



Media Games Interaktif *Wordwall* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar pada Muatan IPAS

Nabila Putriani^{1*}, Rudy Gunawan² 

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received June 04, 2023

Revised June 05, 2023

Accepted August 10, 2023

Available online August 25, 2023

Kata Kunci:

Wordwall, Keaktifan Belajar, IPAS

Keywords:

Wordwall, Students Activeness, IPAS



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Penelitian ini didasari karena kurangnya keaktifan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran IPAS tentang transformasi energi, banyak hal yang mengalihkan fokus peserta didik dalam belajar hal itu menyebabkan pembelajaran yang tidak optimal. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis media games interaktif wordwall terhadap keaktifan belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar pada muatan IPAS. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan desain quasi experimental design tipe post-test only control group design. Teknik pengambilan sampel dalam pengkajian ini adalah sampling jenuh dengan jumlah sampel 27 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan 28 peserta didik sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data berupa post-test menggunakan soal tes pilihan ganda dan essay, angket dengan 15 pernyataan, wawancara, dan dokumentasi. Hasil pengkajian menunjukkan bahwa penggunaan media games interaktif wordwall bernilai baik dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, pembelajaran menggunakan media wordwall lebih unggul dibandingkan pembelajaran konvensional atau tanpa perlakuan media. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapatnya pengaruh keaktifan belajar peserta didik melalui media pembelajaran interaktif Wordwall kelas IV sekolah dasar pada muatan IPAS.

ABSTRACT

This research is based on the lack of active learning of students in the science learning process about energy transformation, many things divert the focus of students in learning that causes learning that is not optimal. This study aims to analyze interactive wordwall media games on the learning activity of fourth grade elementary school students on science content. This study used a quantitative experimental method with a quasi-experimental design with the type of post-test only control group design. The sampling technique in this study was saturated sampling with a total sample of 27 students as the experimental class and 28 students as the control class. Data collection techniques were in the form of a post-test using multiple choice test questions and essays, a questionnaire with 15 statements, interviews, and documentation. The results of the study show that the use of wordwall interactive media games is of good value in increasing the active learning of students, learning using wordwall media is superior to conventional learning or without media treatment. Thus it can be concluded that there is an influence of the active learning of students through interactive learning media Wordwall class IV elementary schools on science content.

1. PENDAHULUAN

Kelaktifan belajar peserta didik begitu penting adanya dalam belajarnya proses pembelajaran di kelas, karena suatu pembelajaran dikatakan berhasil selaras berkualitas jika seluruh peserta didik atau setidaknya sebagian besar yakni berperan aktif baik jasmani, rohani, maupun sosial dalam proses belajarnya (Kamza et al., 2021; Rahmayani et al., 2020). Kelaktifan belajar peserta didik bisa diamati selpanjang proses belajarnya. Hingga belanda kelaktifan belajar ini, yakni kelikutsertaan melbongkar permasalahan, belrtanya kelpada peserta didik lain ataupun belndidik apabila tidak melnguasai pelrkara yang dialami, belrupaya melncari belrmacam informasi yang dibutuhkan untuk melbongkar permasalahan (Rokhanah et al., 2021). Pembelajaran yang belrpusat pada peserta didik melnuntut peserta didik agar aktif dalam kegiatan pembelajaran karena

berfungsi untuk mengoptimalkan potensi peserta didik lalu tugas seorang pendidik ialah memastikan apakah peserta didik aktif sesuai situasi dan dapat memahami materi pembelajaran (Budiasa et al., 2020; Rikawati et al., 2020). Kelaktifan dalam belajar ialah suatu keaktifan yang berpengaruh untuk keberhasilan pendidikan. Belajar yang sukses dapat melalui berbagai kegiatan, baik kegiatan fisik ataupun psikis. Adapun kelaktifan belajar pula diartikan sebagai berubahnya tingkah laku peserta didik dalam menghadapi sesuatu yang mengarah pada upaya belajar (Sri Wahyuningsih, 2020). Kelaktifan peserta didik dalam pembelajaran dapat menyebabkan terjadinya interaksi yang tinggi antara pendidik dengan peserta didik, atau peserta didik lainnya. Hal ini dapat menghasilkan suasana kelas yang segar dan mendukung untuk proses pembelajaran. Setiap peserta didik dapat memanfaatkan bakatnya secara maksimal, oleh sebab itu aktivitas yang terjadi dari peserta didik mengakibatkan terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan memberikan kontribusi yang mengarah pada peningkatan belajar peserta didik. Upaya meningkatkan belajar peserta didik harus diketahui terlebih dahulu kelaktifan belajar peserta didik melalui 8 aktivitas yang dapat melihat tingkah laku peserta didik dalam terjadinya proses pembelajaran (Budianti et al., 2021; Budiasa et al., 2020). Aktivitas tersebut terbagi menjadi 8 kelompok yaitu *visual activities*, yaitu kegiatan dengan visual seperti membaca, memperhatikan sebuah gambar. *Oral activities* yaitu kegiatan dengan lisan seperti bertanya, menyampaikan pendapat, dan berdiskusi. *Listening activities*, yaitu kegiatan mendengarkan seperti diskusi, percakapan. *Writing activities* yaitu kegiatan menulis seperti menulis cerita, menulis pelajaran yang dibelikan oleh pendidik. *Drawing activities* yaitu kegiatan menggambar seperti menggambar grafik atau peta, membuat prakarya. *Motor activities* yaitu kegiatan yang melakukan percobaan seperti bermain, berkebun. *Mental activities*, yaitu kegiatan mental seperti memecahkan soal, mengambil keputusan, menanggapi suatu permasalahan. *Emotional activities* yaitu kegiatan emosional seperti bersemangat, berani, tenang, maupun gugup (Subudi, 2021; Suparmini, 2021).

Namun pada kenyataannya, pendidik mengalami kendala selama pembelajaran berlangsung sehingga pendidik harus memikirkan bagaimana cara untuk menjadikan proses pembelajaran yang optimal. Salah satu masalah yang muncul saat observasi dan pengalaman mengajar di sekolah yakni sebagian dari peserta didik kurang aktif serta belum sepenuhnya antusias dalam belajar terutama pada pembelajaran IPAS yang mana ialah salah satu ilmu dasar yang harus dikuasai peserta didik. Ilmu pengetahuan alam yakni suatu pengetahuan yang dilakukan percobaan pada awalnya tetapi dalam pengembangannya dapat diperoleh melalui teori (Ramdhani et al., 2020). Rendahnya kelaktifan belajar merupakan masalah yang memerlukan perhatian oleh pendidik. Pembelajaran IPAS seharusnya tidak hanya terpaku pada konsep saja akan tetapi dapat memberikan pengalaman secara langsung bagaimana merancang produk maupun prosesnya (Indah Junia et al., 2023; Wanti et al., 2023). Dengan melalui mata pelajaran IPAS, peserta didik dilatih untuk memiliki keterampilan mengamati dan berkegiatan. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS harus menarik dan agar peserta didik senang mempelajarinya (Raharjo et al., 2019). Berdasarkan observasi, adanya kendala yang dirasakan oleh pendidik, pendidik sudah menjelaskan pelajaran dengan bahasa yang mudah dan mengajar dengan baik serta tersusun rapi menggunakan metode ceramah dan disertai dengan pembelajaran dengan media yang selengkap yang ada di kelas. Namun peserta didik belum adanya pergerakan untuk berubah menjadi aktif di kelas dan kadang tidak merespon pertanyaan pendidik dan pada akhirnya tidak memahami materi yang disampaikan pendidik. Tidak jarang peserta didik memang dalam kelas, pasif dalam berdiskusi, mengobrol dengan temannya saat pendidik menyampaikan materi, tidak aktif bertanya jika tidak paham, ada pula peserta didik yang tidak yakin diri dalam mengerjakan tugas di kala proses pendidikan berlangsung, lalu banyaknya peserta didik juga yang kehilangan fokus dalam pembelajaran karena selalu melihat ke arah jendela jika ada seseorang yang lewat. Peserta didik menuruti instruksi untuk mencatat dengan baik akan tetapi tetap saja tidak ingin aktif.

Masalah yang ditemukan diungkap lebih dalam lagi melalui wawancara kepada peserta didik dan pendidik mata pelajaran yang bersangkutan. Kelaktifan peserta didik dilihat dari siapa yang mengajar dan materi apa yang disampaikan. Berbeda dengan pendidik, peserta didik beranggapan bahwa mereka tidak aktif karena bosan, mengantuk dan terkadang malas karena pembelajaran yang kurang menarik serta tidak adanya media yang membuatnya tertarik, peserta didik pun tidak ingin bertanya karena merasa malas dan takut. Berbagai juga disebabkan karena kurangnya motivasi sehingga dapat berpengaruh pada kelaktifan belajarnya. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama pendidik dan peserta didik dapat disimpulkan bahwa Adapun salah satu faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran IPAS dan kelaktifan belajar peserta didik yakni memerlukan media pembelajaran yang menarik, sehingga proses pembelajaran tersebut tidak membosankan (Indra Sukma et al., 2022). Kurangnya kreativitas pendidik dalam meragamkan bahan ajar yang dapat

melibatkan terjadinya kebosanan dalam pembelajaran (H. Wulandari et al., 2021; W. Wulandari, 2023). Rendahnya pembelajaran yang dapat melibatkan tidak optimalnya suatu proses pembelajaran (Aditya Dharma, 2019; Marudut et al., 2020). Karena pada pembelajaran sebelumnya pendidik lebih aktif dibanding peserta didik yang hanya berfokus pada pendidik, dengan adanya beragam bahan ajar serta media yang tepat dapat mengalihkan fokus peserta didik yang tidak baik akan terbuang menjadi ketertarikan serta antusias yang besar dalam belajar (Sinaga et al., 2022). Selain itu perlu adanya interaksi dua arah antara pendidik dan peserta didik agar belajarnya diskusi yang baik (Hae et al., 2021). Maka dari itu perlu adanya media yang tepat dan dapat melibatkan interaksi selama pembelajaran agar peserta didik menjadi aktif.

Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan media pembelajaran. Pendidik berinovasi dan memilih media pembelajaran yang kreatif dan tentu menarik perhatian peserta didik yang mana sesuai dengan pelajaran yang akan dipelajari (Aditomo et al., 2020; Murtafiah et al., 2021; Sitinjak et al., 2021). Melalui suatu media yang menyenangkan untuk meningkatkan pemahaman belajar peserta didik salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi berupa E-learning interaktif. E-learning merupakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang belum banyak dipelruaskan dan dimanfaatkan di Indonesia (Ahsani et al., 2023; Tharmar et al., 2019). Selain itu adanya pembelajaran interaktif dapat mudah dilakukan oleh siapapun, oleh karena itu, pengkajian ini menggunakan media. Media pembelajaran sangatlah beragam jenisnya, sebaiknya media pembelajaran yang digunakan itu mengikuti zaman, media yang tepat pada pembelajaran kurikulum 2013 dapat membuat peserta didik aktif serta dapat dilakukan dengan menyenangkan dan tidak jenuh karena dapat belajar sambil bermain (Azizatunnisa et al., 2022). Salah satunya melalui media game interaktif wordwall. Wordwall merupakan suatu situs pembelajaran yang pendidik dapat membuat berbagai template pembelajaran yang didesain dalam bentuk game (Amania et al., 2021; Prastyo et al., 2021). Game interaktif wordwall ini memiliki fungsi untuk melihat pemahaman peserta didik saat materi pembelajaran dari pendidik berlangsung (Nordby et al., 2016; Widiana, 2022). Temuan penelitian sebelumnya menyatakan media game interaktif wordwall dapat meningkatkan gairah semangat peserta didik dan mengasyikan (Sinaga et al., 2022). Selain itu pula diharapkan peserta didik mengarah pada pembelajaran yang lebih terbuka dan percaya diri, sehingga pemahaman dan keaktifan peserta didik meningkat. Hal ini menjadikan pemilihan game Wordwall sebagai sumber pendidikan yang dapat digunakan untuk pembelajaran di kelas (Zaen et al., 2022). Berdasarkan dari temuan-temuan pengkajian tersebut bahwa pendidik dapat menggunakan media pembelajaran game interaktif wordwall untuk melihat bagaimana keaktifan belajar peserta didik. Diharapkan media pembelajaran dengan aplikasi Wordwall ini dapat membuat peserta didik senang karena suasana kelas akan menjadi lebih menarik dengan adanya media dengan permainan game yang beragam. Pengkajian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh media game interaktif wordwall terhadap keaktifan belajar peserta didik kelas IV SD muatan IPAS.

2. METODE

Berisi Pengkajian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan desain *quasi experimental design* tipe *post-test only control group design*, dimana pada pengkajian ini terdiri dari dua kelompok diantaranya kelompok eksperimen, yaitu kelompok yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media game interaktif wordwall dan kelompok kontrol yaitu kelompok yang tidak diberikan perlakuan (pembelajaran konvensional), Pengkajian dilaksanakan di kelas IV SDN Baru 02 Pagi Cijantung dengan menggunakan teknik sampling jenuh, yaitu 55 sampel yang terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data sampel penelitian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Sampel

No	Kelas	Jumlah Peserta didik		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	IVA (Eksperimen)	12	15	27
2	IVB (Kontrol)	11	17	28
Total				55

Teknik pengumpulan data dalam pengkajian ini yaitu angket, tes (ujian), wawancara dan dokumentasi. Angket digunakan untuk mengetahui keaktifan belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media game interaktif wordwall yakni berupa 15

pernyataan dengan dengan nilai skala likert dengan 5 pilihan jawaban yang dapat dipilih oleh peserta didik yaitu, Sangat sering (SS), Sering (S), Kadang-kadang (KK), dan Tidak pernah (TP) dengan point 1 sampai 4. Sedangkan tes digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media games interaktif wordwall berupa soal pilihan ganda yang terdiri dari 30 pilihan ganda dan 5 essay dengan poin 1 menjawab benar dan 0 keliru. lalu diadakannya wawancara terhadap pendidik dan peserta didik untuk mengamati bagaimana pembelajaran dikelas sebelum dilakukannya observasi. Pada sebelum dilakukannya tes dan pengamatan menggunakan angket pada pengkajian, awalnya dilakukan perhitungan keabsahan dan kelayakannya terlebih dahulu. Pengujian keabsahan menggunakan *korelasi product moment* dengan standar pemeriksaan thitung > ttabel dengan n = 27 yaitu 0,381 pada $\alpha = 0,05$ maka valid. Dari 35 pertanyaan didapat 25 soal valid dan 10 soal tidak valid. Setelah mendapatkan pertanyaan yang valid, lalu di uji reliabilitas menggunakan *Cronbach Alpha* dengan standar pemeriksaan *Cronbach Alpha* > 0,6 maka reliabel, hasil perhitungan diperoleh 0.916 > 0,6 sehingga reliabel. Untuk angket dengan n = 27 yaitu 0,381 pada $\alpha = 0,05$ maka valid. Dari 15 pernyataan didapat 9 pernyataan valid dan 5 pernyataan tidak valid. Maka setelahnya di uji reliabilitas menggunakan *Cronbach Alpha* dengan standar pemeriksaan *Cronbach Alpha* > 0,6 maka reliabel, hasil perhitungan diperoleh 0.668 > 0,6 sehingga reliabel.

Analisis data pengkajian ini menggunakan analisis deskriptif dengan uji prasyarat yaitu, uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis. Uji normalitas dan homogenitas digunakan untuk melihat hasil kesamaan dari dua varians, sedangkan uji hipotesis digunakan bila data tersebut dinyatakan normal atau homogen. Pengkajian ini memiliki 2 Variabel yaitu terdiri dari variabel bebas ialah media games interaktif wordwall dan variabel terikatnya ialah keaktifan belajar peserta didik muatan IPAS. Uji hipotesis statistik dalam pengkajian ini ialah tidak terdapat pengaruh keaktifan belajar peserta didik melalui media pembelajaran interaktif *Wordwall* kelas IV muatan IPAS SDN Baru 02 Pagi Cijantung. H_1 yaitu terdapat pengaruh keaktifan belajar peserta didik melalui media pembelajaran interaktif *Wordwall* kelas IV muatan IPAS SDN Baru 02 Pagi Cijantung.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengkajian data ini diaplikasikan melalui studi lapangan di SDN Baru 02 Pagi Cijantung dengan tujuan mempelajari lebih lanjut tentang keaktifan belajar peserta didik kelas IV, data tes awal dan akhir peserta didik kelas eksperimen diperoleh dari pemanfaatan media games interaktif wordwall dan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan digunakan untuk menyusun data. Hasil uji hipotesis data post-test dapat dilihat pada [Tabel 2](#).

Tabel 2. Uji Hipotesis Post-test

	Leavene's Test For Equality of variances		t-test for equality of means						
	F	Sig	T	Df	Sig(2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Hasil									
Equal Variances Assumed	.351	.556	8.098	53	.000	6.392	.789	4.808	7.975
Unequal Variances			8.108	52.945	.000	6.392	.788	4.810	7.973

Berdasarkan hasil dari [Tabel 2](#) uji hipotesis post-test tersebut diketahui bahwa nilai Sig (2-tailed) sebesar 0.000 dan berdasarkan perhitungan yang dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 25, khususnya hasil uji t dengan nilai thitung sebesar 8.098 dengan nilai ttabel sebesar 2.059 dengan dk = 55 dan memanfaatkan ambang signifikan 0.05. Hasil pengkajian menunjukkan bahwa thitung > ttabel atau

8.098 > 2.059 yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Oleh sebab itu, dapat diartikan bahwa terdapatnya perbedaan nilai yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada kemampuan belajar peserta didik karena dapat dilihat dari nilai thitung lebih besar dari ttabel. Dan juga sebaliknya jika thitung lebih kecil dari ttabel maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Untuk mengetahui keaktifan belajar peserta didik sertanya juga dilakukan pengambilan data angket untuk mengetahui adakah pengaruh keaktifan belajar peserta didik menggunakan media games interaktif wordwall. Hasil uji hipotesis angket dapat dilihat pada [Tabel 3](#).

Tabel 3. Uji Hipotesis Angket

	Levene's Test For Equality of variances		t-test for equality of means							
	F	Sig	T	Df	Sig(2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Keaktifan Belajar	Equal Variance	15,232	0,000	8,038	53	0,000	-8,742	1,088	10,923	6,561
	Assumed Equal Variance	.		7,966	41,706	.000	-8,742	1,097	10,957	6,527
	S not Assumed									

Berdasarkan hasil dari tabel uji hipotesis angket diatas dapat diketahui bahwa nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 dan dilihat dari perhitungan data menggunakan SPSS versi 23, khususnya hasil uji t dengan nilai thitung sebesar 8.038 dengan nilai ttabel sebesar 2.059 dengan dk = 55 dan memanfaatkan ambang signifikan 0.05. Hasil pengkajian menunjukkan bahwa thitung > ttabel atau 8.038 > 2.059 yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Oleh sebab itu, dapat diartikan bahwa terdapatnya perbedaan nilai yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada keaktifan belajar peserta didik karena dapat dilihat dari nilai thitung lebih besar dari ttabel. Dan juga sebaliknya jika thitung lebih kecil dari ttabel maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Oleh sebab itu, dapat dinyatakan bahwa keaktifan belajar peserta didik kelas IV dipengaruhi oleh media games interaktif wordwall.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan hasil yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Sehingga dengan adanya hasil data tersebut media games interaktif *wordwall* berpengaruh terhadap keaktifan belajar peserta didik kelas IV SDN Baru 02 Pagi Cijantung muatan IPAS. Hal tersebut terjadi karena kelas eksperimen mempunyai nilai yang lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak dapat perlakuan sama. Dari pengkajian di SD tersebut penggunaan platform *wordwall* memberikan manfaat terutama bagi pendidik yang mana dapat memberikan pembelajaran terbaru bahwa media *wordwall* ini tidak hanya media pembelajaran yang monoton akan tetapi bisa dikreasikan dengan beragam games. Peserta didik pun merasa tidak bosan dengan media *wordwall* ini dan hendak jika ada pembelajaran lagi peserta didik akan menginginkan permainan tersebut kembali. Dengan media yang dapat dilihat oleh peserta didik kapan saja *wordwall* di rasa mampu dalam menciptakan proses pembelajaran yang tidak disengaja ([Maghfiroh et al., 2018](#)) selain itu *wordwall* membantu peserta didik untuk mengingat serta memahami materi pembelajaran yang dipelajari ([Handayani et al., 2022](#); [Olisna et al., 2022](#)). Pengkajian ini dikuatkan dengan adanya pengkajian terdahulu yang mengatakan bahwa keaktifan belajar peserta didik meningkat dari saat sebelumnya. Pembelajaran menggunakan media games interaktif *wordwall* dinyatakan berhasil dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Game interaktif *wordwall* ini sangat cocok untuk dikembangkan secara lebih lanjut lagi tetapi beberapa siswa masih gagap atau memerlukan bimbingan lagi dalam penggunaan komputer, laptop atau hp sebagai sarana game ini diaplikasikan. Jika game ini diterapkan di kelas yang lebih tinggi lagi, game interaktif *wordwall* ini sangat cocok untuk dijadikan media pembelajaran. Dengan berkembangnya teknologi dan

zaman seharusnya game ini bisa diterapkan baik dikelas bawah maupun kelas tinggi. Penelitian menemukan bahwa game interaktif wordwall ini sangat cocok diterapkan pada sekolah dasar. Temuan ini diperkuat dengan temuan penelitian sebelumnya menyatakan media *games* interaktif wordwall dapat meningkatkan gairah semangat peserta didik dan mengasyikan (Sinaga et al., 2022). Selain itu pula diharapkan peserta didik mengarah pada pembelajaran yang lebih terbuka dan percaya diri, sehingga pemahaman dan keaktifan peserta didik meningkat. Hal ini menjadikan pemilihan game *Wordwall* sebagai sumber pendidikan yang dapat digunakan untuk pembelajaran di kelas (Zaen et al., 2022). Media gamel interaktif *wordwall* berpengaruh pada kelaktifan belajar peserta didik kelas IV SDN Baru 02 Pagi Cijantung muatan IPAS. Penelitian ini diharapkan pengembangan game interaktif wordwall ini bisa membantu proses pembelajaran.

4. SIMPULAN

Berdasarkan pelolehan analisis pada temuan penelitian, kelaktifan belajar peserta didik kelas IV SDN Baru 02 Pagi muatan IPAS, menunjukkan bahwa media gamel interaktif wordwall berpengaruh signifikan terhadap kelaktifan belajar peserta didik kelas IV muatan IPAS. Hal itu dapat dilihat dari hasil uji hipotesis yang telah diketahui sehingga terjadinya pengaruh dalam penelitian tersebut. Penelitian ini diharapkan agar setiap sekolah pendidiknya dapat mengaplikasikan serta tergerak untuk menerapkan media interaktif agar adanya pembelajaran dikelas. Media gamel interaktif *wordwall* memberikan pemanfaatan yang besar dalam menjalannya suasana kelas yang nyaman serta peserta didik yang aktif serta juga tidak membosankan karena dengan bermain kita juga dapat belajar dengan baik.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Aditomo, A., & Klieme, E. (2020). Forms of inquiry-based science instruction and their relations with learning outcomes: Evidence from high and low-performing education systems. *International Journal of Science Education*, 42(4), 504–525. <https://doi.org/10.1080/09500693.2020.1716093>.
- Aditya Dharma, I. M. (2019). Pengembangan Buku Cerita Anak Bergambar Dengan Inseri Budaya Lokal Bali Terhadap Minat Baca Dan Sikap Siswa Kelas V Sd Kurikulum 2013. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1), 53–63. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i1.17321>.
- Ahsani, E. L. F., & Praharsini, A. (2023). Pembelajaran Joyfull Learning Dengan Puzzle Gameberbasis Eksperimen: Meningkatkan Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA. *FASHLUNA*, 4(1), 25–39. <https://doi.org/10.47625/fashluna.v4i1.440>.
- Amania, M., Nugrahanta, G. A., & Irine Kurniastuti. (2021). Pengembangan Modul Permainan Tradisional sebagai Upaya Mengembangkan Karakter Adil pada Anak Usia 9-12 Tahun. *Elementary School*, 8(2), 237–251. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i2.1230>.
- Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., & ... (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Sekolah Dasar. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 14–23. <http://e-journal.uniflor.ac.id/index.php/optika/article/view/1071%0Ahttp://e-journal.uniflor.ac.id/index.php/optika/article/download/1071/1339>
- Budiarti, D., Tabroni, I., & Fauziah, N. (2021). The Effect of Learning Media On Madrasah E-Learning Platforms On Learning Activities During The Coronavirus Disease (Covid-19). *Conference on Islam*, 1(1), 51–62.
- Budiasa, P., & Gading, I. K. (2020). Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Media Gambar Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar IPA. *Mimbar PGSD Undikhsa*, 8(2), 253–263. <https://doi.org/10.23887/jjsgsd.v8i2.26526>.
- Hae, Y., Tantu, Y. R. P., & Widiastuti, W. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Visual Dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1177–1184. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/522>.
- Handayani, P., Sujarwo, S., & Khoiriyah, M. A. (2022). Media Video Games Wordwall dan Lembar Kerja untuk Kemampuan Membilang dan Motivasi Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6523–6536. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3152>.
- Indah Junia, N. M. I. J., & Sujana, I. W. (2023). E-Modul Interaktif Berbasis Profil Pelajar Pancasila Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Bagi Siswa Kelas IV SD. *Mimbar PGSD Undikhsa*, 11(1), 130–139. <https://doi.org/10.23887/jjsgsd.v11i1.60243>.
- Indra Sukma, K., Handayani, T., & Muhammadiyah Hamka, U. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4). <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2767>.

- Kamza, M., Ibrahim, H., & Lestari, A. I. (2021). Pengaruh Metode Pembelajaran Diskusi dengan Tipe Buzz Group Terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4120–4126. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1347>.
- Maghfiroh, K., Roudlotul, M. I., & Semarang, H. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. In *JPK* (Vol. 4, Issue 1). <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>.
- Marudut, M. R. H., Bachtiar, I. G., Kadir, & Iasha, V. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Ipa Melalui Pendekatan Keterampilan Proses. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 577–585. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.401>.
- Murtafiah, W., Krisdiana, I., Masfingatin, T., Susanti, V. D., & Setyansah, R. K. (2021). E-Learning Based on Video Presentations to Enhances Attitudes, Skills, and Pedagogical Knowledge of Prospective Teacher Students During the Covid-19 Pandemic. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 10(4), 643–655. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v10i4.33508>.
- Nordby, A., Ygardslia, K., Sverdrup, U., & Sverdrup, H. (2016). The art of gamification; teaching sustainability and system thinking by pervasive game development. *Electronic Journal of E-Learning*, 14(3), 152–168. <https://academic-publishing.org/index.php/ejel/article/view/1752>.
- Olisna, O., Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4133–4143. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2737>.
- Prastyo, Y. D., Silviyani, & Dharmawan, Y. Y. (2021). The Effect of Board Games on Students' Communicative Competence. *Beyond Linguistika: Journal of Linguistics and Language Education*, 4(2), 33. <https://doi.org/10.36448/bl.v4i2.2279>.
- Raharjo, W. T., & Kristin, F. (2019). Peningkatan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran Make A Match Pada Kelas 4 SD. *Satya Widya*, 35(2), 168–175. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2019.v35i2.p168-175>.
- Rahmayani, V., & Amalia, R. (2020). Strategi Peningkatan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 18–24. <https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.901>.
- Ramdhani, E. P., Khoirunnisa, F., & Siregar, N. A. N. (2020). Efektifitas Modul Elektronik Terintegrasi Multiple Representation pada Materi Ikatan Kimia. *Journal of Research and Technology*, 6(1), 162–167. <https://journal.unusida.ac.id/index.php/jrt/article/view/152>.
- Rikawati, K., & Sitingjak, D. (2020). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif. *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, 2(2), 40. <https://doi.org/10.21580/jec.2020.2.2.6059>.
- Rokhanah, N., Widowati, A., & Sutanto, E. H. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Divisions (STAD). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 3173–3180. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.860>.
- Sinaga, Y. M., & Soesanto, R. H. (2022). Upaya Membangun Kedisiplinan melalui Media Wordwall dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1845–1857. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.1617>.
- Sitingjak, E. K., & Siahaan, F. E. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis E-Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 4(2), 231–235. <https://doi.org/10.37081/mathedu.v4i2.2733>.
- Sri Wahyuningsih, E. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa* (ke-1). DEEPUBLISH.
- Subudi, I. K. (2021). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Biologi Sebagai Dampak Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation. *Journal of Education Action Research*, 5(1), 17–25. <https://doi.org/10.23887/jeaar.v5i1.32131>.
- Suparmini, M. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Penjasorkes pada Siswa Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 5(1), 67–73. <https://doi.org/10.23887/jeaar.v5i1.31559>.
- Tharmar, K., & Kalidasan, R. (2019). Development of E-Learning Modules and to Study its Influences among National Eligibility Test Aspirants in Physical Education Subject. *Asian Review of Social Sciences*, 8(2), 117. <https://doi.org/10.51983/arss-2019.8.2.1573>.
- Wanti, L., & Chastanti, I. (2023). Analysis of preparation in the independent curriculum implementation: Case study on IPAS learning. *BIO-INOVED: JURNAL BIOLOGI-INOVASI PENDIDIKAN*, 5(2), 250 – 258. <https://doi.org/10.20527/bino.v5i2.15493>.
- Widiana, W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>.

- Wulandari, H., & Purwanta, E. (2021). Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak selama Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.626>
- Wulandari, W. (2023). Mind Map: Learning Model to Improve Creative Thinking Ability. *Perspektif Pendidikan Dan Keguruan*, 14(1), 57-64. [https://doi.org/10.25299/perspektif.2023.vol14\(1\).12479](https://doi.org/10.25299/perspektif.2023.vol14(1).12479).
- Zaen, F. N. W., & Fauzi Miftakh, I. P. (2022). The Use of Wordwall Media to Enrich Students Vocabulary Size in EFL Class. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(19), 127-136. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7165499>.