

## PENGARUH MEDIA GAME EDUKASI BERBASIS WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV SD NEGERI 2 RUNDENG KOTA SUBULUSSALAM

Oriza Satyfa<sup>1</sup>, Suci Fitriani<sup>1</sup>, dan Hasniyati\*<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Syiah  
Kuala

\* Corresponding Author: [hasniyati@usk.ac.id](mailto:hasniyati@usk.ac.id)

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received June 7, 2024  
Revised June 9, 2024  
Accepted June 9, 2024  
Available online June 10, 2024

#### Kata Kunci:

Kata Kunci: Media Game  
Edukasi, Wordwall, Hasil  
Belajar.

#### Keywords:

Educational Game Media, Wordwall,  
Learning Results.

### ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar merupakan masalah utama dalam penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *game* edukasi berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 2 Rundeng Kota Subulussalam. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif jenis eksperimen desain *one grup pretest-posttest*. Sampel pada penelitian ini berjumlah 23 siswa. Instrumen dalam penelitian ini adalah soal tes tentang kaimat efektif. Teknik pengumpulan data menggunakan *pretest-posttest*. Analisis data menggunakan SPSS Statistics versi 23. Data diuji dengan uji-t (*Paired Sample t Test*). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media *game* edukasi berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji-t

(*paired sample t test*) diperoleh nilai Sig  $0,000 < 0,05$  dari hasil tersebut diambil keputusan  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Dapat disimpulkan terdapat pengaruh media *game* edukasi berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 2 Rundeng Kota Subulussalam.

### ABSTRACT

Low learning outcomes are the main problem in this research. This research aims to determine the effect of wordwall-based educational game media on the Indonesian language learning outcomes of class IV students at SD Negeri 2 Rundeng, Subulussalam City. This research uses a quantitative method, one group pretest-posttest experimental design. The sample in this study consisted of 23 students. The instrument in this research is test questions about effective sentences. The data collection technique uses pretest-posttest. Data analysis used SPSS Statistics version 23. Data was tested using the t-test (*Paired Sample t Test*). The results of this research show that there is an influence of wordwall-based educational game media on students' Indonesian language learning outcomes. This can be seen from the results of the t-test (*paired sample t test*), which obtained a Sig value of  $0.000 < 0.05$ . From these results, the decision  $H_a$  was accepted and  $H_o$  was rejected. It can be concluded that there is an influence of wordwall-based educational game media on the Indonesian language learning outcomes of class IV students at SD Negeri 2 Rundeng, Subulussalam City.



## PENDAHULUAN

Pelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar pada hakikatnya bertujuan untuk mengajarkan anak agar dapat berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Hal ini membuat pelajaran bahasa Indonesia sangat penting untuk dipelajari dan harus diajarkan sebaik mungkin oleh para pendidik di mulai dari jenjang sekolah dasar. Proses pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Salah satu tujuan pembelajaran bahasa Indonesia yaitu siswa mampu memahami materi dan mampu menjawab pertanyaan terkait pelajaran bahasa Indonesia sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa pun tinggi (Ali, 2020:35)

Dalam meningkatkan mutu pendidikan, perlu dilakukan peningkatan hasil belajar siswa pada semua jenjang pendidikan. Penggunaan media, model, metode dan strategi pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam mengajar mempunyai pengaruh yang besar terhadap hasil belajar siswa dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik (Aldani, 2023:1). Perkembangan teknologi dapat memudahkan proses pembelajaran dan menjadi salah satu pendukung kemajuan pendidikan saat ini. Akan tetapi peran pendidik tetap yang paling penting dan paling dibutuhkan. Fakta di lapangan pelajaran bahasa Indonesia belum berjalan secara optimal. Hal ini karena dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan media buku cetak dan pembelajaran hanya terpusat pada guru sedangkan siswa cenderung pasif sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas IV SD Negeri 2 Rundeng Kota Subulussalam, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar (kognitif) bahasa Indonesia siswa khususnya materi kalimat efektif masih dalam kategori rendah. Siswa yang mendapat nilai baik sebanyak 9 siswa, sedangkan siswa yang mendapat nilai kurang baik sebanyak 14 siswa. Hal ini terjadi karena pembelajaran masih menggunakan media konvensional yaitu buku/LKS dan papan tulis sehingga membuat siswa kurang antusias dan kurang aktif dalam pembelajaran, hal ini mengakibatkan hasil belajar siswa rendah. Oleh karena itu, perlu dicari media pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu faktor pendukung keberhasilan dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran karena media pembelajaran dapat membantu menyampaikan informasi dari guru ke siswa dan sebaliknya (Harsiwi and Arini, 2020:15). Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu pelajaran yang dianggap sulit oleh sebagian besar siswa. Oleh karena itu, media sangat diperlukan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Media yang digunakan tidak harus sama pada semua materi karena suatu media pembelajaran belum tentu cocok untuk semua materi. Guru dapat menggunakan media yang bervariasi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam membantu meningkatkan kemampuan belajar siswa dan berperan penting dalam tercapainya pembelajaran (Husniyah 2022:317).

Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar adalah media interaktif berbasis *wordwall*. *Wordwall* adalah salah satu *website* yang dapat diakses secara *online* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, membuka kotak, penyortiran kelompok, misteri silang, pilihan ganda, memilah kartu atau mencocokkan gambar, memasang jawaban yang tepat dan sebagainya. *Website* ini dapat diakses dengan gratis dan berbayar. Menariknya lagi, pengguna dapat menyediakan akses media yang telah dibuatnya secara daring dan dapat dicetak pada kertas. *Website* ini menyediakan 18 *template* atau permainan yang dapat diakses secara bebas dan pengguna dapat dengan mudah mengubah *template* satu ke *template* lainnya (Najib, 2023:6)

Dalam penelitian ini *template* atau permainan yang ingin digunakan adalah *open the box* (membuka kotak) dan *group sort* (penyortiran kelompok). Cara menggunakan *template* atau permainan *open the box* (membuka kotak) adalah dengan cara ketuk setiap kotak secara bergantian untuk membukanya dan akan tampil item di dalamnya. Cara menggunakan *template* atau permainan *group sort* (penyortiran kelompok) adalah dengan cara seret dan lepas setiap item ke dalam grup yang benar. Permainan ini tidak hanya sekedar menjawab soal melainkan siswa juga dilatih untuk melakukan analisis terhadap pertanyaan yang ada. Media *game* edukasi berbasis *wordwall* ini juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa (Fajriani et al, 2023:36) .

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Menurut Sugiyono (2019:16-17), penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian positivis yang berupaya menguji hipotesis melalui populasi atau sampel tertentu, teknik pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, dan analisis data bersifat kuantitatif/ statistik.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Eksperimen. Penelitian eksperimen dikenal sebagai penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi terkendali (Sugiyono, 2019:111). Penelitian ini menggunakan *desain one group Pretest-Posttest*. Dalam desain ini terlebih dahulu diberi tes awal (*pretest*) kemudian diberi perlakuan yaitu penggunaan media *game* edukasi berbasis *wordwall* selama pembelajaran. Setelah pembelajaran berakhir diberi tes akhir (*posttest*).

Gambar 1. *Desain one group pretest-posttest*

<i>Pretest</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Posttest</i>
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Sumber: (Sugiyono, 2019:114)

Keterangan :

R : *Random*

X : Perlakuan menggunakan media *game* edukasi berbasis *wordwall*

O<sub>1</sub> : *Pretest* diberikan sebelum eksperimen

O<sub>2</sub> : *Posttest* diberikan setelah eksperimen

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Rundeng, Desa Pasar Rundeng, Kecamatan Rundeng, Kota Subulussalam. Adapun Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV. Jenis sampel yang digunakan adalah sampel jenuh. Menurut (Sugiyono, 2019:129), sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel apabila semua anggota populasi dijadikan sampel, ini digunakan jika jumlah populasi kurang dari 30. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 23 siswa. Instrumen dalam penelitian ini berupa soal tes dengan bentuk pilihan ganda sebanyak 5 butir soal dan essay 2 butir soal.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah hasil belajar bahasa Indonesia siswa pada materi kalimat efektif. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampel jenuh yaitu seluruh populasi dijadikan sampel. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 23 siswa. Data yang dikumpulkan berupa tes. Tes dalam penelitian ini berbentuk pilihan ganda sebanyak 5 butir soal dan essay 2 butir soal. Data yang diperoleh dari hasil tes tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Nilai *Pretest*

No	Nama Siswa	Nilai <i>Pretest</i>	Kategori
1.	ARA	10	Kurang

2.	AF	63	Kurang
3.	AA	17	Kurang
4.	AW	76	Cukup
5.	ASP	72	Cukup
6.	EM	55	Kurang
7.	H	49	Kurang
8.	HM	57	Kurang
9.	IP	34	Kurang
10.	J	72	Cukup
11.	JF	48	Kurang
12.	LM	53	Kurang
13.	M	86	Baik
14.	NI	93	Sangat Baik
15.	NAK	21	Kurang
16.	R	64	Kurang
17.	SY	50	Kurang
18.	SF	42	Kurang
19.	SZP	27	Kurang
20.	SPS	86	Baik
21.	SY	86	Baik
22.	S	27	Kurang
23.	Y	72	Cukup

Sumber : Hasil Data Penulis

Tabel 1 di atas merupakan nilai *pretest* siswa kelas IV dalam menjawab soal tes tanpa menerapkan media *game* edukasi berbasis *wordwall*. Berdasarkan hasil nilai *pretest* dapat diketahui siswa yang mendapat nilai dengan kategori sangat baik berjumlah 1 siswa, kategori baik berjumlah 3 siswa, kategori cukup berjumlah 4 siswa, dan kategori kurang sebanyak 15 siswa. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa yaitu 93 dan nilai terendah yang diperoleh siswa yaitu 10. Nilai rata-rata *pretest* yang diperoleh siswa adalah 54,78.

Tabel 2. Nilai *Posttest*

No	Nama Siswa	Nilai <i>Pretest</i>	Kategori
1.	ARA	39	Kurang

2.	AF	80	Baik
3.	AA	44	Kurang
4.	AW	93	Sangat Baik
5.	ASP	79	Baik
6.	EM	69	Cukup
7.	H	66	Kurang
8.	HM	86	Baik
9.	IP	71	Cukup
10.	J	93	Sangat Baik
11.	JF	68	Cukup
12.	LM	85	Baik
13.	M	100	Sangat Baik
14.	NI	100	Sangat Baik
15.	NAK	71	Cukup
16.	R	85	Baik
17.	SY	83	Baik
18.	SF	69	Cukup
19.	SZP	54	Kurang
20.	SPS	100	Sangat Baik
21.	SY	93	Sangat Baik
22.	S	79	Baik
23.	Y	79	Baik

Sumber: Hasil Data Penulis

Tabel 2 di atas merupakan nilai *posttest* siswa kelas IV dalam menjawab soal tes setelah menerapkan media *game* edukasi berbasis *wordwall*. Berdasarkan hasil nilai *posttest* dapat diketahui siswa yang mendapat nilai dengan kategori sangat baik sebanyak 6 siswa, kategori baik sebanyak 8 siswa, kategori cukup berjumlah 5 siswa, dan kategori kurang berjumlah 4 siswa. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 100, sedangkan nilai terendah adalah 39 dengan nilai rata-rata 77,65. Hal ini menunjukkan nilai *posttest* siswa lebih meningkat dibandingkan nilai *pretest*.

Tabel 3. Hasil Statistik

		<i>Paired Samples Statistics</i>			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest Hasil Belajar	54.78	23	24.026	5.010
	Posttest Hasil Belajar	77.65	23	16.618	3.465

Sumber: SPSS *Statistic 23*

Berdasarkan hasil analisis, dapat diketahui bahwa *pretest* hasil belajar memiliki nilai rata-rata 54,78, dan standar deviasi 24,026 dengan jumlah sampel 23. *Posttest* hasil belajar memiliki nilai rata-rata 77,65 dan standar deviasi 16,618 dengan jumlah sampel 23.

#### a. Uji Normalitas

Data yang akan diuji menggunakan uji t harus memenuhi syarat normalitas. Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah nilai yang diperoleh berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Menurut Quraisy (2020:8), uji data berdistribusi normal dapat dilakukan dengan beberapa prosedur seperti uji Kolmogorov-Smirnov, uji Shapiro-Wilk, membuat grafik dengan prosedur tertentu dan mengamati pola plot atau grafik. Pada penelitian ini uji normalitas yang digunakan adalah uji Shapiro-Wilk karena sampel penelitian kurang dari 50 sampel. Kriteria pengujian Shapiro-Wilk adalah sebagai berikut.

- Jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka data berdistribusi normal.
- Jika nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka data berdistribusi tidak normal.

Tabel 4. Uji Normalitas

	<i>Kolmogorov-Smirnov<sup>a</sup></i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Hasil Belajar	.111	23	.200*	.962	23	.495
Posttest Hasil Belajar	.141	23	.200*	.935	23	.138

Berdasarkan tabel pengujian normalitas menggunakan SPSS *Statistic 23* diperoleh nilai Sig *pretest* sebesar 0,495 dan nilai Sig *posttest* sebesar 0,138. Sesuai dengan kriteria pengujinya jika nilai Sig Shapiro Wilk  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal. Data yang diperoleh berdistribusi normal maka dapat dianalisis dengan uji t (*Paired Sample t Test*).

#### b. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk melihat pengaruh media *game* edukasi berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Rundeng Kota Subulussalam. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji t (*Paired Sample t Test*). Uji t digunakan

untuk menentukan ada atau tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel yang sama namun mempunyai dua data yang berbeda (Enterprise, 2018:5). Pengujian hipotesis dengan menggunakan program SPSS Statistic 23 dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 5. Hasil Statistik Uji *Paired Sample Test*

		<i>Paired Samples Test</i>							
		Paired Differences							
		95% Confidence Interval of the Difference							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pretest Hasil Belajar - Posttest Hasil Belajar	-	12.538	2.614	28.29	17.44	8.74	22	.000
		0			2	8	7		

Menurut (Enterprise, 2018:7), pengujian hipotesis memiliki kriteria yaitu jika Sig > 0,05, maka Ho diterima, dan jika sig < 0,05 maka Ho ditolak. Berdasarkan data di atas, nilai  $t_{hitung}$  sebesar -8,747 dan nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,000. Sesuai dengan kriteria Sig 0,000 < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima maka dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh media *game* edukasi berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 2 Rundeng Kota Subulussalam.

Pembelajaran dengan menggunakan media *game* edukasi berbasis *wordwall* merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media *game* edukasi berbasis *wordwall* dapat menjadikan siswa lebih aktif, percaya diri dan dapat menambah wawasan baru karena terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *game* edukasi berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi kalimat efektif di SD Negeri 2 Rundeng Kota Subulussalam. Penelitian dilaksanakan selama 3 kali pertemuan.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan secara *offline* atau tatap muka. Pertemuan pertama diawali dengan saling sapa dan berkenalan dengan siswa. Peneliti selanjutnya memberikan soal *pretest* kepada siswa untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum mengikuti kegiatan pembelajaran. Soal *pretest* terdiri dari 5 butir soal pilihan ganda dan 2 butir soal essay. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa adalah 54,78.

Pertemuan kedua pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *game* edukasi berbasis *wordwall*. Kegiatan diawali dengan memberikan apersepsi dan pertanyaan pemantik dilanjutkan dengan penjelasan materi mengenai pengertian kalimat efektif, ciri-

ciri kalimat efektif, dan contoh kalimat efektif menggunakan ppt dan media *wordwall*. Peneliti mengajak siswa bermain *game*, sebelumnya peneliti membagi siswa menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa. Cara bermain *game* adalah setiap anggota kelompok secara bergantian harus menyortir kalimat efektif dan kalimat tidak efektif kedalam kolom yang sudah tersedia dengan benar dan cepat. Selesai bermain *game* maka akan muncul papan peringkat. Siswa akan mengetahui hasilnya secara langsung dan akan mengetahui jawaban yang benar dan salah.

Pertemuan ketiga peneliti memberikan soal *posttest*, soal *pretest* dan soal *posttest* merupakan soal yang berbeda. Soal terdiri dari 5 butir soal pilihan ganda dan 2 butir soal essay. Tujuan diberikannya soal *posttest* adalah untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran dan mengukur penguasaan kompetensi siswa terhadap materi yang diajarkan. Hasil *posttest* menunjukkan nilai sebesar 77,65.

Tahap selanjutnya peneliti melakukan uji prasyarat analisis data yaitu uji normalitas data. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu penyebaran data. Hasil uji normalitas data menunjukkan nilai Sig *pretest* sebesar 0,495 dan nilai Sig *posttest* sebesar 0,138. Sesuai dengan kriteria pengujinya jika nilai Sig Shapiro Wilk  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal. Tahap akhir adalah pengujian hipotesis, berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai sig  $0,000 < 0,05$  dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima maka dapat dinyatakan terdapat pengaruh media *game* edukasi berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 2 Rundeng Kota Subulussalam.

Berdasarkan data penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *game* edukasi berbasis *wordwall* dapat digunakan sebagai media alternatif dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan teori belajar konstruktivistik salah satu prosesnya yaitu *building bridges* yang artinya adalah media dapat digunakan sebagai penghubung informasi yang dimiliki siswa dengan informasi yang dipelajari agar tidak terjadi kesalahan persepsi oleh siswa dalam materi yang sedang dibahas dalam proses pembelajaran (Yaumi, 2017:46). Data penelitian yang telah dipaparkan di atas juga sesuai dengan teori belajar kognitif. Prioritas dalam teori belajar kognitif adalah pusat perhatian dan juga bagaimana proses suatu ilmu yang baru bisa berbaur dengan ilmu yang sebelumnya (Malang & Helmy, 2011:32). Siswa berhasil memahami materi yang diajarkan dengan menggunakan media *game* edukasi berbasis *wordwall* yang dapat dilihat dari hasil *posttest*.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *game* edukasi berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 2 Rundeng Kota Subulussalam. Simpulan tersebut dapat dilihat dari nilai *posttest* siswa yaitu sebesar 77,65. Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai  $\text{sig } 0,000 < 0,05$  dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima maka dapat dinyatakan terdapat pengaruh media *game* edukasi berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 2 Rundeng Kota Subulussalam.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, dapat dianjurkan saran-saran sebagai berikut.

1. Bagi peserta didik, diharapkan dengan adanya pembelajaran menggunakan media *game* edukasi berbasis *wordwall* dapat menjadikan siswa lebih semangat dan giat dalam mengikuti pembelajaran.
2. Bagi pendidik, diharapkan pendidik dapat menentukan dan menggunakan *template game* yang sesuai dengan materi pembelajaran sehingga menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Hal tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi sekolah, penelitian ini membuktikan bahwa media *game* edukasi berbasis *wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, maka diharapkan bagi sekolah dapat mengkondisikan pendidik untuk menggunakan media *game* edukasi berbasis *wordwall* sebagai alternatif dalam pembelajaran.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi, gambaran dan informasi tentang pengaruh media *game* edukasi berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aldani, D. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra di Sekolah Dasar. *Jurnal PAUD*, 3(1), 35–44.
- Enterprise, J. (2018). *Lancar Menggunakan SPSS Untuk Pemula*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

- Fajriani, G et al. (2023). Evaluasi Berbasis Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Berfikir Kritis Siswa Generasi Z Kelas X Di SMK Pasundan 1 Kota Serang. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(3), 36–42.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Husniyah, A. M. (2022). Media Aplikasi Dora (Dongeng Nusantara) Pada Pembelajaran Menyimak Dongeng Di Era Digital Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1). <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i1.1975>
- Malang, P. N., & Helmy, A. (2011). Teori Belajar Kognitif Dan Aplikasinya Dalam Pembelajaran Bahasa. *JLT-Jurnal Linguistik Terapan*, 1(2) 32-39.
- Najib, F. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Game Edukatif Wordwall Terhadap Kemampuan Daya Ingat Mata Pelajaran Ipa Pada Siswa Kelas 4 Minu Waru Ii Sidoarjo*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Quraisy, A. (2020). Normalitas Data Menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov dan Saphiro-Wilk (Studi kasus penghasilan orang tua mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika Unismuh Makassar). *J-HEST: Journal of Healt, Education, Economics, Science, and Technology*, 3(1), 7–11.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yaumi, M. (2017). *Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran Disesuaikan dengan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kencana.