlakuan berupa kegiatan pembelajaran menulis teks cerpen dengan memanfaatkan media tersebut. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan kemampuan menulis siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Adapun sampel penelitian adalah siswa kelas XI-1 (F-1) SMA Negeri 10 Medan yang berjumlah 36 orang peserta didik.



**Gambar 1. Diagram Distribusi Kelas *Pretest***

Dari distribusi nilai *pretest*, terlihat bahwa 5 siswa memperoleh nilai antara 40–45, 7 siswa berada pada rentang 46–51, 8 siswa pada rentang 52–57, 9 siswa pada rentang 58–63, 5 siswa pada rentang 64–69, dan 2 siswa pada rentang 70–75, dengan rata-rata skor sebesar 55 dan dengan standar deviasi 9,42512.



**Gambar 2. Diagram Distribusi Kelas *Posttest***

Dari distribusi nilai *posttest* kelas, terlihat bahwa 2 siswa memperoleh nilai antara 47–54, 5 siswa berada pada rentang 55–62, 3 siswa pada rentang 63–70, 18 siswa pada rentang 71–78, 7 siswa pada rentang 79–86, 1 siswa pada rentang 87–94, dan 1 siswa pada rentang 83–93, dengan rata-rata skor sebesar 70 dengan standar deviasi 10,435.

Syarat utama dalam analisis statistik, data dari setiap variabel penelitian diharuskan memiliki distribusi yang normal. Analisis dapat dilakukan apabila populasi yang diteliti memenuhi distribusi normal serta varians antar kelompok sampel bersifat homogen. Dengan demikian, homogenitas menjadi prasyarat penting yang harus dipenuhi agar analisis data dapat diterapkan secara tepat.

Uji normalitas adalah satu dari prasyarat analisis yang digunakan guna mengetahui apakah distribusi data pada setiap variabel penelitian bersifat normal. Pada penelitian ini, pengujian dilakukan melalui uji Liliefors, di mana data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai Lhitung < Ltabel pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ .

### Uji Hipotesis

Sesudah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, tahap selanjutnya yaitu melaksanakan pengujian hipotesis. Tujuan dari uji hipotesis ini adalah guna mengetahui apakah hipotesis nol ( $H_0$ ) dapat

diterima atau justru ditolak. Dengan kata lain, jika  $H_0$  ditolak, maka hipotesis alternatif ( $H_a$ ) dinyatakan diterima. Pada penelitian ini, proses pengujian hipotesis dapat digunakan dengan uji-t (t-test).

$$\begin{aligned} SE_{M1} &= \frac{SD}{\sqrt{N-1}} \\ &= \frac{9,42512}{\sqrt{36-1}} \\ &= \frac{9,42512}{\sqrt{35}} \\ &= \frac{9,42512}{5,91607} \\ &= 1,59313 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} SE_{M2} &= \frac{SD}{\sqrt{N-1}} \\ &= \frac{10,435}{\sqrt{36-1}} \\ &= \frac{10,435}{\sqrt{35}} \\ &= \frac{10,435}{5,91607} \\ &= 1,76383 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} SE_{M1-M2} &= \sqrt{SE_{M1}^2 + SE_{M2}^2} \\ &= \sqrt{1,59313 + 1,76383} \\ &= \sqrt{3,35696} \\ &= 1,83220 \end{aligned}$$

Jadi

$$\begin{aligned} t_o &= \frac{M_1 - M_2}{SE_{M1-M2}} \\ &= \frac{70 - 55}{1,83220} \\ &= \frac{15}{1,83220} \\ &= 8,18687 \end{aligned}$$

Keterangan :

$t_o$  = t observasi

M1 = Mean hasil *posttest*

M2 = Mean hasil *pretest*

SEM1-M2 = Standar error perbedaan dua kelompok

Kriteria pengujian dilakukan dengan tabel taraf signifikan 5% dengan  $dk = (N_1 + N_2) - 2 = (36 + 36) - 2 = 70$ . di dalam tabel "t" dengan  $dk = 70$  diperoleh taraf signifikan 5% harga  $T_{tabel} = 1,666914$ . Dari hasil perhitungan tersebut, dapat disimpulkan bahwa  $T_{hitung} > T_{tabel} = 8,18687 > 1,666914$ . Dengan demikian, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Hasil uji menunjukkan data secara empiris bahwa penggunaan media *game* edukatif berbasis *Wordwall* memiliki pengaruh terhadap kemampuan siswa dalam menulis teks cerpen, sehingga kemampuan menulis setelah menggunakan media tersebut lebih baik dibandingkan sebelum penggunaannya.

### **Pembahasan Hasil Penelitian**

Penelitian ini berjudul "Pengaruh *Game* Edukatif Berbasis *Wordwall* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerpen Siswa Kelas XI SMA Negeri 10 Medan". Sampel penelitian berjumlah 36 siswa yang diambil dari satu kelas yaitu kelas F-1 (XI-1), dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Setelah penelitian dilakukan dan hasil penelitian diperoleh, tahap selanjutnya adalah membahas hasil tersebut serta menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan. Berikut penjelasan dan jawaban terkait rumusan masalah tersebut (Aeni, Djuanda, Maulana, Nursaadah, & Sopian, 2022).

#### **1. Kemampuan Menulis Teks Cerpen Siswa Sebelum Menggunakan Media *Game* edukatif berbasis *Wordwall*.**

Kemampuan awal siswa dalam menulis teks cerpen masih berada pada kategori rendah. Hal ini terbukti dari hasil analisis data, di mana nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 40 dengan jumlah 5 orang, sementara nilai tertinggi adalah 73 yang hanya dicapai oleh 2 siswa. Dari total 30 peserta tes, hanya 2 siswa yang mampu melampaui KKM sebesar 70. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa belum mencapai standar kelulusan yang ditetapkan. Hasil ini mengindikasikan bahwa kemampuan menulis cerpen siswa kelas XI-1 SMA Negeri 10 Medan masih tergolong rendah (Aidah & Nurafni, 2022).

Selain itu, penilaian terhadap setiap cerpen yang ditulis siswa, berdasarkan rubrik penilaian cerpen, menunjukkan bahwa mereka masih memiliki keterbatasan dalam hal unsur-unsur cerpen, struktur dan kaidah kebahasaan. Rendahnya kemampuan ini disebabkan oleh kurangnya minat siswa dalam menulis teks cerpen, serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik untuk merangsang kemampuan berminajinasi mereka.

#### **2. Kemampuan Menulis Teks Cerpen Siswa Setelah Menggunakan Media *Game* Edukatif Berbasis *Wordwall*.**

Berdasarkan hasil tes awal, diketahui bahwa kemampuan menulis teks cerpen siswa masih tergolong rendah. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diterapkan media *game* edukatif berbasis *wordwall* berfungsi sebagai sarana belajar yang diharapkan dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan menulis cerpen. Setelah menggunakan media tersebut, terjadi pengaruh terhadap kemampuan menulis teks cerpen siswa (Oktariyanti, Frima, & Febriandi, 2021).

Ini dapat dibuktikan melalui hasil evaluasi yang membuktikan bahwa nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 47, dengan jumlah siswa sebanyak tiga orang. Sementara nilai tertinggi mencapai 93, diperoleh satu orang siswa. Dari total 36 siswa yang mengikuti evaluasi, sebanyak 26 orang siswa berhasil mencapai nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu 70. Sebelumnya pada tes awal, hanya dua siswa yang mencapai nilai diatas KKM. Peningkatan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan ini menunjukkan bahwa penggunaan media *game* edukatif berbasis *wordwall* berpengaruh positif terhadap kemampuan menulis teks cerpen siswa (Minarta & Pamungkas, 2022).



Selain itu, berdasarkan analisis terhadap rubrik penilaian cerpen, ditemukan bahwa siswa menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam menentukan unsur-unsur intrinsik dan ekstrinsik cerpen, dan menentukan strukturnya. Pemahaman siswa dalam menggunakan kaidah kebahasaan yang sesuai dengan cerpen juga mengalami peningkatan yang signifikan, dilihat dari penggunaan kata lampau, kata kerja, menggunakan sudut pandang, dan penggunaan kata benda. Temuan ini memperkuat kesimpulan bahwa media pembelajaran *game* edukatif berbasis *wordwall* ini dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan menulis teks cerpen siswa secara menyeluruh.

### 3. Pengaruh *Game* Edukatif Berbasis *Wordwall* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerpen Siswa.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *game* edukatif berbasis *wordwall* memberikan kontribusi yang nyata terhadap kemampuan siswa dalam menulis teks cerpen siswa. Hasil penelitian ini juga tidak menyimpang dari landasan teori yang digunakan. Berdasarkan analisis deskriptif data, baik media pembelajaran *game* edukatif berbasis *wordwall* maupun kemampuan menulis teks cerpen siswa menunjukkan hasil yang tergolong baik (Sari & Yarza, 2021).

Instrumen penelitian yang digunakan telah melalui uji validitas dan reliabilitasnya, dan dinyatakan valid serta reliabel. Untuk memenuhi prasyarat analisis data, dilakukan uji normalitas menunjukkan bahwa data terdistribusi normal. Hasil belajar menulis teks cerpen setelah penerapan media *game* edukatif berbasis *wordwall* menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan sebelum penerapan media tersebut. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 55, sedangkan nilai rata-rata pada *posttest* mencapai 70. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media *game* edukatif berbasis *wordwall* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan menulis teks cerpen siswa kelas XI-1 SMA Negeri 10 Medan.

Hal ini diperkuat oleh uji *t*, di mana diperoleh nilai  $T_{hitung}$  8,18687 dan  $T_{tabel}$  1,666914 karena  $T_{hitung} > T_{tabel}$ , maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Dengan demikian, penggunaan media *game* edukatif berbasis *wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis teks cerpen siswa.

Selain didukung oleh hasil statistik, perkembangan juga terlihat dari aspek melalui penilaian terhadap rubrik penulisan cerpen. Hasil menulis cerpen siswa menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan. Pada saat *pretest*, banyak siswa belum mampu menulis cerpen dengan baik, ditandai dengan isi cerpen yang tidak utuh, alur cerita yang masih berantakan, dan kaidah bahasa yang digunakan tidak sesuai dengan kaidah penulisan teks cerpen. Struktur cerpen yang digunakan dalam *pretest* juga belum mencerminkan karakteristik cerpen yang baik (Dotutinggi et al., 2023).

Namun setelah penerapan media *game* edukatif berbasis *wordwall*, terjadi peningkatan yang nyata. Siswa mulai mampu menulis teks cerpen dengan memperhatikan unsur intrinsik dan ekstrinsik, struktur cerpen dan kaidah kebahasaan cerpen. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa penggunaan media *game* edukatif berbasis *wordwall* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan menulis cerpen siswa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh selama pelaksanaan penelitian, dapat disimpulkan hal-hal berikut:

1. Sebelum menggunakan media *game* edukatif berbasis *Wordwall*, kemampuan siswa SMA Negeri 10 Medan dalam menulis teks cerpen menunjukkan nilai terendah 40 dan nilai

tertinggi 73. Rata-rata skor siswa mencapai 55, yang mengindikasikan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam menyusun teks cerpen secara tepat dan efektif.

2. Kemampuan menulis teks cerpen setelah menggunakan media *game* edukatif berbasis *wordwall*. Setelah penerapan media *game* edukatif berbasis *wordwall*, keterampilan menulis cerpen siswa menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Hasil menunjukkan bahwa nilai terendah siswa mencapai 47, sedangkan nilai tertinggi mencapai 93, dengan rata-rata nilai sebesar 70.
3. Oleh karena itu, penggunaan media *game* edukatif berbasis *wordwall* memiliki pengaruh terhadap kemampuan menulis teks cerpen pada siswa. Hasil ini diperjelas oleh uji statistik yang menunjukkan bahwa nilai  $T_{hitung}$  lebih besar daripada  $T_{tabel} = 8,18687 > 1,666914$ , yang mengidentifikasi adanya perbedaan yang signifikan secara statistik antara hasil sebelum dan sesudah perlakuan. Oleh karena itu, media ini layak dijadikan sebagai alternatif dalam pembelajaran menulis, khususnya teks cerpen.

## SARAN

Berdasarkan temuan penelitian, penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Dengan adanya media pembelajaran, siswa menunjukkan peningkatan keaktifan dan termotivasi dalam proses belajar. Penggunaan media pembelajaran berupa *game* edukatif berbasis *Wordwall* membuat siswa lebih bersemangat, sekaligus membantu meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari.
2. Bagi guru penggunaan media pembelajaran perlu dikembangkan lebih lanjut lagi sehingga siswa tetap termotivasi selama proses pembelajaran dan guru dapat memahami tingkat pemahaman kemampuan siswa yang berbeda, terutama dalam menulis teks cerpen.
3. Bagi Sekolah hendaknya menerapkan penggunaan media *game* edukatif berbasis *wordwall* ini dalam pembelajaran lain.
4. Bagi peneliti selanjutnya jika ingin meneliti hendaknya dapat memperhatikan permasalahan-permasalahan sehingga dapat mengembangkan media pembelajaran

## DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835. <https://doi.org/10.33578/Jpfkip.V11i6.9313>
- Agusti, N. M., & Aslam, A. (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>
- Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Di Sdn Ciracas 05 Pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2). <https://doi.org/10.22373/Pjp.V11i2.14133>
- Akbar, H. F., Hadi, M. S., Pembelajaran, M., & Belajar, M. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran*. 4(2), 1653–1660.
- Antika, S., Syamsuyurnita, Saragih, M., & Sari, S. P. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Leaflet Berbasis Culture Responsif Teaching Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Sanggar Bimbingan Kampung Bharu Malaysia. *Journal Of Social Science Research*, 3(3), 9945-9956.

- Arrosyad, M. I., Antika, D., Dzulqa, E. T., & Balqis, M. (2023). Analisis Penggunaan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Terpadu Untuk Meningkatkan Daya Tarik Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Ijm: Indonesian Journal Of Multidisciplinary*, 1(2), 414–423. <https://doi.org/https://journal.csspublishing.com/index.php/ijm/article/view/150>
- Dotutinggi, M., Zees, A., & Rahmat, A. (2023). Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Pada Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Siswa Di Sekolah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Dikmas*, 03(June), 363–368.
- Fatimah, Abdul. M, Maria U. (2024). *Pengaruh Aplikasi*. 09(September).
- Fatmawati, Y., & Wiranti, D. A. (2024). Edukatif: *Jurnal Ilmu Pendidikan Analisis Kesulitan Keterampilan Berbicara Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Siswa Sekolah Dasar*. 5(5), 2053–2063.
- Istiqoh, N. (2021). Peningkatan Kemampuan Menulis Pantun Dengan Menggunakan Model Think Pair Share Dikelas Vii A Mts Pesantren Pembangunan Majenang Kabupaten Cilacap Tahun Pelajaran 2018/2019. *Diksatrasia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(1), 22–29. <https://doi.org/10.25157/diksatrasia.v4i1.2246>
- Khalid, I. (2021). Peningkatan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Sebagai Terapi Ekspresif Terhadap Emosi Pada Peserta Didik Kelas Xi Man 3 Kota Jambi. *Jurnal Literasiologi*, 6(2), 1–13. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v6i2.253>
- Khasyi, R. A. A., Tarihoran, N., & Guven, S. (2024). Analysis Of The Use Of The Wordwall Application In Learning English Using Chromebook For Vocabulary. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(4), 961–972.
- Minarta, S. M., & Pamungkas, H. P. (2022). Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Man 1 Lamongan. *Oikos: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan Ekonomi*, 6(2), 189–199.
- Nabilah, N. P., & Warmi, A. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Games Terhadap Motivasi Belajar Matematika Di Kelas Viii Smpn 2 Jalancagak. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 4(2), 1454–1464. <https://doi.org/https://doi.org/10.55338/jpkmn.v4i2.1062>
- Nafasya, R. R., Yogyakarta, U. P., & Yogyakarta, U. P. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Berbasis Storyboard Untuk Menulis Cerpen Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Abstrak Development Of Storyboard-Based Learning Teaching Materials For Writing Short Stories On Indonesian Language Subjects Abstract Keter. 141–152.
- Naomi Aryati, Irfan Efendi, & Muhammad Sholeh. (2024). Penerapan Metode Jigsaw Dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerpen Pada Siswa Kelas Xi Sman 1 Pabedilan Tahun Pelajaran 2023/2024. *Journal Of International Multidisciplinary Research*, 2(4), 82–91. <https://doi.org/10.62504/jimr406>
- Nirwana, & Abd. Rahim Ruspa. (2020). Kemampuan Menulis Karya Tulis Ilmiah Mahasiswa Prodi Informatika Universitas Cokroaminoto Palopo. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 6(1), 557–566. <https://doi.org/10.30605/onoma.v6i1.277>
- 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. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093–4100. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1490>

- Salim Salabi, A. (2022). Efektivitas Dalam Implementasi Kurikulum Sekolah. *Education Achievement: Journal Of Science And Research*, 1(November 2020), 4. <https://doi.org/10.51178/jsr.V1i1.177>
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195. <https://doi.org/10.31764/jpmb.V4i2.4112>
- Simaremare, J. A., Hutauruk, R. S., & Simanjuntak, H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Motion Graphic Terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskriptif Kelas Vii Smp Swasta Hkbp Sidorame Medan 2023/2024. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 4675–4684. [Opgehaal Van https://j-innovative.org/index.php/innovative/article/view/5423](https://j-innovative.org/index.php/innovative/article/view/5423)
- Sugiyana, S. (2023). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Radec Berbantu Wordwall Pada Materi Sistem Gerak. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 1(9), 81–90. <https://doi.org/10.9644/sindoro.V1i9.1179>