

The Effect Of Wordwall-Based Educational Games On The Short Story Writing Ability Of Grade XI Students Of State High School 10 Medan

Pengaruh Game Edukatif Berbasis Wordwall Terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerpen Siswa Kelas XI SMA Negeri 10 Medan

Ester Nainggolan¹, Juni Agus Simaremare², Monalisa Frince Sianturi³

Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, Universitas HKBP Nommensen, Medan, Indonesia^{1,2,3}

Email: ¹ester.nainggolan@student.uhn.ac.id, ²juni.simaremare@uhn.ac.id,
³monalisa.frince@uhn.ac.id

*Corresponding Author

Received : 20 Februari 2026, Revised : 5 Maret 2026, Accepted : 14 April 2026

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of a wordwall-based educational game on the short story writing skills of eleventh-grade students at SMA Negeri 10 Medan. The population was all eleventh-grade students at SMA Negeri 10 Medan in the 2025/2026 academic year, comprising six classes totaling 204 students. From this population, a sample of 36 students, from class XI-1 or F-1, was selected using simple random sampling. The method used in this study was a one-group pretest-posttest design. The research problem and objective were to determine students' short story writing skills. The instrument used to obtain data was an assignment test. Data analysis revealed that the pretest results for students before using the wordwall-based educational game showed an average score of 55, while the posttest results after using the wordwall-based educational game showed an average score of 70. The results of the hypothesis test using the t-test obtained a value of 8.18687, with a significance level of $\alpha=0.05$ of 1.666914. Therefore, the obtained value is $> (8.18687 > 1.666914)$, so the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted. Based on the results of the study, it can be concluded that using a wordwall-based educational game in writing short stories for eleventh-grade students at SMA Negeri 10 Medan.

Keywords: Educational game, Wordwall, Short Story Writing Ability.

ABSTRAK

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana 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.

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. Pada dasarnya, kurikulum terdiri atas komponen utama dan komponen pendukung yang saling terhubung serta berinteraksi satu sama lain guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan, (Agus et al., 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, membaca, dan menulis.

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 et al., 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 et al., 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.

Salah satu 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 et al., 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.

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 et al., 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.

2. Metodologi

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. Untuk mencapai tujuan tersebut, metode eksperimen diterapkan dengan melibatkan populasi atau sampel yang telah dipilih.

3. Literature Review

Menurut (Agus et al., 2023), menulis merupakan salah satu jenis keahlian dalam berbahasa yang mengekspresikan gagasan serta pemikiran penulis melalui susunan kata, frasa, kalimat, paragraf, dan juga uraian yang mengandung arti.

Menurut (Chamidah, 2022), menulis merupakan kemampuan berbahasa yang berfungsi sebagai media komunikasi tidak langsung tanpa memerlukan interaksi tatap muka dengan orang lain.

Menurut (P.Dinda, 2024), cerita pendek adalah bentuk karya sastra yang menyampaikan suatu permasalahan dengan cara yang ringkas dan jelas. Cerita pendek terbentuk dari berbagai komponen atau unsur-unsur intrinsik seperti tema, alur, latar, penokohan, sudut pandang, gaya bahasa, dan amanat.

Menurut (Nurhayati & Soleh, 2022), cerita pendek merupakan sebuah cerita fiksi yang bisa diciptakan berdasarkan kejadian atau pengalaman tertentu yang dapat diselesaikan dalam sekali duduk., maksud dari dapat dibaca selesai dalam sekali duduk adalah pembaca dapat menyelesaikan membaca ceritanya dalam waktu yang singkat, tanpa perlu berhenti atau membagi sesi membaca menjadi beberapa bagian.

Menurut (Arfandi, 2020), menjelaskan bahwa “media pembelajaran mencakup berbagai macam alat yang bisa dimanfaatkan pengajar untuk memberikan informasi kepada siswa, dengan tujuan menstimulasi pemikiran, ketertarikan, jiwa, serta emosi murid semaksimal mungkin selama proses belajar.”

Menurut (Fadilah & Kanya, 2023), media pembelajaran berperan penting dalam menunjang proses belajar agar berlangsung lebih efektif dan optimal.

Menurut (Wulandari et al., 2024), *wordwall* merupakan media digital berbasis web yang berfungsi sebagai sarana pembelajaran, referensi belajar, serta alat untuk melakukan penilaian.

(Nisa & Susanto, 2022), berpendapat *wordwall* adalah sebuah platform daring yang menawarkan beragam permainan pendidikan yang berfungsi sebagai sarana pendukung dan alat ukur penilaian yang menyenangkan untuk para pelajar. Pemakaian platform ini juga sangat sederhana bagi siswa, yang dapat mengaksesnya melalui perangkat gadget dan laptop masing-masing.

4. Hasil dan Pembahasan

1.1 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.

1.2 Menghitung Rata-Rata Data Standar Deviasi Pretest Dan Posttest

Untuk mengetahui hasil kemampuan menulis teks cerpen setelah penerapan media pembelajaran *game* edukatif berbasis *Wordwall*, langkah selanjutnya adalah menyusun tabel distribusi frekuensi berdasarkan variabel penelitian yang telah ditetapkan. Tabel berikut menyajikan gambaran yang lebih terperinci mengenai variasi nilai kemampuan menulis teks cerpen siswa setelah penggunaan media pembelajaran.

1.2.1 Menghitung Rata-Rata Data Standar Deviasi Kelas *Pretest*

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Variabel Di Kelas *Pretest*

No	X	F	f^x	$x - \bar{x}$	$(x - \bar{x})^2$	$\sum f x^2$
1	40	5	200	-15	225	1125
2	47	7	329	-8	64	448
3	53	8	424	-2	4	32
4	60	9	540	5	25	225
5	67	5	335	12	144	720
6	73	2	146	18	324	648
Jumlah		36	1974	10	786	3198

Dari tabel 1. selanjutnya dihitung nilai rata-rata (*mean*), standar deviasi, standar error variabel dan varian variabel.

1. Rata-Rata

$$M = \frac{\sum fx}{N}$$

$$M = \frac{1974}{36}$$

$$M = 55$$

2. Standar Deviasi

$$\begin{aligned} SD_x &= \sqrt{\frac{\sum fx^2}{N}} \\ &= \sqrt{\frac{3198}{36}} \\ &= \sqrt{88,833} \\ &= 9,42512 \end{aligned}$$

3. Standar Error

$$\begin{aligned} SE_m &= \frac{SD_x}{\sqrt{N-1}} \\ &= \frac{9,42512}{\sqrt{36-1}} \\ &= \frac{9,42512}{\sqrt{35}} \\ &= \frac{9,42512}{5,91607} \\ &= 1,59311 \end{aligned}$$

4. Varians Variabel

$$\begin{aligned} \text{Varians} &= SDx^2 \\ &= (9,42512)^2 \\ &= 88,832 \end{aligned}$$

1.2.2 Menghitung Rata-Rata Data Standar Deviasi *Posttest*

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Variabel Di Kelas *Posttest*

No	X	F	f^x	$x - \bar{x}$	$(x - \bar{x})^2$	$\sum f^x$
1	47	2	94	-23	529	1058
2	53	5	265	-17	289	1445
3	67	3	201	-3	9	27
4	73	18	1314	3	9	162
5	80	7	560	10	100	700
6	93	1	93	23	529	529
Jumlah		36	2527	-70	1465	3921

Dari tabel 2. selanjutnya dihitung nilai rata-rata (*mean*), standar deviasi, standar error variabel dan varian variabel.

1. Rata-Rata

$$\begin{aligned} M &= \frac{\sum fx}{N} \\ M &= \frac{2527}{36} \\ M &= 70 \end{aligned}$$

2. Standar Deviasi

$$\begin{aligned} SDx &= \frac{\sqrt{\sum Fx^2}}{N} \\ &= \frac{\sqrt{3921}}{36} \\ &= \sqrt{108,91} \\ &= 10,435 \end{aligned}$$

3. Standar Error

$$\begin{aligned} SE_m &= \frac{SDx}{\sqrt{n-1}} \\ &= \frac{10,435}{\sqrt{36-1}} \\ &= \frac{10,435}{\sqrt{35}} \\ &= \frac{10,435}{5,91607} \\ &= 1,76383 \end{aligned}$$

4. Varians Variabel

$$\text{varians} = SDx^2$$

$$= (10,435)^2$$

$$= 108,889$$

1.2.3 Distribusi Frekuensi Nilai Kelas *Pretest* Dan *Posttest*

Data hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan menulis teks cerpen siswa kelas XI disajikan dalam tabel distribusi frekuensi. Sebelum penyusunan tabel tersebut, terlebih dahulu dilakukan perhitungan nilai rentang kelas, jumlah kelas, serta interval kelas yang akan digunakan sebagai dasar dalam penyajian data. Uraian mengenai langkah-langkah perhitungannya dijelaskan sebagai berikut.

1.2.3.1 Distribusi Frekuensi Nilai Kelas *Pretest*

a) Mencari Rentang Nilai Kelas

R= Nilai Tertinggi – Nilai Terendah

$$R = 73 - 40$$

$$R = 33$$

b) Mencari Banyak Kelas

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log 36$$

$$= 1 + 3,3 (1,55)$$

$$= 1 + 5,11$$

$$= 6,11$$

$$= 7$$

c) Mencari Interval Kelas

$$I = \frac{R}{K}$$

$$= \frac{33}{7}$$

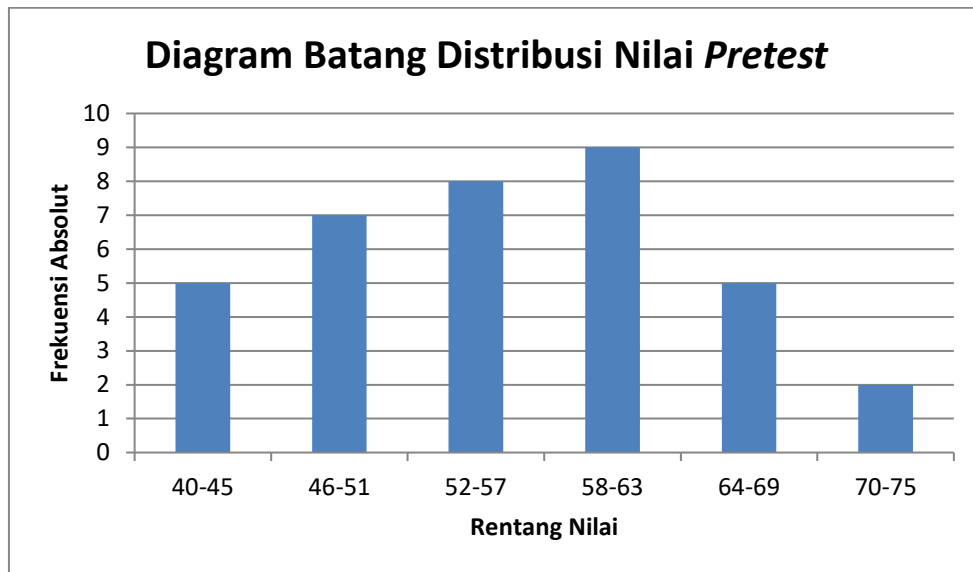
$$= 4,71$$

$$= 5$$

Tabel 3. Identifikasi Rentang Kelas *Pretest*

No	Rentang	F.Absolut	F.Relatif
1	40-45	5	14%
2	46-51	7	19%
3	52-57	8	22%
4	58-63	9	25%
5	64-69	5	14%
6	70-75	2	6%
Jumlah		36	100%

Berdasarkan tabel 3. dibuat diagram distribusi nilai *pretest* sebagai gambar berikut :



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.

1.2.3.2 Distribusi Frekuensi Nilai Kelas Posttets

a) Mencari Rentang Nilai Kelas

R= Nilai Tertinggi – Nilai Terendah

$$R = 93-47$$

$$= 46$$

b) Mencari Banyak Kelas

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log 36$$

$$= 1 + 3,3 (1,55)$$

$$= 1 + 5,11$$

$$= 6,11$$

$$= 7$$

c) Mencari Interval Kelas

$$I = \frac{R}{K}$$

$$= \frac{46}{7}$$

$$= 6,6$$

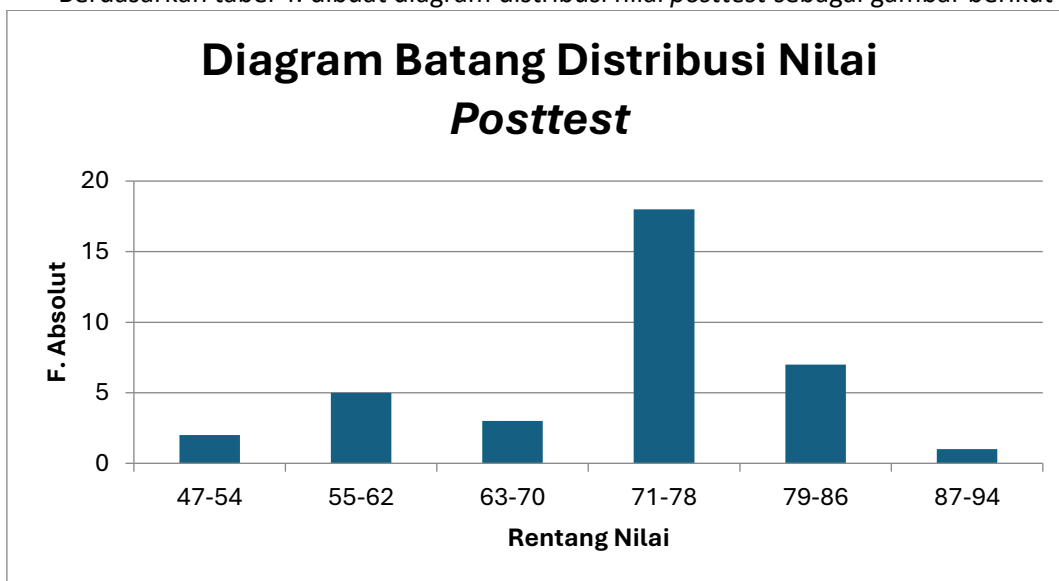
$$= 7$$

Tabel 4. Identifikasi Rentang Kelas Posttest

No	Rentang	F.Absolut	F.Relatif
1	47-54	2	6%
2	55-62	5	14%
3	63-70	3	8%
4	71-78	18	50%
5	79-86	7	19%
6	87-94	1	3%

Jumlah	36	100%
--------	----	------

Berdasarkan tabel 4. dibuat diagram distribusi nilai *posttest* sebagai gambar berikut :



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.

2.1 Uji Persyaratan Analisis Data

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.

3.1 Uji Normalitas

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 $\alpha = 0,05$.

3.1.1 Uji Normalitas

Kelas *Pretest* Uji normalitas yang digunakan adalah uji liliefors dan berikut tabel normalitas *pretest*.

Tabel 5. Uji Normalitas Data Kelas *Pretest*

No	X	F	f.Kum	Zi	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi-S(Zi))
1	40	5	5	-1,59236	0,0559	0,138889	-0,08299
2	47	7	12	-0,84926	0,2005	0,333333	-0,13283
3	53	8	20	-0,21231	0,4207	0,555556	-0,13486
4	60	7	27	0,530786	0,6985	0,75	-0,0515
5	67	7	34	1,273885	0,898	0,944444	-0,04644
6	73	2	36	1,910828	0,9713	1	-0,0287
L Hitung							-0,0287
L Tabel							0,1477

Diketahui :

Rata-rata : 55

Standar Deviasi : 9,42512

1. Bilangan Baku Zi

$$\begin{aligned} Zi &= \frac{xi - x}{SD} \\ &= \frac{40 - 55}{9,42} \\ &= -1,59 \end{aligned}$$

Demikianlah untuk mencari Zi selanjutnya

2. S (Zi)

$$\begin{aligned} S(Zi) &= \frac{f.kum}{n} \\ &= \frac{5}{36} \\ &= 0,138 \end{aligned}$$

Demikianlah untuk mencari S(Zi) selanjutnya

3. Nilai $F_{zi} = 0,0559$ diperoleh dari tabel Z distribusi normal standar.

Dengan Zi = -1,59 untuk melihat nilai pada tabel Z, digunakan angka -1,5 dan 0,09.

Selanjutnya, untuk menentukan nilai F(Zi) digunakan rumus:

4. $L = F(Zi) - S(Zi)$

$$= 0,0559 - 0,138889$$

$$= -0,08299$$

Berdasarkan tabel, diperoleh nilai $L_{hitung} = -0,0287$ dan $L_{tabel} = 0,1477$ didapat dari tabel kritis L Uji Lilifors dengan $N=36$, dan $\alpha = 0,05$. Karena $L_{hitung} < L_{tabel} = -0,0287 < 0,1477$ maka data *pretest* dinyatakan berdistribusi normal.

3.1.2 Uji Normalitas Kelas *Posttest*

Tabel 6. Uji Normalitas Data Kelas *Posttest*

No	X	F	f.Kum	Zi	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi)-S(Zi)
1	47	2	2	-2,20412	0,0139	0,055556	-0,04166
2	53	5	7	-1,62913	0,0526	0,194444	-0,14184
3	67	3	10	-0,28749	0,3897	0,277778	0,11192
4	73	18	28	0,287494	0,6103	0,777778	-0,16748
5	80	7	35	0,958313	0,8289	0,972222	-0,14332
6	93	1	36	2,204121	0,9861	1	-0,01390
L. Hitung							0,11192
L. Tabel							0,1477

Diketahui :

Rata-rata : 70

SD : 10,435

1. Bilangan Baku Zi

$$Zi = \frac{xi - x}{SD}$$

$$= \frac{47 - 70}{10,43}$$

$$= -2,20$$

Demikianlah untuk mencari Zi selanjutnya

2. S (Zi)

$$S(Zi) = \frac{f.kum}{n}$$

$$= \frac{2}{36}$$

$$= 0,055$$

Demikianlah untuk mencari S(Zi) selanjutnya

3. Nilai $F_{zi} = 0,0139$ diperoleh dari tabel Z distribusi normal standar.

Dengan Zi = -2,20, untuk melihat nilai pada tabel Z digunakan angka -2,2 dan 0.

4. $L = F(Zi) - S(Zi)$

$$= 0,0139 - 0,055556$$

$$= -0,04166$$

Berdasarkan tabel, diperoleh nilai $L_{hitung} = 0,11192$ dan $L_{tabel} = 0,1477$ dari tabel kritis L Uji Lilifors dengan N=36, dan $\alpha = 0,05$. Karena $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,11192 < 0,1477$ maka data *posttest* dinyatakan berdistribusi normal. Uji normalitas data *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 7. Pengujian Uji Normalitas Data Penelitian

No	Data	L_{hitung}	$L_{tabel} (\alpha = 0,05)$	Kesimpulan
1	<i>Pretest</i>	-0,0287	0,1477	Normal
2	<i>Posttest</i>	0,11192	0,1477	Normal

4.1 Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas sampel penelitian dilakukan dengan rumus perbandingan varian uji "F". Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ hasil tersebut menunjukkan bahwa varians data pada sampel penelitian berada dalam kategori homogen.

$$Varians(Sx)^2 = (10,435)^2$$

$$= 108,889$$

$$Varians(Sy)^2 = (9,42512)^2$$

$$= 88,832$$

$$F = \frac{Varians\ Terbesar}{Varians\ Terkecil}$$

$$F = \frac{108,889}{88,832}$$

$$= 1,2257$$

$F_{tabel} =$ di hitung melalui interpolasi

Dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, derajat kebebasan (dk) untuk pembilang dan penyebut masing-masing dihitung menggunakan rumus N-1. Namun, nilai dk sebesar 35 tidak tercantum dalam tabel distribusi F. Oleh karena itu, digunakan nilai derajat kebebasan yang paling mendekati 35 pada tabel sebagai pendekatan untuk pengujian. Langkah ini memastikan perhitungan tetap valid meskipun nilai tepat tidak tersedia dalam tabel.

Terletak diantara angka 30 dan 40.

$$F_{tabel} = (0,05) = (35) (35) = X$$

$$F_{tabel} = (0,05) = (30) (30) = 1,84$$

$$F_{tabel} = (0,05) = (40) (30) = 1,74$$

$$F_{(35,30)} = F_{0,05(30,30)} + \left(\frac{35-30}{40-30} \right) \{ F_{0,05(40,30)} - F_{0,05(30,30)} \}$$

$$F_{(35,30)} = 1,84 + \left(\frac{5}{10} \right) \{ 1,74 - 1,84 \} = 1,84 + \left(\frac{5}{10} \right) (-0,1)$$

$$F_{(35,30)} = 1,84 + (0,5)(-0,1) = 1,84 - (-0,05)$$

$$F_{tabel} = 1,79$$

Berdasarkan tabel diperoleh $F_{hitung} = 1,2257$ dari tabel distribusi F pada taraf signifikansi yang telah ditetapkan, diperoleh nilai $\alpha = 0,05$ dan dk pembilang dan penyebut masing-masing 35 maka $F_{tabel} = 1,79$. Berdasarkan hal tersebut maka hasilnya adalah $F_{hitung} < F_{tabel}$ berarti data *pretest* dan *posttest* yaitu homogen.

Sebagai penjelasan lebih rinci, ringkasan hasil uji homogenitas untuk data *pretest* dan *posttest* disajikan pada tabel berikut.

Tabel 8. Hasil Pengujian Homogenitas Penelitian

No	Data	Varians	F_{hitung}	$F_{tabel} (\alpha = 0,05)$	Kesimpulan
1	<i>Pretest</i>	88,832	1,2257	1,79	Homogen
2	<i>Posttest</i>	108,889			Homogen

5.1 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).

$$SE_{M1} = \frac{SD}{\sqrt{N-1}}$$

$$= \frac{9,42512}{\sqrt{36-1}}$$

$$= \frac{9,42512}{\sqrt{35}}$$

$$= \frac{9,42512}{5,91607}$$

$$= 1,59313$$

$$SE_{M2} = \frac{SD}{\sqrt{N-1}}$$

$$= \frac{10,435}{\sqrt{36-1}}$$

$$= \frac{10,435}{\sqrt{35}}$$

$$\begin{aligned}
&= \frac{10,435}{5,91607} \\
&= 1,76383 \\
SE_{M1-M2} &= \sqrt{SE_{M1^2} + SE_{M2^2}} \\
&= \sqrt{1,59313 + 1,76383} \\
&= \sqrt{3,35696} \\
&= 1,83220
\end{aligned}$$

Jadi

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

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 $dk = (N1+N2)-2 = (36+36) - 2 = 70$. 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.

6.1 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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

5. 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.

References

- Agus, J. S., Sari, H. R., & 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.
- Ahmad, K., Br Ginting, S. U., & Sidiqin, M. A. (2020). Hubungan Penguasaan Unsur Intrinsik Cerpen Dengan Kemampuan Menulis Cerpen Siswa Kelas Xi Smk Swasta Maju Binjai Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Serunai Bahasa Indonesia*, 17(1), 7–19. <https://doi.org/10.37755/jsbi.v17i1.257>
- Akbar, H. F., Hadi, M. S., Pembelajaran, M., & Belajar, M. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN. 4(2), 1653–1660.
- Alawia, A. (2019). PENERAPAN MEDIA GAMBAR LINGKUNGAN SEKITAR DALAM berkomunikasi . Bahasa memiliki peran sebagai pusat dalam perkembangan menguasai pemakaian bahasa Indonesia yang baik dan benar . *Kesalahan*. 2(2), 147–158.
- Arfandi, A. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pai Di Sekolah. *Edupedia*, 5(1), 65–77. <https://doi.org/10.35316/edupedia.v5i1.882>
- Artamevia, R. (2022). Bab ii kajian pustaka bab ii kajian pustaka 2.1. *Bab li Kajian Pustaka 2.1*, 12(2004), 6–25.
- Chamidah, S. N. (2022). Pemanfaatan aplikasi canva dan padlet untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks caption. 17(April), 83–94.
- 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. <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas/article/view/1955%0Ahttps://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas/article/download/1955/1434>
- Ekasari, D. (2020). *Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sindue Melalui Metode Mind Mapping*. 5, 17–23.
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). *Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran*. 1(2).
- fatimah, abdul. M, maria U. (2024). *Pengaruh aplikasi*. 09(September).
- Fatimah. (2024). *Pengaruh aplikasi wordwall terhadap hasil belajar menulis puisi siswa kelas viii smp unismuh makassar*.
- 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.
- Ika, s. adelina dkk. (2023). 1,2,3). 5(1), 65–73.
- 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>
- Mahmur, M., Hasbullah, H., & Masrin, M. (2021). Pengaruh Minat Baca dan Penguasaan Kalimat terhadap Kemampuan Menulis Narasi. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 3(02), 169. <https://doi.org/10.30998/diskursus.v3i02.7408>
- Maulina, H., Rohana, S., & Intiana, H. (2021). *Analisis kemampuan menulis cerpen siswa sekolah dasar*.
- Muryaningsih, S., Purwokerto, M., Info, A., & April, P. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN BERBAHAN LOOSE PART DALAM PEMBELAJARAN EKSAK DI MI*. 15(1), 84–91. <https://doi.org/10.30595/jkp.v%vi%i.10360>
- 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>
- Noviyanti, D., Karim, A. A., Nurfadilah, A., Munawaroh, S., & Aghnia, S. F. (2022). *MENINGKATKAN DAYA PEMAHAMAN MELALUI MEDIA CERITA PENDEK SISWA*. January 2020.
- Nurhayati, E., & Soleh, D. R. (2022). Pembelajaran Menulis Cerpen Dengan Metode Discovery Learning dan Media Lagu pada Siswa SMP N 3 Madiun. *Jurnal Profesi Dan Keahlian Guru*, III(2), 74–76.
- P.Dinda, E. P. (2024). *Pengaruh Model Case Based Learning terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerpen Siswa Kelas XI SMK YAMPIM BIRU-BIRU Universitas Negeri Medan Elly Prihasti Wuriyani 2013 , pembelajaran Bahasa Indonesia dilihat sebagai sarana untuk membawa*

- ilmu. 2(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/fonologi.v2i2.651>
- Pahlawan, U., Tambusai, T., Pristiwanti, D., Badariah, B., & Nulhakim, L. (2022). Kompetensi Guru dalam Pengembangan Kurikulum SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 10621–10625.
- Pradani, T. G. (2022). *Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. 1(5), 452–457.
- Prasetya, K. H., Kusuma, D. A., Syahamah, A., & Marsella, D. (2024). *Pelatihan Menulis Teks Cerita Pendek Sebagai Keterampilan Bahasa Pada Siswa di SMP Negeri 18 Penajam Paser Utara*. 5(2), 1494–1501.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2020). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 177–180.
- Rohmatunnisa, A. (2022). *Pengaruh Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Menyimak Teks Biografi Di SMAS Triguna Utama Tahun Pelajaran 2021/2022*. 1–139. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/63092>
- 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>
- siska, T, D. (2023). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. *Pendidikan Dan Konseling*, 5, 726–730.
- Subakti, H., Eka Selvi Handayani, Anisa Anindi Muslimah, Sella Shinta, & Dodi Alfayed. (2020). Pengenalan Model Mind Mapping Dalam Pembelajaran Menulis Cerita Pendek Di Sd Negeri 002 Sungai Pinang Kota Samarinda. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 1(1), 71–79. <https://doi.org/10.46306/jabb.v1i1.6>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta, CV.
- Wonopeti, M., Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., Aprillia, W., & Dahlan, U. A. (2021). *INNOVATIVE : Volume 1 Nomor 2 Tahun 2021 Research & Learning in Primary Education*. 1, 552–560.
- Wulandari, P., Alif, C., Elliana, L., Nazilah, A., & Wulandari, P. (2024). *PENGARUH MEDIA APLIKASI WORDWALL TERHADAP*. 1(3), 791–803. <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jmia.v1i3.1737>