

ABSTRACT

Wahyu Kartika Ningrum. 2026. *The Implementation of Game-Based Interactive Media Wordwall in Teaching Essay Writing Skills to Sixth-Grade Students of SD Negeri 1 Selorejo, Bagor District, Nganjuk Regency.* Thesis. Madiun: Master's Program in Indonesian Language and Literature Education, Graduate School, PGRI University of Madiun. Advisors: (I) Dr. Elva Nuraina, S.E., M.Si., (II) Dr. Muhammad Binur Huda, M.Pd.

Keywords: essay writing instruction, Wordwall, interactive media, qualitative research.

This study aims to describe the process of teaching essay writing skills using Wordwall game-based interactive media, to reveal students' responses, and to identify findings that emerge from the implementation of the media in learning. This research employs a qualitative approach with a case study design. The research subjects were elementary school students participating in essay writing instruction using Wordwall media. The data were collected through observation, interviews, and documentation.

The results show that the use of Wordwall media is able to create a more active, enjoyable, and participatory learning atmosphere. Wordwall functions as an initial stimulus that helps students generate ideas and vocabulary before writing essays. Students' responses to the learning process indicate increased motivation and learning engagement. Analysis of students' written work reveals gradual improvements in idea development, vocabulary selection, and sentence coherence, although limitations are still found in the use of spelling and punctuation.

The findings of this study indicate that Wordwall game-based interactive media has the potential to serve as an alternative strategy for contextual and meaningful essay writing instruction. This study recommends the utilization of interactive digital media in language learning to support the sustainable development of students' language skills.

ABSTRAK

Wahyu Kartika Ningrum. 2026. *Penerapan Media Interaktif Berbasis Game Wordwall Untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Karangan Siswa Kelas 6 SD Negeri 1 Selorejo Kecamatan Bagor Kabupaten Nganjuk*. Tesis. Madiun: Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Pascasarjana, Universitas PGRI Madiun. Pembimbing (I) Dr. Elva Nuraina, SE., M.Si., (II) Dr. Muhammad Binur Huda, M.Pd.

Kata kunci: Pembelajaran menulis karangan, *Wordwall*, media interaktif, penelitian kualitatif.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran keterampilan menulis karangan menggunakan media interaktif berbasis *game Wordwall*, mengungkap respons siswa, serta mengidentifikasi temuan-temuan yang muncul dari penerapan media tersebut dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Subjek penelitian adalah siswa sekolah dasar yang mengikuti pembelajaran menulis karangan dengan media *Wordwall*, sedangkan data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan partisipatif. *Wordwall* berfungsi sebagai stimulus awal yang membantu siswa memunculkan ide dan kosakata sebelum menulis karangan. Respons siswa terhadap pembelajaran menunjukkan peningkatan motivasi dan keterlibatan belajar. Analisis terhadap hasil tulisan siswa memperlihatkan adanya perbaikan bertahap pada aspek pengembangan ide, pemilihan kosakata, dan keterpaduan kalimat, meskipun masih ditemukan keterbatasan pada penggunaan ejaan dan tanda baca.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis *game Wordwall* memiliki potensi sebagai alternatif strategi pembelajaran menulis karangan yang kontekstual dan bermakna. Penelitian ini merekomendasikan pemanfaatan media digital interaktif dalam pembelajaran bahasa untuk mendukung keterampilan berbahasa siswa secara berkelanjutan.