



PENGARUH PENGGUNAAN GAME EDUKASI *WORD WALL* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V SD N 43 PALEMBANG

Aldi Septa^{1*}, Djunaidi², Liza Murniviyanty³

^{1*,2,3} Universitas PGRI Palembang

*Email: septaldi7@gmail.com, djunaidi@unsri.ac.id, lizamurniviyanti@univpgri-palembang.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i4.5476>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan game edukasi Word Wall terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 43 Palembang. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain Pre-Experimental Design berbentuk One Group Pretest-Posttest Design. Sampel penelitian berjumlah 26 siswa kelas V.A yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Instrumen tes berupa 20 soal pilihan ganda yang telah memenuhi uji validitas, reliabilitas, dan tingkat kesukaran. Analisis data dilakukan menggunakan IBM SPSS Statistics versi 26 melalui uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji hipotesis Paired Sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi Word Wall memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Nilai rata-rata pretest sebesar 43,07 meningkat menjadi 80,96 pada posttest dengan peningkatan sebesar 37,89 poin. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal dengan nilai signifikansi masing-masing 0,429 dan 0,167 ($>0,05$). Selanjutnya, hasil uji Paired Sample t-test memperoleh nilai $t = -10,827$ dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 ($<0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil observasi juga menunjukkan peningkatan keterlibatan, keaktifan, dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran menggunakan Word Wall. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game edukasi Word Wall berpengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 43 Palembang.

Kata Kunci: Game Edukasi, *Word Wall*, Hasil Belajar, Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar.

1. PENDAHULUAN

Dalam undang-undang (UU) Sisdiknas No. 20 th. 2003 menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang digunakan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Marzuki, Faisal, & Zakaria, 2024).

Menurut Rahman, et al., (2022) Pendidikan secara umum dapat didefinisikan sebagai upaya yang disengaja dan sistematis untuk menciptakan lingkungan pembelajaran serta proses pendidikan yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi intrinsik mereka guna memperoleh kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian yang kokoh, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang esensial bagi individu dan masyarakat.

Pendidikan adalah proses yang disengaja dan teratur dilakukan oleh seseorang atau kelompok untuk membantu mengembangkan kemampuan diri, pengetahuan, serta keterampilan agar bisa menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar. Pendidikan tidak hanya berperan sebagai cara untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, tapi juga sebagai alat untuk membentuk karakter dan kepribadian seseorang. Berkat pendidikan, individu dapat lepas dari hal ketidaktahuan dan ketinggalan zaman serta menjadi orang yang lebih unggul di tengah perubahan yang cepat di era modern (Nur, Nadrah, & Magfirah, 2025).



Menurut Aprianti, Fadillah & Salma (2024) Bahasa berfungsi sebagai instrumen untuk komunikasi antar individu dalam komunitas, yang mencerminkan karakteristik sosial melalui pemanfaatannya oleh seluruh strata. Menurut Bermawati & Naibaho (2022) juga berpendapat bahwasanya Bahasa merupakan sarana komunikasi dan bentuk kerja sama yang paling efektif. Oleh karena itu, bahasa memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa merupakan simbol khas dari suatu negara atau wilayah, karena bahasa menjadi unsur yang sangat penting dalam kegiatan komunikasi dan berfungsi sebagai alat komunikasi utama (Wahyuni, 2022).

Menurut Sagita & Hamzah, (2024) Bahasa Indonesia memegang peranan krusial dalam bidang pendidikan, komunikasi, kebudayaan, serta pembangunan nasional. (Mubin, Juniar, & Aryanto 2024) pembelajaran bahasa Indonesia merupakan suatu perjalanan yang berkelanjutan dan panjang yang dijalani oleh setiap siswa dalam menguasai bahasa Indonesia sebagai bahasa kedua setelah bahasa ibu.

Mubarak, dkk., (2024) juga berpendapat bahwa Bahasa Indonesia merupakan suatu proses penyampaian informasi melalui berbagai bentuk komunikasi yang bertujuan membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berbahasa, baik secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan sikap apresiatif terhadap karya cipta bangsa Indonesia.

Menurut Fadillah, dkk. (2023) berpendapat bahwasanya media merupakan sarana penting yang berperan dalam proses pembelajaran. Keberadaan media menjadi kebutuhan bagi pendidik sebagai alat untuk menyampaikan informasi atau materi yang akan diberikan kepada siswa. Media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan atau mengalihkan sebuah pesan. Suatu medium dapat disebut sebagai media pendidikan apabila medium tersebut berfungsi menyampaikan pesan dalam kegiatan pembelajaran (Hasan, dkk., 2021). Menurut Hasibuan, et al. (2025) Media pembelajaran interaktif adalah salah satu bentuk inovasi di bidang pendidikan yang berkembang sejalan dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi.

Hal ini juga di dukung oleh Harianty, Nisa & Suriani (2024) Media pembelajaran adalah alat, baik berupa perangkat keras maupun perangkat lunak, yang digunakan sebagai sarana komunikasi untuk menyampaikan informasi secara jelas. Menurut Nur Afifah, (2021) berpendapat di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media didefinisikan sebagai alat atau sarana komunikasi, seperti surat kabar, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk, yang berada di tengah-tengah dua pihak untuk bertindak sebagai perantara atau penghubung. Adapun pembelajaran adalah proses, metode, atau tindakan untuk membuat seseorang atau makhluk hidup belajar. Dengan demikian, media pembelajaran adalah alat atau sarana komunikasi yang berfungsi sebagai perantara dalam proses pembelajaran.

Menurut Sihotang, dkk. (2024) *Word Wall* adalah media interaktif yang menawarkan berbagai fitur untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, menyesuaikan dengan materi yang diajarkan oleh guru di kelas. Menurut Purnamasari, dkk. (2022) *Word Wall* adalah salah satu pilihan media pembelajaran interaktif yang dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan, baik bagi peserta didik maupun bagi pengajar.

Menurut Putra, dkk. (2024) berpendapat *Word Wall* merupakan sebuah aplikasi berbasis format interaktif yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran, sumber belajar, sekaligus media evaluasi atau penilaian secara daring. Selain itu, penggunaan *Word Wall* mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran tanpa mengubah esensi tujuan pembelajaran itu sendiri.

Menurut Ketaren, Opusuggu, dan Parhusib (2025) *Word Wall* adalah sebuah platform digital yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai macam aktivitas pembelajaran interaktif, seperti kuis dan latihan. Selama pembelajaran Bahasa Indonesia banyak diajarkan dengan menggunakan metode konvensional, hal ini menyebabkan siswa kurang tertarik dan mudah bosan. Akibatnya hasil belajar siswa menjadi kurang efektif dalam mengatasi hal tersebut maka diperlukannya media pembelajaran yang sesuai. Belajar dengan menggunakan media pembelajaran *Word Wall* berupa game edukasi memberikan pengalaman nyata kepada siswa karena mereka dapat berinteraksi, melihat dan memainkan elemen-elemen game edukasi tersebut. Maka dari itu, media pembelajaran *Word Wall* dapat digunakan sebagai salah satu media berbasis game untuk membantu



proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Adapun penelitian terdahulu yang relevan, dapat di jadikan sebagai pendukung dalam permasalahan ini, yaitu Penelitian (Nisa & Susanto 2022) “Pengaruh penggunaan *game* edukasi *Word Wall* dalam pembelajaran Matematika terhadap Motivasi Belajar “Hasil penelitian ini ada pengaruh positif dan signifikan antara *game* edukasi berbasis *Word Wall* terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran matematika siswa kelas VC di SDN Kapuk Muara 03. Kemudian penelitian yang di lakukan oleh (Rahman, Suhardiman & Muldyana 2025) “Pengaruh Penggunaan Media *Game* Edukasi *Word wall* terhadap Hasil Belajar Siswa“. Pembelajaran IPS menggunakan media *Word Wall* terbukti lebih baik dari pada pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Beberapa penelitian terdahulu mengidentifikasikan bahwa penelitian mengenai model pembelajaran *Word Wall* terbukti mampu meningkatkan hasil, motivasi dan keaktifan, maupun pencapaian siswa persamaan antara penelitian – penelitian tersebut dengan penelitian ini menyoroti pengaruh *Game* edukasi *Word Wall* dalam memperbaiki kualitas proses belajar serta menggunakan pendekatan kuantitatif.

Perbedaan yang muncul terletak pada fokus kajiannya. Penelitian-penelitian sebelumnya umumnya hanya mengkaji media pembelajaran secara umum atau menerapkan metode pembelajaran konvensional dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Selain itu, sebagian penelitian lebih berfokus pada penggunaan media yang bersifat konvensional tanpa mengkaji secara spesifik penggunaan *game* edukasi *Word Wall*. Oleh karena itu, kajian yang secara khusus meneliti pengaruh penggunaan *Game* edukasi *Word Wall* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa, khususnya pada siswa kelas V sekolah dasar, masih tergolong terbatas.

Game edukasi *Word Wall* diharapkan dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga lebih mudah untuk dipahami dan juga menarik minat belajar siswa kelas tinggi. Oleh karena itu, penyusun memilih menggunakan *Game* edukasi *Word Wall* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi *Sayangi Bumi*.

Peneliti melakukan studi pendahuluan di SD Negeri 43 Palembang pada 16 Agustus 2025 peneliti melakukan wawancara kepada wali kelas (kelas 5) wali kelas menunjukkan bahwa siswa belum mempunyai kemampuan berpikir yang cukup baik selama kegiatan belajar berlangsung, hal ini ditunjukkan dengan rendahnya daya analisis serta keterlibatan siswa dalam kegiatan kelas. Wali kelas 5 juga menjelaskan bahwa metode yang selama ini sering digunakan adalah diskusi biasa, sehingga belum dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dan berpikir kritis.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah Pre-Experimental Design dengan bentuk One Group Pretest-Posttest Design, yaitu penelitian yang melibatkan satu kelompok eksperimen tanpa kelompok kontrol. Sebelum diberikan perlakuan, peserta didik terlebih dahulu diberikan **pretest** untuk mengetahui kemampuan awal hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selanjutnya, peserta didik diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan *game* edukasi *Word Wall* pada materi *Sayangi Bumi*. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, peserta didik diberikan **posttest** untuk mengetahui perubahan hasil belajar setelah memperoleh perlakuan.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 43 Palembang pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa SD Negeri 43 Palembang, sedangkan sampel penelitian menggunakan teknik purposive sampling, yaitu siswa kelas V.A yang berjumlah 26 orang sebagai kelas eksperimen. Pemilihan sampel didasarkan pada pertimbangan guru kelas dan kesesuaian karakteristik siswa dengan tujuan penelitian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Instrumen tes berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal yang diberikan pada saat pretest dan posttest untuk mengukur hasil belajar siswa. Sebelum digunakan, instrumen terlebih dahulu diuji validitas, reliabilitas, dan tingkat kesukarannya. Selain tes, observasi dilakukan untuk mengetahui



keterlaksanaan penggunaan game edukasi Word Wall selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi berskala Guttman yang terdiri atas pilihan "Ya" dan "Tidak". Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa profil sekolah, data guru, data peserta didik, modul ajar, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran.

Analisis data dilakukan secara bertahap menggunakan bantuan IBM SPSS Statistics versi 26. Tahap awal meliputi uji validitas, uji reliabilitas, dan uji tingkat kesukaran instrumen. Selanjutnya dilakukan analisis deskriptif terhadap hasil pretest dan posttest untuk mengetahui nilai rata-rata, nilai tertinggi, dan nilai terendah. Sebelum pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk untuk memastikan data berdistribusi normal. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji Paired Sample t-test dengan taraf signifikansi 0,05. Kriteria pengambilan keputusan adalah apabila nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh penggunaan game edukasi Word Wall terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 43 Palembang. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak, sehingga dinyatakan tidak terdapat pengaruh penggunaan game edukasi Word Wall terhadap hasil belajar siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, pemberian tes dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Game edukasi *Word Wall* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia materi Sayangi Bumi siswa kelas V. Instrumen tes yang digunakan berupa soal pilihan ganda yang telah disusun berdasarkan indikator kemampuan yang ingin diukur. Indikator kemampuan yang akan diukur adalah kemampuan siswa yang disusun berdasarkan tujuan pembelajaran dan bahan ajar, seperti kemampuan memahami, mengidentifikasi, menjelaskan, menganalisis, dan menerapkan konsep sesuai dengan materi yang dipelajari. Tes diberikan pada satu kelas yang berperan sebagai kelas eksperimen. Pemberian tes dilakukan dua kali, yaitu pada pertemuan awal sebagai *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa, dan pada pertemuan akhir sebagai *posttest* untuk melihat peningkatan hasil belajar setelah diberi perlakuan pembelajaran menggunakan Game edukasi *Word Wall*. Perlakuan yang diberikan dalam kelas eksperimen penggunaan Game edukasi *Word Wall* sebagai interaktif dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan Game edukasi tersebut, peneliti berupaya meningkatkan keaktifan, keterlibatan, serta hasil belajar siswa.

a. Deskripsi Hasil Tes Game Edukasi *Word Wall*

Data pengukuran hasil belajar siswa mata Pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan soal berupa pilihan ganda telah di dapatkan hasil tes yang objektif menggunakan 20 butir soal yang sebelumnya telah dilakukan uji coba. Tes tersebut telah dilaksanakan dengan pemberian *pre-test* dan *post-test* pada siswa kelas 5.A sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 26 siswa.

Berdasarkan hasil uji tes yang telah dilakukan, diperoleh data bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan skor setelah diberikan perlakuan. Pada kelas eksperimen, total skor *pre-test* sebesar 1120 dengan rata-rata 43,07 dan setelah diberikan perlakuan, skor *post-test* meningkat secara lebih signifikan menjadi total 2105 dengan rata-rata 80,96. Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen berdampak terhadap peningkatan skor sebesar 37,89 terutama karena adanya perubahan hasil belajar dan perilaku siswa yang semakin baik setelah intervensi diterapkan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan hasil belajar meningkat secara keseluruhan.

b. Deskripsi Data Observasi

Penyusunan data hasil observasi dilakukan berdasarkan indikator yang telah dirancang peneliti sebelumnya. Pada lembar observasi keterlaksanaan Game edukasi *Word Wall* terdapat 20 indikator, sedangkan pada aspek hasil belajar terdapat 6 indikator. Data observasi diperoleh melalui penggunaan skala Guttman dengan pilihan "Ya" atau "Tidak". Observasi ini bertujuan untuk melihat sejauh mana penerapan Game edukasi *Word Wall* berjalan sesuai dengan perencanaan, serta menilai aktivitas, partisipasi, dan perkembangan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung.



c. Deskripsi Data Hasil Observasi Game edukasi *Word Wall*

Peneliti memilih kelas V.A sebagai kelas eksperimen, dimana di kelas ini peneliti akan menerapkan Game edukasi *Word Wall*. Penelitian dikelas eksperimen ini dilaksanakan selama empat pertemuan yaitu pada hari Selasa 12 Mei 2026, Rabu 13 Mei 2026, Sabtu 16 Mei, Senin 18 Mei 2026. Observasi terhadap keterlaksanaan Game edukasi *Word Wall* dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun oleh peneliti. Lembar observasi tersebut memuat 20 pernyataan yang mencerminkan seluruh indikator dalam Game edukasi *Word Wall*. Pengamatan dilakukan oleh pendidik selaku observer untuk menilai tingkat keterlaksanaan model selama proses pembelajaran berlangsung.

d.Deskripsi Data Hasil Observasi Kelas Eksperimen

Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa, 12 Mei 2026, materi yang disampaikan tentang Sayangi Bumi. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan *pre-test*, yang bertujuan untuk mengukur Hasil belajar siswa. Setelah itu, kegiatan dilanjutkan dengan kegiatan pendahuluan di mana peneliti bersama siswa melaksanakan doa bersama, mengecek kehadiran, dan menyampaikan tujuan pembelajaran untuk memberikan gambaran jelas tentang apa yang akan dipelajari pada pertemuan ini.

Pada kegiatan inti, peneliti memulai dengan menjelaskan materi tentang sayangi bumi pengelolaan sampah. Siswa memahami poin - poin penting serta menanyakan hal yang belum dipahami kepada peneliti. Peneliti dan siswa melakukan tanya jawab terkait materi yang sudah dijelaskan. Kegiatan diakhiri dengan kegiatan penutup, yang meliputi doa bersama.

Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu, 13 Mei 2026. Kegiatan pembelajaran diawali dengan doa bersama, pengecekan kehadiran, dan penyampaian tujuan pembelajaran. Selanjutnya, peneliti melakukan apersepsi dengan mengajukan beberapa pertanyaan terkait hasil pembelajaran pada minggu sebelumnya. Peneliti dan siswa kemudian melakukan tanya jawab mengenai materi yang telah dijelaskan. setelah itu, peneliti menjelaskan apa itu Game edukasi *Word Wall* dalam bentuk aplikasi *Word Wall*. Peneliti membagi siswa menjadi lima kelompok dan membagikan soal LKPD kepada setiap kelompok. Masing-masing kelompok mengerjakan serta menganalisis soal LKPD untuk menemukan jawaban yang benar. selanjutnya, peneliti bersama siswa mengoreksi jawaban yang benar pada soal LKPD dan memberikan poin kepada siswa yang menjawab dengan tepat. Peneliti juga memberikan umpan balik dan penguatan terhadap setiap jawaban siswa. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan penyampaian simpulan dan refleksi singkat oleh peneliti dan siswa mengenai penggunaan Game edukasi *Word Wall*. Selain itu, peneliti memberikan gambaran tentang rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Sabtu, 16 Mei 2026, Kegiatan pembelajaran dimulai dengan doa bersama, pengecekan kehadiran, dan penyampaian tujuan pembelajaran. Selain itu, peneliti juga melakukan apersepsi dengan mengajukan beberapa pertanyaan terkait hasil pembelajaran minggu sebelumnya. Pada kegiatan inti peneliti memulai dengan menjelaskan materi sayangi bumi pengelolaan sampah. Peneliti menampilkan Game edukasi *Word Wall* yang berisi soal tentang cara kita menyayangi bumi. Peneliti menjelaskan materi dan memberikan pertanyaan kepada siswa, kemudian setiap individu akan antusias untuk maju ke depan untuk menjawab soal yang diberikan peneliti, Setiap individu menentukan jawaban terbaik untuk setiap pertanyaan. Peneliti memanggil siswa untuk menjawab dan maju ke depan menampilkan hasil penggunaan Game edukasi *Word Wall* (individu mendapat apresiasi), jika jawabannya benar Peneliti memberi poin untuk siswa yang benar menjawab pertanyaan, Peneliti memberikan penguatan dan meluruskan pemahaman jika terdapat kesalahan pahaman. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan pemberian simpulan dan refleksi singkat dari peneliti dan siswa mengenai penggunaan Game edukasi *Word Wall*. Peneliti juga memberikan gambaran mengenai rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.



Pertemuan Keempat

Pertemuan keempat dilaksanakan pada hari Senin, 18 Mei 2026, Kegiatan pembelajaran dimulai dengan doa bersama, pengecekan kehadiran, dan penyampaian tujuan pembelajaran. Selain itu, peneliti juga melakukan apersepsi dengan mengajukan beberapa pertanyaan terkait hasil pembelajaran minggu sebelumnya.

Pada kegiatan inti, peneliti memulai dengan menjelaskan materi sayangi bumi. Peneliti menampilkan Game edukasi *Word Wall*, pendidik menanyakan kepada seluruh siswa apakah ada yang berani maju untuk bermain Game edukasi *Word Wall*. Peneliti memberikan penguatan terhadap nilai-nilai demokratis yang muncul dari hasil diskusi. Sebagai penutup, peneliti memberikan *post-test* untuk mengukur hasil belajar peserta didik setelah menggunakan Game edukasi *Word Wall*.

e. Analisis Pengukuran Instrumen

Uji Validitas

Uji Validitas digunakan untuk mengetahui apakah instrument tes yang telah dibuat oleh peneliti valid atau tidak. Uji ini melibatkan 26 responden dari kelas 5.A Analisis dilakukan menggunakan SPSS versi 26. Suatu item dinyatakan valid jika memiliki ketentuan nilai r (hitung) dari kolom "Pearson Correlation" lebih besar dari r (tabel), yaitu 0,338 (dengan $df = 27$) maka soal dinyatakan valid.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

No Soal	Pearson Corelation	r (table) / Nilai Sing	Kesimpulan
1.	0,537	0,006	Valid
2.	0,654	0,000	Valid
3.	0,654	0,000	Valid
4.	0,729	0,000	Valid
5.	0,729	0,000	Valid
6.	0,774	0,000	Valid
7.	0,809	0,000	Valid
8.	0,837	0,000	Valid
9.	0,857	0,000	Valid
10.	0,870	0,000	Valid
11.	0,876	0,000	Valid
12.	0,876	0,000	Valid
13.	0,869	0,000	Valid
14.	0,856	0,000	Valid
15.	0,836	0,000	Valid
16.	0,809	0,000	Valid
17.	0,774	0,000	Valid
18.	0,729	0,000	Valid
19.	0,522	0,007	Valid
20.	0,456	0,022	Valid

Sumber : Data Primer, diolah Peneliti 2026

Berdasarkan uji validitas menggunakan SPSS versi 26, instrument tes yang digunakan 20 items soal memiliki nilai r (hitung) lebih besar dari 0,338. Oleh karena itu, seluruh item soal dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk pengukuran dalam penelitian ini.

Uji reliabilitas

Pada penelitian ini uji reliabilitas dilakukan untuk memastikan apakah instrument tes yang diujikan akan tetap konsisten apabila digunakan pada pengukuran yang sama. Peneliti dalam melakukan uji ini menggunakan SPSS versi 26, dan uji reliabilitas dilakukan setelah uji validitas. Instrument tes yang telah diujikan dapat dikatakan reliabel jika memiliki nilai Cronbach's Alpha > 0,50.

**Tabel 2. Hasil Uji Reabilitas**

Case Processing Summary		N	%
Cases	Valid	25	100.0
	ekcluded	0	.0
	Total	25	100.0

a) Listwise deletion based on all variables in the procedure

Reliability Statistic

Cronbach's Alpha	N of Items
0,961	20

Sumber: Data primer, diolah peneliti tahun 2026

Berdasarkan hasil pengujian menggunakan SPSS versi 26, instrument penelitian yang digunakan menunjukkan Cronbach's Alpha sebesar 0,964 Nilai tersebut mengindikasikan bahwa instrument yang diujikan memiliki nilai realibilitas yang baik. Selain itu, instrument yang terdiri dari 20 item tersebut juga dikatakan mampu mengukur variabel secara konsisten dan dapat diandalkan. Dengan demikian, instrument ini dapat dinyatakan layak untuk digunakan dalam penelitian.

Uji Tingkat Kesukaran

Pada penelitian ini, uji tingkat kesukaran digunakan untuk menganalisis instrument tes, dalam rangka untuk menentukan seberapa mudah, sedang dan sukar soal tes yang diujikan bagi siswa. Peneliti dalam melakukan uji ini menggunakan SPSS versi 26.

Tabel 3. uji tingkat kesukaran

Kategori	Interval Nilai	Nomor Soal
Sukar	0,00 - 0,30	19 dan 20
Sedang	0,31 - 0,70	9,10,11,12,13,14,15,16,17 dan 18
Mudah	0,71 - 1,00	1,2,3,4,5,6,7,8

Sumber : data primer, diolah peneliti 2026

Berdasarkan hasil uji tingkat kesukaran soal menggunakan SPSS versi 26, didapat hasil bahwa ada 2 item soal berada dalam kategori sukar dengan interval 0,00 – 0,30, 10 item soal berada dalam kategori sedang dengan interval nilai berkisar antara 0,31 sampai 0,70 dan ada 8 item soal berada dalam kategori mudah dengan interval nilai berkisar antara 0,71 sampai 1,00. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat kesukaran soal secara menyeluruh ada yang mudah dan sedang dan tidak terdapat soal yang terlalu sukar bagi siswa.

f. Analisis Hasil Dokumentasi

Selama proses penelitian di SD Negeri 43 Palembang, peneliti memperoleh data dokumentasi yang menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran di sekolah ini telah mendukung pengembangan kemampuan pemecahan masalah siswa. Berdasarkan hasil dokumentasi tersebut, diketahui bahwa visi, misi, dan tujuan sekolah selaras dengan upaya memperkuat keterampilan berpikir kritis, termasuk kemampuan memecahkan masalah. Hal ini tercermin dari salah satu misi sekolah, yaitu meningkatkan kompetensi siswa baik dalam bidang akademik maupun non-akademik serta membentuk lulusan yang berkualitas, berjiwa sosial, dan berwawasan lingkungan. Misi tersebut menunjukkan bahwa sekolah berkomitmen menerapkan pendekatan pembelajaran inovatif yang relevan dengan kebutuhan siswa.

SD Negeri 43 Palembang memiliki struktur organisasi yang terkelola dengan baik dan mendukung kelancaran proses pendidikan. Sekolah dipimpin oleh Kepala Sekolah, Yulia Oktariza, S.Pd. dan didampingi oleh para wakil kepala Sekolah yang membidangi kurikulum, kesiswaan, sarana dan prasarana, serta hubungan masyarakat. Selain itu, sekolah juga didukung oleh kepala tata usaha. Secara keseluruhan terdapat 12 guru serta 3 tenaga kependidikan yang berperan dalam menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar dan operasional sekolah. Berdasarkan dokumentasi mengenai siswa SD Negeri 43 Palembang memiliki total 206 siswa. Data ini menjadi acuan dalam memahami karakteristik subjek penelitian serta mengamati bagaimana pembelajaran yang



menekankan kemampuan pemecahan masalah diterapkan kepada siswa. Dokumentasi mengenai modul ajar menunjukkan bahwa materi pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, telah dirancang untuk mendorong siswa berpikir kritis, menganalisis permasalahan, serta aktif dalam proses pembelajaran. Modul ajar yang digunakan mengakomodasi pendekatan pembelajaran berupa diskusi dan pembelajaran resiprokal, di mana siswa terlibat secara aktif melalui tanya jawab, kerja sama, dan presentasi hasil diskusi, sehingga mendukung tujuan penelitian.

g. Analisis Hasil Tes

Uji Normalitas

Dalam penelitian kuantitatif, uji normalitas merupakan langkah penting dalam analisis data untuk menentukan apakah data berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan SPSS versi 26 untuk membantu dalam melakukan uji normalitas data. Data yang digunakan merupakan hasil pre-test dan post-test yang diberikan kepada siswa yang berupa soal pilihan ganda. Sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu 51 siswa sehingga peneliti menggunakan uji Shapiro-Wilk dalam menentukan uji normalitas.

Tabel 4. Uji Normalitas

Test of Normality							
Hasil belajar	Kelas eksperimen	statistic	df	Sig.	Statistic	df	sig
Peserta	<i>Pretest</i>	0,138	26	0,200	0,965	26	0,429
Didik	<i>posttest</i>	0,157	26	0,98	0,951	26	0,167

Sumber : Data diolah peneliti pada tahun 2026

Pada uji normalitas terdapat kriteria untuk menentukan apakah data yang dihasilkan berdistribusi normal atau tidak. Kriteria tersebut yaitu jika nilai Sig > 0,05 maka data berdistribusi normal dan jika nilai Sig < 0,05 maka berdistribusi tidak normal. Berdasarkan penjelasan pada tabel 4.8 di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada *pre-test* kelas eksperimen $0,429 > 0,05$ maka data berdistribusi normal. Selanjutnya, nilai signifikansi pada *post-test* kelas eksperimen $0,167 > 0,05$ maka data berdistribusi normal. Sehingga dapat disimpulkan bahwa keseluruhan data yang diperoleh dinyatakan berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas tahap selanjutnya adalah uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah hipotesis dalam penelitian diterima atau ditolak. Peneliti melakukan uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan rumus Uji Paired Sample T-Test dengan bantuan SPSS versi 26. Dasar pengambilan keputusan Uji Paired Sample T-Test yaitu jika nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima sedangkan jika nilai signifikansi (2-tailed) > 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Tabel 4. Uji hipotesis
Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	HASIL & BELAJAR	26	0.313	0.120

Paired Samples Test

		Paired Differences							Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	
					Lower	Upper			
Pair 1	HASIL - BELAJAR	-7.577	3.568	.700	-9.018	-6.136	-10.827	25	0.000



Sumber : data diolah peneliti tahun 2026

Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji paired sample t-test yang diolah melalui software SPSS versi 26, diperoleh hasil terkait hasil belajar siswa yang dilihat dari *pre-test* dan *post-test*. Pada tabel paired samples correlations memperoleh hasil correlation 0,313 dengan nilai sig= 0,120. Kemudian pada tabel paired sample t-test, didapatkan nilai $t = -10.827$ dengan $df = 25$ dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) = $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Dalam kasus ini, nilai Sig. $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang dimana uji hipotesis pada penelitian ini ada pengaruhnya. Demikian yang berarti Game edukasi *Word Wall* yang diterapkan pada kelompok eksperimen memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game edukasi *Word Wall* terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 43 Palembang. Hasil penelitian diperoleh dari tiga teknik pengumpulan data yaitu tes/penilaian, observasi dan dokumentasi. Setelah dilakukan pengolahan dan perhitungan data maka didapatkan hasil secara menyeluruh. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan game edukasi *Word Wall* pada materi sayangi bumi pada hasil belajar siswa di kelas V. Sebelum diberikan perlakuan game edukasi *Word Wall* siswa masih terlihat sangat kaku saat mengikuti pelajaran disebabkan hal ini masih termasuk baru bagi siswa namun, berjalannya waktu selama beberapa pertemuan berlangsung siswa mulai semangat dan aktif saat belajar menggunakan game edukasi *Word Wall*.

Sehingga siswa memiliki keberanian untuk bertanya, aktif dalam menyampaikan pemikirannya dan banyak siswa yang ingin maju kedepan untuk mengikuti permainan game edukasi *Word Wall*. Untuk rancangan perlakuan yang dilakukan peneliti yaitu ada tiga tahapan pertama *Pre-test* atau tes awal merupakan tes yang dilakukan sebelum perlakuan (*treatment*) yang bertujuan untuk mengetahui keadaan / kemampuan siswa.

Ditahap awal, dikelas eksperimen dibagikan *pre-test* berupa soal tentang sayangi bumi . Tes bertujuan untuk mengetahui keadaan awal pada kelas tersebut. Jika hasil *pretest* tidak menunjukkan hasil yang signifikan, penelitian bisa dilanjutkan ketahap pemberian *treatment*. Pemberian perlakuan (*treatment*) adalah perlakuan atau tindakan yang dilakukan seseorang terhadap suatu benda atau lainnya untuk tujuan tertentu. Dilakukan saat pertemuan selanjutnya untuk mengetahui bagaimana pembelajaran Bahasa Indonesia materi sayangi bumi peneliti berupaya melakukan perlakuan dengan menggunakan game edukasi *Word Wall*.

Tahap terakhir yaitu *Post-test* atau tes akhir merupakan tes yang dilakukan setelah pemberian perlakuan (*treatment*). Dalam tahap ini, peneliti memberikan tes tentang materi sayangi bumi kepada siswa di kelas setelah pembelajaran menggunakan model *Word Wall* dengan adanya *post-test* ini guna untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dari penggunaan game edukasi *Word Wall*. Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti melalui observasi, tes dan dokumentasi, hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi sayangi bumi meningkat.

Dibuktikan dengan hasil *post-test* lebih besar daripada hasil *pre-test*. Pada kelas eksperimen ini nilai rata-rata *pre-test* adalah 43,07 sedangkan pada *post-test* meningkat menjadi 80,96 menunjukkan peningkatan sebesar 37,89 poin. Hal ini menunjukkan bahwa game edukasi *Word Wall* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut sudah mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan yaitu dengan nilai 75. Selain hasil tes, data dari observasi juga memberikan gambaran lebih dalam mengenai perubahan kemampuan hasil belajar pada siswa. Observasi dilakukan terhadap empat indikator utama, hasil belajar kognitif diklasifikasikan ke dalam enam tingkatan berpikir yang saling berhubungan, yaitu mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), menerapkan (*applying*), menganalisis (*analyzing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan mencipta (*creating*).

Ranah kognitif ini menjadi dasar penting untuk menilai perkembangan intelektual siswa secara menyeluruh. Pada saat observasi siswa dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan dalam hasil belajar mereka pada setiap pertemuan dengan nilai persentase 50% pada pertemuan pertama, 100% pada pertemuan kedua, 100% pada pertemuan ketiga, dan 100% pada pertemuan keempat. Berdasarkan



data observasi ini menunjukkan bahwa peneliti melihat hasil dari data tersebut setelah menggunakan game edukasi *Word Wall* dapat disimpulkan ada peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa, meskipun pada pertemuan pertama masih ada indikator yang tidak terlaksana. Selain hasil tes dan observasi hasil belajar, penelitian ini juga menilai keterlaksanaan game edukasi *Word Wall* selama empat kali pertemuan.

Pada pertemuan pertama, keterlaksanaan model ini masih rendah, yaitu 9%. Namun, pada pertemuan kedua keterlaksanaan game ini meningkat tajam menjadi 100% dan tetap bertahan pada pertemuan ketiga serta keempat. Hal ini menunjukkan bahwa peneliti sebagai fasilitator telah berhasil dalam memandu dan mengarah siswa dalam menerapkan penggunaan game edukasi *Word Wall* ini sehingga siswa setelah memahami cara terlaksananya dengan game edukasi *Word Wall* ini dapat diterapkan secara optimal dalam proses pembelajaran. Menurut Nisa dan Susanto (2022 h.142) Keunggulan game edukasi *Word Wall* adalah memiliki berbagai fitur dan sangat fleksibel, dapat menarik perhatian siswa karena berbentuk permainan, dapat digunakan di semua mata pelajaran, membuat siswa kreatif, membangun karakter melalui kolaborasi dengan teman, dan mudah diimplementasikan. Sementara itu, kekurangan permainan *Word Wall* adalah pembuatan permainan di *Word Wall* membutuhkan waktu yang cukup lama, karena antusiasme siswa, guru mungkin kewalahan dalam mendisiplinkan siswa, dan jika menggunakan aplikasi *Word Wall* membutuhkan media yang sulit dibawa ke mana-mana. Adapun kelebihan game edukasi *Word Wall* menurut Nisa Dan Susanto (2022, h.142) Kelebihan game edukasi *Word wall* terletak pada keberagaman fitur yang tersedia serta sifatnya yang fleksibel dalam penggunaannya.

Selain itu, *Word wall* mampu meningkatkan minat dan perhatian siswa karena dikemas dalam bentuk permainan yang menarik. Media ini juga dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran, mendorong kreativitas siswa, serta membantu mengembangkan sikap kerja sama antarteman. Dari segi pelaksanaan, *Word wall* relatif mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Adapun referensi yang terkait hasil penelitian (Kusuma, herpratiwi & Mashari, 2024). "Pengaruh game edukasi *word wall* pada hasil belajar IPA siswa kelas IV SD N Galing lunik. Hasil penelitian menunjukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari hasil belajar siswa kelas IV SDN guling lunik. (Qomaria, dkk., 2024) "Pengaruh penggunaan game edukasi berbasis *word wall* dalam pembelajaran IPAS terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan game edukasi berbasis *wordwall* dalam pembelajaran IPAS terhadap hasil belajar siswa.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Word Wall* terbukti memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 43 Palembang. Berdasarkan hasil uji tes yang telah dilakukan, diperoleh data bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan skor setelah diberikan perlakuan. Pada kelas eksperimen, total skor *pre-test* dengan rata rata 43,07 meningkat menjadi 80,96 pada *post-test*, dengan kenaikan 37,89 poin. Hal ini terdapat peningkatan di kelas eksperimen, nilai rata-rata *post-test* sudah mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan. Analisis statistik menggunakan uji *paired sample t-test*, yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar $< 0,05$). Sebelum dilakukan uji *paired sample t-test*, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk memastikan bahwa data berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas, nilai signifikansi pada *pre-test* kelas eksperimen sebesar 0,429 ($> 0,05$) dan *post-test* kelas eksperimen 0,951 ($> 0,05$) Seluruh data yang diperoleh dinyatakan berdistribusi normal, sehingga memenuhi asumsi untuk dilakukan uji *paired sample t-test*. didapatkan nilai $t = -10,827$ dengan $df = 23$ dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) = 0,000 menunjukkan bahwa model pembelajaran *Word Wall* memiliki pengaruh yang cukup kuat terhadap peningkatan hasil siswa.

5. DAFTAR PUSTAKA

Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian*



- Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.
- Affifah, U. N. (2021). Media Pembelajaran Maharah Istima'berbasis Video Animasi Untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah. In *International Conference Of Students On Arabic Language* (Vol. 5, No. 0, Pp. 181-188).
- Ananda, A., Masyithah, Q., & Syam, H. (2025). Readiness Dalam Belajar. *Humanitis: Jurnal Homaniora, Sosial Dan Bisnis*, 3(4), 933-943.
- Andini, S. R., Putri, V. M., & Fitria, Y. (2021). Prinsip–Prinsip Dasar Dalam Penilaian Yang Terdapat Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 298-307.
- Aprilisa, D. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scriptterhadap Hasil Belajar Siswa Di Sma Negeri 1 Baitussalam* (Doctoral Dissertation, Universitas Bina Bangsa Getsempena).
- 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.
- Azani, A., Sarmila, S., & Gusmaneli, G. (2024). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan*, 1(5), 174-186.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research*, 1(2), 01-17.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research*, 1(2), 01-17.
- Hariaty, Y. D., Nisa, S., & Suriani, A. (2024). Systematic Literature Review: Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 2(1), 220-226.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media Pembelajaran.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media Pembelajaran.
- Hasibuan, S. H., Ritonga, S., Ritonga, S. A., & Yulizar, I. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Ips Siswa Di Kelas 5 Mis Harisma Pulo Padang. *Qalam Lil Muftadiin*, 3(1).
- Hayaton, R. (2024). *Analisis Kekuatan Tumpuan Kaki Atlet Dayung Nomor Rowing Pada Atlet Pon Aceh* (Doctoral Dissertation, Universitas Bina Bangsa Getsempena).
- Kesumawati, N., & Aridanu, I. (2024). *Statistika Parametrik Penelitian Pendidikan*. Palembang: Noerfikri Offset
- Lonto, M. P. (2024). Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif). *Edupedia Publisher*, 1-138.
- Magdalena, I., Annisa, M. N., Ragin, G., & Ishaq, A. R. (2021). Analisis Penggunaan Teknik Pre-Test Dan Post-Test Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran Di Sdn Bojong 04. *Nusantara*, 3(2), 150-165.
- Mardhiyah, M., Dinilhaq, N. A., Amelia, Y., Arini, A., Hidayatullah, R., & Harmonedi, H. (2025). Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian Pendidikan: Memahami Perbedaan, Implikasi, Dan Strategi Pemilihan Yang Tepat. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, 2(2), 208-218.
- Marzuki, Faisal, M., & Zakaria, N. (2024). Buku Referensi Dasar-Dasar Pendidikan. In Marzuki, M. Faisal, & N. Zakaria, *Buku Referensi Dasar-Dasar Pendidikan* (Pp. 1-15). Bekasi : Yayasan Putra Adi Dharma .
- Mubarok, M. I., Matin, R. A., & Safaat, S. (2024). Metode Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Joel: Journal Of Educational And Language Research*, 3(6), 265-274.
- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2023). Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 554-559.
- Munawir, K. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis E-Book Augmented Reality*



- Materi Haji Dan Umrah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Di Man 1 Ngawi* (Doctoral Dissertation, Iain Ponorogo).
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *Jpgi (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140-147.
- Nugroho, A. S., & Haritanto, W. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif Dengan Pendekatan Statistika: (Teori, Implementasi & Praktik Dengan Spss)*. Penerbit Andi.
- Nur, N., Nadrah, & Magfirah, N. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas Iv Upt Spf Sd Negeri Mannuruki. *Pgsd Fkip Universitas Mandiri*, 1-9.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70-77.
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiq, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall Pada Model Game Based Learning Terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 81-95.
- Rahman, N. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 9(2), 174-181.
- Ramadani, U. P., Muthmainnah, R., Ulhilma, N., Wazabirah, A., Hidayatullah, R., & Harmonedi, H. (2025). Strategi Penentuan Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian Pendidikan: Antara Validitas Dan Representativitas. *Qosim: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(2), 574-585.
- Salsabilah, R. A., & Alyani, F. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Pop Up Book Terhadap Hasil Belajar Ipa Materi Sistem Pencernaan Manusia Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 4587-4595.
- Sirait, L. R. (2025). *Pengaruh Media Flash Card Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I Sd Materi Aku Bisa Sdn 106445 Bintang Bulan Ta 2024/2025* (Doctoral Dissertation, Universitas Quality).
- Sitepu, E. N. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 242-248.
- Sitohang, T., Simanjuntak, E. D. Y., Samosir, S. E., Panggabean, M. F., & Simanjuntak, S. E. (2024). Penggunaan Website Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Smk Bima Utomo. *Kegiatan Positif: Jurnal Hasil Karya Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 11-24.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan*. In Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (P. 444). Bandung: Alfabeta.