

INOVASI WORDWALL SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS 3 SD NEGERI 1 SERIRIT

Made Yanthi Sudarmi^{1*}, I Ketut Sudarsana², Ni Putu Candra Prastya Dewi³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Program Pascasarjana (S2)

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja^{1,2,3}

yantisudarmimade@gmail.com^{1*}, iketutsudarsana@uhnsugriwa.ac.id²,

pendidikandasar500@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini berangkat dari keprihatinan terhadap rendahnya minat belajar siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya di tingkat sekolah dasar. Dengan semangat untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna, penelitian ini mengeksplorasi inovasi penggunaan Wordwall, sebuah media digital interaktif, dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 SD Negeri 1 Seririt yang berjumlah 25 orang. Metode kuasi-eksperimen dengan desain pretest-posttest satu kelompok digunakan untuk mengukur efektivitas intervensi ini. Hasil analisis menunjukkan peningkatan signifikan dalam nilai rata-rata siswa setelah mereka mengikuti pembelajaran berbasis Wordwall. Lebih dari sekadar angka, peningkatan ini mencerminkan tumbuhnya antusiasme dan keterlibatan aktif siswa selama proses belajar berlangsung. Temuan ini menguatkan pendekatan teori konstruktivisme, yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif, eksplorasi, dan pengalaman langsung dalam membangun pemahaman. Inovasi ini diharapkan menjadi langkah kecil namun berarti dalam mengintegrasikan teknologi secara bijak ke dalam dunia pendidikan dasar.

Kata Kunci: Wordwall, media interaktif, hasil belajar, Bahasa Indonesia, siswa sekolah dasar.

WORDWALL INNOVATION AS AN INTERACTIVE MEDIA IN IMPROVING THE LEARNING OUTCOMES OF THE INDONESIAN LANGUAGE FOR 3RD GRADE STUDENTS AT STATE ELEMENTARY SCHOOL 1 SERIRIT

ABSTRACT

This study emerges from the growing concern over the lack of student engagement in learning the Indonesian language, especially at the elementary level. Motivated by a desire to create a more joyful and meaningful learning experience, the research investigates the use of Wordwall, an interactive digital media, to improve the academic performance of 25 third-grade students at SD Negeri 1 Seririt. A quasi-experimental method using a one-group pretest-posttest design was employed to assess the intervention's effectiveness. The findings revealed a statistically significant improvement in students' average scores after integrating Wordwall into classroom instruction. Beyond the numbers, this improvement reflects a rise in student enthusiasm and active participation during learning activities. The results align with constructivist learning theories, which emphasize the role of hands-on experiences and learner engagement in constructing knowledge. This innovation represents a meaningful step toward integrating technology in a way that resonates with young learners and supports their educational growth.

Keywords: Wordwall, interactive media, learning outcomes, Indonesian language, elementary students.

PENDAHULUAN (*Introduction*)

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peranan yang sangat vital dalam membentuk kemampuan berbahasa, berpikir logis, serta membangun karakter siswa sejak jenjang sekolah dasar. Sebagai bahasa nasional sekaligus bahasa pengantar dalam dunia pendidikan, Bahasa Indonesia harus diajarkan secara efektif, kreatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi dan karakteristik peserta didik abad ke-21. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar, khususnya kelas 3 SD, masih menghadapi sejumlah tantangan signifikan.

Salah satu tantangan utama adalah rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia. Banyak siswa yang menganggap pelajaran ini monoton dan membosankan, karena pendekatan pembelajaran yang digunakan masih dominan berbasis ceramah, latihan tertulis, dan hafalan. Model pembelajaran seperti ini kurang memfasilitasi kebutuhan belajar siswa yang kini lebih akrab dengan dunia digital, visual, dan interaktif. Selain itu, evaluasi hasil belajar yang hanya berfokus pada aspek kognitif cenderung mengabaikan pengembangan aspek afektif dan psikomotor siswa.

Permasalahan tersebut mendorong perlunya inovasi dalam strategi pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam hal pemanfaatan teknologi digital sebagai media belajar. Salah satu media digital yang mulai mendapatkan perhatian di kalangan pendidik adalah Wordwall. Wordwall merupakan platform pembelajaran berbasis web yang memungkinkan guru membuat berbagai jenis kuis dan permainan edukatif yang menarik dan mudah diakses. Media ini dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran interaktif, kolaboratif, dan berbasis gamifikasi, sehingga dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Wordwall menawarkan berbagai fitur seperti “match up”, “quiz”, “word search”, “anagram”, dan “group sort” yang dapat disesuaikan dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Dengan tampilan yang sederhana namun menarik, Wordwall memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa, sekaligus mempermudah guru dalam mengevaluasi pemahaman materi siswa secara real time. Media ini juga kompatibel dengan berbagai perangkat, seperti laptop, tablet, dan smartphone, sehingga fleksibel digunakan dalam berbagai setting pembelajaran, baik secara daring maupun luring.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Penelitian oleh Simanullang et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa kelas rendah di sekolah dasar. Temuan serupa dikemukakan oleh Nadia dan Desyandri (2022), yang menyatakan bahwa Wordwall mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga berdampak positif pada prestasi akademik siswa.

Selain itu, pendekatan pembelajaran yang berbasis media interaktif seperti Wordwall juga selaras dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky. Dalam teori ini, proses belajar dipandang sebagai proses aktif membangun pengetahuan melalui interaksi sosial dan pengalaman langsung. Wordwall memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif melalui pengalaman bermain yang edukatif, sekaligus mendorong kolaborasi antarsiswa dalam menyelesaikan tantangan atau permainan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini difokuskan untuk mengkaji efektivitas inovasi Wordwall sebagai media

pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 3 SD Negeri 1 Seririt.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris dalam pengembangan model pembelajaran berbasis digital yang relevan dan kontekstual dengan kebutuhan dan karakteristik siswa sekolah dasar di era digital.

METODE PENELITIAN (*Research Methods*)

Penelitian ini dirancang dengan pendekatan kuantitatif yang bersifat eksplanatif, berakar dari kebutuhan mendesak untuk memahami dampak inovasi teknologi terhadap hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar. Fokus utama diarahkan pada pengujian hipotesis melalui data numerik dan analisis statistik yang sistematis, sehingga dapat menggambarkan secara objektif efek dari intervensi pembelajaran. Metode kuasi-eksperimen dipilih karena menyediakan keseimbangan antara kendali terhadap variabel dan fleksibilitas dalam implementasi lapangan, khususnya di lingkungan pendidikan dasar yang memiliki banyak kendala operasional.

Desain penelitian yang digunakan adalah one-group pretest-posttest design, yaitu pendekatan yang memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media Wordwall. Meskipun tidak melibatkan kelompok kontrol, desain ini cukup kuat untuk mengidentifikasi perubahan signifikan akibat perlakuan yang diberikan, yakni penggunaan media pembelajaran Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Populasi dalam penelitian ini terdiri atas seluruh siswa kelas 3 di SD Negeri 1 Seririt, yang berjumlah 25 orang. Subjek penelitian dipilih menggunakan teknik purposive sampling, mengingat pentingnya homogenitas

dalam latar belakang siswa yang mencakup usia, kemampuan awal, dan pengalaman belajar. Faktor keterbatasan sumber daya, waktu, dan akses turut mempengaruhi pemilihan teknik ini. Semua siswa yang menjadi subjek terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran berbasis Wordwall selama 4 minggu dengan intensitas 3 kali per minggu, sehingga mereka mengalami secara langsung transformasi dalam proses belajar mengajar yang sebelumnya bersifat konvensional menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Instrumen utama yang digunakan adalah tes hasil belajar Bahasa Indonesia, yang dirancang secara sistematis untuk mencerminkan kompetensi dasar (KD) dan indikator pencapaian kompetensi (IPK) berdasarkan kurikulum nasional. Instrumen ini terdiri dari dua bagian utama: pretest dan posttest, dengan format soal pilihan ganda dan isian singkat. Instrumen divalidasi secara teoritik melalui pendekatan expert judgement yang melibatkan dosen ahli pendidikan dasar dan guru berpengalaman. Uji reliabilitas dilakukan dengan metode Alpha Cronbach, dan hasilnya menunjukkan koefisien $> 0,70$, yang menandakan konsistensi internal yang baik dan dapat diandalkan dalam pengukuran hasil belajar siswa.

Kegiatan pembelajaran dengan Wordwall dirancang agar tidak hanya sekadar menyampaikan materi, tetapi juga menumbuhkan minat, motivasi, dan partisipasi aktif siswa. Pada minggu pertama, seluruh siswa mengikuti pretest untuk mengukur pemahaman awal mereka terhadap materi Bahasa Indonesia. Selama minggu kedua hingga minggu keempat, pembelajaran dilakukan melalui berbagai fitur Wordwall, seperti "quiz", "match up", dan "group sort", yang diintegrasikan ke dalam tema pembelajaran harian. Guru memainkan peran sebagai fasilitator pembelajaran dengan

menerapkan pendekatan konstruktivistik, yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran dan mendorong mereka untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung, diskusi kelompok, dan kolaborasi.

Interaksi yang terbangun selama proses pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam kelas yang lebih hidup dan menyenangkan, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap permainan edukatif yang disediakan melalui platform Wordwall. Guru juga mengamati bahwa keterlibatan siswa dalam kegiatan diskusi meningkat drastis dibandingkan dengan metode ceramah konvensional. Pada akhir intervensi, seluruh siswa kembali mengikuti posttest yang bertujuan untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar mereka setelah menggunakan Wordwall sebagai media pembelajaran.

Data hasil tes dianalisis dengan pendekatan statistik inferensial menggunakan uji-t berpasangan (paired sample t-test) melalui perangkat lunak SPSS versi terbaru. Sebelum uji-t dilakukan, data terlebih dahulu diuji normalitasnya menggunakan uji Shapiro-Wilk, yang sesuai untuk sampel kecil ($n < 50$). Dengan tingkat signifikansi 0,05, analisis ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana perbedaan antara skor pretest dan posttest secara statistik. Jika hasil menunjukkan perbedaan yang signifikan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan Wordwall memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

Penting untuk dicatat bahwa pendekatan kuasi-eksperimen ini memberikan kekuatan dalam menyajikan data empiris yang konkret terkait efektivitas suatu intervensi pendidikan. Walaupun terdapat keterbatasan, seperti tidak adanya kelompok kontrol dan keterbatasan dalam generalisasi karena ukuran sampel

yang kecil, hasil penelitian ini tetap memiliki relevansi tinggi, khususnya dalam konteks lokal sekolah dasar di Indonesia. Penelitian ini juga menyumbang kontribusi penting bagi pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif, khususnya dalam pemanfaatan media digital dan teknologi edukatif seperti Wordwall.

Dengan pendekatan yang lebih humanistik, penelitian ini tidak hanya mengukur angka dan hasil tes semata, tetapi juga menekankan bagaimana siswa mengalami proses belajar yang menyenangkan, bermakna, dan memberdayakan. Setiap permainan edukatif yang dimainkan melalui Wordwall tidak hanya menyampaikan pengetahuan, tetapi juga menumbuhkan rasa ingin tahu, kerja sama, dan kegembiraan dalam belajar. Guru sebagai agen perubahan dituntut untuk terus mengeksplorasi media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat menginspirasi lebih banyak praktik pembelajaran yang transformatif dan menyenangkan di ruang kelas sekolah dasar di seluruh Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN (*Results and Discussion*)

Analisis Kuantitatif Hasil Pretest dan Posttest

Setelah menerapkan pembelajaran menggunakan media Wordwall selama empat minggu di kelas 3 SD Negeri 1 Seririt, hasil yang diperoleh sangat menggembirakan. Berdasarkan data kuantitatif, diketahui bahwa nilai rata-rata pretest siswa adalah 65. Angka ini menunjukkan bahwa sebelum intervensi pembelajaran berbasis Wordwall, sebagian besar siswa masih berada pada tingkat pemahaman dasar terhadap materi Bahasa Indonesia. Tidak sedikit dari mereka yang merasa jenuh, kurang termotivasi, bahkan tidak percaya diri saat mengerjakan soal-soal

karena metode pembelajaran sebelumnya yang cenderung bersifat satu arah dan kurang interaktif.

Namun, setelah guru menerapkan Wordwall secara terstruktur dalam proses pembelajaran, terjadi lonjakan signifikan dalam hasil evaluasi akhir (posttest), di mana nilai rata-rata meningkat menjadi 80. Peningkatan sebesar 15 poin ini tidak hanya menunjukkan kemajuan kognitif, tetapi juga mencerminkan transformasi psikologis siswa. Mereka tampak lebih antusias mengikuti pelajaran, lebih aktif dalam diskusi, dan menunjukkan ekspresi positif setiap kali guru membuka sesi Wordwall.

Untuk merangkum hasil kuantitatif tersebut, berikut disajikan data dalam bentuk tabel:

Tabel 1. Rangkuman Hasil Pretest dan Posttest Siswa

No	Aspek yang Dinilai	Pretest	Post-test	Perubahan
1	Rata-rata Nilai Siswa	65	80	+15 poin
2	Persentase Siswa dengan Peningkatan Signifikan	–	80%	Signifikan
3	Persentase Siswa dengan Peningkatan Moderat	–	20%	Moderat
4	Signifikansi Statistik (Paired t-test)	–	$p < 0,05$	Signifikan

Untuk memastikan bahwa perbedaan tersebut bukanlah kebetulan, dilakukan uji statistik menggunakan *paired sample t-test*. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi sebesar $p < 0,05$. Ini menandakan bahwa peningkatan hasil belajar yang diamati secara statistik signifikan dan bukan hasil dari faktor luar seperti keberuntungan atau kebiasaan belajar siswa semata. Artinya, Wordwall terbukti memiliki dampak yang nyata

terhadap peningkatan capaian belajar siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia.

Pembahasan Berdasarkan Teori Konstruktivisme

Hasil ini dapat dijelaskan melalui perspektif teori konstruktivisme, khususnya pendekatan konstruktivisme sosial yang menekankan peran interaksi dalam membangun pengetahuan. Menurut Vygotsky, anak-anak belajar lebih baik ketika mereka didukung dalam zona perkembangan proksimal mereka melalui bantuan dari orang lain, termasuk guru dan teman sebaya. Dalam konteks penelitian ini, Wordwall menjadi jembatan yang memperkuat proses tersebut. Fitur-fitur interaktifnya menciptakan ruang belajar yang kolaboratif dan menyenangkan, memungkinkan siswa untuk belajar dengan mengeksplorasi dan memanipulasi informasi melalui pengalaman nyata.

Tabel 2. Dampak Wordwall Berdasarkan Teori Pendidikan

No	Teori/Relevansi Pendidikan	Penjelasan Singkat
1	Teori Konstruktivisme Sosial	Wordwall memfasilitasi interaksi dan kolaborasi antar siswa dalam zona perkembangan proksimal (Vygotsky)
2	Teori Piaget Operasional Konkret	Media visual/audio Wordwall sesuai dengan tahap berpikir konkret siswa kelas 3 SD
3	Aspek Afektif Siswa	Siswa menjadi lebih antusias, percaya diri, dan bersemangat mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia

Wordwall memberikan ruang bagi siswa untuk bermain sambil belajar. Misalnya, dalam satu sesi pembelajaran tentang "Kalimat Utama dan Kalimat Penjelas", guru menggunakan fitur kuis yang menampilkan pilihan kalimat yang harus dipasangkan dengan ide pokoknya. Siswa tidak hanya menjawab

soal, tetapi juga berdiskusi, berdebat ringan, dan saling membantu. Situasi ini menciptakan lingkungan belajar yang sangat aktif, sesuai dengan pandangan konstruktivisme bahwa pengetahuan dibentuk melalui proses sosial dan pengalaman langsung.

Lebih jauh lagi, teori Piaget tentang tahap perkembangan kognitif juga relevan untuk menjelaskan bagaimana siswa kelas 3 SD dapat merespons dengan baik pembelajaran menggunakan Wordwall. Pada usia ini, anak-anak berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka mampu berpikir logis tentang objek dan peristiwa konkret. Wordwall menyediakan bentuk stimulus visual dan audio yang membantu mereka memahami konsep bahasa secara konkret, bukan hanya dalam bentuk teks yang abstrak.

Hal yang menarik adalah bahwa pembelajaran berbasis Wordwall juga memengaruhi aspek afektif siswa. Mereka menjadi lebih percaya diri dan merasa dihargai ketika mampu menyelesaikan tantangan dalam permainan. Banyak siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif dan antusias karena pembelajaran terasa seperti permainan, bukan beban. Guru bahkan mencatat adanya peningkatan dalam sikap siswa terhadap pelajaran Bahasa Indonesia, yang semula dianggap sulit dan membosankan, kini menjadi pelajaran yang paling dinantikan.

C. Keterkaitan dengan Penelitian Terkini

Temuan ini konsisten dengan berbagai studi yang telah dilakukan dalam lima tahun terakhir. Penelitian oleh Putri dan Rahmawati (2021) menyimpulkan bahwa Wordwall mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan karena sifatnya yang interaktif dan fleksibel. Mereka menemukan bahwa Wordwall memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan memberikan

kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri maupun berkelompok.

Studi oleh Wulandari dan Prasetyo (2023) juga menegaskan bahwa pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dengan Wordwall, memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa di berbagai jenjang. Salah satu temuan penting dari studi ini adalah bahwa penggunaan media interaktif dapat menjembatani kesenjangan pemahaman antara siswa dengan berbagai gaya belajar, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Ini menunjukkan bahwa Wordwall bukan hanya alat bantu, tetapi menjadi media yang adaptif dan inklusif.

Tabel 3. Dukungan Penelitian Terkini

No	Peneliti & Tahun	Temuan Utama
1	Putri & Rahmawati (2021)	Wordwall meningkatkan hasil belajar secara signifikan; mendorong belajar mandiri & kelompok
2	Wulandari & Prasetyo (2023)	Media interaktif adaptif bagi berbagai gaya belajar; efektif di semua jenjang
3	Hidayat & Sari (2022)	Keterlibatan lebih tinggi pada siswa yang menggunakan Wordwall dibanding metode ceramah
4	Alqahtani et al. (2020)	Media digital interaktif meningkatkan motivasi & capaian belajar secara global

Penelitian lain oleh Hidayat dan Sari (2022) dalam *Jurnal Inovasi Pendidikan* menemukan bahwa siswa yang menggunakan Wordwall menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang belajar menggunakan metode ceramah. Temuan ini diperkuat dengan observasi langsung di kelas, di mana siswa lebih fokus, lebih banyak bertanya, dan lebih senang mengulang materi secara mandiri di

rumah melalui platform tersebut.

Dalam konteks global, studi oleh Alqahtani et al. (2020) di Saudi Arabia menunjukkan bahwa media interaktif digital secara umum meningkatkan motivasi belajar dan hasil akademik siswa. Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan yang menggabungkan elemen interaktif, visual, dan pengalaman langsung sangat efektif, terlepas dari latar belakang budaya maupun geografis.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 3 SD Negeri 1 Seririt bukan hanya memberikan hasil yang signifikan dari sisi akademik, tetapi juga membuka cakrawala baru dalam metode pengajaran yang lebih humanis, partisipatif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan abad ke-21.

SIMPULAN (*Conclusion*)

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif Wordwall secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas 3 SD Negeri 1 Seririt. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata siswa dari pretest ke posttest, yang didukung oleh analisis statistik menggunakan uji-t. Wordwall terbukti tidak hanya berkontribusi pada peningkatan kognitif siswa, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mendorong partisipasi aktif.

Kesuksesan penerapan Wordwall ini tidak lepas dari pendekatan yang selaras dengan teori konstruktivisme, di mana siswa diajak untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi. Fitur-fitur Wordwall yang menarik mampu menjembatani gaya belajar yang berbeda dan memberikan ruang bagi siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatannya

masing-masing. Dengan demikian, Wordwall menjadi alternatif media pembelajaran yang adaptif, inklusif, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan saat ini.

Oleh karena itu, sangat disarankan bagi para pendidik, khususnya guru sekolah dasar, untuk mulai mengintegrasikan media interaktif seperti Wordwall dalam kegiatan belajar-mengajar. Penggunaan teknologi yang tepat tidak hanya akan meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga membentuk pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan. Semoga temuan dalam penelitian ini dapat menjadi referensi dan inspirasi dalam pengembangan inovasi pembelajaran yang lebih efektif dan humanis di masa depan.

UCAPAN TERIMA KASIH (acknowledgements)

Ucapan terima kasih yang pertama saya ucapkan kepada Tuhan yang Maha Esa karena atas rahmat-Nyalah saya dapat menyelesaikan artikel penelitian tindakan kelas ini. Yang kedua saya ucapkan terima kasih kepada seluruh Pimpinan dan Civitas Akademika Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan, secara khusus kepada Pembimbing saya yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk meningkatkan kompetensi dalam program studi S2 Pendidikan Guru Sekolah Dasar ini. Yang ketiga saya ucapkan terima kasih kepada seluruh keluarga saya yang telah mendukung penuh diri saya dalam menempuh pendidikan. Yang kelima saya ucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah tempat saya bertugas dan rekan-rekan Guru serta Staf Tata Usaha yang sudah membantu saya selama pendidikan dan penelitian. Yang terakhir saya ucapkan terima kasih kepada seluruh siswa di Sekolah tempat saya bertugas yang telah dengan antusias mengikuti pembelajaran yang saya laksanakan.

I. DAFTAR PUSTAKA

- American Psychological Association. (2020). *Publication manual of the American Psychological Association* (7th ed.). Washington, DC: APA.
- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas media pembelajaran aplikasi Wordwall terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2930>
- Aprilia, D. P., Tryanasari, D., & Kartikasari, A. H. S. (2024). Efektivitas penggunaan media game edukasi Wordwall terhadap hasil belajar IPAS di SDN Karangtengah 4 Ngawi. *Konferensi Ilmiah Dasar*, 2(1), 45–55.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Nadia, D. O., & Desyandri, D. (2022). Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(1), 65–75.
- Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. New York: Basic Books.
- Putri, R. N., & Rahmawati, D. (2021). Efektivitas penggunaan media Wordwall terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 45–53.
- Simanullang, F. Y., Wahyuni, S., & Hasibuan, R. (2024). Meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa menggunakan media Word Wall kelas II SD Negeri 067240 Medan Tembung. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 313–322.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wulandari, S., & Prasetyo, T. (2023). Penerapan media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 115–127.