

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS
KELAS IV UPTD SD INPRES LASIANA KOTA KUPANG**

Yurni M.Nabut¹, Andriyani A. Dua Lehan², Netty E. A. Nawa³, Sumardi W. Ndolu⁴,
Antonius Suban Hali⁵

^{1,2,3,4,5}PGSD FKIP Universitas Nusa Cendana, Pendidikan Fisika FKIP Universitas
Nusa Cendana

¹yurninabut037@gmail.com, ²aflylehan22@gmail.com, ³nettynewa78@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of wordwall learning media on students' creative thinking abilities in class IV science and science subjects at UPTD SD Inpres Lasiana, Kupang City. The research method used is quantitative with a pre-experimental design approach, one group pretest-posttest design type. The sample in this study were students of class IV B UPTD SD Inpres Lasiana, Kupang City. Data collection techniques in this research are observation, tests and documentation. Data analysis techniques in this research are normality test, homogeneity test and hypothesis test. The results of this research show that there is a significant influence in the use of wordwall learning media on the creative thinking abilities of class IV students in the UPTD UPTD science subject at SD Inpres Lasiana, Kupang City. This is proven by the results of hypothesis testing using a paired sample t-test with a significance level of 0.05, obtaining a sig (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$, which means H_0 is rejected and H_a is accepted.

Keywords: *creative thinking skills, IPAS, wordwall*

ABSTRAK

penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran wordwall terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV UPTD SD inpres Lasiana Kota Kupang. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan pre-ekperimental design jenis one group pretest-posttest design. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV B UPTD SD Inpres Lasiana Kota Kupang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran wordwall terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS UPTD SD Inpres Lasiana Kota Kupang. Hal ini dibuktikan dari hasil uji hipotesis menggunakan paired sample t-test dengan taraf signifikansi 0,05 diperoleh nilai sig.(2-tailed) $0,000 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata kunci : berpikir kreatif, IPAS, wordwall

A. Pendahuluan

Di era komputer dan internet saat ini, kemajuan teknologi informasi telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Kemajuan teknologi saat ini tidak dapat dihindari, dan dunia menuntut pendidikan terus menyesuaikan diri dengan kemajuan ini untuk meningkatkan kualitas pendidikan. secara khusus perlu adanya penyesuaian dalam dunia Pendidikan, yaitu dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Pada era ini Pendidikan dianggap sebagai perantara penggerak perubahan, dalam hal ini Pendidikan sebagai perantara harus membuat hal-hal baru yang mengikuti perkembangan, hal baru yang dimaksud yaitu melibatkan teknologi dalam proses pembelajaran misalnya penggunaan aplikasi berbasis pembelajaran dan vasilitas digital lainnya.

Sementara itu. Dra. Sri Wahyuningsih, M.Pd, selaku direktur sekolah dasar kementerian pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi (kemendikbudristek) juga menyampaikan terkait pemanfaatan

TIK disekolah dalam rangka digitalisasi pendidikan. Kebijakan yang dikeluarkan oleh kemendikbudristek mendorong agar Pendidikan dapat membangun kolaborasi melalui berbagai sarana dan vasilitas. salah satu alat digital yang dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran, sarana pembelajaran, dan akses ke data untuk membantu guru meningkatkan kualitas pendidikan. (Kemendikbudristek,2023). Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital saat ini, guru harus memahami bagaimana menggunakan teknologi dan bagaimana menggunakannya dalam proses pembelajaran.

Guru sebagai pendidik masih menghadapi banyak masalah dan kesulitan saat menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Misalnya, guru mungkin tidak dapat menggunakan teknologi dengan benar, yang mengakibatkan kualitas pengajaran menjadi lebih buruk, kesenjangan digital, di mana sebagian siswa tidak dapat mengakses internet, dan konten yang tidak terkontrol yang dapat

memengaruhi kemampuan berpikir siswa. (Sulastri & Anwar 2023:7). Guru sebagai agen pembelajaran dituntut untuk mengembangkan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menarik.

Untuk memenuhi tuntutan pembelajaran di era digital ini, guru perlu melibatkan siswa mereka untuk saling melengkapi. Selain itu, guru juga diharapkan dapat memiliki berbagai kemampuan baik dari segi kesiapan, penguasaan materi yang diajarkan, maupun penguasaan kelas yang pada hakikatnya menuju pada hasil belajar siswa (Harefa dalam Farisa, dkk 2023:45). Untuk beradaptasi dengan dunia digital yang sangat kompetitif saat ini, peserta didik harus memiliki kemampuan berpikir dan kompetensi yang diperlukan.

Memenuhi tuntutan tersebut perkembangan teknologi juga telah menghasilkan banyak inovasi baru untuk menunjang proses pembelajaran. Perangkat pembelajaran berbasis teknologi, seperti internet, dan aplikasi pelajaran, telah menjadi salah satu inovasi baru yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Perangkat-perangkat

ini memungkinkan pendidik untuk membuat pembelajaran yang inovatif dan kreatif, serta meningkatkan kemampuan berpikir siswa. (Wijaya, dkk 2016:273) Salah satu inovasi baru yang dapat digunakan oleh guru yaitu menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang disesuaikan dengan minat siswa dan kemampuan siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di UPTD SD Inpres Lasiana ditemukan bahwa pada saat pembelajaran IPAS guru mengajar menggunakan media buku, lalu memberikan penugasan yang masih bersifat menghafal dan belum ditemukan adanya variasi dalam pembelajaran seperti media pembelajaran interaktif yang membuat kemampuan berpikir siswa kurang maksimal, yang ditandai dengan siswa sering sekali menyontek tugas teman tanpa mengandalkan kemampuan berpikirnya sendiri dan penurunan nilai tugas siswa yang dimana rata-rata siswa belum mencapai KKTP yaitu 70 dengan data yang diperoleh yang dimana dari jumlah siswa kelas 4 B yaitu 23 siswa, ada 9 peserta didik yang tuntas mencapai KKTP 39,14 % sedangkan 14 orang peserta

atau 60,86 % memperoleh nilai dibawah KKTP . selain itu ditemukan akar permasalahan ini adalah penggunaan media pembelajaran yang belum menarik, monoton,dan tidak menyenangkan, yang mengakibatkan kemampuan berpikir siswa, khususnya kemampuan berpikir kreatif, kurang maksimal. Padahal, kemampuan berpikir kreatif sangat penting dalam pembelajaran IPAS karena mencakup indikator seperti kelancaran, fleksibilitas, keaslian, dan elaborasi dalam berpikir. Kemampuan ini membantu siswa dalam memecahkan masalah secara inovatif, mengembangkan ide-ide baru, dan memahami konsep secara mendalam.

Variasi dalam pendekatan pembelajaran, seperti penggunaan media interaktif, diperlukan untuk mengatasi keterbatasan kreativitas siswa. Media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa sekaligus meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mereka. Salah satu cara yang digunakan peneliti yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, inovatif, serta menyenangkan agar peserta didik lebih tertarik untuk belajar. Media

pembelajaran yang dapat digunakan yaitu aplikasi wordwall.

Menurut Purnamasari,dkk (2022:72) Wordwall merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif. Aplikasi ini dapat diakses melalui website dan memiliki variasi permainan diantaranya kuis, teka teki silang, kartu acak dan lain sebagainya. Wordwall juga merupakan aplikasi browser yang sangat menarik dengan tujuannya sebagai sumber siswa untuk belajar, sebagai media dan dan alat penilai yang menyenangkan bagi siswa (Launin, et al., 2022: 217). Wordwall memiliki beberapa kelebihan: itu gratis untuk opsi dasar dan medianya fleksibel karena dapat digunakan baik secara online maupun tatap muka. (Sari & Yarza 2021: 196). Media pembelajaran berupa aplikasi wordwall sangat cocok dengan pembelajaran IPAS, karena media ini dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar dan dapat membuat kemampuan berpikir peserta didik meningkat.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik menggunakan aplikasi wordwall untuk mengadakan penelitian dengan judul “pengaruh

media pembelajaran Wordwall terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV UPTD SD Inpres Lasiana Kota Kupang”.

B. Metode Penelitian

Studi ini adalah penelitian kuantitatif yang menggunakan metode eksperimen. Tujuannya adalah untuk mengetahui bagaimana variabel independen (perlakuan atau perawatan) berdampak pada variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang dapat dikendalikan. (Sugiyono dalam Yefri et al, 2023). Desain penelitian preexperimental dengan menggunakan bentuk one group pretest-posttest.

Menurut Swarjana & SKM (2022:5) populasi adalah keseluruhan orang, kasus, atau objek, dimana hasil penelitian akan digeneralisasikan. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas IV UPTD SD Inpres Lasiana Kota Kupang yang berjumlah 108 orang siswa. Sampel adalah sebagian dari keseluruhan objek yang akan diteliti atau dievaluasi yang memiliki karakteristik tertentu dari sebuah populasi (Retnawati 2017:1). Penarikan sampel menggunakan teknik *simpler random*

sampling yang dimana pengambilan sampel dari sebuah populasi diambil mengacak tanpa memperhatikan strata (Sahir,2021:34). Sampel acak dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV B yang berjumlah 23 orang. Jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas dua macam yaitu instrumen pembelajaran berupa modul ajar, lembar kerja peserta didik (LKPD), dan penilaian, lembar observasi, serta instrumen pengukuran berupa tes kemampuan berpikir kreatif.

Dalam penelitian ini pengukuran instrumen dilakukan beberapa uji instrumen yaitu uji validitas dan uji reliabilitas. Menurut Darma (2021:7) pada dasarnya uji validitas mengukur sah atau tidaknya. Setiap pertanyaan yang digunakan dalam penelitian, tes dikatakan valid jika data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang dapat mengungkapkan dengan pasti apa yang akan diteliti. Kemudian dilanjutkan lagi dengan uji reliabilitas untuk mengetahui sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau diandalkan, dengan kata lain uji reliabilitas untuk menunjukkan konsistensi alat ukur, apakah alat

ukur tetap konsisten jika pengukuran tersebut diulang (Sugiyono, 2017).

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes , dan dokumentasi, serta untuk menganalisis data menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas untuk mengetahui data berdistribusi normal dan untuk mengetahui data dari kedua kelompok atau lebih tersebut apakah bervariasi homogen atau tidak.. Normalitas data sangat penting karena data dengan distribusi normal dianggap dapat mewakili populasi. (Hikmawati,2020:69). Setelah uji normalitas dan uji homogenitas dilakukan maka akan dilanjutkan dengan uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa menggunakan uji t (*Paired Sample T-Test*) berbantuan program *SPSS versi 23 for windows*.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

Analisis Data

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah data berdistribusi normal atau tidak. Dalam uji normalitas digunakan *SPSS versi 23 for windows*, untuk menguji

normalitas maka digunakan rumus *shapiro wilk*.

Tabel 1. Hasil uji normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
pretest kemampuan berpikir kreatif	.107	23	.200 [*]	.978	23	.860
posttest kemampuan berpikir kreatif.	.119	23	.200 [*]	.962	23	.502

*. This is a lower bound of the true significance

a. Lilliefors Significance Correction

Cara yang digunakan untuk melakukan interpretasi output hasil analisis uji adalah dengan kriteria keputusan sebagai berikut: jika nilai signifikan > 0,05 maka data berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikan < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 1 diketahui nilai signifikansi 0,860 > 0,05 dan 0,502 > 0,05. Maka dapat dikatakan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas menunjukkan bahwa variasi dalam uji statistik parametrik sebenarnya disebabkan oleh perbedaan antar kelompok

daripada perbedaan dalam kelompok itu sendiri. (Riadi 2016).

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances

kemampuan berpikir kreatif

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.599	1	44	.114

Dasar pengambilan keputusannya dengan menggunakan *levene test* dengan ketentuan apabila diperoleh nilai sig > 0,05 sehingga data tersebut berasal dari varians yang sama. Berdasarkan hasil uji homogenitas di atas diketahui nilai signifikansi uji *Levene's test* 0,114 > 0,05 yang artinya sebaran data homogen.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan antara variabel independen terhadap variabel dependen secara parsial. Teknik analisis untuk uji hipotesis menggunakan uji-t. Berdasarkan hipotesis yang diajukan dalam dalam penelitian ini :

H₀: Tidak ditemukan pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata Pelajaran IPAS kelas IV UPTD SD Inpres Lasiana Kota Kupang.

H_a: Ditemukan pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata Pelajaran IPAS pada kelas IV UPTD SD Inpres Lasiana Kota Kupang.

Tabel 3. Hasil uji hipotesis

Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
			Lower	Upper			
-15.522	8.764	1.827	-19.312	-11.732	-8.494	22	.000

Dasar pengambilan keputusan dalam uji ini adalah jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05 maka H₀ ditolak dan H_a diterima . Sebaliknya, jika nilai sig. (2-tailed) > 0,05 maka H₀ diterima dan H_a ditolak. Dari tabel 3, hasil uji hipotesis dapat kita ketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) yaitu 0,000 < 0,05 dengan demikian maka H₀ ditolak dan H_a diterima, dengan demikian ada pengaruh dari media pembelajaran *wordwall* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa setelah diterapkan

media pembelajaran *wordwall* khususnya pada Pelajaran IPAS pada materi wujud zat dan perubahannya Kelas IV UPTD SD Inpres Lasiana Kota Kupang, sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan observasi pada kelas IV UPTD SD Inpres Lasiana Kota Kupang menunjukkan bahwa pada saat pembelajaran IPAS guru mengajar menggunakan media buku, lalu memberikan penugasan yang masih bersifat menghafal dan belum ditemukan adanya variasi dalam pembelajaran seperti media pembelajaran interaktif yang membuat kemampuan berpikir siswa kurang maksimal, yang ditandai dengan siswa sering sekali menyontek tugas teman tanpa mengandalkan kemampuan berpikirnya sendiri dan penurunan nilai tugas siswa yang dimana rata-rata siswa belum mencapai KKTP.

Melihat realiti ini maka peneliti menggunakan aplikasi *wordwall* sebagai suatu media pembelajaran interaktif yang dapat membantu dalam proses pembelajaran, *Wordwall* juga merupakan aplikasi *browser* yang sangat menarik dengan tujuannya sebagai sumber siswa untuk belajar, sebagai media dan dan

alat penilai yang menyenangkan bagi siswa (Launin, et al., 2022: 217). Dan *wordwall* juga menjadi suatu media pembelajaran yang dapat dimainkan seperti game permainan tetapi didalamnya berisikan pembelajaran yang menarik, yang berkaitan langsung dengan pemecahan masalah sehari-hari sehingga peserta didik bukan hanya belajar secara monoton tetapi belajar sambil bermain yang dapat membantu kemampuan berpikir mereka.

Penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan metode penelitian adalah pre-ekperimental, dengan rancangan penelitian *one group pretest posttest*. Dalam proses penelitian, pertama-tama sebelum melaksanakan pembelajaran dengan media dahulu diberikan tes awal untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam berpikir kreatif terhadap materi IPAS, di mana peserta didik diberikan soal dalam bentuk uraian sebanyak 10 butir soal untuk dikerjakan. Hasil tes awal menyatakan bahwa kemampuan rata-rata peserta didik dalam berpikir kreatif pada kelas IV B adalah 67,95 dan setelah diberikan tes awal kelas sampel akan diberikan perlakuan (*treatment*) pembelajaran dengan

menerapkan media pembelajaran *wordwall*. Perlakuan ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil kemampuan berpikir kreatif dari sampel. Setelah mendapatkan perlakuan, kelas akan diberikan tes akhir untuk mengetahui kemampuan akhir peserta didik. Hasil tes akhir tersebut menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *wordwall* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan nilai rata-rata tes akhir yang memiliki hasil 83,47.

Kemudian dilanjutkan dengan melakukan perhitungan uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Sebelum dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai uji prasyarat sebelum dilakukan uji hipotesis. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas menggunakan *Shapiro wilk* dengan menggunakan program SPSS *versi 23* hasil dari tes kemampuan berpikir kreatif dari *pretest posttest* didapatkan nilai signifikan (sig) sebesar 0,860 dan 0,502. Dari data tersebut maka dapat disimpulkan

bahwa nilai signifikan (sig) > 0,05 maka data berdistribusi normal. Setelah itu uji prasyarat yang kedua adalah uji homogenitas yang dilakukan dengan berbantuan program SPSS *versi 23 for windows* dengan hasil perhitungan nilai signifikansi (sig) sebesar 0,114 sehingga dapat disimpulkan jika nilai signifikansi (sig) *levene's test* sebesar 0,114 > 0,05 maka data yang diperoleh bersifat homogen. Selanjutnya untuk mengetahui hasil pengujian hipotesis, menggunakan uji *paired sample T-test* menunjukkan bahwa diketahui nilai sig.(2-tailed) dari nilai *pretest* dan *posttest* yaitu 0,000 < 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *wordwall* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV pada mata Pelajaran IPAS UPTD SD Inpres Lasiana Kota Kupang.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Desty Dwi Rochmania dan Arina Restian (2022) dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Belajar *wordwall* terhadap Proses Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar".

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *wordwall* terhadap proses berpikir kreatif siswa.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif Pre. Eksperimen dengan menggunakan desain penelitian *one group pre test post test* design untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *wordwall*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *wordwall* mampu membuat siswa berfikir kreatif. Hal ini dapat dilihat dari uji normalitas data yang menyatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal jika $x_{hitung} < x_{tabel}$ dengan nilai $7,7500 < 11,0704$ pada hasil pre test dan untuk hasil post test yaitu $10,8333 < 11,0704$, setelah melakukan uji normalitas data. Kemudian untuk uji hipotesis juga menyatakan bahwa data tersebut diterima dengan ketentuan $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan nilai $-4,8340 > 2,0859$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwasannya penggunaan *wordwall* pada siswa kelas V sekolah dasar dapat meningkatkan proses berpikir kreatif siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan menggunakan metode *pre-*

eksperimen design dengan rancangan penelitian *one group pretest posttest* maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Uptd Sd Inpres Lasiana Kota Kupang. Hal ini dibuktikan dengan data hasil penelitian yang menunjukkan bahwa adanya perbandingan dari rata-rata *Posttest* sebesar $83,47 >$ dari rata-rata nilai *pretest* yaitu $67,95$, Selanjutnya hasil pengujian Hipotesis, menggunakan *paired sample T-test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000$. Hal ini menunjukkan bahwa pada taraf signifikansi (2-tailed) $< 0,05$. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji ini adalah, jika nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara media pembelajaran *wordwall* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV UPTD SD Inpres Lasiana Kota Kupang.

Peneliti memberikan beberapa saran yang dapat dipertimbangkan, diantaranya:

1. Sebagai seorang guru perlu meningkatkan kemampuan dan keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran wordwall guna memudahkan siswa dalam memahami materi yang berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif. Dalam pembelajaran IPAS khususnya materi IPA hakikatnya menggunakan metode eksperimen, namun diperlukan media untuk menguatkan materi, diharapkan guru menggunakan media pembelajaran *wordwall* sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata Pelajaran IPAS .
2. Sebaiknya sekolah tetap memperhatikan hal-hal yang dapat menunjang proses pembelajaran dan agar media pembelajaran *wordwall* dapat terus diterapkan dalam berbagai bidang mata pelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Darma, B. (2021). *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)*. Jakarta: Guepedia.
- Fariza, A. A., Nurfadillah, A., & Syakur, A. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Wordwall Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV UPTD SDN 145 Inpres Pampangan. *EDUCATION: Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 3(3), 44-56.
- Hikmawati, F. (2020). Metodologi penelitian. Depok: Rajawali Pers
- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2023 Tentang Standar Sarana Dan Prasarana Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah, No. 22 (2023).
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70-77.
- Retnawati, H. (2017, September). Teknik pengambilan sampel. In *Disampaikan pada workshop update penelitian kuantitatif, teknik sampling, analisis data, dan isu plagiarisme* (pp. 1-7).
- Riadi, Edi. 2016. *Statistika penelitian (Analisis Manual dan IMB SPSS)*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Rochmania, D. D., & Restian, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Belajar *wordwall* Terhadap Proses Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu Vol*, 6(3), 3435-3444.

- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi penelitian*. Jogjakarta: KBM Indonesia.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dan Wordwall pada pembelajaran IPA bagi guru-guru SDIT Al-Kahfi. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195-199.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Swarjana, I. K., & SKM, M. (2022). *Populasi-sampel, teknik sampling & bias dalam penelitian*. Yogyakarta : CV Andi Offset.
- Taridala, S., & Anwar, R. (2023). *TRANSFORMASI EDUKASI: Mengoptimalkan Kinerja Guru dan Kualitas Layanan Melalui Program Merdeka Belajar*. Sulawesi: Feniks Muda Sejahtera
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2016, September). Transformasi pendidikan abad 21 sebagai tuntutan pengembangan sumber daya manusia di era global. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika* (Vol. 1, No. 26, pp. 263-278).
- Yefri, Y., Misdalina, M., & Tanzimah, T. (2023). Pengaruh Metode Jarimatika Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II di SD. *Journal on Education*, 6(1), 4690-4698.