

Pengaruh penggunaan *web wordwall* dalam meningkatkan kosakata bahasa indonesia peserta didik sekolah dasar

Sarah Handayani^{1*}, Siska Mega Diana², Yoga Fernando Rizqi³, and Sowiyah⁴

^{1,2,3,4} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro No. 1 Gedong Meneng, Bandar Lampung, 704624, Indonesia

*sarahhdy23@gmail.com

Abstract. The problem in this study was the low mastery of Indonesian vocabulary among third-grade elementary school students. This research aimed to determine the effect of the Wordwall web platform in improving students' Indonesian vocabulary. The research method used was a quasi-experimental design. The population of this study consisted of 57 students, and the sample also included 57 students, selected using a non-probability sampling technique. Data collection techniques included tests in the form of multiple-choice questions and non-test techniques such as observation sheets. The hypothesis testing was conducted using a simple linear regression formula. Research results it was concluded that there was a significant effect of using the Wordwall web in improving Indonesian vocabulary among third-grade elementary school students.

Kata kunci: indonesian, vocabulary, and wordwall web

1. Pendahuluan

Bahasa Indonesia merupakan bahasa yang resmi serta bahasa pemersatu yang memiliki peran sangat penting dalam dunia pendidikan, terutama dalam mengembangkan kemampuan literasi dan komunikasi peserta didik. Penguasaan bahasa Indonesia yang baik tidak hanya mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran, tetapi juga membantu mereka dalam mengekspresikan ide, berargumentasi, dan berinteraksi secara efektif. Oleh karena itu, peningkatan kemampuan berbahasa Indonesia menjadi fokus utama dalam pendidikan.

Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berbahasa Indonesia. Pada dasarnya, bahasa Indonesia memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, seperti kemampuan membaca, kemampuan mendengar, kemampuan menulis, dan kemampuan berbicara [5]. Dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 33 ayat (1), menyatakan bahwa Bahasa Indonesia sebagai bahasa negara menjadi bahasa pengantar dalam pendidikan nasional. Penguasaan bahasa Indonesia termasuk perbendaharaan kata menjadi komponen penting untuk peserta didik dalam proses memahami materi dan menjadi bekal dalam mempersiapkan diri ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Kemampuan berbahasa Indonesia khususnya penguasaan kosakata yang baik, sangat penting bagi keberhasilan peserta didik dalam belajar dan berinteraksi.

Pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar memiliki peranan penting dalam membentuk kemampuan berbahasa peserta didik. Salah satu aspek yang krusial adalah penguasaan kosakata, yang menjadi dasar bagi kemampuan berkomunikasi dan memahami berbagai teks. Penguasaan kosakata merupakan kemampuan untuk memahami dan menggunakan kata-kata dalam suatu bahasa, baik secara lisan maupun tulisan. Kemampuan ini sangat penting karena semakin banyak kosakata yang dikuasai seseorang, semakin mudah baginya untuk menyampaikan dan memahami informasi. Bahkan, kosakata sering digunakan sebagai indikator tingkat kecerdasan seseorang [15].

Kosakata merupakan bagian penting dalam materi pelajaran bahasa Indonesia di sekolah, karena berfungsi sebagai landasan bagi peserta didik dalam memahami berbagai materi pembelajaran, baik di bidang bahasa Indonesia maupun mata pelajaran lainnya [10]. Hal ini menjadikan pembelajaran kosakata semakin perlu dipelajari secara lebih mendalam dan terstruktur. Oleh karena itu, pengajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar perlu dilaksanakan secara tepat agar peserta didik mampu berkomunikasi, menyampaikan gagasan atau ide dengan bahasa Indonesia yang baik, serta memperluas penguasaan kosakata mereka sesuai dengan perkembangan kognitifnya. Namun, banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam meningkatkan kosakata, yang sering kali disebabkan oleh metode pengajaran yang kurang menarik dan minimnya media pembelajaran yang inovatif.

Rendahnya penguasaan kosakata bahasa Indonesia di kalangan peserta didik sekolah dasar menjadi perhatian serius, seperti yang ditunjukkan oleh berbagai penelitian. Sebuah studi di SD Negeri No. 104202 Bandar Setia, penelitian menunjukkan bahwa hanya 7,89% peserta didik yang memiliki penguasaan kosakata baik, sementara 55,26% termasuk dalam kategori kurang [12]. Selain itu, peserta didik kesulitan menyusun kalimat akibat penguasaan kosakata yang terbatas sehingga membutuhkan metode interaktif, seperti penggunaan crossword puzzle untuk membantu meningkatkan kemampuan peserta didik [9]. Temuan-temuan ini menekankan perlunya strategi efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata di kalangan peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang telah dilakukan peneliti pada bulan November tahun 2024 dan bulan Januari tahun 2025 di kelas III SD Negeri 1 Metro Pusat, peneliti mendapatkan data nilai ulangan harian peserta didik pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Data Nilai Ulangan Harian Bahasa Indonesia (Kosakata)

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Ketercapaian			
		Tercapai ≥ 75		Belum Tercapai < 75	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
III A	29	13	44,82 %	16	55,18 %
III C	28	14	50 %	14	50 %

Berdasarkan data ulangan harian bahasa Indonesia tentang kosakata yang telah disajikan, dapat disimpulkan bahwa secara umum peserta didik kelas III A dan III C SD Negeri 1 Metro Pusat menunjukkan pemahaman yang kurang baik terhadap kosakata. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kosakata bahasa Indonesia peserta didik masih belum merata, sehingga terdapat potensi untuk meningkatkan penguasaan kosakata mereka, khususnya bagi peserta didik yang membutuhkan perhatian lebih.

Penyebab rendahnya penguasaan kosakata bahasa Indonesia pada peserta didik disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satunya adalah peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami kata baru, mengingat ejaan, dan mengeja kata dengan benar. Selain itu, perbedaan kemampuan individu peserta didik turut menjadi faktor yang memengaruhi penguasaan kosakata. Pernyataan ini didukung oleh penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa rendahnya penguasaan kosakata peserta didik dipengaruhi oleh kesulitan dalam memahami kosakata baru dan perbedaan kemampuan individu peserta didik dalam pembelajaran [7]. Selain itu, minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis interaktif seperti *Wordwall*, dalam kegiatan pembelajaran juga menjadi kendala yang signifikan.

Kosakata merupakan salah satu elemen penting dalam pembelajaran bahasa. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kosakata adalah perbendaharaan kata. Tanpa penguasaan kosakata yang memadai, seseorang akan mengalami kesulitan dalam berbicara, membaca, mendengar, maupun menulis. Penguasaan kosakata tidak hanya membantu seseorang memahami informasi, tetapi juga mempercepat proses transfer ilmu pengetahuan yang bermanfaat untuk meningkatkan kualitas hidup. Kosakata bahasa Indonesia merupakan hal yang mencakup semua kata yang terdapat dalam bahasa Indonesia, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Kosakata ini juga dapat diartikan sebagai kumpulan kata-kata yang dimiliki atau digunakan seseorang dalam berkomunikasi, yang menjadi fondasi utama untuk keterampilan berbahasa secara efektif [8].

Perlu adanya strategi pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan kosakata peserta didik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran interaktif, seperti penggunaan *web Wordwall*, yang diharapkan mampu meningkatkan penguasaan kosakata, motivasi belajar, dan hasil belajar peserta didik secara keseluruhan. *Wordwall* merupakan aplikasi berbasis web yang dirancang untuk membuat berbagai bentuk asesmen pembelajaran, seperti menjodohkan, mencocokkan, pencarian kata, permainan putar roda, dan lain sebagainya. Penggunaan media *Wordwall* bertujuan untuk meningkatkan akses dan interaksi peserta didik terhadap sumber belajar, sehingga diharapkan mereka dapat lebih memahami dan mengingat materi dengan baik. Selain berfungsi sebagai bahan ajar, *Wordwall* juga dapat dianggap sebagai game online berbasis asesmen yang mendukung proses pembelajaran secara interaktif [11].

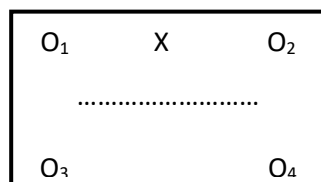
Penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran diyakini dapat memberikan pengaruh yang positif dalam meningkatkan kosakata bahasa Indonesia. Media pembelajaran *Wordwall* merupakan media pembelajaran berbasis web yang digunakan sebagai games edukasi yang menyenangkan untuk merancang serta sebagai alat penilaian dalam pembelajaran [4]. *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif menawarkan solusi untuk masalah ini. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti *Wordwall* dapat meningkatkan pengalaman belajar peserta didik dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Media ini memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar, sehingga dapat meningkatkan kosakata mereka secara signifikan.

Hal ini dinyatakan oleh penelitian terdahulu, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* di kelas II berjalan sangat baik, dengan peningkatan signifikan dalam pengamatan observasi. Kelas eksperimen menunjukkan peningkatan kosakata yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol setelah perlakuan. Hasil analisis statistik SPSS juga mengonfirmasi bahwa *Wordwall* memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan kosakata peserta didik kelas II [6].

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh penggunaan *web Wordwall* dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul “Pengaruh Penggunaan *Web Wordwall* dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Indonesia Peserta Didik SDN 1 Metro Pusat”.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen yang berbentuk *quasi experimental design*. Penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkendali [13]. Penelitian eksperimen semu (*quasi experimental design*) adalah desain penelitian yang melibatkan dua kelompok, di mana satu kelompok menerima perlakuan (kelompok eksperimen) dan kelompok lainnya tidak menerima perlakuan tersebut (kelompok kontrol) [2]. Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *non-equivalent kontrol group design* yaitu desain yang menggunakan dua kelompok, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain ini melibatkan *pre-test* pada kedua kelompok untuk mengukur kemampuan awal, diikuti perlakuan pada kelompok eksperimen sementara kelompok kontrol tidak menerima perlakuan. Setelah itu, *post-test* dilakukan untuk mengukur perubahan hasil belajar akibat perlakuan. Berikut merupakan gambar desain penelitian *non-equivalent kontrol group design* [14].



Gambar 1. Desain Penelitian

Keterangan:

- O₁ : *Pre-test* kelas eksperimen
- O₂ : *Post-test* kelas eksperimen
- O₃ : *Pre-test* kelas kontrol
- O₄ : *Post-test* kelas kontrol
- X : Perlakuan menggunakan *Wordwall*

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Metro Pusat. Populasi adalah keseluruhan elemen dalam penelitian yang mencakup objek dan subjek dengan ciri-ciri dan karakteristik tertentu [1]. Sampel adalah sebagian kecil dari populasi yang dianggap dapat mewakili keseluruhan populasi dalam konteks penelitian yang dilakukan [3]. Populasi dan Sampel pada penelitian ini berjumlah 57 peserta didik dari 2 kelas yang terdiri dari 1 kelas eksperimen dengan 29 peserta didik dan 1 kelas kontrol dengan 28 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi tes dan non-tes. Untuk non-tes, peneliti menerapkan teknik observasi, sedangkan metode tes dilakukan melalui soal pilihan jamak yang disusun berdasarkan indikator penguasaan kosakata bahasa Indonesia.

3. Hasil dan Pembahasan

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah rendahnya penguasaan kosakata bahasa Indonesia peserta didik kelas III SD Negeri 1 Metro Pusat. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti menawarkan solusi dengan menerapkan pembelajaran menggunakan *web Wordwall*. *Web Wordwall* memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan melalui tampilan yang interaktif dan berbasis permainan, seperti match-up, kuis, dan teka-teki silang digital yang dirancang sesuai materi kosakata. Dengan memanfaatkan fitur-fitur yang variatif dan mudah diakses, *Wordwall* diharapkan dapat menjadi solusi untuk menarik minat belajar peserta didik yang sebelumnya cenderung merasa bosan. Selain itu, media ini dapat digunakan kapan saja dan di mana saja, sehingga mendukung pembelajaran yang fleksibel dan berpusat pada peserta didik.

Proses pembelajaran di kelas eksperimen dilakukan dengan menggunakan *web Wordwall*. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi saat pembelajaran kosakata bahasa Indonesia menggunakan *web Wordwall* karena sebelumnya mereka belum pernah menggunakan *web Wordwall* dalam pembelajaran. Penggunaan *Wordwall* memfasilitasi peserta didik untuk belajar sambil bermain, mendorong mereka lebih fokus dan termotivasi dalam memahami isi materi, serta membantu pendidik memantau pemahaman peserta didik melalui hasil skor otomatis. Dengan demikian, *Wordwall* berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan belajar, mempermudah peserta didik menangkap informasi secara utuh, dan mendukung mereka dalam memahami, mengingat, serta menggunakan kosakata secara lebih efektif.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dalam tiga kali pertemuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *web Wordwall* dalam meningkatkan kosakata bahasa Indonesia peserta didik kelas III SD Negeri 1 Metro Pusat. Pada pertemuan pertama, peneliti melaksanakan *pre-test* dengan membagikan 2 teks bacaan, kemudian peserta didik menjawab soal pilihan jamak untuk mengukur kemampuan awal mereka dalam penguasaan kosakata. Pertemuan kedua, peneliti memberikan teks bacaan yang memuat kosakata dengan judul “Awal Perkenalan”. dan diperkenalkan *web Wordwall* untuk pembelajaran. Pada pertemuan ketiga, peneliti memberikan teks bacaan yang memuat kosakata dengan judul “Tiada Rotan Akar Pun Berguna” dengan menggunakan *web Wordwall*. Di akhir pertemuan, peserta didik diberikan *post-test* untuk mengetahui peningkatan kosakata bahasa Indonesia setelah pembelajaran menggunakan *web Wordwall*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada penguasaan kosakata peserta didik, yang terlihat dari perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test*. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan *web Wordwall* mampu memberikan pengaruh dalam membantu peserta didik memahami dan mengingat kosakata dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Penggunaan *web Wordwall* dalam pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia dilakukan dengan langkah-langkah yang sederhana namun efektif. Sebelum memulai, peneliti sudah membuat akun dan merancang aktivitas pembelajaran interaktif di platform *Wordwall*, dengan memilih fitur match-up. Kegiatan ini kemudian ditayangkan menggunakan LCD proyektor di depan kelas, sehingga seluruh

peserta didik dapat mengikuti secara bersama-sama. Peneliti mengarahkan peserta didik untuk memperhatikan soal atau permainan yang tampil di layar, kemudian meminta mereka menjawab secara langsung, baik secara lisan maupun dengan menunjuk pilihan jawaban yang ada. Pendekatan ini tidak hanya membuat suasana belajar menjadi lebih menarik, tetapi juga membantu peserta didik lebih fokus dan termotivasi dalam memahami kosakata.

Selama proses pembelajaran, *Wordwall* dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif yang melibatkan peserta didik secara aktif. Misalnya, saat menggunakan fitur match up, pendidik dapat mengajak peserta didik berdiskusi mengenai arti kata, sinonim, atau antonim dari kosakata yang muncul. Aktivitas ini juga dilengkapi dengan timer dan papan skor yang ditampilkan langsung, sehingga menambah unsur kompetisi sehat dan meningkatkan antusiasme belajar. Dengan demikian, *Wordwall* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai media asesmen formatif yang membantu pendidik memantau pemahaman peserta didik secara langsung. Penggunaan *Wordwall* terbukti mendorong suasana kelas menjadi lebih hidup, menyenangkan, serta memudahkan peserta didik dalam mengingat dan memahami kosakata Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *web Wordwall* dalam meningkatkan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test*, serta hasil observasi aktivitas peserta didik selama pembelajaran menggunakan *web Wordwall* termasuk dalam kategori aktif. Jika disesuaikan dengan hasil analisis observasi aktivitas peserta didik selama pembelajaran menggunakan *web Wordwall* dalam penelitian ini, diketahui bahwa peserta didik menunjukkan antusiasme dan keterlibatan yang tinggi dalam setiap kegiatan. Aktivitas antusias dalam menggunakan *web Wordwall*, keaktifan dalam menjawab pertanyaan, serta kemampuan dalam menggunakan *Wordwall* secara mandiri menunjukkan bahwa peserta didik mampu mengikuti pembelajaran dengan baik. Kegiatan belajar berlangsung secara interaktif dan menyenangkan, di mana peserta didik tampak fokus, saling bekerja sama, dan menunjukkan minat yang tinggi. Hasil rekapitulasi observasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik berada dalam kategori sangat aktif, dan sisanya tergolong aktif, yang secara keseluruhan mencerminkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran menggunakan *web Wordwall* dalam penelitian ini termasuk dalam kategori sangat baik.

Web Wordwall memberikan pengaruh dalam meningkatkan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik, terutama di tingkat sekolah dasar. Penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik secara efektif. Penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *web Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini didukung oleh hasil penelitian di UPT SPF SDN Pannara Kota Makassar yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall* di kelas II berjalan sangat baik dan berhasil meningkatkan kosakata siswa secara signifikan [6].

Analisis lebih lanjut didasarkan pada hasil perhitungan rata-rata setiap indikator penguasaan kosakata. Seluruh indikator menunjukkan peningkatan dari *pre-test* ke *post-test* di kelas eksperimen setelah pembelajaran menggunakan *web Wordwall*. Indikator penguasaan kosakata yang pertama yaitu menyebutkan kata lain yang memiliki arti sama atau mirip memperoleh peningkatan tertinggi. Sedangkan indikator penguasaan kosakata yang ketiga yaitu menyebutkan kata yang artinya berlawanan mengalami peningkatan paling rendah. Hal ini mengindikasikan bahwa peserta didik masih memerlukan penguatan dalam memahami makna kata yang berlawanan.

Adapun penelitian di kelas kontrol juga menunjukkan adanya peningkatan penguasaan kosakata peserta didik. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan hasil rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh setelah pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil uji N-Gain, tingkat keberhasilan pembelajaran di kelas kontrol berada pada kategori sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun tidak menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *web Wordwall* seperti pada kelas eksperimen, pembelajaran di kelas kontrol tetap mampu mendukung peserta didik dalam memahami kosakata Bahasa Indonesia. Namun demikian, peningkatan yang dicapai di kelas kontrol cenderung lebih terbatas dibandingkan kelas eksperimen, sehingga penggunaan media interaktif seperti *Wordwall* tetap dapat menjadi alternatif yang lebih efektif dalam memaksimalkan hasil belajar.

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat diketahui bahwa penggunaan *web Wordwall* berpengaruh terhadap peningkatan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik. Hal ini

didasarkan pada nilai rata-rata *post-test* peserta didik di kelas eksperimen yang menggunakan *web Wordwall* yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Selain itu, hasil uji N-Gain juga menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan *web Wordwall* dalam pembelajaran dengan hasil lebih besar daripada kelas kontrol. Perbedaan ini menunjukkan bahwa *web Wordwall* lebih efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata karena mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan mendorong keaktifan peserta didik secara maksimal.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *web Wordwall* terbukti berpengaruh positif dalam meningkatkan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik kelas III SD Negeri 1 Metro Pusat dengan menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi aktif. Hasil ini memberikan manfaat bagi pendidik dalam memilih media pembelajaran yang inovatif sekaligus menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi interaktif memiliki peran penting dalam mendukung penguasaan kosakata dan pengembangan kajian pembelajaran bahasa di sekolah dasar.

5. Referensi

- [1] Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel Dalam Penelitian. *Jurnal Pilar: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1), 15–31. <https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-73-7>
- [2] Arib, M. F., Rahayu, M. S., Sidorj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Experimental Research Dalam Penelitian Pendidikan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 5497–5511. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/8468>
- [3] Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Bumi Aksara.
- [4] Asyri, D., Asyri, D., Asyri, S., & Warni, D. (2024). Pengaruh Wordwall Online Games (WOW) Terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *J-CEKI: JurnalCendekiaIlmiah*, 3(2), 548–556.
- [5] Chadijah, S. (2023). Upaya Guru Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Melalui Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 4(2), 161–174.
- [6] Hasbin, N. N. H., Irfan, M., & Hermuttaqien, B. P. F. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall dalam Meningkatkan Kosakata Siswa di Sekolah Dasar. *Sistem-Among : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 20–26. <https://doi.org/10.56393/sistemamong.v4i1.2110>
- [7] Karuniawati, S., & Budiarti, W. N. (2023). Analisis Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2009*, 148–150.
- [8] Nuraini, Harun, M., & Sarah Fitriani, S. (2019). Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar Negeri Gugus Sibreh Kecamatan Suka Makmur Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Master Bahasa*, 7(1), 311–320. <http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/MB>
- [9] Ramadhania, S., & Yamin, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar Kelas II. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 960–965. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3042>
- [10] Serani, G., Linawati, L., & Heni, L. (2020). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Menggunakan Media Gambar Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 43 Tapang Aceh Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal KANSASI (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 5(1), 71–80. <https://doi.org/10.31932/jpbs.v5i1.741>
- [11] Setyorini, D., Suneki, S., Prayitno, M., & Prasetiawati, C. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Dengan Menggunakan Media Wordwall Kelas 4 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 25–31. <https://doi.org/10.33061/js.v6i1.8885>
- [12] Simanjuntak, E. B., & Tarigan, J. E. (2018). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa dengan Menggunakan Metode Latihan pada Bidang Studi Bahasa Inggris di Kelas IV SD Negeri No

- 104202 Bandar Setia Kab. Deli Serdang. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 1(1).
- [13] Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantif Kualitatif R & D*.
- [14] Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.
- [15] Utami D, W. (2014). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia melalui Media Papan Selip (Slot Board) pada Siswa Kelas II SDN 2 Karangtalun. *Skripsi PGSD Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 1.