

**PENGEMBANGAN MEDIA WORDWALL DENGAN METODE SILABA DALAM  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS 1  
SDN GUNUNGPATI 02 KOTA SEMARANG**

Anggini Tyas Palupi<sup>1</sup>, Kurniana Bektiningsih<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIPP, Universitas Negeri Semarang

<sup>1</sup>angginityaspalupi@students.unnes.ac.id, <sup>2</sup>bektikurniana@mail.unnes.ac.id,

**ABSTRACT**

*This study aims to develop Wordwall media with Silaba method in improving Indonesian language learning outcomes of grade 1 students. This study uses the Research and Development (R&D) method. The subjects were 31 grade 1 students from SDN Gunungpati 02 Semarang City. The collection techniques were documentation, observation, and test. The results of this study concluded that the media with the silaba method can improve the learning outcomes of grade 1 students of SDN Gunungpati 02 Semarang City.*

*Keywords: development, wordwall media, silaba method, indonesian language*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Wordwall dengan metode Silaba dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 1. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D). Subjek penelitian ini adalah 31 siswa kelas 1 dari SDN Gunungpati 02 Kota Semarang. Teknik pengumpulan berupa dokumentasi, observasi, dan tes. Hasil penelitian ini disimpulkan bahwa media dengan metode silaba ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 SDN Gunungpati 02 Kota Semarang.

Kata Kunci: pengembangan, media wordwall, metode silaba, bahasa indonesia

**A. Pendahuluan**

Pembelajaran sekelompok orang tentang pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan yang diturunkan dari generasi ke generasi dikenal sebagai pendidikan. Pembelajaran dilakukan melalui pendidikan, pelatihan, atau penelitian (Oktavia, 2021:122). Dalam pelaksanaannya, pendidikan dasar adalah hak asasi manusia termasuk

hak untuk mendapatkan pendidikan dasar, dan hak ini harus dilindungi secara menyeluruh dan dijalankan dengan sebaik mungkin. Hak untuk menamatkan pendidikan dasar yang berkualitas merupakan pengukuran keadilan dan pemerataan hasil pembangunan serta investasi dalam sumber daya manusia yang

diperlukan dalam memajukan kemajuan bangsa (Mardiana, 2023).

Pendidikan, menurut Undang-Undang No. 20 Pasal 1 Ayat 1, adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan metode pembelajaran yang memungkinkan siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan oleh masyarakat, bangsa, dan negara.

Selain beberapa aspek yang telah disebutkan, perkembangan teknologi merupakan suatu poin yang berperan besar dalam dunia pendidikan. Ramadhan (2022) berpendapat bahwa dengan berkembangnya teknologi di dunia pendidikan, pembelajaran menjadi lebih mudah diterapkan oleh guru dan diimplementasikan hasilnya oleh siswa. Penggunaan media interaktif berbasis teknologi merupakan salah satu aspek pendukung terlaksananya pembelajaran yang efektif.

Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan satu komponen penting selama proses pembelajaran. Media yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pelajaran agar

mudah dipahami siswa (Wahyuningtyas, 2020:24).

Wordwall merupakan salah satu dari banyaknya media pembelajaran berbasis teknologi *website* yang ramai dipergunakan oleh tenaga pendidik. Menurut Khairunisa (2021) Wordwall adalah aplikasi gamifikasi digital berbasis jaringan dengan banyak game dan kuis yang dapat digunakan oleh guru untuk melakukan penilaian dalam pembelajaran. Sedangkan menurut Hidayah (2022) Wordwall adalah aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan berfungsi sebagai alat penilaian dan sumber belajar yang menyenangkan bagi siswa. Setelah menyelesaikan kuis yang ada di game tersebut, siswa dapat melihat skor mereka secara langsung. Dengan demikian, penggunaan Wordwall, yang basisnya adalah belajar sambil bermain, dapat menambah daya tarik belajar siswa. Selain itu, dari segi penerapannya, media Wordwall juga memiliki nilai kepraktisan yang cukup tinggi, sehingga memberikan efisiensi waktu selama pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh guru kelas 1 SDN Gunungpati 02 Kota Semarang bahwasanya masih ada

beberapa masalah dan kendala dalam pembelajaran, salah satunya yaitu beberapa siswa masih belum bisa membaca sehingga kesulitan dalam memahami materi yang diberikan oleh guru dan materi yang ditemukan dalam buku.

Hal ini sangat menghambat proses pembelajaran di setiap materi pembelajaran khususnya dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Terdapat sebuah kesulitan dalam mengikuti pembelajara ketika siswa belum bisa membaca. Melihat permasalahan tersebut peneliti berupaya untuk menghadirkan solusi yaitu mengembangkan media wordwall dengan metode silaba dalam meningkatkan hasil belajar bahasa indonesia siswa kelas 1 SDN Gunungpati 02 Kota Semarang. Selain itu kegiatan belajar siswa menjadi menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan gabungan antara kata hasil dan belajar, yang keduanya memiliki makna tersendiri. Menurut Cronbach (dalam Festiawan, 2020:7) belajar ialah suatu perubahan perilaku yang disebabkan oleh pengalaman. Adapun Schunk (dalam Parwati, et.al., 2023) mengungkapkan bahwa belajar

merupakan sebuah aktivitas yang mengikutsertakan pemerolehan dan pemodifikasian pengetahuan, keterampilan, strategi, keyakinan, perbuatan, dan tingkah laku. Dengan kata lain, belajar merupakan proses untuk mendapatkan ilmu pengetahuan maupun suatu pengalaman dalam bentuk perubahan tingkah laku dan kemampuan reaksi yang relatif permanen atau menetap selama interaksi individu dengan lingkungannya.

Adapun hasil belajar merupakan hasil yang terdiri dari serangkaian pola, perbuatan, nilai, pengetahuan, sikap, apresiasi, bakat dan keterampilan, serta tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa selama proses pembelajaran (Sari, 2020:20). Hasil belajar yang diperoleh dari proses pembelajaran haruslah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dirumuskan. Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, hasil belajar dapat didefinisikan sebagai informasi yang dikumpulkan oleh siswa setelah mereka melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran, serta bukti bahwa siswa telah mencapai keberhasilan dalam mata pelajaran tertentu.

Penelitian yang relevan tentang metode Silaba dalam pembelajaran

dilakukan oleh Tias Cintia (2022), metode silaba memberikan pengaruh yang cukup besar karena metode ini lebih mudah dilakukan daripada metode sebelumnya.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Khotimah (2022) bahwa metode silaba ini mempunyai keunggulan salah satunya yaitu metode silaba ini sangat memudahkan anak-anak yang memiliki kesulitan membaca ataupun dalam mempelajari pengenalan kata maupun suku kata yang tepat dan korelasi huruf yang tertulis dengan bunyi.

Hal serupa juga terlihat pada penelitian Suarmini (2023) bahwa media wordwall dapat meningkatkan motivasi dan konsentrasi siswa dalam mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan.

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media wordwall dalam metode silaba dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa dalam membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian yang relevan tentang media metode Silaba dilakukan oleh Rahmat Hidayat pada tahun 2014. Dengan judul "Meningkatkan

Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Metode Silaba Untuk Anak Berkesulitan Belajar Kelas 2 SD Negeri 09 Koto Luar Padang". Penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan belajar siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca kata. Penelitian ini menggunakan pendekatan Single Subject Research, AB design dan teknik analisis data dengan menggunakan grafik analisis visual. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode silaba mampu meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada kelas 2 SDN 9 Padang Koto Luar.

Kesamaan penelitian ini dan yang akan di teliti menggunakan metode silaba yang sama. Namun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian ini menerapkan metode silaba untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca permulaan, sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah mengembangkan metode silaba untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan peneliti melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Word Wall

Dengan Metode Silaba Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 SDN Gunungpati 02 Kota Semarang”.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) Research and Development adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian dan pengembangan untuk menghasilkan sebuah produk dan produk tersebut akan di uji kualitasnya (Sugiyono, 2016:297). Borg and Gall dalam Sugiyono (2019:394) menguraikan bahwa penelitian dan pengembangan adalah metode atau proses yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan suatu produk.

Model penelitian yang digunakan yaitu menggunakan model penelitian ADDIE. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 diperuntukkan untuk merancang sebuah sistem pembelajaran (Mulyatiningsih, 2016). Mulyatiningsih (2016) mengemukakan model ini dapat digunakan untuk

pengembangan produk dalam berbagai kegiatan pembelajaran, termasuk model, strategi pembelajaran, media, dan bahan ajar.

Subjek penelitian ini adalah 31 siswa kelas 1 dari SDN Gunungpati 02 Kota Semarang. Jenis data yang akan dikumpulkan menurut hasil penelitian, data kuantitatif adalah data yang berupa angka yang menunjukkan keberhasilan produk yang dibuat.

Dari pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang dapat menghasilkan produk kemudian diuji agar dapat digunakan masyarakat khususnya guru. Penelitian ini mengembangkan metode silaba untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 1 SDN Gunungpati 02 Kota Semarang.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini menggunakan model penelitian Research and Development (R&D) dengan metode penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Adapun 5 langkah tersebut yaitu sebagai berikut: (1) Analisis (*analysis*), kegiatan utama pada tahap ini yaitu menganalisis

perlunya pengembangan bahan ajar dalam tujuan pembelajaran; (2) Perancangan (design), pada tahap ini, kegiatan utama adalah merancang tujuan pembelajaran dan menentukan pokok bahasan yang akan dikembangkan secara sistematis sesuai kebutuhan siswa berbentuk media pembelajaran Wordwall dengan materi pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 mengenai belajar membaca; (3) Pengembangan (development), langkah pengembangan dalam tahapan ini meliputi kegiatan membuat dan memodifikasi bahan ajar berupa media Wordwall; (4) Implementasi (implementation), pada tahap implementasi ini langkah-langkah untuk menerapkan desain bahan ajar yang telah dikembangkan dalam keadaan kelas yang sebenarnya; (5) Evaluasi (evaluation), adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan penilaian terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran.

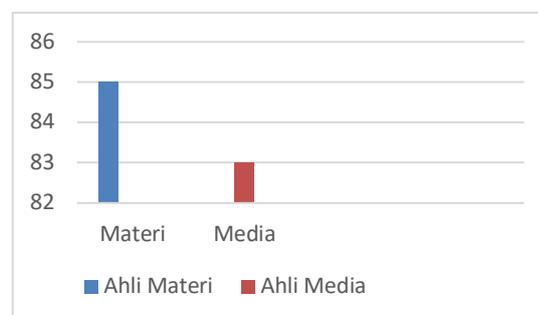


Gambar 1 Media Wordwall

Media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran ini yaitu menggunakan media Wordwall. Sebelum media pembelajaran ini di implementasikan secara langsung di dalam kelas dilakukan uji validasi terlebih dahulu oleh ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian dan kelayakan dari ahli media dan ahli materi sebagai berikut.

Tabel 1 Kriteria Uji Kelayakan

Presentase	Kriteria
86% - 100%	Sangat Layak
76% - 85%	Layak
60% - 75%	Cukup Layak
55% - 59%	Kurang Layak
<54%	Tidak Layak



Gambar 2 Grafik Prsentase Kelayakan Media dan Mate

Peneliti telah melakukan uji validasi media dan materi pembelajaran kepada ahli materi dan media. Hasil penilaian media pembelajaran dari ahli media mendapatkan skor 50 dengan

persentase 83% yang artinya media pembelajaran tersebut mendapat kriteria layak. Sedangkan hasil penilaian materi pembelajaran dari ahli materi mendapatkan skor 58 dengan persentase 85% yang artinya materi pembelajaran tersebut mendapatkan kriteria layak.

**Analisis Data Awal**

Hasil belajar pretest dan posttest siswa kelas 1 SDN Gunungpati 02 Kota Semarang dapat dilihat sebagai berikut.

**Tabel 2 Hasil Belajar Kognitif Pretest dan Posttest**

Keterangan	Pretest	Posttest
Jumlah Siswa	31	31
Rata-Rata	55,61	70,32
Nilai Tertinggi	96	96
Nilai Terendah	44	52
Jumlah Siswa Tuntas	12	28

Uji pertama yang dilakukan pada penelitian ini adalah uji normalitas Shapiro-Wilk digunakan untuk menentukan apakah distribusi data penelitian normal. Menurut Singgih Santoso (2014: 191), jika nilai sig. > 0,05, data dianggap berdistribusi normal (simetris) dalam uji Shapiro-Wilk. Hasil uji normalitas Shapiro-Wilk pada kelompok kecil kelas 1 SDN

Gunungpati 02 Kota Semarang dapat dilihat pada Tabel 3 sebagai berikut.

**Tabel 3 Hasil Uji Normalitas Data Pretest dan Postes pada Kelompok Kecil**  
**Tests of Normality**

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Pretest Hasil Belajar	0,939	14	0,406
Posttest Hasil belajar	0,904	17	0,080

Berdasarkan data dari tabel 3 menunjukkan bahwa hasil uji normalitas nilai pretest pada kelompok kecil memiliki nilai sig. > 0,05 yaitu 0,406 > 0,05 sehingga data dapat dianggap sebagai distribusi normal. Kemudian untuk hasil uji normalitas nilai posttest pada kelompok kecil memiliki nilai sig. > 0,05 yaitu 0,080 > 0,05 sehingga data tersebut dapat dikatakan berdistribusi normal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa nilai pretest dan posttest pada kelompok kecil berdistribusi normal.

Setelah uji pertama yang dilakukan pada kelompok kecil berdistribusi normal, maka uji normalitas selanjutnya dilakukan pada kelompok besar. Hasil uji normalitas Shapiro-Wilk pada kelompok besar kelas 1 SDN Gunungpati 02 Kota Semarang dapat dilihat pada Tabel 4 sebagai berikut.

**Tabel 4 Hasil Uji Norma Data Pretest dan posttest pada Kelompok Besar**

Tests of Normality			
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Dr	Sig.
Pretest Hasil Belajar	0,952	14	0,595
Posttest Hasil belajar	0,945	17	0,387

Berdasarkan data dari tabel 4 menunjukkan bahwa hasil uji normalitas nilai pretest pada kelompok besar memiliki nilai sig.  $> 0,05$  yaitu  $0,595 > 0,05$  sehingga data dapat dianggap sebagai distribusi normal. Kemudian untuk hasil uji normalitas nilai posttest pada kelompok besar memiliki nilai sig.  $> 0,05$  yaitu  $0,387 > 0,05$  sehingga data dapat dianggap sebagai distribusi normal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa nilai pretest dan posttest pada kelompok besar berdistribusi normal.

### **Analisis Data Akhir**

Dari data hasil pretest posttest yang telah di uji pada kelompok kecil dan besar berdistribusi normal, selanjutnya peneliti melakukan Uji Paired Sample T-test.

Uji Paired Sample T-test bertujuan untuk menentukan apakah ada hubungan antar perbedaan rata-rata antara dua kelompok sampel.

Pedoman pengambilan keputusan dalam Uji Paired Sample T-test berdasarkan nilai signifikansi hasil output SPSS, menurut Singgih Santoso (2014: 265). Jika nilai sig. (2-tailed)  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, jika nilai sig. (2-tailed)  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Hasil Uji Paired sample T-test pada kelompok kecil dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut.

**Tabel 5 Hasil Uji T-test Data Pretest dan Postes pada Kelompok Kecil**

Paired Samples Test				
		t	df	Sig. (2-tailed)
<b>Pair 1</b>	<b>Pretest-Posttes</b>	-7,063	14	0,000

Berdasarkan data dari tabel 5 diketahui nilai sig. (2-tailed) adalah sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar pretest dan posttest pada kelompok kecil yang artinya ada pengaruh penggunaan media Wordwall dengan metode Silaba dalam meningkatkan hasil belajar siswakesel 1 SDN Gunungpati 02.

Uji selanjutnya yang dilakukan yaitu Uji Paired Sample T-test pada kelompok besar. Hasil Uji Paired

sample T-test pada kelompok besar dapat dilihat pada tabel 6 sebagai berikut.

**Tabel 6 Hasil Uji T-test Data Pretest dan Posttest pada Kelompok Besar**

Paired Samples Test				
		t	df	Sig. (2-tailed)
<b>Pair 1</b>	<b>Pretest-Posttes</b>	-4,409	17	0,000

Berdasarkan data dari tabel 6 diketahui nilai sig. (2-tailed) adalah sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar pretest dan posttest pada kelompok besar yang artinya ada pengaruh penggunaan media Wordwall dengan metode Silaba dalam meningkatkan hasil belajar siswakelas 1 SDN Gunungpati 02.

Setelah melakukan Uji Paired Sample T-test, kemudian peneliti melakukan Uji N-gain pada kelompok kecil dan besar. Pada N-gain score, jika nilai rata-rata  $g > 0,7$  maka termasuk ke dalam kategori tinggi. Untuk nilai rata-rata  $0,3 < g < 0,7$  maka termasuk ke dalam kategori sedang. Sedangkan nilai rata-rata  $g < 0,3$  maka termasuk ke dalam kategori rendah. Selanjutnya untuk N-gain persentase, jika nilai rata-rata  $< 40$

termasuk ke dalam kategori tidak efektif. Untuk nilai rata-rata  $40 - 55$  maka nilai tersebut termasuk ke dalam kategori kurang efektif. Kemudian untuk nilai rata-rata  $56 - 75$  maka nilai tersebut termasuk ke dalam kategori cukup efektif. Sedangkan nilai rata-rata  $> 76$  dapat dikatakan efektif. Hasil Uji N-gain pada kelompok kecil dapat dilihat pada tabel 7 sebagai berikut.

**Tabel 7 Hasil Uji N-Gain Kelompok Kecil**

Descriptive Statistics					
	N	Mini mu m	Maxi mum	Me an	Std. Devi atio n
<b>N-Gain</b>	14	0,41	0,89	0,6008	0,15131
<b>N-Gain Persentase</b>	14	41,18	88,89	60,0754	15,13066
<b>Valid N (listwise)</b>	14				

Berdasarkan data dari tabel 7 diketahui nilai mean pada N-gain score yaitu 0,6008. Nilai tersebut termasuk ke dalam kategori sedang. Sedangkan nilai mean pada N-gain persentase yaitu 60,0754. Nilai tersebut termasuk ke dalam kategori cukup efektif.

Uji selanjutnya yang dilakukan yaitu Uji N-gain pada kelompok besar. Hasil Uji N-gain pada kelompok besar dapat dilihat pada tabel 8 sebagai berikut.

**Tabel 8 Uji N-Gain Kelompok Besar**

Descriptive Statistics					
	N	Mini mu m	Maxi mum	Me an	Std. Devi atio n
<b>N-Gain</b>	17	0,35	1,00	0,5 831	0,20 067
<b>N-Gain</b>	17	35,2	100,	58,	20,0
<b>Persen tase</b>		9	00	307 3	6750
<b>Valid N (listwise)</b>	17				

Berdasarkan data dari tabel 8 diketahui nilai mean pada N-gain score yaitu 0,5831. Nilai tersebut termasuk ke dalam kategori sedang. Sedangkan nilai mean pada N-gain persentase yaitu 58,3073. Nilai tersebut termasuk ke dalam kategori cukup efektif.

#### **D. Kesimpulan**

Pada penelitian ini peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Wordwall dengan Metode Silaba dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 SDN Gunungpati 02 Kota Semarang”.

Media dan model pembelajaran yang digunakan yaitu media Wordwall dan metode Silaba. Media Wordwall dan metode Silaba pada penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 1 SDN Gunungpati 02 Kota Semarang.

Uji pertama yang dilakukan oleh peneliti yaitu uji normalitas data pretest dan posttest pada kelompok kecil dan besar. Pada kelompok kecil memiliki nilai sig. > 0,05 yaitu 0,080 > 0,05 sehingga data tersebut dapat dikatakan berdistribusi normal. Dan pada kelompok besar memiliki nilai sig. > 0,05 yaitu 0,595 > 0,05 sehingga data tersebut dapat dikatakan berdistribusi normal. Kemudian uji yang kedua yaitu uji T-test data pretest posttest pada kelompok kecil dan besar. Pada kelompok kecil diketahui nilai sig. (2-tailed) adalah sebesar 0,000 < 0,05 dan kelompok besar diketahui nilai sig. (2-tailed) adalah sebesar 0,000 < 0,05, maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar pretest posttest pada kelompok kecil dan besar yang artinya ada pengaruh penggunaan media Wordwall dengan metode Silaba dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 SDN

Gunungpati 02. Dan yang terakhir uji N-Gain pada kelompok kecil dan besar yang memiliki kategori cukup efektif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas 1 di SDN Gunungpati 02 Kota Semarang dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik dengan menggunakan media Wordwall dan metode Silaba.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Al-Jawi, M. S. (2006, May). Pendidikan di Indonesia: Masalah dan Solusinya. In Makalah dalam Seminar Nasional Potret Pendidikan Indonesia: Antara Konsep Realiti dan Solusi, diselenggarakan oleh Forum Ukhwah dan Studi Islam (FUSI) Universitas Negeri Malang (Vol. 7).
- Ginting, R. R., Ginting, E. V., Hasibuan, R. J., & Perangin-angin, L. M. (2022). Analisis Faktor Tidak Meratanya Pendidikan Di Sdn0704 Sungai Korang. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(04), 407-416.
- Hidayah, S. N., & Prasetyo, T. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi Tematik Berbasis Web Wordwall Berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JIIP- Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2632-2635.
- Hidayat, R. (2014). Meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui metode silaba untuk anak berkesulitan belajar kelas 2 SD Negeri 09 Koto Luar Padang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 3(1).
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika dan Probabilitas. *Jurnal Kajian dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, (2), 143-44
- Khotimah, S. K. (2022). Pengaruh Metode Silaba Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 MI Salafiyah Kota Cirebon (Doctoral dissertation, S1 PGMI IAIN Syekh Nurjati Cirebon).
- Mardiana, M. (2023). Pengembangan Sumber Daya Manusia Terhadap Pengelolaan Biaya Dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS) Untuk Meningkatkan Pelayanan Pendidikan di MTsN 12 Pesel Kabupaten Pesisir Selatan (Doctoral dissertation, Universitas Ekasakti Padang).
- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan model pembelajaran. Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf> pada September.
- Nasional, I. D. P. (2003). Undang-undang republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.
- Oktavia, M., Rahma, S., Akmalia, R., Teguh, A., Ramadhani, A., Kusuma, A., & Darmadi, D. (2021). Tantangan Pendidikan Di Masa Pandemi Semua Orang Harus

- Menjadi Guru. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 3(2), 122-128.
- Parwati, N. N., Suryawan, I. P. P., & Apsari, R. A. (2023). *Belajar dan pembelajaran*. PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers.
- Ramadhan, M. A. (2022). Pengaruh iptek terhadap pendidikan di dunia pendidikan.
- Rizki, F. C., & Anita, D. (2022). FILSAFAT DAN PENDIDIKAN. PENDAR: Jurnal Pengajaran dan Riset, 2(2), 192-196.
- Santoso, S. (2020). Panduan lengkap SPSS 26. Elex Media Komputindo
- Sari, S. P. (2020). Penggunaan Metode Make a Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *EJoES (Educational Journal of Elementary School)*, 1(1), 19-24.
- Sjahrifa, C. (2019). Pelatihan Leadership and Coaching untuk Meningkatkan Kemampuan Para Calon Pengajar Muda dalam Program Indonesia Mengajar. *Journal of Sustainable Community Development (JSCD)*, 1(1), 18-23.
- Tias, C. F. (2022). Penerapan Metode Silaba Berbantu Media Kartu Suka (Suku Kata) dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I di SDN Kurungan Nyawa Oku Timur (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23-27.
- Yanti, I., Affandi, L. H., & Rosyidah, A. N. K. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II SDN 12 Taliwang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 509-516.