

Efektifitas Media *Wordwall* Berbasis Game Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV UPTD SD Negeri 145 Barru

Usman¹, Musfirah², Andi Fajar Asti³

Universitas Negeri Makassar

Email: usman@unm.ac.id

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas media wordwall berbasis game terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV UPTD SD Negeri 145 Barru. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dan desain *Pre Experimental* dalam bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Jenis teknik sample yang digunakan yaitu teknik *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data adalah tes pilihan ganda dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis statistik inferensial. Hasil deskriptif menunjukkan bahwa nilai tes awal (*pretest*) siswa yaitu 53,19 dan mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan (*posttest*) menjadi 84,29. Berdasarkan hasil statistik tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa setelah diberi perlakuan berupa media pembelajaran wordwall lebih tinggi jika dibandingkan dengan kemampuan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sebelum diberi perlakuan. Hasil analisis statistik inferensial dengan melakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji *Paired Sample T-test* menunjukkan Sig (2-tailed) < 0,05 (0,000 < 0,05) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran wordwall berbasis game sangat efektif dan berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa pada kelas IV UPTD SD Negeri 145 Barru.

Kata Kunci: Efectivitas, Wordwall, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi menyongsong adanya berbagai pengembangan, termasuk dalam bidang penilaian. Pembelajaran Abad 21 perlu mengintegrasikan kemampuan literasi, kemampuan pengetahuan, keterampilan maupun sikap, penguasaan teknologi dan kualitas pendidikan harus ditingkatkan di era abad 21 ini. Pemanfaatan teknologi digital yang saat ini semakin maju dan berkembang maka, guru perlu merancang media pembelajaran yang menyenangkan dan dibutuhkan siswa. Tercapainya hal ini di bantu dengan kemampuan guru untuk mengembangkan rencana pembelajaran. Pembelajaran dengan media tersebut akan lebih menarik, menyenangkan dan memudahkan siswa.

Dalam pembelajaran abad 21 ini siswa dituntut memiliki kemampuan penguasaan berbasis teknologi yang semakin berkembang sangat cepat. Pembelajaran ini dituntut untuk menyeimbangkan era milenial dengan tujuan, siswa

menjadi terbiasa dengan pembelajaran saat ini (Dikta, 2020). Pembelajaran abad 21 perlu mempersiapkan generasi Indonesia yang mampu dalam kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Pembelajaran harus mengikuti perkembangan 4C dikarenakan pendidikan yang bermutu adalah berkembang seiring perubahan zaman yang baru. Pendidikan di abad 21 atau dikenal era revolusi industri 5.0 didampingi dengan manfaat teknologi digital yang sangat penting untuk pendidikan.

Wordwall yaitu media pembelajaran yang menarik, bervariasi, dan tidak monoton, sehingga siswa mampu memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Kegiatan belajar mengajar yang efektif dapat membantu mempermudah guru untuk mengajar dan memudahkan siswa dalam menerima pembelajaran. Tujuan menggunakan media pembelajaran *wordwall* karena menggunakan media digital dapat mengefisienkan waktu sebagai media pembelajaran, sebagai sumber belajar yang menyenangkan bagi siswa. Pada halaman *wordwall* disediakan contoh hasil dari guru sehingga, siswa mendapatkan suatu ide yang diinginkan. (Wafiqni & Putri, 2021).

Selain itu, aplikasi *wordwall* merupakan alat atau media interaktif evaluasi pembelajaran berbentuk games yang digunakan untuk memotivasi peserta didik terhadap materi yang diberikan, dan dapat mengembangkan daya berpikir serta daya saing siswa dalam memahami materi. Aplikasi *wordwall* dikembangkan oleh Visual Education Ltd, sebuah perusahaan Inggris. Aplikasi ini tidak berbayar untuk lima pilihan template. Hal yang paling menarik dari aplikasi *wordwall* ini banyak fitur-fitur game dan dapat dimainkan secara online melalui alat cetak yang disediakan. Pemanfaatan media pembelajaran ini dapat menciptakan hal baru, sehingga pembelajaran di kelas tidak membosankan dan tidak monoton atau statis. Menurut Tsarrotin Nafiah (2018) bahwa *wordwall* merupakan website yang cocok digunakan untuk merancang dan mereview sebuah penilaian pembelajaran. Adanya ketertarikan peserta didik dalam media pembelajaran yang digunakan sehingga memotivasi peserta didik dalam membaca dan menyimak semakin fokus.

Wordwall merupakan media interaktif yang dapat digunakan guru sebagai alat evaluasi siswa. Ciri khas aplikasi ini yaitu menyenangkan bagi siswa karena pilihan permainannya yang sangat beragam, seperti bermain kuis, mencocokkan atau memasang kata, mencari kata, mengacak kata, dan lain sebagainya (Sakinata 2022). Aplikasi ini sangat mudah diakses serta digunakan oleh guru dan juga siswa karena dapat diakses melalui browser. Aplikasi *Wordwall* memudahkan pengguna baru karena *Wordwall* menyediakan contoh-contoh yang sangat beragam (Khofifah Indra Sukma & Trisni Handayani, 2022).

Berdasarkan pengamatan awal pada siswa kelas IV di UPTD SD Negeri 145 Barro, telah melaksanakan kurikulum merdeka yang pada proses pembelajaran agak sulit dilaksanakan baik dari siswa maupun dari guru. Dari hasil observasi menunjukkan bahwa nilai hasil semester mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah ini masih kurang optimal dan dibawah nilai standar ketuntasan belajar minimal. Hal ini salah satunya

disebabkan oleh guru dan siswa itu sendiri. Penyebab dari guru dalam memberikan materi masih terfokus pada buku diktat, masih terfokus pada guru menjealskan, kurang memberikan media, serta model pembelajaran yang diberikan amsih monoton dan sangat menbsankan. Sehingga siswa kurang mampu dalam memecahkan permasalahan pada materi bahkan masih terkesan, acuh, bosan, kurang motivasi belajar, serta hanya bermain dalam kelas serta tidak memperhatikan gurunya. Hal ini menyebabkan nilai hasil mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kurang memuaskan. Hal ini dilihat dari hasil ulangan semester yang belum memenuhi SKBM. Dari 35 siswa yang ada di kelas IV hanya 13 orang yang memenuhi standar ketutasan belajar minimal..

Penggunaan aplikasi Wordwall juga mampu digunakan sebagai media interaktif yang dapat guru gunakan agar memperjelas pemberian materi yang diajarkan, aplikasi Wordwall dapat meningkatka motivasi belajar siswa dan membantu siswa meningkatkan hasil belajarnya (Aisyah, 2019). Penelitian penelitian yag sudah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya mengenai efektivitas penggunaan aplikasi di dalam pembelajaran diantaranya adalah hasil penelitian pertama di lakukan oleh (Joon Woei et al., 2021) permainan berbasis aplikasi Wordwall digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah dasar yang mampu meningkatkan pencapaian, minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran sejarah. Hasil penelitian kedua yang dilakukan oleh (Kusuma, 2020) penggunaan aplikasi berbasis game begitu efektif digunakan di dalam pembelajaran khususnya pembelajaran

Salah satu penelitian terdahulu membuktikan bahwa Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian Maghfiroh (2018) menyatakan bahwa terdapat keberhasilan menggunakan Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia, terbukti adanya peningkatan hasil belajar dari 75% menjadi 86,84%. Hasil penelitian yang di lakukan oleh (Putri, 2020) dimana aplikasi Wordwall merupakan aplikasi yang mampu menumbuhkan daya tarik siswa untuk memanfaatkan aplikasi digital yang dapat digunakan di setiap pembelajaran yang akan guru berikan, aplikasi Wordwall juga membantu siswa menemukan gambaran konkrit dan universal di dalam pembelajaran biografi Bahasa Indonesia. Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh (Faqih, 2021) penggunaan media pembelajaran wordwall dibutuhkan di dalam kegiatan pembelajara agar lebih menarik, sehingga guru perlu mengembangkannya.

Berdasarkan masalah tersebut, salah satu alternatif pemecahan masalah diharapkan media wordwall ini nantinya mampu membantu guru dalam meningkat hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia. Alasan memilih metode ini karena siswa perlu media pembelajaran yang mampu mengarahkan dan membantu mereka dalam memecahkan masalah, dapat memanfaatkan teknologi yang saat ini semakin berkembang secara aktif dan paham akan teknologi. Sehingga, siswa mampu mencapai hasil belajarnya yang lebih meningkat.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian dengan judul "Efektifitas Media *Wordwall* Berbasis *Game* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V UPTD SDN 145 Barru.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Bagaimana efektifitas metode *Wordwall* Berbasis *game* terhadap hasil belajar siswa di kelas IV UPTD SDN 145 Barru?

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif guna mengidentifikasi rumusan masalah penelitian berdasarkan keterkaitan antar variabel yang ditentukan. Pendekatan kuantitatif dipergunakan untuk menguji teori tertentu yakni dengan meneliti hubungan seberapa besar pengaruh suatu perlakuan (*treatment*) antara variabel yang selanjutnya dianalisis secara statistik. Sesuai dengan rumusan masalah penelitian ini, maka akan menggunakan desain penelitian eksperimen demi menetapkan sebuah faktor sebab-akibat antara variabel independen dan/atau dependen yang mempengaruhi hasil akhirnya (Creswell, 2015). Berikutnya, Creswell (2018) menekankan bahwa desain penelitian eksperimen secara sistematis bertujuan untuk mempengaruhi atau memanipulasi hasil dari satu atau beberapa variabel. Di penelitian ini sendiri akan menguji bagaimana aplikasi pembelajaran *wordwall* efektif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia materi asal usul kelas IV UPTD SD Negeri 145 Barru di Semester Genap Tahun Ajaran 2022/2023.

B. Desain Penelitian

Pada penelitian ini, penulis melakukan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *pre-experimental design* tipe *one group pretest-posttest* (tes awal tes akhir kelompok tunggal). Arikunto (2010:124) mengatakan, bahwa *one group pretest-posttest design* adalah kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan barulah memberikan tes akhir (*posttest*). Setelah melihat pengertian tersebut dapat ditarik simpulan bahwa hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Penggunaan desain ini disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai, yaitu untuk menemukan dan mengidentifikasi informasi dalam teks dalam gambar siswa pada materi asal sebelum dan sesudah dan sesudah diberikan perlakuan.

Rancangan *one group pretest-posttest design* ini terdiri atas satu kelompok yang telah ditentukan. Di dalam rancangan ini dilakukan tes sebanyak dua kali, yaitu sebelum diberi perlakuan disebut *pretes* dan sesudah perlakuan disebut *postes*.

Adapun pola penelitian metode one group pretest-posttest design menurut Sugiyono (2013:75) sebagai berikut:

Pretest	Treatment	Posttes
O1	X	O2

O1 = nilai pretes yaitu nilai angket ebleum diberikan sebelum perlakuan

X = Treatment (perlakuan) memberi perlakuan dengan metode wordwall

O2 = nilai postes adalah nilai angket siswa setelah diberi perlakuan

Pada design ini tes yang dilakukan sebanyak dua kali, yaitu sebelum dan sesudah diberikan perlakuan eksperimen. Tes yang dilakukan sebelum mendapatkan perlakuan disebut pretes. Pretes diberikan pada kelas eksperimen (O1). Setelah dilakukan pretes, penulis memberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan metode wordwall (X), pada tahap akhir penulis memberikan postes (O2).

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada hakikatnya ialah semua yang berbentuk apa saja yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga didapatkan informasi mengenai hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Hatch dan Farhady (Sugiyono, 2017: 60) mendefinisikan "variabel sebagai atribut seseorang, atau obyek, yang mempunyai 'variasi' antara satu orang dengan yang lain atau obyek dengan obyek yang lain. Variabel juga dapat merupakan atribut dari bidang keilmuan atau kegiatan tertentu".

Disebut sebagai variabel karena ada variasinya. Variabel yang tidak mempunyai variasi maka tidak dapat disebut sebagai variabel. Untuk dapat bervariasi, maka penelitian harus didasarkan dengan banyak sumber data atau obyek yang bervariasi. Kerlinger (Sugiyono, 2017: 61) menyatakan bahwa "variabel adalah konstruk (*construct*) atau sifat yang akan dipelajari". Sejalan dengan pendapat tersebut Kiddler (Sugiyono, 2017: 61) menyatakan bahwa "variabel adalah suatu kualitas (*qualities*) dimana peneliti mempelajari dan menarik kesimpulan darinya". Maka dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian merupakan faktor pengubah dalam sebuah penelitian yang digunakan untuk menguji hipotesis, yaitu mengkaji kecocokan antara teori dan fakta empiris di dunia nyata.

Dalam penelitian eksperimen ini, aplikasi pembelajaran *wordwall* sebagai variabel bebas dan hasil belajar bahasa Indonesia materi asal usul sebagai variabel terikat. Penjabarannya yakni, aplikasi pembelajaran *wordwall* merupakan media yang dapat membantu peserta didik dalam menarik perhatian dalam belajar, Sementara, untuk mengukur keberhasilan hasil belajar akan diberikan asesmen tes berupa pertanyaan atas gagasan pokok bacaan materi asal usul.

D. Partisipan Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah semua bagian subyek penelitian. Populasi mengarah pada sekelompok orang atau objek yang mempunyai persamaan dalam satu atau banyak hal yang membuat atau membentuk masalah utama dalam suatu penelitian. Sugiyono (2017: 117) mengemukakan bahwa "populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya". Oleh karena itu, populasi tidak hanya orang, namun juga termasuk obyek dan benda-benda alam lainnya. Populasi tentunya juga bukan hanya sekedar kuantitas yang ada pada obyek/ subyek yang dipelajari, namun termasuk semua sifat yang dimiliki dari subyek/ obyek itu sendiri. Adapun populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa UPTD SD Negeri 145 Barru.

2. Sampel

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik dengan tipe *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2017: 124) mengemukakan bahwa "*purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu". Sejalan dengan pendapat tersebut Arifin (2014: 221) mengemukakan bahwa "*purposive sampling* adalah suatu cara pengambilan sampel yang berdasarkan pada pertimbangan dan atau tujuan tertentu, serta berdasarkan ciri-ciri atau sifat-sifat tertentu yang sudah diketahui sebelumnya". Adapun sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas IV pada UPTD SD Negeri 145 Barru, dengan jumlah keseluruhan siswa yakni 31 orang terdiri dari 14 orang laki laki dan 17 orang perempuan.

E. Prosedur Pengumpulan Data Eksperimen

Merujuk ke Creswell (2015), terdapat lima pokok tahap kegiatan dalam melakukan penelitian eksperimen, sebagai berikut.

1. Pengelolaan dan Pemberian Pretest

Tahap ini dilaksanakan sebelum kegiatan pembelajaran dengan aplikasi pembelajaran *wordwall* guna mengetahui kondisi awal/nilai standar peserta didik sebelum diberikan perlakuan.

2. Pengenalan dan Pemberian Perlakuan Eksperimental

Tahap ini dilaksanakan dengan menerapkan media pembelajaran berupa aplikasi *wordwall* pada materi Bahasa Indonesia pada bab 7 materi asal usul sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) guru. Kegiatan pembelajaran terbagi atas tiga kegiatan yaitu pendahuluan, inti, dan penutup.

3. Pengawasan Proses Eksperimen

Tahap ini menjadi proses dalam mendampingi dan mengawasi partisipan selama perlakuan eksperimental dan sebelum pemberian posttest.

4. Pemberian dan Pengumpulan Ukuran Posttest

Tahap ini dilaksanakan setelah pemberian perlakuan eksperimental untuk mengetahui kondisi akhir hasil belajar membaca pemahaman berupa skor/ nilai dan derksripsi kepada peserta didik.

5. Tanya-Jawab bersama Partisipan

Tahap ini menjadi proses dalam membuka tanya-jawab selama pemberian post-test untuk mendengarkan pengalaman partisipan selama proses eksperimen sebagai bahan pertimbangan dan evaluasi.

Dalam mengamati dan mendeskripsikan rumusan eksperimen tersebut, Creswell dan Creswell (2018) menegaskan bahwa keseluruhan prosedur diawasi semua proses dan setiap tahapannya secara terukur dengan memastikan pula teknik pengumpulan datanya, sebagai berikut:

1. Observasi

Di penelitian ini pun, peneliti berperan sebagai participant observers (pengamat yang terlibat langsung) saat sebelum, sementara, dan setelah penelitian dalam meninjau pengaplikasian metode wordwall pada siswa Kelas IV UPTD SD Negeri 145 Barru pada Semester Genap Tahun Ajaran 2022/2023, secara menyeluruh terhadap kondisi sarana dan prasarana sekolah. Hasil observasi ini berupa catatan atas semua yang diamati.

2. Tes

Dari hasil observasi tersebut, dapat pula menjadi salah satu acuan atas rumusan dan instrumen tes di mana nilai pre-test diambil langsung dari hasil penilaian guru terhadap materi ini yang telah diajarkan pada siswa sebelum penelitian, dan post-test dinilai langsung dari proses pembelajaran metode wordwall untuk dianalisis.

3. Dokumentasi dan Studi Dokumen

Dokumentasi yang dimaksud dalam eksperimen ini, yakni mendokumentasikan semua langkah prosedural dan tahapan prosesual eksperimen Bahasa Indonesia, berupa foto dan/atau video. Sementara studi dokumennya, digunakan dalam mengumpulkan tulisan-tulisan atau catatan-catatan mengenai semua muatan RPP pada bab VII materi Bahasa Indonesia di kelas IV UPTD SD Negeri 145 Barru

F. Teknik Analisis Data

Merujuk pada Creswell (2015, hh. 326-327) dalam mengolah dan menganalisis data eksperimen, pengkodean data awal eksperimen dalam perangkat komputer

untuk dideskripsikan lebih lanjut, penguraian data deskriptif untuk saling dikomparasikan, dan penulisan hasil pembuktian hipotesis dengan teknik analisis statistik:

1. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif yang dimaksud dalam penelitian ini untuk mendeskripsikan data perolehan nilai pre-test dan post-test peserta didik. Teknik analisis deskriptif digunakan untuk menghitung data berupa table distribusi frekuensi, nilai tertinggi, nilai terendah, mean, median, modus, range, dan standar deviasi. Untuk menggambarkan hasil, digunakan table kriteria skor berdasarkan tes hasil belajar kemudian dipersentasekan sesuai dengan tingkat kecenderungan data.

<i>Rentang Skor</i>	<i>Kategori</i>
86-100	Sangat Tinggi
71-85	Tinggi
56-70	Cukup
31-50	Rendah
<30	Sangat Rendah

2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial merupakan jenis analisis data untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah dirumuskan dengan menggunakan uji normalitas dan uji hipotesis. Uji normalitas digunakan untuk menguji tingkat kenormalan distribusi data. Dalam penelitian ini uji normalitas termasuk uji prasyarat. Uji normalitas menggunakan teknik Kolmogorov Smirnov pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan bantuan SPSS berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, yakni 1) jika nilai $P > 0,05$, maka asumsi normalitas data terpenuhi atau data terdistribusi normal (simetris); 2) jika nilai $P < 0,05$, maka asumsi normalitas data tidak terpenuhi atau data tidak terdistribusi normal (tidak simetris). Uji hipotesis menggunakan teknik paired sample t-test dengan bantuan SPSS untuk mengetahui perbedaan nilai rata-rata hasil pre-test dan nilai post-test siswa, sebelum dan setelah treatment. Kriteria pengujian hipotesisnya, yakni jika nilai $P < \alpha$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, di mana $\alpha = 0,05$ atau jika nilai $|t\text{-hitung}| > t\text{-tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, di mana $t\text{-tabel} = 2,093$; di mana hipotesis nol (H_0): tidak terdapat pengaruh media belajar wordwall terhadap peningkatan hasil belajar bahasa Indonesia siswa Kelas V UPT SDN 145 Barru dan hipotesis alternatif (H_1): terdapat pengaruh media belajar wordwall terhadap peningkatan hasil belajar bahasa Indonesia siswa Kelas V UPT SDN 145 Barru.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian berkaitan dengan kegiatan pengumpulan data dan pengolahan data, sebab instrumen merupakan alat bantu pengumpulan dan pengolahan data tentang variabel-variabel yang diteliti. Sugiyono (2013:305)

menyatakan, bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Dalam penelitian ini penulis menggunakan instrumen tes yaitu soal pretes dan postes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SD Negeri 145 Barru, yang berlokasi di Lapakaka Kelurahan Bojo Baru Kecamatan Mallusetasi Kabupaten Barru. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain penelitian Pra-Eksperimental (*Pre-Experimental Design*) dengan bentuk desain yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design* (Satu kelompok Pretest-Posttest). Penelitian ini dilaksanakan dengan meminta izin terlebih dahulu dengan dilengkapi surat izin melakukan penelitian dari kampus kepada pihak sekolah untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut. Setelah mendapat izin selanjutnya dibicarakan mengenai jadwal pelaksanaan penelitian.

Penelitian pertama kali dilaksanakan pada tanggal 24 Juli 2023 untuk pemberian tes awal (*pretest*), kemudian pada tanggal 27 Juli 2023 pemberian tindakan (*treatment*). Kegiatan selanjutnya pada tanggal 31 Juli 2023 dilakukan pemberian tindakan (*treatment*) dan pemberian tes akhir (*posttest*) yang merupakan kegiatan terakhir dalam melaksanakan penelitian.

1. Hasil Statistik Deskriptif

Hasil statistik deskriptif memberikan gambaran secara umum hasil belajar siswa pada tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Hasil statistik deskriptif ini diperoleh dari nilai lembar jawaban *pretest* siswa dan lembar jawaban *posttest* siswa.

Berdasarkan data nilai tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) pada tabel dilihat bahwa jumlah siswa sebanyak orang memiliki nilai *pretest* dan *posttest* yang lengkap.

a. Tes Awal (*Pretest*)

Tes awal (*pretest*) merupakan tes yang bertujuan untuk mengetahui keadaan awal siswa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*). Adapun hasil statistik deskriptif sebelum menggunakan media *wordwall* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia dapat dilihat pada tabel 4,1.

Hasil statistik dari bantuan SPSS 27 yang berhubungan dengan nilai tes awal (*pretest*) siswa dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.1 Statistik Deskriptif Nilai *Pretest*

Statistics Pre Test

N	Valid	31
	Missing	0
Mean		53.19
Std. Error of Mean		2.702
Median		53.00
Mode		33
Std. Deviation		15.045
Variance		226.361
Range		47
Minimum		33
Maximum		80
Sum		1649

Berdasarkan Berdasarkan hasil uji SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) versi 27 diketahui bahwa mean atau rata-rata nilai pretest dari 31 siswa adalah 53,19 dengan nilai tengah (median) yaitu 53.00 dan modusnya yaitu 33. Sedangkan standar deviasi yang didapatkan yaitu 15,045 dengan nilai minimum yaitu 33 dan nilai maksimum yaitu 80. Jika nilai hasil tes awal (pretest) dikelompokkan berdasarkan tingkat ketuntasan belajar siswa UPTD SD Negeri 145 Barru dengan berdasar pada Standar Ketuntasan Belajar Minimal (SKBM) yaitu 75, maka frekuensi dan presentase ketuntasan pembelajaran siswa dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.2 Frekuensi dan Persentase Ketuntasan *Pretest* Siswa

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
< 75	Tidak Tuntas	28	90,4
≥ 75	Tuntas	3	9.6

Berdasarkan tabel frekuensi dan persentase ketuntasan, dapat dilihat bahwa berdasar Standar Ketuntasan Belajar Minimal (SKBM) jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 28 orang dengan persentase 90,4%, sedangkan jumlah siswa yang tuntas hanya 3 orang dengan persentase 9,6%

b. Tes Akhir (*Posttest*)

Tes akhir (*posttest*) merupakan tes yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui tingkat kemajuan hasil belajar siswa setelah dilaksanakan treatment. Adapun hasil statistik deskriptif setelah menggunakan media wordwall terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa dapat dilihat pada tabel 4,3.

Hasil statistik dari bantuan SPSS versi 27 yang berhubungan dengan nilai tes akhir (*posttest*) siswa dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.3 Statistik Deskriptif Nilai *Posttest*

Statistics Post Test

N	Valid	31
	Missing	0
Mean		84.29
Std. Error of Mean		2.202
Median		86.00
Mode		80
Std. Deviation		12.259
Variance		150.280
Range		47
Minimum		53
Maximum		100
Sum		2613

Berdasarkan hasil uji SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) versi 27 diketahui bahwa mean atau rata-rata nilai *posttest* dari 31 siswa adalah 84,29 dengan nilai tengah (median) yaitu 86 dan modusnya yaitu 80. Sedangkan standar deviasi yang didapatkan yaitu 12,259 dengan nilai minimum yaitu 53 dan nilai maksimum yaitu 100.

Jika nilai hasil tes akhir (*posttest*) dikelompokkan berdasarkan tingkat ketuntasan belajar siswa UPTD SD Negeri 145 Barru dengan berdasar pada Standar Ketuntasan Belajar Minimal (SKBM) yaitu 75, maka frekuensi dan persentase ketuntasan belajar siswa dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.4 Frekuensi dan Persentase Ketuntasan *Posttest* Siswa

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
< 75	Tidak Tuntas	7	22.6
≥ 75	Tuntas	24	77.4

Berdasarkan tabel frekuensi dan persentase ketuntasan, dapat dilihat bahwa berdasar Standar Ketuntasan Belajar Minimal (SKBM) jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 7 orang dengan persentase 22.4%, sedangkan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 24 orang dengan persentase 77.6%.

2. Hasil Statistik Inferensial

Hasil analisis statistik inferensial bertujuan untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah dirumuskan, yaitu pengaruh media wordwall. Sebelum melakukan analisis statistik inferensial, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat.

a. Uji Prasyarat Data

Sebelum melakukan pengujian terhadap hipotesis, terlebih dahulu harus memenuhi syarat yaitu pengujian normalitas untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Perhitungan normalitas data pada penelitian ini dilakukan dengan perhitungan bantuan program *Statistic Package for Social Sciences* (SPSS) versi 27 menggunakan te Kolmogorov Smirnov.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas diperlukan untuk data berdistribusi normal atau tidak dengan kriteria pengujian berdasarkan signifikansi yang diperoleh. Jika signifikansi yang diperoleh $> 0,05$ maka data dikatakan berdistribusi normal, dan sebaliknya jika signifikansi yang diperoleh $< 0,05$ maka data dikatakan tidak berdistribusi normal.

Hasil analisis data dengan menggunakan SPSS diperoleh data uji normalitas data Kolmogorov Smirnov sebagai berikut:

Tabel 4.5 Uji Normalitas Data Kolmogorov Smirnov dengan SPSS versi 27

$\alpha = 0,05$	
<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Signifikansi $> \alpha$ $0,151 > 0,05$	Signifikansi $> \alpha$ $0,080 > 0,05$

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan bantuan SPSS versi 27 tersebut, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal karena signifikansi yang didapatkan lebih besar dari taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$) yang telah ditentukan. Data tersebut diatas menunjukkan bahwa nilai pretest $0,151 > 0,05$ berdistribusi normal. Sedangkan nilai posttest $0,080 > 0,05$ berdistribusi normal dengan demikian pengujian normalitas dikatakan terpenuhi.

2. Uji Hipotesis

Hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya yaitu:

H_0 : Tidak ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa kelas IV UPTD SD Negeri 145 Barru sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran wordwall berbasis game

H_a : Ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa kelas IV UPTD SD Negeri 145 Barru sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran wordwall berbasis game.

Kriteria penolakan hipotesis :

H_0 ditolak jika $P < \alpha$, dimana $\alpha = 0,05$

Jika ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa kelas IV UPTD SD Negeri 145 Barru sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran wordwall berbasis game (H_0 ditolak dan H_a diterima) maka disimpulkan bahwa ada penerapan media

pembelajaran wordwall berbasis game efektif dan berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV UPTD SD Negeri 145 Barru

Berdasarkan hasil data statistik yang diperoleh dari bantuan SPSS versi 27 maka dapat disajikan data sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Uji *Paired Sample T-test*

		<u>Paired Differences</u>		95% Confidence		T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	Interval of the Difference			
Pair 1	PRE - POST	67.042	20.382	25.88	62.066 72.418	25.087	61	.000

Pengambilan keputusan mengenai diterima atau tidaknya uji hipotesis dilakukan pada taraf signifikansi 5% atau 0,05. Hasil dari pengujian hipotesis dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS dengan teknik analisis data *paired sample t-test* didapatkan signifikansi 0,000 dimana $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu ada perbedaan rata-rata hasil belajar Bahasa Indonesia siswa tentang kalimat transitif dan intransitif pada kelas IV UPTD SD Negeri 145 Barru sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran wordwall berbasis game. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran wordwall berbasis *game* sangat efektif dan berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa tentang kalimat transitif dan intransitif pada kelas IV UPTD SD Negeri 145 Barru.

Pembahasan

Penelitian eksperimen ini dilaksanakan pada kelas IV UPTD SD Negeri 145 Barru dengan jumlah sampel 31 siswa yang terdiri dari 14 laki-laki dan 17 perempuan. Desain penelitian yang digunakan adalah Pra-Eksperimental (*pre-experimental design*) bentuk *One Group Pretest-Posttest* Design. Pada penelitian ini, sebelum pengajaran dilakukan terlebih dahulu diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui sejauh mana kemampuan awal siswa sebelum diberikan pengajaran (*treatment*) berupa media pembelajaran wordwall berbasis game. Pada akhir pembelajaran, selanjutnya seluruh siswa diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media pembelajaran wordwall berbasis game terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat transitif dan kalimat intransitif.

Deskripsi data yang telah diuraikan pada hasil penelitian menunjukkan tentang efektifitas dan pengaruh media pembelajaran wordwall berbasis game terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV UPTD SD Negeri 145 Barru. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 27 diperoleh data bahwa nilai *pretest* dan *posttest* memiliki sejumlah perbedaan. Dari data nilai hasil

belajar menunjukkan bahwa nilai rata-rata tes awal (*pretest*) jauh lebih rendah dibandingkan nilai rata-rata tes akhir (*posttest*). Hal ini menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh siswa pada *posttest* lebih tinggi dibandingkan nilai siswa pada *pretest*.

Selain itu, jika diperhatikan lebih lanjut nilai median dan modus juga mengalami perubahan. Nilai median pada tes awal (*pretest*) mengalami

peningkatan setelah perlakuan atau pemberian *treatment*. Begitu pula pada nilai modus tes awal (*pretest*) yang juga mengalami peningkatan pada tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan atau pemberian *treatment*.

Hasil analisis deskriptif tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan (*pretest*) mengalami peningkatan dibandingkan sebelum diberikan perlakuan (*posttest*). Hal ini dikarenakan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran wordwall berbasis *game* dapat menumbuhkan motivasi dan memudahkan siswa. Aplikasi ini juga mendukung berbagai lapisan video, audio, gambar dan teks sehingga memudahkan dalam pembuatan wordwall yang menarik. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sukma, et.al (2022) menyatakan bahwa penggunaan media wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Selain itu media wordwall adalah aplikasi berbasis game online yang hasilnya dapat digabungkan dengan, berbagai bentuk, suara dan musik yang menarik yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mengamati pelajaran secara aktif.

Hal ini mendukung banyak lapisan video, audio, gambar, teks dan dilengkapi dengan berbagai fitur sehingga memungkinkan guru untuk membuat video berkualitas tinggi dengan materi yang dapat didesain semenarik mungkin dengan menampilkan video serta gambar-gambar animasi yang berhubungan dengan materi pelajaran agar siswa lebih fokus terhadap apa yang disampaikan oleh pengajar.

Data hasil belajar siswa jika dikelompokkan berdasarkan tingkat ketuntasan dengan berdasar pada Standar Ketuntasan Belajar Minimal (SKBM) dapat dilihat bahwa dari hasil tes awal (*pretest*) dengan jumlah sampel 31 siswa terdapat 3 siswa yang mendapat nilai tuntas dan terdapat 28 siswa yang mendapat nilai tidak tuntas. Sedangkan hasil tes akhir (*posttest*) menunjukkan bahwa terdapat 24 siswa yang mendapat nilai tuntas dan terdapat 7 siswa yang mendapat nilai tidak tuntas. Sejalan penelitian yang telah dilakukan oleh Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). Analisis mengenai penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Kelas Ivdi Sekolah Dasar Aida mengemukakan bahwa media wordwall selain dapat digunakan sebagai media pembelajaran juga dapat digunakan sebagai alat bermain game online kepada siswa sehingga dapat menumbuhkan minat belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan proses pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran wordwall berbasis game dapat menarik perhatian dan membangkitkan motivasi belajar siswa.

Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., dkk (2021, hlm. 101), mengemukakan beberapa kelebihan media pembelajaran wordwall antara lain kelebihan dari media wordwall ialah tampilan media pembelajaran yang menyenangkan bagi murid di dalam kelas, tersedianya beberapa template untuk mendukung penggunaan sesuai dengan kebutuhannya, dan dapat diaksesnya tugas-tugas melalui smartphone. Kelebihan wordwall menurut Dinda Oktavua Pratiwi (2022, hlm. 27), menyatakan bahwa kelebihan dari media wordwall dapat menawarkan pembelajaran yang lebih menarik, mudah diingat, dan mudah dipahami oleh murid. Program WordWall mempunyai mode penugasan yang bisa dipakai, sehingga murid dapat mengaksesnya dari smartphone mereka sendiri. Sedangkan menurut Putri Rahma Alaeda (2022, hlm. 14) mengatakan bahwa Manfaat menggunakan program Wordwall ini adalah dapat memberikan pembelajaran yang lebih dinamis dan relevan, dan juga mudah digunakan untuk siswa sekolah dasar. Selain itu, siswa dapat dengan mudah mengakses informasi ini melalui ponsel cerdas mereka dari mana saja kapan saja, menunjukkan bahwa ini telah diterapkan di abad ke-21, saat pembelajaran tidak dibatasi oleh waktu atau geografi

Adapun analisis statistik inferensial dilakukan untuk pengujian hipotesis dengan menggunakan uji *paired sample t-test*. Sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak sebagai syarat dilakukannya uji *paired sample t-test*. Hasil uji normalitas untuk *pretest* dan *posttest* menggunakan bantuan SPSS dengan teknik *Kolmogorov Smirnov* didapatkan signifikansi 0,151 dan 0,080 yang artinya signifikansi lebih besar dari 0,05. Berdasarkan hasil uji normalitas dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal sehingga pengujian normalitas dapat dikatakan terpenuhi. Setelah didapatkan bahwa data berdistribusi normal baru dilanjutkan pengujian hipotesis.

Uji hipotesis dilakukan pada taraf signifikansi 5% atau 0,05. Hasil dari pengujian hipotesis dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS dengan teknik analisis data *paired sample t-test* didapatkan signifikansi 0,000 dimana $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu ada perbedaan rata-rata hasil belajar Bahasa Indonesia siswa tentang kalimat transitif dan intransitif pada kelas IV UPTD SD Negeri 145 Barru sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran wordwall berbasis *game*. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran wordwall berbasis *game* efektif dan berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa tentang kalimat transitif dan intransitif pada kelas IV UPTD SD Negeri 145 Barru. Sebagaimana penelitian yang telah dilakukan oleh Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar yang menyimpulkan bahwa penggunaan media wordwall sangat populer dan sangat dimungkinkan dimanfaatkan dengan baik dalam proses pembelajaran di kelas agar tujuan pembelajaran yang diinginkan oleh guru tercapai dengan baik karena seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, maka berkembang pula

media pembelajaran yang berbasis teknologi. Adapun salah satu aplikasi yang bisa dimanfaatkan dalam pengembangan media pembelajaran wordwall yaitu aplikasi berbasis game.

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dengan berdasar pada hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh efektifitas media pembelajaran wordwall berbasis *game* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa materi kalimat transitif dan kalimat intransitif kelas IV UPTD SD Negeri 145 Barru Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum pemberian *treatment* (*pretest*) media pembelajaran wordwall berbasis game yaitu 53,19 dan setelah pemberian *treatment* (*posttest*) mengalami peningkatan menjadi 84,29. Selain itu, efektifitas dan pengaruh penggunaan media pembelajaran wordwall berbasis game terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa dibuktikan juga dengan hasil uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test* dengan hasil signifikansi 0,000 yang artinya signifikansi lebih kecil dari 0,05.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Bapak Rektor Universitas Negeri Makassar, Prof. Dr. Husain Syam, M.Tp., IPU., ASEAN Eng., yang telah memberikan arahan dan pembinaannya selama proses penelitian berlangsung. Demikian pula kami ucapkan terima kasih kepada Ketua Lembaga Penelitian Pengabdian Kepada Masyarakat UNM, Koordinator Kampus V UNM Parepare yang telah memberikan fasilitas, melakukan monitoring dan mengevaluasi penelitian ini. Tak lupa pula kami ucapkan terima kasih kepada mitra atas kerjasamanya selama penelitian berlangsung. Penelitian ini yang didanai oleh program PNBPFIP-UNM (SP DIPA - Nomor 023.17.2.677523/2023, Tanggal 15 Februari 2023).

REFERENSI

- Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Di Sdn Ciracas 05 Pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2).
- Ardila, A., & Hartanto, S. (2017). Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Hasil Belajar Matematika Siswa MTS Iskandar Muda Batam. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 6(2). <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v6i2.966>
- Darodjat, D., & M, W. (2015). Model Evaluasi Program. *Islamadina*, Volume XIV(1).
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Jurnal K*.
- Hamdani, B. (2020). Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Cerita Bergambardi Sekolah Dasar Zaha (Zainul Hasan). *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 8(1). <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i1.585>
- Hendrizal, H., Puspita, V., & Zein, R. (2021). Efektifitas Model Discovery Learning

- Terhadap Hasil Belajar siswa pada Pembelajaran Tematik Terpadu Usia 7-8 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1280>
- Hermawan, A. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran Menurut Al-Ghazali. *Jurnal Qathruna*, 1(1).
- Irawan, I. (2020). Pembelajaran Inovatif Berbasis Media Pendidikan. *ISLAMIKA*, 11(2). <https://doi.org/10.33592/islamika.v11i2.429>
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2).
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase–Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika dan Probabilitas. *MEDIASI*, 2(1). <https://doi.org/10.46961/mediasi.v2i1.254>
- Kurniasih, R. (2018). Media Ular Tangga Jejak Petualang Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2). <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10505>
- Launin, S., Nugroho, W., & Setiawan, A. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216-223
- M, U., Rosmini, R., Hartati, H., & Subiyantoro, S. (2021). Efektivitas Penggunaan Google Classroom pada Masa Pandemi Covid-19 terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(3). <https://doi.org/10.32585/edudikara.v6i3.251>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar.
- Nisaurasyidah, I., Soeteja, Z. S., & Prawira, N. G. (2021). Penggunaan Media Wordwall Saat Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 10(2). <https://doi.org/10.24114/gr.v10i2.27502>
- Nurhamida, & Putri, F. M. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Muatan PKN Pada Materi Hak Dan Kewajiban Terhadap Tumbuhan Kelas 4 Di SDN 16 Gunung Tuleh Pasaman Barat Sumatera Barat. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 3(4).
- Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap motivasi belajar IPS kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831-7839.
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452-457
- Purwanto, N. (2019). Tujuan Pendidikan dan Hasil Belajar: Domain Dan Taksonomi. *Jurnal Teknodik*. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.541>
- Puspitasari, Y., & Nurhayati, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan*,

- 7(1). <https://doi.org/10.47668/pkwu.v7i1.20>
- Putri, M. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah. *UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*.
- Supriadi, N.-, Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Daring di Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(1). <https://doi.org/10.36279/apsmi.v5i1.101>
- Sutedjo, A. (2013). Implementasi dan Evaluasi Pembelajaran E-Learning Pada Mata Kuliah Geografi Transportasi dan Komunikasi Mahasiswa yang Memprogram di Semester Gasal Tahun Akademik 2012/2013. *Jurnal Geografi*, 11(21).
- Syafi'i, A., Marfiyanto, T., & Rodiyah, S. K. (2018). Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa dalam Berbagai Aspek Dan Faktor yang Mempengaruhi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2). <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.114>
- Sukma, K. I., & Handayani, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020-1028.
- Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5453-5460.
- Tarmidzi, T., Putri, D. P., & Zahran, A. (2021). Desain Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Ular Tangga Berbasis Penguasaan Konsep Siswa. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 4(1). <https://doi.org/10.33603/cjiipd.v4i1.4811>
- .
- .