



**Pengembangan Media Pembelajaran ICT Berbasis Game Edukatif *Wordwall* Sajak  
Bahasa Sunda Di Sekolah Dasar**

**Auliya Syaripah<sup>1</sup>, Erwin Rahayu Saputra<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Universitas Pendidikan Tasikmalaya, Jawa Barat, Indonesia

E-mail korespondensi: [auliya.sya@upi.edu](mailto:auliya.sya@upi.edu)

**Submission Track:**

||Diterima: 21 Juni 2023.||Disetujui: 25 Mei 2024.||Dipublikasikan: 28 Mei 2024.

Copyright © 2024 Auliya Syaripah, Erwin Rahayu Saputra



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

**Abstract**

*Technology that continues to develop has an impact on the world of education, including the use of ICT (Information, Communication and Technology) based learning media. This research aims to develop ICT-based learning media, namely educational word wall game-based learning media for class V students with Sundanese poetry material. The research method used in this research is the ADDIE development research method (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The steps for product development include analysis, design, development, implementation and evaluation. The students' response to this learning media was very good, none of the students were sleepy or bored of learning using game learning media because they were curious about what would happen afterward. The product developed in this research is ICT-based learning media based on wordwall educational games involving opening boxes and random name selection. The results of this research are that educational games learning media are very suitable to be used to support the learning of Sundanese poetry for class V elementary schools.*

**Keywords:** Learning Media; Educational Games; Sundanese Poetry

**Abstrak**

Teknologi yang terus menerus berkembang berpengaruh terhadap dunia pendidikan, diantaranya ialah penggunaan media pembelajaran berbasis ICT (*Information, Communication and Technology*). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT yaitu media pembelajaran berbasis game edukatif word wall untuk siswa kelas V materi Sajak bahasa Sunda. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Adapun langkah-langkah pengembangan produk diantaranya analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Respon siswa terhadap media pembelajaran ini sangatlah bagus, siswa tidak ada yang mengantuk ataupun bosan belajar dengan menggunakan media pembelajaran game karena mereka penasaran dengan apa yang akan terjadi setelahnya. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis ICT berbasis game edukatif *wordwall* bagian membuka kotak dan pemilihan nama secara acak. Hasil penelitian ini ialah media pembelajaran games edukatif sangat layak digunakan untuk menunjang pembelajaran sajak bahasa sunda kelas V Sekolah Dasar.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran; Game Edukatif; Sajak Bahasa Sunda

**1. Pendahuluan**

Perkembangan zaman sangatlah berpengaruh terhadap perkembangan teknologi saat ini, saat ini perkembangan teknologi sudah sangat semakin maju dan pesat. Pada pelaksanaan pembelajaran



# JURNAL Pendidikan Dasar dan Keguruan

Volume 9, No. 1, 2024

P ISSN : 2527-578X

E ISSN : 2715-6818

Homepage : <https://journal.uiad.ac.id/index.php/IPDK>

sehari-hari kita sudah sering menjumpai adanya pemanfaatan dari perkembangan Teknologi dalam dunia pendidikan, seperti yang sering dilakukan oleh guru atau dosen yaitu mengkombinasikan alat teknologi dalam proses pembelajaran (Jamun, 2018). Perkembangan teknologi juga berpengaruh terhadap pendidikan saat ini, contohnya ialah pada media pembelajaran, dahulu sebelum berkembangnya teknologi guru hanya mengandalkan media pembelajaran yang konvensional seperti benda yang ada disekitar, benda yang bisa di raba dll, sedangkan saat ini seiring berkembangnya teknologi media pembelajaran yang ada di sekolah pun sudah mengikuti zaman yakni banyaknya guru yang menggunakan media pembelajaran berbasis ICT atau Teknologi. Kemajuan teknologi mendorong upaya-upaya pemanfaatan hasil teknologi ke dalam proses belajar mengajar. Salah satunya adalah media pembelajaran berbasis ICT (Information and Communication Technology) sehingga menciptakan suasana penyampaian dan pemahaman materi yang lebih bersemangat dan menyenangkan. (Novita, Windiyani, Fazriani, 2019).

Media pembelajaran adalah alat yang dapat mendukung guru dalam memperluas pengetahuan siswa. Dengan berbagai jenis media pembelajaran yang digunakan oleh guru, media ini dapat berfungsi sebagai sumber untuk menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa. (Nurrita, 2018). Media pembelajaran yang efektif adalah media yang cocok dengan karakteristik mata pelajaran dan siswa. Tujuan utama dari media pembelajaran adalah untuk mempermudah siswa dalam memahami materi, sehingga guru diharapkan menciptakan alat pembelajaran yang memudahkan pemahaman siswa. Saat ini, terdapat berbagai jenis media pembelajaran, termasuk media visual, media audio, media audiovisual, dan media multimedia. Salah satu media pembelajaran berbasis ICT yang sangat disenangi oleh Siswa Sekolah Dasar ialah game edukatif. Menurut Widyastuti & Puspita (2019) Game edukasi adalah permainan yang dirancang untuk merangsang pemikiran, meningkatkan konsentrasi, dan menyelesaikan masalah. Game edukasi merupakan salah satu media pembelajaran yang digunakan untuk mencegah kebosanan pada siswa, serta memberikan pengalaman belajar dengan metode baru. Game edukasi dapat membantu melatih konsentrasi dan daya ingat siswa. (Rochmada & Suprayitno, 2022). Selain itu, game merupakan salah satu aktivitas yang sangat digemari oleh anak anak masa kini. Selain untuk bermain, game juga kini bisa dijadikan sebagai media untuk menunjang pembelajaran agar lebih menyenangkan. Saat ini, aplikasi maupun website game edukatif sudah merajalela dimana mana, bahkan bisa dibuat gratis oleh siapapun yang menginginkannya, salah satu website yang bisa digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis game ialah "Word Wall", website game edukatif *word wall* ini memiliki bermacam-macam variasi, ada yang berbentuk Quiz, menjodohkan, membuka kotak, mencari kata yang hilang, teka teki silang dan lain sebagainya karena masih banyak yang dapat di akses dari website game edukatif ini

Penelitian oleh Hidayah dan Prasetyo (2022) berjudul "Pengembangan Media Game Edukasi Tematik Berbasis Web Wordwall Berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar" menunjukkan hasil sebagai berikut: (1) Dikembangkan sebuah game edukasi yang mencakup materi pelajaran, penugasan, dan permainan berbasis Wordwall dalam satu aplikasi Classroom. (2) Hasil uji validasi oleh ahli materi menunjukkan kelayakan sebesar 68%, masuk dalam kategori layak. Uji validasi desain memperoleh skor 76%, termasuk dalam kategori tinggi, dan uji validasi media memperoleh skor 53%, dalam kategori cukup. Berdasarkan persentase dari ketiga ahli, dapat disimpulkan bahwa media game edukasi tematik berbasis web Wordwall berpadukan Classroom layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 SD, setelah dilakukan perbaikan sesuai saran para ahli. Dalam uji coba terbatas pada 10 siswa kelas 4, diperoleh persentase 84% dari siswa dan 90% dari responden guru kelas, menunjukkan efektivitas yang sangat tinggi. Sedangkan, Penelitian oleh Oliska dkk. (2022) berjudul "Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar" menunjukkan bahwa pengembangan game interaktif Wordwall diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dan kualitas belajar siswa, serta menyampaikan materi pembelajaran dengan baik. Game ini juga berfungsi sebagai sarana pembelajaran untuk mengatasi kebosanan. Peneliti memberikan beberapa saran untuk pengembangan penelitian selanjutnya: (1) Memperdalam materi yang akan disampaikan sebelum penerapan produk,



karena siswa masih kurang memahami tentang akhlak terpuji meskipun materi sudah disampaikan dengan baik melalui game. (2) Menyediakan proyektor untuk bermain game dengan lebih leluasa, karena tidak adanya fasilitas proyektor menjadi keterbatasan dalam penelitian ini. Setelah melihat dari hal yang sudah dipaparkan di atas peneliti berupaya untuk membahas mengenai 1) bagaimana perkembangan media pembelajaran berbasis game dan 2) bagaimana pengaruh dari media pembelajaran game untuk pembelajaran siswa sekolah dasar?

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) untuk pengembangan. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan dan mengembangkan desain, materi pembelajaran, prototipe, strategi, media, dan alat evaluasi dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan metode ADDIE (Tegeh & Kima, 2013). Metode penelitian pengembangan bertujuan untuk menciptakan produk tertentu dan menguji efektivitasnya (Sugiyono, 2009). Metode ini berfokus pada penemuan, pengembangan, dan validasi produk. Model ADDIE, yang merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*, dipilih karena model ini sering digunakan dan tahapannya menggambarkan pendekatan sistematis dalam pengembangan instruksional. (Sugihartini, Yudiana, 2018). Subjek penelitian adalah siswa, ahli materi dan ahli validasi media dan Objek penelitian adalah media pembelajaran game edukatif *wordwall* pada materi sajak kelas V Sekolah Dasar. Dengan tahapan dari model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Model ADDIE yang dikembangkan oleh Willimlee terdiri dari beberapa tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, peneliti harus mampu mengidentifikasi kebutuhan yang relevan dengan objek penelitian, serta jika ada masalah yang ditemukan, peneliti akan mencari solusi untuk masalah tersebut. Selanjutnya yakni tahap design yang akan dipergunakan untuk membuat rancangan solusi dari permasalahan yang ditemukan peneliti, peneliti harus mulai mencari materi, media pembelajaran yang cocok, serta mulai membuat rancangan desain. Kemudian selanjutnya adalah tahap development atau proses pengembangan yakni melaksanakan susunan kerangka design yang sudah dibuat dari produk yang sudah ada sebelumnya serta meminta validasi dari para ahli media, materi dll. Tahap selanjutnya adalah tahap implementasi atau tahap pelaksanaan serta penggunaan produk yang sudah dibuat setelah dilaksanakannya proses validasi dari para ahli. Tahap terakhir yakni proses evaluasi dimana peneliti akan mengulas dan melihat umpan balik yang diberikan dari produk yang sudah dibuat.

Setelah program pengembangan ADDIE selesai peneliti berharap semoga media pembelajaran *wordwall* materi sajak ini dapat bermanfaat bagi guru kelas V. lihat Tabel 1 dibawah ini untuk melihat pedoman penilaian dari validasi ahli media.

**Tabel 1. Tabel Skor Penilaian**

Skor	Kategori
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

Sumber: (Arikunto,2009)

Selain penilaian diatas, dibawah ini terdapat rumus yang dapat digunakan untuk menganalisis deskriptif persentase. Dengan rumus : Total Skor yang diperoleh  $\times$  100%  
Skor maksimum.

Dengan menggunakan rumus di atas, dapat digunakan sebagai simpulan keberhasilan peneliti dalam pembuatan media pembelajaran game edukasi *wordwall* berdasarkan hasil validasi dari ahli



media untuk menentukan seberapa layak media pembelajaran yang telah dibuat untuk digunakan pada proses pembelajaran siswa. Lihat Tabel 2 untuk melihat pedoman penilaian ahli media.

**Tabel 2. Pedoman Penilaian Validasi Ahli Media Pembelajaran**

Skor dalam persen (%)	Kategori
81-100 %	Sangat layak
61 – 80 %	Layak
41 – 60 %	Cukup Layak
21 – 40 %	Tidak Layak
< 21%	Sangat Tidak Layak

Sumber: (Arikunto,2009)

### 3. Hasil dan Pembahasan

Media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik untuk mendukung proses pembelajaran bagi siswa dan guru. Hal ini didukung oleh penelitian Olisna DKK (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dalam proses pembelajaran dapat mempengaruhi perkembangan hasil belajar siswa. Penyampaian materi pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat pendidikan dan kebutuhan siswa (Yuniartik, Hidayah & Nasuka, 2017). Oleh karena itu, guru perlu mencari solusi kreatif agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik dan berkualitas. Menurut Susilo & Sofiarini (2020) Dalam dunia pendidikan, proses pembelajaran harus menyesuaikan dengan kebutuhan siswa di lapangan, serta mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, agar mereka dapat belajar dengan efektif dan menyenangkan.

Peneliti melakukan observasi di kelas serta wawancara dengan guru kelas. Observasi dilaksanakan pada 11 Mei 2023 di sebuah Sekolah Dasar di Kota Tasikmalaya. Objek penelitian adalah siswa kelas V, terdiri dari 23 siswa, dengan 13 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Wawancara dilakukan dengan guru kelas V. Desain dimulai dengan menentukan solusi dari permasalahan yang dikemukakan oleh guru kelas V mengenai permasalahan pada mata pelajaran bahasa sunda materi sajak, Beliau mengemukakan bahwa ia mendapati kesulitan dalam penyampaian materi sajak dan kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dan sangat sulit jika disuruh ke depan kelas untuk membacakan sajak. dari permasalahan yang telah dikemukakan oleh guru kelas V peneliti menyarankan sebuah solusi supaya siswa bisa berperan aktif saat pembelajaran yakni dengan menggunakan media pembelajaran berbasis ICT yakni game edukatif berbasis “*wordwall*”. Manfaat media pembelajaran *wordwall* adalah dapat mengatasi kebosanan, karena dengan variasi permainan dan aktivitas yang ditawarkan, *wordwall* membantu mengatasi kebosanan dalam proses pembelajaran, membuat siswa tetap fokus dan termotivasi (Nurhikmah, dkk, 2023). *Wordwall* dapat diakses pada sebuah website sehingga mudah dalam penggunaannya, di dalamnya terdapat beberapa pilihan game edukatif yang dapat dipilih oleh guru, untuk membuat siswa di kelas tidak jenuh dan juga mengantuk, Cara mengakses website *wordwall* sangatlah mudah, pertama search website *wordwall* di *google*, kemudian masuk ke website tersebut dan daftarkan terlebih dahulu akun untuk masuk ke *wordwall*, lalu pilih saja game yang cocok dengan materi pembelajaran. Peneliti menggunakan game membuka kotak dan juga spin wheel untuk menunjang pembelajaran. Dalam game membuka kotak peneliti memasukan beberapa tantangan membaca sajak yang nantinya akan dibacakan oleh siswa, selain tantangan peneliti juga memasukan beberapa zonk yang akan sangat dinantikan oleh siswa karena berharap mendapatkan zonk tersebut agar tidak usah membacakan sajak.



# JURNAL Pendidikan Dasar dan Keguruan

Volume 9, No. 1, 2024

P ISSN : 2527-578X

E ISSN : 2715-6818

Homepage : <https://journal.uiad.ac.id/index.php/IPDK>

peneliti meminta kepada ahli media & materi untuk memvalidasi media dan materi yang peneliti buat. Untuk melihat hasil validasi Lihat pada Tabel 3.

**Tabel 3. Validasi Ahli Media**

No	Aspek Penilaian	1	2	3	4	5
1.	Kemudahan penggunaan				<input checked="" type="checkbox"/>	
2.	Tingkat kemungkinan minat dan motivasi siswa ketika digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas					<input checked="" type="checkbox"/>
3.	Kemungkinan dapat digunakan untuk alat bantu mengajar bagi guru					<input checked="" type="checkbox"/>
4.	Tingkat kemungkinan mendorong kemampuan siswa berpikir kritis dan memecahkan masalah				<input checked="" type="checkbox"/>	
5.	Tingkat kontekstualitas dengan penerapan atau aplikasi dalam kehidupan nyata yang sesuai dengan karakteristik siswa				<input checked="" type="checkbox"/>	
Total		22 x 100% = 88%				
		88% (Sangat Layak)				

Lembar penilaian media pembelajaran ICT berbasis Game Edukasi *Wordwall* yang ditujukan untuk ahli media mencakup penilaian dari ahli media. Terdiri dari 5 pernyataan yang berkaitan dengan isi media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti, meliputi kemudahan akses penggunaan media, tingkat minat dan motivasi siswa saat digunakan dalam pembelajaran, potensi penggunaannya sebagai alat bantu mengajar bagi guru, kemampuannya mendorong siswa berpikir kritis dan memecahkan masalah, serta tingkat relevansinya dengan aplikasi dalam kehidupan nyata yang sesuai dengan karakteristik siswa. Ahli media menilai bahwa media pembelajaran yang telah dibuat menunjukkan hasil 88% yang artinya media *wordwall* ini sangat layak untuk digunakan oleh guru dalam pembelajaran sajak bahasa Sunda di kelas.

Pada pelaksanaan implementasi (observasi) peneliti mengulas materi terlebih dahulu dengan menggunakan bantuan powerpoint. Setelah mengulas materi, peneliti meminta nama-nama siswa yang berada di dalam kelas untuk dimasukkan ke dalam spin wheel yang nantinya akan menentukan orang-orang yang akan maju ke depan kelas untuk membuka kotak dan melakukan tantangannya. Peneliti membuat 12 kotak tantangan membaca sajak, dan 3 kotak berisi zonk, setelah game dimulai siswa pun bersemangat untuk menebak siapa yang akan maju ke depan kelas dan siapa yang akan mendapatkan zonk (bonus) untuk tidak melakukan tantangan membaca sajak. Setelah melaksanakan proses implementasi peneliti menyebarkan angket untuk siswa mengenai pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Pada penelitian yang dilakukan oleh Efrida dan Suprayitno, (2022) yang dilaksanakan pada Media game edukasi *Wordwall* dengan mengembangkan secara menyeluruh agar siswa mudah menggunakannya dan tertarik untuk mempelajari materi peninggalan sejarah. Hal ini sesuai dengan pernyataan dalam kuesioner poin ke-2, 12, dan 13 yang menekankan kemudahan penyajian, petunjuk, dan pengoperasian. Selain memudahkan penggunaan, peneliti juga membuat media ini menarik dengan menambahkan gambar, animasi, suara, dan warna. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sukma & Handayani (2022), penggunaan media interaktif berbasis kuis *Wordwall* terbukti berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih dinamis. Hal ini terlihat dari sikap siswa yang lebih baik dalam mengikuti pembelajaran, meningkatnya minat dan antusiasme mereka, serta keaktifan siswa dalam berdiskusi selama proses pembelajaran. Lihat Tabel 4 untuk melihat angket siswa.



**Tabel 4. Angket Siswa**

No	Aspek Penilaian	Ya	Tidak
1	Saya Senang Belajar Menggunakan Metode Pembelajaran Game	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Saya menjadi lebih semangat belajar menggunakan Metode Pembelajaran Game	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Saya menjadi lebih mudah dalam memahami pelajaran karena Metode Pembelajaran Game	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Dengan metode spinner saya lebih berani untuk maju ke depan kelas	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Dari hasil angket terdapat 22 orang sangat suka belajar dengan menggunakan metode pembelajaran game (*Wordwall*), 22 orang lebih termotivasi dan lebih semangat dalam proses pembelajaran, 21 orang terbantu proses pembelajarannya karena lebih mudah dalam memahami pelajaran dengan metode pembelajaran games ini. Untuk poin terakhir terdapat 21 orang yang setuju dengan metode spinner menjadi lebih berani untuk maju ke depan kelas. jadi dapat kita lihat bahwa rata rata, siswa menyukai media pembelajaran berbasis games ini, karena bisa lebih membantu mereka dalam pembelajaran dan membuat mereka tidak jenuh saat berada di dalam kelas. Setelah menyebarkan angket, dilakukann wawancara kepada salah seorang siswa mengenai pembelajaran yang sudah dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game edukatif *wordwall*.

**Tabel 5. Percakapan Bersama Siswa Kelas V**

Peneliti	:	Bagaimana dengan pembelajaran tadi?
Siswa R	:	<i>saya suka bu, walaupun degdegan takut terpanggil</i>
Peneliti	:	ngantuk ga pas belajar tadi?
Siswa R	:	<i>engga bu, soalnya saya takut terpanggil tadi, jadi saya berdoa terus supaya tidak terpanggil</i>
Peneliti	:	dibagian pembelajaran mana yang kamu sukai ?
Siswa R	:	<i>Saat ibu memilih nama yang akan maju ke depan kelas sama pas membuka kotak nya bu</i>
Peneliti	:	mengapa kamu suka saat membuka kotaknya?
Siswa R	:	<i>karena kami menunggu di nomer berapa zonk yang ibu simpan.</i>
Peneliti	:	Bagaimana dengan pembelajaran tadi?
Siswa R	:	<i>Sangat menyenangkan</i>

Berdasarkan hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa siswa tersebut memiliki respons positif terhadap pembelajaran yang dilakukan. siswa menggambarkan pengalaman pembelajarannya yang sangat menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game edukatif *wordwall* dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar.

#### 4. Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan yang telah peneliti lakukan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis game edukatif *wordwall* dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran game edukatif dapat digunakan karena mendapatkan nilai 88% yang artinya media pembelajaran game edukasi *wordwall* materi sajak kelas V tersebut sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Karena, selain dapat membuat siswa tidak mengantuk di kelas, media



pembelajaran game bisa digunakan untuk memicu semangat siswa untuk bisa maju ke depan kelas, dan hal ini dapat terjadi tanpa paksaan dan siswa pun akan pasrah dan menerimanya dengan lapang dada. Berbeda halnya jika hanya guru yang menunjuk siswa secara langsung untuk ke depan kelas, pastinya akan terjadi penolakan, tetapi jika dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran game dengan menggunakan alat spinwheel serta *wordwall* seperti yang sudah peneliti kembangkan siswa tidak akan bisa menolak dan pasti akan menerimanya, siswa yang maju ke depan un akan berbeda-beda, siswa akan menjadi lebih aktif semuanya dan yang maju ke depan kelas tidak akan siswa itu saja. Saran untuk peneliti selanjutnya untuk lebih bisa mengeksplor website *wordwall* tersebut sebagai media pembelajaran game edukatif yang menyenangkan untuk proses pembelajaran siswa.

### Daftar Pustaka

- Haryati, S. (2012). *Research and Development (R&D)* Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 15.
- 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. *JHIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2632-2635.
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak teknologi terhadap pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 48-52. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Novita, L., Windiyani, T., & Fazriani, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Pada Subtema Bersyukur Atas Keberagaman Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 2(2), 82-86.
- Nurhikmah, H., Aswan, D., Bena, B. A. N., & Ramli, A. M. (2023). Pelatihan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Sekolah Menengah Atas. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 146-155.
- Nurrita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Misykat*, vol. 3, no. 1, 2018, <https://dx.doi.org/10.33511/misykat.v3i1.52>
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran online berbasis game edukasi *wordwall* tema indahny kebersamaan pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093-4100.
- Olisna, O., Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4133-4143.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2).
- Sukma, K. I., & Handayani, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020-1028.
- Suprayitno, S. (2022) Pengembangan Game Edukasi *Wordwall* Dalam Pembelajaran IPS Materi Peninggalan Sejarah Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1355-1364



# JURNAL

## Pendidikan Dasar dan Keguruan

Volume 9, No. 1, 2024

P ISSN : 2527-578X

E ISSN : 2715-6818

Homepage : <https://journal.uiad.ac.id/index.php/IPDK>

---

- Susilo, A. A., & Sofiarini, A. (2020). Peran Guru Sejarah dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(2), 79-93.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model. *Jurnal Ika*, 11(1).
- Widyastuti, R., & Puspita, L. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada Matpel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan. *Paradigma–Jurnal Informatika dan Komputer*, 22(1), 95-100.
- Yuniartik, H., Hidayah, T., & Nasuka, N. (2017). Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan di SLB C Se-Kota Yogyakarta. *Journal of Physical Education and Sports*, 6(2), 148-156.