



Pengaruh Hasil Belajar Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Word Wall Kelas II SDN Karanganyar Gunung 02

Denia Dwi Oktavian^{1*}, Fine Reffiane²

¹Pendidikan Profesi Guru/Universitas PGRI Semarang

Email: oktaviandenia@gmail.com

²PGSD/FIP/Universitas PGRI Semarang

Email: finereffiane@upgris.ac.id

Abstract. *This research aims to determine the effect of student learning outcomes using the Word Wall application learning media on class II B students at SDN Karanganyar Gunung 02. This type of research uses experimental research in the form of Pre-Experimental Design and One Group Pretest-Posttest design. The population in this study were class II B students at SDN Karanganyar Gunung 02. The sampling technique was carried out by 28 class II B students at SDN Karanganyar Gunung 02. Data collection was obtained from tests carried out by the students. The research results showed that the average pretest result was 50.71 and the posttest result was 91.71, meaning that student learning outcomes had increased. The Paired Sample Test results obtained were $0.000 < 0.05$, meaning that H_0 was rejected and H_a was accepted and the gain-test results were obtained at 82.9, meaning that it was included in the criteria of being quite effective, which means that there is an influence on student learning outcomes on the use of the Word Wall application.*

Keywords: *Learning Outcomes; Learning Media; Word wall Application.*

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi Word wall pada peserta didik kelas II B SDN Karanganyar Gunung 02. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan bentuk Pre-Experimental Design dan One Group Pretest-Posttest design. Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas II B SDN Karanganyar Gunung 02. Teknik pengambilan sampel dilakukan oleh 28 peserta didik kelas II B SDN Karanganyar Gunung 02. Pengambilan data diperoleh dari pelaksanaan tes yang dilakukan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan diperoleh hasil rata-rata Pretest sebesar 50,71 dan hasil Posttest sebesar 91,71, Artinya hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hasil uji Paired Sample Test diperoleh $0,000 < 0,05$, artinya H_0 ditolak dan H_a diterima dan hasil uji-gain diperoleh 82,9 artinya termasuk dalam kriteria cukup efektif, dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar siswa terhadap penggunaan aplikasi Word wall.*

Kata Kunci: *Hasil Belajar; Media Pembelajaran; Aplikasi Word wall.*

PENDAHULUAN

Belajar adalah usaha sadar yang dilakukan manusia untuk memperoleh keinginan yang hendak dicapai untuk kemajuan hidupnya menjadi lebih baik di masa yang akan datang. Menurut (Gagne, 2019), belajar adalah proses mendapatkan pengetahuan untuk memperoleh pengalaman sebagai motivasi merubah sikap, kebiasaan, dan tingkah laku. Setiap orang memiliki motivasi belajar yang berbeda-beda. Seiring berjalannya waktu dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, seorang pendidik mempunyai

berbagai cara. Dalam era teknologi informasi seperti saat ini, pemanfaatan media pembelajaran menjadi salah satu cara yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi (Hasan, M., dkk, 2021). Media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menarik perhatian peserta didik dan membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan juga efektif. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukanlah hal baru. Banyak pendidik yang telah tahu bahwa media akan sangat membantu. Ketepatan dalam memilih suatu media pembelajaran juga harus diperhatikan. Menggunakan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan interaksi dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik tidak akan merasa bosan dalam pembelajaran. Menurut Sapriyah, S. (2019, May) Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran akan menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa bisa diserap secara optimal.

Pada zaman modern sekarang ini banyak sekali media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut disesuaikan dengan kondisi budaya orang-orang yang banyak sekali menggunakan ponsel atau android. Untuk menyikapi perkembangan zaman di dalam proses pembelajaran Salah satu caranya yaitu melibatkan teknologi dalam pendidikan, guru pada abad sebelumnya masih memakai metode pembelajaran tradisional yaitu ceramah (Oktari, S. T., & Desyandri, D., 2023).

Berbagai macam media pembelajaran yang dapat diakses menggunakan ponsel. Salah satunya yaitu *Word wall* yang merupakan sebuah aplikasi gamifikasi digital berbasis jaringan yang menyediakan berbagai fitur game dan kuis yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam penyampaian evaluasi materi (Khairunnisa, 2021). *Word wall* memiliki potensi untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik bagi siswa. Dalam hal ini, *Word Wall*, sebuah media game edukasi berbasis kata-kata, dapat menjadi alternatif yang menarik untuk digunakan dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar menyesuaikan karakteristik mereka yang masih suka bermain. Aplikasi *word wall* memiliki 18 template yang tersedia di aplikasi *word wall* ini dan dapat diakses dengan mudah karena tidak berbayar atau gratis (Wulandari, R. I., & Jaelani, A. I., 2023). Media *word wall* adalah media yang penggunaannya cukup mudah, interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Dengan tampilan yang menarik siswa termotivasi untuk belajar. Tampilannya seperti game zaman dahulu, dan memiliki berbagai variasi untuk dimainkan. Dari segi pengoprasiannya siswa sangat termudahkan dari tugas yang bersifat tulisan. Meskipun media pembelajaran ini memiliki banyak kelebihan, namun juga memiliki kekurangan yang dapat menghambat pelaksanaan penggunaan media pembelajaran *word wall* seperti kondisi jaringan yang harus stabil. Kekurangan itu bisa disiasati dengan memperhatikan kondisi jaringan sebelum menggunakan media pembelajaran *word wall*.

Pembelajaran yang menarik tentunya dapat meningkatkan minat belajar siswa dan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Menurut (Kusumantara et al., 2017) Metode belajar yang bervariasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik lebih lanjut beliau menyatakan salah satu metode yang bisa digunakan guru yang melibatkan teknologi adalah penggunaan media pembelajaran digital. Sesuai yang dikatakan (Tobamba et al., 2019) dalam penelitiannya bahwa media pembelajaran mempengaruhi minat belajar siswa yang nantinya akan berdampak kepada hasil belajar siswa tersebut. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan (Tiwow et al., 2022) mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh oleh siswa setelah menerima pengalaman pembelajaran dari guru atau pendidik (Aditya, 2016; Sodik, et al. 2019). Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai Siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Beberapa pengalaman yang diterima siswa terletak dalam ranah afektif, kognitif serta psikomotorik (Awaliah, & Idris, 2015). Lebih lanjut Simamora,

(2015) menjelaskan Hasil belajar berperan penting dalam proses pembelajaran sebab dengan hasil tersebut guru dapat mengetahui perkembangan pengetahuan yang sudah diperoleh siswa dalam upaya mencapai tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar. Untuk memperoleh hasil belajar yang memuaskan diperlukan kolaborasi yang bagus antar peserta didik, pendidik, dan peran peserta didik. Seorang pendidik perlu melakukan inovasi pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan efektif. Sehingga peserta didik dapat mengikuti secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu peran orang tua dalam memberikan motivasi belajar kepada peserta didik juga mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, ketiga peran dalam proses pembelajaran harus berjalan beriringan dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada kelas II SD N Karanganyar Gunung 02, ditemukan 8 peserta didik yang tidak mengikuti secara aktif pada saat proses pembelajaran dan kurangnya minat peserta didik untuk mengikuti jalannya proses pembelajaran mengakibatkan hasil belajar yang rendah. Adapun salah satu faktor yang mempengaruhi yaitu kurangnya inovasi dalam melakukan pembelajaran. Banyak peserta didik yang ramai dan kurang fokus pada saat proses pembelajaran. Hal tersebut disebabkan oleh kurang menariknya pembelajaran yang mengakibatkan peserta didik bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. (Sudewiputri & Dharma, 2021) mengungkapkan bahwa rendahnya motivasi belajar berdampak pada penurunan hasil belajar peserta didik, sehingga nantinya proses pembelajaran terkesan kurang optimal.

Dalam menghadapi permasalahan tersebut tentunya diperlukan pemilihan media pembelajaran yang tepat. Salah satu media pembelajaran yang dapat mengatasi adalah media *word wall*. Pemilihan media *Word wall* menjadi pemilihan media yang tepat dikarenakan *Word wall* adalah suatu media games berbasis teknologi yang memiliki berbagai template kuis berbentuk game, hal ini dapat meningkatkan minat siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif serta dapat meningkatkan minat belajar siswa. (Permana & Kasriman, 2022) mengatakan bahwa media *word wall* dapat digunakan dengan mudah oleh peserta didik sekolah dalam proses pembelajarannya dan juga dapat dengan mudah diakses oleh smartphone. Hal tersebut sesuai dengan zaman sekarang ini, dimana setiap orang menggunakan smartphone.

Menggunakan media *Word wall* tentunya pembelajaran akan lebih menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang akan berpengaruh pada hasil belajar yang bagus. Media *Word wall* memiliki Template pembelajaran yang didesain dalam bentuk permainan. seperti wujud soal opsi ganda (*quiz*), misteri silang (*crossword*), memilah kartu ataupun mencocokkan gambar (*matching pairs*), memasang jawaban yang pas (*find the match*), dan sebagainya, sehingga alat evaluasi tersebut dapat dipakai sebagai alat evaluasi harian maupun alat evaluasi semester.

Berdasarkan Penelitian terdahulu tentang penggunaan media *Word wall* di sekolah dasar dilakukan oleh (Gandasari, P., & Pramudiani, P, 2021) yang berjudul “Pengaruh aplikasi *word wall* terhadap Motivasi belajar IPA siswa di sekolah dasar” bahwa Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas menggunakan uji Liliefors, uji homogenitas menggunakan uji Fisher, dan uji hipotesis menggunakan uji-t. Hasil analisis uji-t untuk kedua kelas memperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel} = 7,79 > 2,0084$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak yang artinya terdapat pengaruh aplikasi *word wall* terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SDN Bojong Rawalumbu VI.

Beberapa pemaparan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Word wall* dinilai efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh hasil belajar terhadap penggunaan media *Word wall* pada Sekolah Dasar. Dengan tujuan dilakukannya penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *word wall* terhadap hasil belajar siswa kelas II SDN Karanganyar Gunung 02.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Kuantitatif eksperimen dengan desain *Pre-eksperimen* dengan jenis *One-Group Pretest-Posttest*. Penelitian ini membutuhkan satu kelas atau *Pre Eksperimen* tanpa kelas pembanding. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Karanganyar Gunung 02 di Semarang, Objek penelitiannya adalah 28 peserta didik kelas II B. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan tujuan untuk melihat akibat dari suatu perlakuan. Sugiyono mengatakan bahwa salah satu cara penelitian yang dimanfaatkan guna mengetahui bagaimana manipulasi tertentu mempengaruhi hal yang lain dalam situasi terkendali adalah metode penelitian eksperimen (Sugiyono, 2016). Penelitian melakukan perlakuan pembelajaran menggunakan aplikasi *Word wall*. Akibat dari perlakuan tersebut adalah melihat pengaruh hasil belajar dengan menggunakan media *Word wall* pada peserta didik kelas II B SDN Karanganyar Gunung 02. Desain penelitian ini digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian.

Pretest	Treatment	Posttest
O_1	X	O_2

Keterangan:

O_1 = Tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan diberikan.

O_2 = Tes akhir (*posttest*) setelah diberikan perlakuan.

X = Perlakuan terhadap kelompok eksperimen yaitu dengan menerapkan permainan target dalam pembelajaran.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas II B SDN Karanganyar Gunung 02 Semarang dengan jumlah 28 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan 10 soal pilihan ganda. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas, uji hipotesis dan uji-gain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini merupakan penelitian *pre-eksperimen* dengan *one group pretest-posttest design* yang melibatkan satu kelas, yaitu kelas II B di SDN Karanganyar Gunung 02 dengan jumlah siswa 28. Penelitian ini menggunakan Teknik Analisis yaitu Uji Normalitas, Uji Hipotesis, dan Uji-Gain. Instrumen tes dalam penelitian ini terdiri dari soal *pretest/posttest* yang berbentuk pilihan ganda. Soal *pretest* dilakukan sebelum perlakuan diberikan. *Posttest* dilakukan setelah perlakuan diberikan. Diperoleh hasil rata-rata *Pretest* 50,71 dan hasil rata-rata *Posttest* 91,71. Dengan nilai terendah *Pretest* 20 dan tertinggi 80 serta nilai terendah *Posttest* adalah 80 dan tertinggi 100. Berikut ini adalah hasil *Pretest* dan *Posttest* yang didapat peserta didik pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil *Pretest* dan *Posttest*.

No	Tingkat	Kelompok Eksperimen		
		Nilai Pretest	Nilai Posttest	Rata-rata
1.	Rendah	20	80	50,71
2.	Tinggi	80	100	91,71

Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui jenis statistik apa yang digunakan peneliti untuk pengolahan data selanjutnya dan Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah kedua data sampel berada di populasi yang berdistribusi normal atau tidak Rahman, R., Kondoy, E., & Hasrin, A. (2020). Untuk hasil Uji normalitas diperoleh hasil probabilitas atau signifikansi untuk hasil posttest sebesar $0,257 > 0,05$. Hasil Uji Normalitas dicantumkan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.162	28	.057	.955	28	.257
Posttest	.240	28	.000	.802	28	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Uji hipotesis dilakukan peneliti untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima atau ditolak. Uji hipotesis menggunakan analisis perbandingan satu variabel bebas dikenal dengan Uji t atau t test (Indhaka, W. A., Suprpto, E., & Sugiarti, N, 2016). Dalam penelitian ini menggunakan Uji Hipotesis *Paired Sample T test*. Berdasarkan hasil uji-t yang dilakukan diperoleh probabilitas signifikan sebesar $0,000 < 0,005$. Hasil Uji t dituliskan pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji-t Paired Sample t-test.

Paired Samples Test									
	Paired Differences						t	df	Sig. (2- taile d)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t			
				Lower	Upper				
Pretest - Posttest	-41.07143	14.23071	2.68935	-46.58952	-35.55333	-15.272	27	.000	

Uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan kemampuan representasi matematis dan uji t-test berkorelasi untuk menguji hipotesis (Yusnita, I., Maskur, R., & Suherman, S, 2016). Pada penelitian ini mendapatkan hasil dari Uji N-Gain yang dilakukan dengan SPSS versi 25.0 N-Gain max diperoleh 100 dan N-gain Mean diperoleh 82,9. Kriteria tafsiran efektifitas jika persentase menunjukkan 56-76% termasuk dalam kategori cukup efektif (Dewi, et al. 2023) sehingga dapat dikatakan penggunaan aplikasi *Word wall* cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II B SDN Karanganyar Gunung 02. Hasil dari Uji N-Gain dituliskan pada tabel 5.

Tabel 5. Uji N-Gain.

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain Skor	28	.50	1.00	.8290	.15698
Ngain persen	28	50	100	82,9	15.698

Pembahasan

Penelitian dilakukan di SDN Karanganyar Gunung 02 yang berlokasi di Semarang. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas II B SDN Karanganyar Gunung 02 yang berjumlah 28 peserta didik. Penelitian ini menunjukkan perbedaan hasil *pretest* dan *posttest*. Melalui analisis data diperoleh hasil rata-rata *Pretest* sebesar 50,71 dan hasil *Posttest* sebesar 91,71. Diketahui untuk pelaksanaan *posttest* dilakukan sebelum menggunakan aplikasi *Word Wall* dan pelaksanaan *Pretest* setelah dilakukan eksperimen menggunakan aplikasi *Word wall*. Uji Normalitas dilakukan dengan menggunakan Shapiro Wilk dengan nilai signifikan 5%, diperoleh hasil probabilitas atau signifikan hasil untuk nilai *posttest* sebesar $0,257 > 0,05$. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh $> 0,05$, yang artinya hasil belajar berdistribusi normal.

Analisis uji-t paired sample t-test, dengan hipotesis yang diuji adalah H_0 : Tidak ada pengaruh penggunaan aplikasi word wall terhadap hasil belajar kelas II SDN Karanganyar Gunung 02. Dan H_a :

ada pengaruh penggunaan aplikasi *word wall* terhadap hasil belajar kelas II SDN Karanganyar Gunung 02. Berdasarkan penelitian ini setelah dilakukan analisis data diperoleh hasil signifikan sebesar 0,000. Nilai signifikan ini lebih kecil dari nilai signifikan yang ditetapkan sebesar 0,05. Hasil dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima, artinya terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi Word Wall terhadap hasil belajar peserta didik kelas II B SDN Karanganyar Gunung 02.

Hasil penelitian ini dikuatkan dengan penelitian yang terdahulu oleh (Savira, A., & Gunawan, R, 2022) dengan judul penelitian “Pengaruh Media Aplikasi *Word wall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar” menyimpulkan bahwa hasil yang diperoleh yaitu $0,05 > 0,093$ artinya terdapat pengaruh media aplikasi *Word wall* terhadap hasil belajar IPA kelas IV.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan diperoleh hasil rata-rata *Pretest* sebesar 50,71 dan hasil *Posttest* sebesar 91,71, Artinya hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hasil uji Paired Sample Test diperoleh $0,000 < 0,05$, artinya H_0 ditolak dan H_a diterima dan hasil uji-gain diperoleh 82,9 artinya termasuk dalam kriteria cukup efektif, dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar siswa terhadap penggunaan aplikasi *Word wall*. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh terhadap penggunaan aplikasi *word wall* pada pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap hasil belajar siswa kelas II SDN Karanganyar Gunung 02 Semarang.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan diharapkan aplikasi *Word wall* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran guru dalam melaksanakan pembelajaran. penggunaan aplikasi *Word wall* dapat menjadi sebuah inovasi seorang pendidik agar dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran. Sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan menarik minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Aditya, D. Y. (2016). Pengaruh penerapan metode pembelajaran resitasi terhadap hasil belajar matematika siswa. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2).
- Awaliah, R., & Idris, R. (2015). Pengaruh penggunaan model reciprocal teaching terhadap hasil belajar matematika siswa kelas viii mtsn balang-balang kecamatan bontomarannu kabupaten gowa. *MaPan: Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, 3(1), 59-72.
- Dewi, A. R. K., Fitrianna, A. Y., & Afrilianto, M. (2023). Analisis Pendekatan Saintifik Melalui Model Discovery Learning Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Kelas Vii Pada Materi Himpunan. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 6(2), 465-472.
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh aplikasi word wall terhadap Motivasi belajar IPA siswa di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689-3696.
- Indhaka, W. A., Suprptono, E., & Sugiarti, N. (2016). Penerapan buku sekolah elektronik berbasis android dalam materi ajar besaran dan satuan. *Didaktikum*, 17(2).
- Kusumantara, K. S., Santyadiputra, G. S., & Sugihartini, N. (2017). Pengaruh e-learning schoology terhadap hasil belajar simulasi digital dengan model pembelajaran SAVI. *Jurnal pendidikan teknologi dan kejuruan*, 14(2).
- Oktari, S. T., & Desyandri, D. (2023). Analisis Penggunaan Aplikasi Word Wall Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 726-730.

- Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Word Wall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831–7839.
- Rahman, R., Kondoy, E., & Hasrin, A. (2020). Penggunaan Aplikasi Quizziz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3).
- Sapriyah, S. (2019, May). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 470-477).
- Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi *Word wall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5453-5460.
- Simamora, L. (2015). Pengaruh persepsi tentang kompetensi pedagogik guru dan kebiasaan belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 4(1).
- Sudewiputri, M. P., & Dharma, I. M. A. (2021). Model Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(3), 428.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung Alfabeta
- Tobamba, E. K., Siswono, E., & Khaerudin. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau dari Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. 03(02).
- Wulandari, R. I., & Jaelani, A. I. (2023). MENUMBUHKAN ANTUSIASME DAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS V PADA PEMBELAJARAN IPA MELALUI PLATFORM WORD WALL DI MADRASAH IBTIDAIYAH. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 2578-2593.
- Yusnita, I., Maskur, R., & Suherman, S. (2016). Modifikasi model pembelajaran Gerlach dan Ely melalui integrasi nilai-nilai keislaman sebagai upaya meningkatkan kemampuan representasi matematis. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 29-38.