

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI
WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IX DI UPT SPF
SMP NEGERI 21 MAKASSAR**

Fuad Fauzan¹, Nurindah², Sadriana Ayu

^{1,2,3}Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar

[1fuadfauzan1107@gmail.com](mailto:fuadfauzan1107@gmail.com), [2nurindah@unismuh.ac.id](mailto:nurindah@unismuh.ac.id),

[3sadriana@unismuh.ac.id](mailto:sadriana@unismuh.ac.id)

ABSTRACT

Wordwall learning media impact research on learning class ix in upt SPF 21st country junior high school makassar. The study was intended to learn how to influence learning media based on the game the education on wordwall to students in upt SPF 21st country junior high school. The sample in this study is a class ix f upt SPF public junior high school of 28 people/respondents. The design of the research used in this study was one shot case design, where it was done to compare the conditions before and after being treated in the learning process. Studies have shown that the use of the mobile media game education on wordwall is affecting students' learning on Indonesian subjects, especially narrated text material.

Keywords: *edukational games, student learning results, learning media, wordwall*

ABSTRAK

Penelitian Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX Di UPT SPF Smp Negeri 21 Makassar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis game edukasi *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa di UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas IX F UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar yang berjumlah 28 orang/responden. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu *One Shot Case Study Design*, Dimana penelitian ini dilakukan untuk membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan pada proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media game edukasi *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks narasi.

Kata Kunci: *game edukasi, hasil belajar siswa, media pembelajaran, wordwall*

A. Pendahuluan

Pendidikan yang mendukung pertumbuhan masa depan adalah pendidikan yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi memecahkan tantangan-tantangan yang dihadapi dalam hidupnya. Pesatnya perkembangan industri, ilmu pengetahuan dan teknologi pada abad 21 akan memberikan dampak yang serius bagi kehidupan manusia. Era Revolusi Industri 4.0 saat ini memudahkan munculnya berbagai teknologi baru yang semakin canggih. *Teknologi seperti Internet of Things (IoT)* dan kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence (AI)* kini dapat digunakan untuk menyelesaikan tugas-tugas yang sebelumnya membutuhkan manusia terampil, kreativitas merupakan *soft skill* yang paling banyak diminati (Mauke, 2020).

Era baru adalah keadaan dunia yang telah menginjak zaman yang semakin modern dan zaman penuh dengan kecanggihan teknologi serta paham-paham yang radikal. Zaman yang menuntut seluruh aspek dan segala bidang harus berkembang mengikuti alur yang teraktual. Pendidikan diharapkan

mampu merubah pola pikir seluruh bangsa untuk mempertahankan eksistensi negara terlebih untuk mengembangkan memajukannya (Ayu, S, 2017).

Munculnya istilah revolusi industri 4.0 pada abad ke-21 dengan adanya perkembangan teknologi dan informasi yang masih kukuh. Oleh karena itu, dunia pendidikan harus mampu merancang kurikulum dan konten untuk membantu siswa memperoleh keterampilan bersaing secara global. Salahsatu keterampilan yang mendasari perkembangan teknologi dan informasi adalah kemampuan berpikir dari siswa itu sendiri (Drajati 2020). Dunia sedang memasuki era pendidikan era Industri 4.0 telah membawa perubahan mendalam dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan.

Pendidikan dalam Era 4.0 menekankan penggunaan teknologi digital, konektivitas yang lebih besar, dan penekanan pada keterampilan berbasis teknologi dan kreativitas (Wijaya 2023). Transformasi menuju masyarakat *Society 5.0* adalah konsep yang menggambarkan evolusi masyarakat menuju pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan kesejahteraan manusia secara

menyeluruh. Hal ini melibatkan integrasi teknologi canggih, seperti kecerdasan buatan atau *Artificial Intellegnce* (AI), *Internet of Things* (IoT), dan big data, untuk memecahkan masalah sosial dan meningkatkan kualitas hidup (Nambisan 2021).

Perkembangan teknologi perangkat lunak dan aplikasi mobile pada *smartphone* memberikan berbagai layanan yang memudahkan penyelenggaraan proses pembelajaran di kelas. Di era Revolusi Industri 4.0, pembelajaran di kelas dapat berlangsung kapan saja dan dimana saja berkat teknologi komunikasi. Perencanaan dan perancangan media didasarkan pada kebutuhan *audiens* atau siswa (Gusiman 2021). Jadi perencanaan media bukan berdasarkan keinginan pengembang media itu sendiri, namun titik tolaknya adalah kesenjangan antara apa yang diharapkan siswa dengan apa yang sudah ada. pencapaian sumber daya manusia yang berkualitas dapat terwujud dengan jalan peningkatan kualitas pendidikan (Suryabrata S 2019).

Bermain game telah ada sejak awal peradaban, dan penelitian terbaru menunjukkan bahwa bermain

game dapat meningkatkan waktu reaksi dan meningkatkan aktivitas otak. Media yang digunakan peneliti untuk diteliti adalah media *gamification* (Wahyudi 2021). Gamifikasi adalah proses penerapan desain dan konsep game pada proses pembelajaran atau pelatihan dengan tujuan agar lebih menarik serta menghibur untuk peserta sehingga dapat meningkatkan *engagement* (Ariani 2022). Pendapat lain yang membahas lebih lanjut tentang gamifikasi adalah Sujarwo (2020) menyatakan “program menggunakan pola kerja berbasis permainan, estetika, dan pemikiran seperti permainan untuk berinteraksi dengan pengguna lain, mendorong tindakan, dan mendorong pembelajaran, memecahkan masalah”

Gamifikasi merupakan satu pendekatan yang memanfaatkan estetika dan kemampuan berpikir dari sebuah game untuk kegiatan lain di luar game (non-game) dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi seseorang dengan cara yang menarik, sehingga dapat membantu dan memudahkan mereka untuk mencapai tujuan tertentu. Gamifikasi konten adalah penggunaan elemen game dan pola pemikiran sebuah game

pada materi pembelajaran yang bertujuan agar pemaparan materi pembelajaran dapat menyerupai sebuah tampilan game.

Fokus utama dari jenis gamifikasi ini adalah untuk memotivasi peserta didik mengakses/mempelajari materi pembelajaran dan melibatkan mereka dalam proses pembelajaran melalui pemberian penghargaan atas pencapaian peserta didik setelah mengakses materi pembelajaran yang telah disediakan. Karakteristik gamifikasi struktural tersebut akan dikembangkan dalam penelitian ini. Pendidikan yang diperoleh di sekolah merupakan proses pendidikan yang sangat penting dan berperan dalam membangun pengetahuan siswa. Meningkatkan motivasi penggunaan media *Wordwall* dapat memiliki dampak positif terhadap motivasi siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang merangsang dan memberikan tantangan, yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa (Fitriana 2022).

Integrasi teknologi, seperti *wordwall*, harus menjadi bagian integral dari strategi pembelajaran untuk menghasilkan generasi yang

siap menghadapi tuntutan masyarakat masa depan. Penyesuaian Kurikulum dengan Tren Teknologi Pendidikan dalam Era Society 5.0 membutuhkan penyesuaian dalam kurikulum dan pendekatan pembelajaran. Integrasi teknologi, seperti *wordwall*, harus menjadi bagian integral dari strategi pembelajaran untuk menghasilkan generasi yang siap menghadapi tuntutan masyarakat masa depan.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat memegang peranan yang dapat dimanfaatkan untuk berbagai keperluan termasuk pendidikan atau pembelajaran. Akibat perkembangan teknologi, internet tentunya akan memberikan dampak pada dunia pendidikan. Dampak negatifnya yaitu terjadinya perubahan perilaku, etika, norma, aturan, atau moral kehidupan yang bertentangan dengan etika, norma, aturan, dan moral kehidupan yang ada pada masyarakat. Dampak positifnya, teknologi telah mempermudah akses terhadap informasi dan pengetahuan. Dulu, kita harus membaca buku tebal untuk mencari tahu tentang suatu topik. Namun, dengan Google, dapat dengan mudah mencari informasi hanya dengan beberapa klik.

Secara tidak langsung Internet mendorong dunia pendidikan untuk beradaptasi dengan arus informasi yang mengglobal, secara langsung Internet dapat dijadikan sebagai sumber dan alat pembelajaran, keberadaan lingkungan pembelajaran online menuntut kedua hal tersebut seimbang. Idealnya dalam pembelajaran adalah mampu mengasah dan merangsang ide kreatifitas siswa dan membuat siswa aktif dalam pembelajaran agar mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah disusun. Salah satu teknologi yang berkembang dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) adalah penggunaan game edukasi berbasis teknologi.

Perkembangan dan kemajuan teknologi membawa perubahan diberbagai bidang salah satunya pada bidang pendidikan. Keberadaan teknologi pada dunia pendidikan sangat dibutuhkan agar dapat memfasilitasi pembelajaran dan pembelajar dalam proses pembelajaran (Nurindah, 2021).

Berdasarkan hasil observasi dengan guru bahasa Indonesia di sekolah SMP Negeri 21

Makassar ditemukan bahwa siswa masih kurang memiliki kemampuan berpikir komputasi. Siswa cenderung kurang berani mengemukakan gagasannya untuk memecahkan masalah dan tantangan, sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa kurang optimal. Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru mengembangkan model pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan intensitas partisipasi efektif siswa dalam proses pembelajaran.

Wordwall menjadi aplikasi yang alternatif dalam mengembangkan game edukasi. Aplikasi game *Wordwall* merupakan sebuah game aplikasi gamifikasi digital yang berbentuk dalam basis web yang telah menyediakan berbagai pilihan fitur permainan dan kuis yang dapat digunakan oleh pendidik untuk dapat memberikan peringkat materi (Olisna., dkk, 2022). *Wordwall* adalah aplikasi yang melibatkan siswa secara interaktif untuk menjawab kuis, diskusi dan survei yang diakses menggunakan koneksi jaringan internet. Kelebihan dari *Wordwall* terdapat banyak jenis template permainan yang dapat disesuaikan oleh guru. Selain itu, *Wordwall* dapat

memudahkan guru untuk mengevaluasi pembelajaran di kelas secara optimal (Pappas 2021). Hasil belajar siswa di kelas terkumpul dalam himpunan hasil belajar siswa, dan semua hasil belajar tersebut merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dapat diklarifikasikan menjadi tiga ranah yang mencakup kegiatan mental, sikap, dan perilaku. Ranah kognitif mencakup kegiatan mental, seperti pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Ranah afektif berkaitan dengan sikap dan nilai, serta kondisi efektif peserta didik berhubungan dengan sikap, minat, dan nilai-nilai.

Faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, yakni kondisi lingkungan disekitar siswa, serta keadaan kelas yang kurang kondusif dapat mengganggu berlangsungnya kegiatan belajar mengajar di kelas. Hasil belajar tidak hanya berupa nilai, tetapi juga dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan, dan lain sebagainya yang menuju pada tujuan yang dikehendaki oleh siswa. Kompetensi guru dalam

meningkatkan hasil belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar, serta motivasi belajar siswa yang timbul dari dalam diri murid itu sendiri sangat penting.

Berdasarkan informasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti pada hari Senin tanggal 3 Juli 2023, peneliti menemukan kondisi keprihatinan terhadap rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini diketahui dari hasil observasi awal dengan mewawancarai salah satu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Narasumber mengatakan dapat dilihat dari nilai raport siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang memiliki nilai rata-rata bahasa Indonesia yang rendah. ini terlihat dari data statistik, yaitu rata-rata nilai ujian mata pelajaran Bahasa Indonesia yang rendah, banyak siswa tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Rendahnya hasil belajar ini dikhawatirkan akan berakibat pada konsekuensi, misal: tidak naik kelas, tidak siap melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya. Kondisi siswa SMP Negeri 21 Makassar juga menyorotkan bahwa lingkungan fisik, suasana emosional siswa, dan

lingkungan sosial dapat mempengaruhi proses belajar siswa. Masalah-masalah belajar internal dan eksternal dapat mempengaruhi bagaimana seorang siswa belajar, termasuk faktor kemampuan intelektual, motivasi, kematangan untuk belajar, usia, jenis kelamin, latar belakang sosial, kebiasaan belajar, kemampuan mengingat, dan kemampuan penginderaan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis game edukasi *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa Unit Pelaksanaan Teknis (UPT), Satuan Pendidikan Formal Negeri (SPF) UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar. Hasil penelitian yang diharapkan peneliti yaitu terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran berbasis game edukasi *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar. Penerapan media pembelajaran gamifikasi *Wordwall* diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Jenis penelitian kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Pre-Experimental Design*, oleh karena itu dilibatkan satu kelompok sebagai kelas eksperimen agar dapat diketahui pengaruh penggunaan media pembelajaran game edukasi *wordwall* terhadap hasil belajar siswa di UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar.

Lokasi penelitian ini dilakukan di UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar, BTN Minasa Upa A6, Karunrung, Kec. Rappocini, Kota Makassar Prov. Sulawesi Selatan Provinsi Sulawesi Selatan. Waktu yang dibutuhkan dalam melaksanakan penelitian ini yaitu dua bulan. pada bulan September sampai dengan bulan November 2024. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas IX UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar yang berjumlah 208 siswa. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas IX F UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar dengan Metode pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *non-probability* sampling. Teknik sampling

yang tidak memberikan peluang atau kesempatan yang sama kepada seluruh anggota populasi yang dipilih menjadi sampel.

Sehingga peneliti memilih kelas yang dipandang masih dalam kategori rendah kemampuan dengan menggunakan teknik *cluster sampling*. *Cluster sampling* adalah metode pengambilan sampel probabilitas di mana peneliti membagi populasi besar menjadi kelompok-kelompok kecil yang dikenal sebagai *cluster*, kemudian memilih secara acak di antara cluster untuk menjadi sampel.

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *One Shot Case Study Design* dengan adanya perlakuan untuk dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan setelah diberi perlakuan kemudian datanya dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif.



Keterangan:

X : Wordwall (variabel independent)

O : Hasil Belajar (variabel dependen)

Pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas atau independent dan variabel terikat atau variabel dependen. Variabel

independennya adalah media Wordwall dan variabel dependen adalah hasil belajar siswa.

Prosedur penelitian ini akan dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Tahap persiapan, meliputi :
 - a) Perancangan penelitian
 - b) Studi literature
 - c) Persiapan berupa Wordwall dan instrumen penelitian.
 - d) Validasi media pembelajaran dan instrument penelitian
- 2) Tahap pelaksanaan penelitian, meliputi :
 - a) Pemilihan sampel penelitian.
 - b) Melaksanakan pembelajaran dengan Wordwall untuk mengetahui kondisi motivasi belajar siswa.
 - c) Penggunaan media Wordwall pada sampel yang telah ditentukan dalam proses pembelajaran. Proses penggunaan Wordwall pada pembelajaran adalah sebagai berikut :
 1. Pengondisian alat atau media dan ruangan kelas penelitian;
 2. Pembukaan pembelajaran, dilakukan oleh guru mata pelajaran
 3. Penjelasan singkat mengenai Wordwall;
 4. Proses pembelajaran dimulai dengan mendengarkan materi lalu menambah pemahaman atau jika

ada materi yang kurang dipahami bahkan jika ada pertanyaan bisa menggunakan Wordwall sebagai sumber belajar dalam mencari atau bertanya akan hal-hal yang ingin diketahui mengenai materi pembelajaran. Setelah itu memahami dengan seksama informasi yang didapatkan pada Wordwall.

3) Pemberian angket/kuesioner kepada sampel untuk mengetahui kondisi motivasi belajar siswa setelah diberikan treatment dengan media pembelajaran Wordwall serta mengobservasi dan mendokumentasikan kegiatan yang berkaitan dengan pengumpulan data.

4) Pengolahan dan analisis data.

5) Menyimpulkan hasil penelitian.

Prosedur penelitian diatas telah disusun dengan alur yang sistematis, agar dalam pelaksanaannya akan berjalan lancar serta meminimalisir terjadinya kesalahan dalam suatu penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi dan lembar tes *Pretest* dan *Posttest*. Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data melalui observasi langsung, sementara alat

monitoring merupakan daftar periksa yang memuat indikator aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Indikator kegiatan observasi guru meliputi apersepsi, pemberian motivasi, penjelasan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, penerapan proses pembelajaran, pemberian tugas, evaluasi, dan refleksi. Sedangkan dalam menyimpulkan materi yang dipelajari selama proses pembelajaran indikator aktivitas siswa. Indikator aktivitas siswa yang diamati meliputi kehadiran, sikap terhadap guru dan materi pembelajaran, persentase keaktifan dalam mengerjakan tugas setelah menyimak materi pembelajaran, serta kemampuan siswa.

Tes terdiri dari dua jenis, yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* adalah tes awal yang diberikan kepada siswa sebelum dimulainya kegiatan belajar, bertujuan untuk menilai pengetahuan awal siswa sebelum menggunakan metode pembelajaran quantum learning. Sedangkan *posttest* adalah tes akhir yang diberikan kepada siswa setelah menggunakan metode pembelajaran quantum learning, bertujuan untuk menilai pemahaman

siswa setelah menggunakan metode tersebut.

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi digunakan dalam penelitian yakni berupa observasi kegiatan belajar siswa selama penggunaan media interaktif.

2. Tes

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan atau soal-soal dalam bentuk teks kepada responden untuk dijawab.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data berupa dokumen atau arsip yang sesuai dengan apa yang diteliti. Instrumen untuk metode dokumentasi yaitu berupa data siswa dan pengambilan gambar pada saat melaksanakan observasi.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistic deskriptif dan analisis statistic inferensial. Untuk menggambarkan bagaimana pengaruh metode pembelajaran game edukasi Wordwall terhadap hasil belajar siswa dapat

dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Sumber : (Sugiyono 2019)

Keterangan:

P = Angka Persentase

n = Jumla Skor Penilaian

f = Jumlah Skor Maksimal

100% = Bilangan Tetap

Analisis data observasi aktivitas siswa dilakukan untuk melihat hasil belajar siswa sebelum dilakukan perlakuan dengan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Adapun kriteria penilaian aktivitas siswa dalam pembelajaran menurut Karomah dan Sudirman, B, 2013:4) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Kategori Aktivitas Siswa

No.	Interval	Kategori
1.	76%-100%	Sangat Aktif
2.	51%-75%	Aktif
3.	26%-50%	Cukup Aktif
4.	0%-25%	Pasif

Adapun kriteria penilaian hasil belajar siswa dalam pembelajaran yaitu menurut Sugiyono (2019-108) dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2 Kategori Hasil Belajar

No.	Interval	Kategori
1.	0-20	Sangat Rendah
2.	30-50	Rendah
3.	60-80	Sedang
4.	80-100	Tinggi

$$P = \frac{f}{n} : 100\%$$

Analisis Inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis perlu dilakukan pemeriksaan terlebih dahulu terhadap data penelitian, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Untuk menguji hipotesis yaitu dengan menggunakan statistik Uji *Non Paramterik Wilcoxon* dengan menggunakan program *Statistical Poduct and service solution (SPSS)* versi 25 for windows. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi adalah sama atau tidak. Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui pengaruh masing-masing nilai variable sesudah dan sebelum perlakuan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi *Wordwall*. Pengujian hipotesis uji t menggunakan bantuan *program IBM SPSS for Windows*, yaitu dengan membandingkan signifikansi hitung masing-masing variabel dengan taraf signifikansi 5%.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

Hasil Belajar Siswa Pretest

Nilai hasil belajar siswa terlihat jumlah data yang valid dari kelas eksperimen adalah 28 siswa, nilai minimum pada sebesar 20, nilai maksimum sebesar 60, dari hasil sebelum perlakuan (pretest) diketahui nilai mean sebesar 40,36, serta nilai standar deviasi sebesar 13.467. Lebih jelasnya terlihat pada table dibawah ini:

**Tabel 3 Distribusi Nilai Hasil Belajar
Pretest**

No.	Kategori	Nilai
1.	Nilai Tertinggi	60
2.	Nilai Terendah	20
3.	Nilai Rata-rata	40.36
4.	Standar Deviasi	13.467
5.	Sampel	28

Hasil Belajar Siswa Posttest

Nilai hasil belajar siswa terlihat jumlah data yang valid dari kelas eksperimen adalah 28 siswa, nilai minimum pada sebesar 40, nilai maksimum sebesar 90, dari hasil setelah perlakuan (posttest) diketahui nilai mean sebesar 68,57, serta nilai standar deviasi sebesar 15,327. Lebih jelasnya terlihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4 Distribusi Nilai Hasil Belajar

Posttest

No.	Kategori	Nilai
1.	Nilai Tertinggi	90
2.	Nilai Terendah	40
3.	Nilai Rata-rata	68.57
4.	Standar Deviasi	15.327
5.	Sampel	28

Adapun pengujian dilakukan untuk menguji hipotesis dengan pengambilan keputusan menggunakan aplikasi IBM SPSS for Windows ini dapat dilakukan dengan membandingkan hasil pada kolom Sig. (2-tailed) dengan Alpha penelitian pada taraf signifikansi 5%. Dasar Pengambilan keputusan One Sample T-Test sebagai berikut:

a) Jika nilai Sig. (2-tailed) < Alpha Penelitian (0,05), maka H₀ ditolak dan H₁ diterima.

b) Jika nilai Sig. (2-tailed) > Alpha Penelitian (0,05), maka H₀ diterima dan H₁ ditolak.

Tabel 5 Distribusi Uji One – Sample Test

	One-Sample Test		
	t	df	Sig. (2-tailed)
Nilai <i>Pretest</i>	15.858	27	.000
Nilai <i>Posttest</i>	23.673	27	.000

Berdasarkan hasil output *One – Sample Test* di atas, nilai posttest Sig. (2-tailed) = 0,00. Sedangkan alpha

penelitian = 5% atau 0,05. Artinya, nilai Sig. (2-tailed) lebih kecil dari nilai alpha (0,00 < 0,05) maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini H₀ ditolak dan H₁ diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IX F di SMP Negeri 21 Makassar.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall efektif meningkatkan Hasil belajar peserta didik kelas IX F di SMP Negeri 21 Makassar. Hal ini ditunjukkan dengan nilai thitung pada hasil posttest peserta didik sebesar 1,825 pada df 5 sebesar 22 dan nilai signifikansi 0,149 lebih besar dari nilai taraf signifikansi 5% (0,149 > 0,05). Selain itu, pada kelas yang telah menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall memperoleh peningkatan rata-rata 69,89%.

Hasil analisis statistik deskriptif juga menunjukkan gambaran komprehensif mengenai nilai pretest dan posttest dari 28 peserta didik.

Berdasarkan data terlihat bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam nilai siswa setelah dilakukan posttest . Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata (mean) siswa pada pretest yang hanya mencapai 40,36, sementara nilai rata-rata pada posttest meningkat tajam menjadi 68,57. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran atau intervensi yang diberikan antara pretest dan posttest memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Rentang nilai (range) pada pretest adalah 40, dengan nilai terendah (minimum) sebesar 20 dan nilai tertinggi (maksimum) sebesar 60. Sementara itu, rentang nilai pada posttest meningkat menjadi 50, dengan nilai terendah sebesar 40 dan nilai tertinggi mencapai 90. Hal ini menunjukkan bahwa selain rata-rata nilai yang meningkat, penyebaran nilai siswa juga menjadi lebih luas pada posttest. Peningkatan rentang nilai ini dapat mencerminkan bahwa setelah perlakuan, siswa yang sebelumnya memiliki nilai rendah mampu mencapai nilai yang lebih tinggi, sementara siswa dengan nilai tinggi tetap mempertahankan atau bahkan meningkatkan prestasinya.

Standar deviasi pada pretest tercatat sebesar 13,467, sementara pada posttest meningkat menjadi 15,327. Standar deviasi yang lebih besar pada posttest menunjukkan bahwa nilai siswa lebih diberikan atau bervariasi setelah perlakuan yang diberikan. Variansi (variance), yang merupakan kuadrat dari standar deviasi, mendukung temuan ini dengan nilai sebesar 181,349 pada pretest dan meningkat menjadi 234,921 pada posttest . Peningkatan variansi ini menunjukkan adanya perbedaan yang lebih besar antara nilai individu siswa terhadap rata-rata nilai kelompok pada posttest. Selain itu, standar error (standard error) pada pretest adalah 2,545, sementara pada posttest sedikit lebih besar, yaitu 2,897. Standar error yang relatif kecil pada kedua kelompok menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa cukup representatif terhadap data keseluruhan. Dengan demikian, perubahan yang terlihat pada rata-rata nilai sebelum dan setelah posttest dapat dipercaya sebagai gambaran yang valid mengenai efek perlakuan yang diberikan.

Secara keseluruhan, data ini memberikan gambaran yang jelas bahwa ada peningkatan yang

signifikan pada hasil belajar siswa setelah pembelajaran berbasis intervensi diterapkan. Rata-rata nilai yang meningkat, rentang nilai yang lebih luas, serta penyebaran data yang lebih variatif menunjukkan keberhasilan media pembelajaran yang digunakan. Peningkatan ini juga dapat mencerminkan bahwa metode tersebut mampu memberikan pengaruh positif bagi siswa dengan berbagai tingkat kemampuan.

Dengan mempertimbangkan peningkatan nilai rata-rata yang cukup signifikan, disarankan agar media pembelajaran yang digunakan di antara pretest dan posttest ini dapat diterapkan secara lebih luas di kelas lain atau mata pelajaran lain. Lebih lanjut, penelitian tambahan dapat dilakukan untuk memahami secara mendalam faktor-faktor yang berkontribusi terhadap keberhasilan pembelajaran ini, seperti keterlibatan siswa, motivasi belajar, atau efektivitas media pembelajaran yang digunakan.

Selanjutnya, apabila dilihat dari rata-rata pretest peserta didik yang belum diberikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall sebesar 40,36 sementara rata-rata

posttest (pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall) sebesar 68,57. Hal tersebut menunjukkan terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa yang signifikan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebelum dan sesudah kelas IX F SMP Negeri 21 Makassar ini di berikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall. Penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi, seperti Wordwall, memiliki sejumlah keunggulan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, terutama dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam memahami materi pelajaran.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IX F SMP Negeri 21 Makassar, penggunaan Wordwall memungkinkan guru untuk mengemas materi pelajaran dalam bentuk kuis, teka-teki, atau permainan lainnya yang relevan dengan topik yang diajarkan. Hal ini tidak hanya

membuat pembelajaran menjadi lebih variatif, tetapi juga mempermudah siswa untuk memahami konsep-konsep yang dianggap sulit. Dengan tampilan visual yang menarik dan fitur-fitur yang interaktif, Wordwall membantu siswa untuk lebih fokus dan terlibat aktif selama proses pembelajaran. Di sisi lain, media pembelajaran konvensional, seperti papan tulis, buku teks, atau ceramah, sering kali kurang menarik perhatian siswa, terutama di era digital seperti sekarang. Siswa cenderung merasa bosan dengan metode ini karena kurangnya variasi dalam penyampaian materi. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi dan hasil belajar mereka menjadi kurang optimal.

Keefektifan Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar siswa juga dapat diukur melalui evaluasi yang dilakukan setelah pembelajaran. Berdasarkan pengamatan, siswa yang menggunakan media Wordwall cenderung lebih antusias dan mampu mengerjakan soal dengan lebih cepat dan akurat dibandingkan siswa yang belajar dengan metode konvensional. Interaksi antar siswa juga meningkat karena media ini sering kali mendorong diskusi kelompok atau

kompetisi sehat di dalam kelas. Selain itu, Wordwall memberikan solusi bagi guru untuk menyesuaikan konten sesuai dengan kebutuhan siswa dan kurikulum yang berlaku.

Guru dapat dengan mudah membuat, mengedit, dan mengatur ulang permainan edukasi untuk disesuaikan dengan tingkat kesulitan yang diinginkan. Hal ini memungkinkan guru untuk memberikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih inklusif dan efektif. Dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, media seperti Wordwall juga dapat membantu mengembangkan berbagai aspek keterampilan, seperti berpikir kritis, kerja sama, dan kreativitas. Dengan adanya elemen gamifikasi, siswa lebih terdorong untuk menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran dengan cara yang menyenangkan, tanpa merasa terbebani oleh tekanan akademis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall memberikan kontribusi yang signifikan dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan. Melalui

pendekatan ini, siswa kelas IX F di SMP Negeri 21 Makassar tidak hanya dapat meningkatkan hasil belajar mereka tetapi juga mengembangkan minat yang lebih besar terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa inovasi dalam media pembelajaran sangat penting untuk menjawab tantangan pendidikan di era modern.

Penelitian ini menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall mampu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IX F SMP Negeri 21 Makassar. Hasil belajar dipengaruhi oleh banyak faktor. Sebagaimana yang telah diungkapkan oleh Sumadi Suryabrata (2011: 233-238) bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil belajar peserta didik meliputi dua faktor yaitu faktor intern (dari dalam) dan faktor ekstern (dari luar). Faktor dari dalam individu meliputi faktor psikologi (bakat, minat, dan intelegensi) dan faktor jasmani. Sedangkan faktor dari luar individu meliputi faktor sosial seperti keluarga, sekolah, lingkungan, tempat tinggal dan teman bergaul dan faktor non sosial seperti alat yang digunakan untuk memicu semangat belajar.

Dalam penelitian ini, membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IX F. Media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall adalah salah satu inovasi yang mampu mengubah cara belajar siswa menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Wordwall memberikan banyak manfaat dalam pembelajaran, seperti meningkatkan motivasi belajar siswa, mendorong keterlibatan aktif, dan memperdalam pemahaman konsep melalui aktivitas yang dirancang secara menarik. Dengan fitur interaktif seperti kuis, teka-teki, atau permainan yang bertepatan, Wordwall membuat siswa lebih bersemangat dalam mempelajari materi, terutama yang dianggap sulit atau membosankan. Media ini juga menyediakan umpan balik langsung, seperti skor atau koreksi jawaban, sehingga siswa dapat belajar dari kesalahan mereka dengan cepat. Selain itu, Wordwall mendukung pembelajaran kolaboratif melalui aktivitas kelompok yang membantu mengembangkan keterampilan sosial dan kerja sama. Menurut Hamdani

(2011), media pembelajaran yang interaktif mampu meningkatkan minat siswa secara signifikan karena menghadirkan suasana belajar yang lebih hidup dan komunikatif.

Kelebihan Wordwall terletak pada ketidaknyamanan dan kemudahannya. Guru dapat dengan mudah membuat berbagai aktivitas menggunakan template yang tersedia, seperti kuis, roda putar, atau pasangan berpasangan, dalam waktu singkat. Platform ini juga mendukung pembelajaran daring dan luring, sehingga siswa dapat belajar di mana saja dan kapan saja, baik melalui perangkat komputer maupun ponsel. Elemen gamifikasi yang ada, seperti memberikan skor dan batas waktu, menambah daya tariknya dengan mendorong siswa untuk belajar kompetitif namun tetap menyenangkan. Selain itu, Wordwall memungkinkan personalisasi konten, sehingga guru dapat menyesuaikan aktivitas dengan materi pembelajaran dan kebutuhan siswa, menjadikannya relevan untuk berbagai mata pelajaran dan tingkat pendidikan.

Serupa dengan yang diungkapkan oleh Prensky (2001), penggunaan elemen gamifikasi dalam pendidikan dapat meningkatkan

keterlibatan siswa karena elemen permainan mampu menghadirkan tantangan yang memotivasi mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran. Namun, Wordwall memiliki beberapa kekurangan, seperti keterbatasan fitur pada versi gratis dan ketergantungan pada koneksi internet untuk penggunaannya. Selain itu, dalam beberapa kasus, siswa bisa saja lebih fokus pada permainan daripada konten edukasi itu sendiri. Menurut Smaldino dkk. (2005), meskipun media pembelajaran digital memiliki potensi besar, efektivitasnya sangat bergantung pada peran guru dalam mengarahkan siswa agar fokus pada tujuan pembelajaran. Dengan bimbingan yang tepat dari guru, potensi kekurangan ini dapat diminimalkan. Wordwall juga sangat relevan dengan tuntutan pembelajaran modern, terutama dalam mendukung kurikulum berbasis siswa seperti Kurikulum Merdeka. Media ini memfasilitasi pembelajaran yang aktif, mendukung berbagai gaya belajar, dan membantu siswa mengembangkan literasi digital.

Secara keseluruhan, Wordwall adalah media pembelajaran yang sangat bermanfaat dan relevan di era teknologi. Dengan kemampuan untuk

meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa, Wordwall dapat menjadi alat pendukung yang efektif dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna. Penggunaan Wordwall yang tepat tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga membantu mereka menikmati proses pembelajaran dengan cara yang lebih kreatif dan interaktif. Serupa dengan yang ditegaskan oleh Mayer (2009), pembelajaran berbasis multimedia yang interaktif mampu meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa karena melibatkan lebih banyak indra dan memfasilitasi pemrosesan informasi yang lebih mendalam.

Berdasarkan hasil penelitian melalui penggunaan media pembelajaran Wordwall pada kelas IX F di SMP Negeri 21 Makassar diperoleh hasil posttest lebih besar daripada nilai pretest. Sehingga terlihat pengaruh yang signifikan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall terhadap hasil belajar siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 21 Makassar, dapat disimpulkan bahwa

penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi *Wordwall* memiliki dampak yang positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks narasi. Pembelajaran dengan menggunakan Wordwall terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang menggunakan media seperti buku dan papan tulis. Hal ini terbukti dari perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa.

Sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi *Wordwall*, rata-rata nilai siswa pada pretest adalah 40,36, dengan rentang nilai antara 20 hingga 60. Setelah pembelajaran menggunakan Wordwall, rata-rata nilai siswa pada posttest meningkat secara signifikan menjadi 68,57, dengan rentang nilai yang lebih luas, yaitu antara 40 hingga 90. Peningkatan nilai ini menunjukkan bahwa media berbasis game edukasi *Wordwall* mampu memberikan stimulus yang lebih kuat kepada siswa untuk lebih aktif berinteraksi dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi.

Hasil analisis statistik deskriptif juga menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam distribusi nilai siswa setelah menggunakan *Wordwall*. Rentang nilai yang lebih besar dan standar deviasi yang lebih tinggi pada posttest mencerminkan adanya peningkatan yang lebih merata di antara siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda. Hal ini menunjukkan bahwa media *Wordwall* mampu memberikan dampak positif pada siswa dengan berbagai tingkat kemampuan, sehingga mereka dapat belajar lebih efektif. Selain itu, penggunaan *Wordwall* juga berperan penting dalam mendorong keterlibatan aktif siswa, yang sebelumnya kurang berani bertanya atau berinteraksi dalam pembelajaran tradisional. Dengan fitur interaktif dan elemen gamifikasi yang ada pada *Wordwall*, siswa menjadi lebih termotivasi untuk berpartisipasi, baik dalam menjawab pertanyaan maupun mengajukan pertanyaan. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang lebih interaktif dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dan menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi seperti *Wordwall* dapat diterapkan secara lebih luas, tidak hanya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga pada mata pelajaran lainnya. Penggunaan media ini dapat dioptimalkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam berbagai jenis pembelajaran, serta untuk menciptakan suasana yang lebih menyenangkan dan produktif di kelas. Selanjutnya, untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, disarankan agar guru terus berinovasi dengan menggunakan berbagai fitur yang ada dalam *Wordwall*, seperti kuis interaktif, permainan teka-teki, dan aktivitas kelompok yang mendorong kolaborasi antar siswa. Hal ini dapat semakin meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa. Selain itu, penelitian lebih lanjut juga diperlukan untuk menggali faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi keberhasilan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi, seperti motivasi belajar, persepsi siswa terhadap teknologi, dan pengaruh suasana kelas. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi seperti

Wordwall dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa, terutama di era digital saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, C. A. (2017). Pengaruh model discovery learning terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan, Universitas Lampung, Bandar Lampung*.
- Adisantoso, A., Yuliana, N., & Susanto, B. (2021). Efficiency of interactive learning multimedia in increasing knowledge of the dangers of drug abuse. *Health Education and Health Promotion*, 9(5 Special Issue), 481–485.
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149.
- Arpiansah, R., Yusra Fernando, & Jafar Fakhrurozi. (2021). Game edukasi VR pengenalan dan pencegahan virus COVID-19 menggunakan metode MDLC untuk anak usia dini. *JTSI: Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(2), 88-93. Arsyad, Ashar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arrosyad, MI, dkk. (2023). "Analisis Penggunaan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Terpadu Untuk Meningkatkan Daya Tarik Belajar Siswa di Sekolah Dasar." *Jurnal Studi Multidisiplin Indonesia (IJM)*. Diperoleh dari: <https://ejournal.jendelaedukasi.id>.
- Ayu, S. (2017). Pengaruh Otonomi Pendidikan terhadap Peningkatan Mutu SMA UNISMUH Makassar (Doctoral dissertation, Muhammadiyah University Makassar).
- Castañeda, DA, & Cho, MH (2016). "Pemanfaatan Aplikasi Mirip Permainan pada Perangkat Seluler untuk Meningkatkan Akurasi dalam Mengkonjugasikan Kata Kerja Bahasa Spanyol." *Pembelajaran Bahasa Berbantuan Komputer* , 29(7), 1195-1204. <https://www.tandfonline.com/>
- Christianto, Y., & Dwiyoogo, B. (2020). *Media pembelajaran: Inovasi dan pemanfaatannya dalam pembelajaran abad 21*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Drajati, N. A. (2020). *Pendidikan 4.0: Menuju Era Revolusi Industri 4.0*. Prenada Media.
- Fitriana, E., Harapan, E., & Rohana. (2022). Pengaruh penggunaan ICT dan motivasi belajar terhadap gamifikasi pada pembelajaran matakuliah pengembangan media sederhana. *Jurnal Pendidikan dan Inovasi*, 5(1), 41-48.
- Gerlach, V. S., & Ely, D. P. (1972). *Teaching and media: A systemic approach*. In M. Azhar Arsyad (Ed.), *Media pembelajaran* (pp. xx-xx). Jakarta: Raja Grafindo Persada. (Original work published 1972)

- Gusmian, I. S. (2021). Keterampilan Berpikir Kritis Abad 21: Konsep, Model, dan Implementasi. Retrieved from <http://karlkapp.com/articles/>
- Hamalik, O. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hasram, S., Nasir, MKM, Mohamad, M., Daud, MY, Abd Rahman, MJ, & Mohammad, WMRW (2021). "Pengaruh Permainan Daring Wordwall (Wow) terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di Kalangan Siswa Kelas 5." *Teori dan Praktik dalam Studi Bahasa*, 11(9), 1059-1066. <https://www.academia.edu/>
- Hasanah, U. 2024. Pengaruh Penggunaan Smart Apps Creator Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Biologi Madrasah Aliyah Al-Hidayah Lemoa Kab. Gowa. Skripsi. Makassar. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Jamaris. (2018). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- John, K., Barasa, P. W., & Omulando, C. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Rajawali Pers.
- Khairunisa. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video untuk Melatih Kecerdasan Musikal pada Pelajaran Seni Musik di SD. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen Pedagogik, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Kapp, K. M., & Coné, J. (2012, May 5). What Every Chief Learning Officer Needs to Know about Games and Gamification for Learning. Retrieved from <http://karlkapp.com/articles/>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2021). *Panduan Penyusunan Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbud.
- Riadi, M. (2023, November). Gamifikasi: Pengertian, Unsur dan Langkah Pembelajaran. Retrieved from <https://www.kajianpustaka.com/2023/11/gamifikasi.html>.
- Magasvaran, V., Ukat, J., & Yunus, MM (2021). "Catch and Keep Through Wordwall dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata di antara Murid Kelas 3." *Penelitian & Desain dalam Lingkungan yang Menantang*. https://www.researchgate.net/publication/348928202_Generation_possibility_of_gamma-ray_glows_induced_by_photonuclear_reactions
- Nambisan, S., & Sutcliffe, K. (2021). *Teknologi Digital dan Society 5.0: Perspektif Sosiotehnis..*
- Nurindah, N., Nasir, N., & Hesti, H. (2021). Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Daring pada Era New Normal di Program Studi Teknologi Pendidikan. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 4(3), 773-780. <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.3.2021.14>.
- Nurfadilah, S. (2023). Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Kalibagor. *Jurnal*

- Psikologi dan Pendidikan*, 25(1), 1-10.
- Olisna, Z. M., Sukma, A., & Ani, A. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 6(3), 4133-4143
- Okta Nadia, D., & Desyandri. (2022). Pengaruh media pembelajaran wordwall terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1924-1933. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.497>.
- Pappas, C. (2021). Meningkatkan Pembelajaran Aktif dengan Wordwall: Panduan Praktis.
- Sari, & Wulandari. (2023). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Singosari. *Jurnal Psikologi Terapan*, 10(1), 1-10..
- Suryabrata, S. (2019). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada..
- Sujarwo, S. (2020). Kontribusi Kemampuan Block dan Defense pada Cabang Olahraga Bolavoli. *Jurnal Kepelatihan Olahraga*, 12(1), 25-30. <https://doi.org/10.17509/jko-upi.v12i1.24010>.
- Supriadi. (2019). *Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran*. Duta Media Publishing.
- Raudhatul Athfal. (2023). *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Retrieved from https://lintar.untar.ac.id/repository/penelitian/buktipenelitian_10720002_2A030224111048.pdf - membahas peran media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- Reni. (2022). Hubungan Indeks Masa Tubuh dengan Dismenore. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 5, 1-6.
- Rosydiyah, A., Asari, S., & Maruf, N. (2022). "Efektivitas Permainan Daring Wordwall sebagai Pembelajaran Berbasis Teknologi terhadap Kualitas Tata Bahasa Siswa SMP." *Jurnal Institut Riset dan Kritik Internasional Budapest (BIRCI -Journal)*. Diperoleh dari : <https://bircu-journal.com> .
- Wijaya, R. (2023). Analisis Neraca Massa dan Neraca Energi Pembuatan Keripik Kentang (*Solanum tuberosum* L). Program Studi Teknologi Industri Pangan, Jurusan Teknologi Pertanian, Politeknik Negeri Jember, 2(1).
- Wahyudi. (2021). Evaluasi Kinerja Konstruksi Jalan pada Jalan Kabupaten dan Solusinya - Jalan Moh. Yamin, Kecamatan Kaliwates, Kabupaten Jember. Tugas Akhir Program Studi Teknik Sipil, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Jember.
- Yaumi, M. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.