

Pengaruh Media Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 3 Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Madrasah Ibtidaiyah

Vilda Zahrotul Khoiriyatin¹, *Juhaeni², Siti Muhayaratun³, Uswatun Chasanah⁴, Safaruddin⁵

^{1,2,4} Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Surabaya, Indonesia

³ MIN 1 Kota Surabaya, Surabaya, Indonesia

⁵ Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

*Email: juhaeni@uinsa.ac.id (Corresponding Author)



DOI: <https://doi.org/10.53621/jider.v5i5.616>

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 13 September, 2025

Revisi: 12 Oktober 2025

Disetujui: 20 Oktober 2025

Terbit: 30 Oktober 2025

Kata Kunci:

Media Pembelajaran Gamifikasi;
Berbasis Wordwall, Hasil Belajar;
Pendidikan Pancasila.



ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi, khususnya platform Wordwall, terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III MIN 1 Kota Surabaya. Latar belakang penelitian ini berangkat dari fenomena pembelajaran yang masih didominasi metode tradisional dengan penekanan pada buku paket dan hafalan, sehingga menyebabkan kejemuhan serta rendahnya motivasi belajar peserta didik. Minimnya variasi media dan belum optimalnya pemanfaatan teknologi digital turut berpengaruh terhadap capaian akademik siswa yang belum memenuhi standar ketuntasan minimal. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi-experimental) serta menerapkan rancangan Nonequivalent Control Group Design. Subjek penelitian berjumlah 56 siswa yang terbagi menjadi dua kelompok: 28 siswa kelas IIIA sebagai kelompok kontrol dan 28 siswa kelas IIIC sebagai kelompok eksperimen. Instrumen penelitian berupa tes objektif berbentuk multiple choice sebanyak 20 butir soal untuk mengukur tingkat pemahaman siswa. Data dianalisis menggunakan SPSS versi 23 dengan penerapan uji Paired Sample T-Test dan Independent Sample T-Test. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Temuan tersebut mengindikasikan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan media Wordwall dan yang tidak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi seperti Wordwall efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil evaluasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III MIN 1 Kota Surabaya.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah kegiatan yang dirancang dengan sengaja serta sistematis guna membentuk lingkungan pembelajaran yang mendukung dan kondusif. Dalam proses ini, siswa didorong untuk berperan aktif sehingga potensi mereka dapat berkembang secara maksimal, termasuk dalam hal moral dan etika (Pristiwanti dkk., 2022). Namun, dalam pelaksanaannya, seringkali muncul tantangan, salah satunya adalah kurangnya motivasi belajar dari siswa. Rendahnya semangat belajar ini berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran yang kemudian mengakibatkan prestasi belajar siswa tidak mencapai hasil yang optimal.

Belajar merupakan suatu proses yang mencakup komunikasi dua arah yang melibatkan lebih dari satu individu, di mana terjadi penyampaian stimulus dan respons. Melalui proses ini, seseorang diharapkan dapat mengalami transformasi tingkah laku sebagai konsekuensi dari interaksi tersebut. Aktivitas belajar selalu melekat dan tidak terpisahkan dari keseluruhan proses belajar mengajar. Pembelajaran sendiri adalah aktivitas yang melibatkan guru dan siswa dalam penyampaian materi, dengan tujuan menciptakan suasana belajar yang aktif dan bermakna.(Khasanah & Prayito, 2024)

Dalam proses pembelajaran, media memiliki peran penting sebagai alat bantu yang mendukung jalannya kegiatan belajar. Pengintegrasian media dalam pembelajaran mendukung guru dalam menjelaskan pokok bahasan pelajaran melalui pendekatan yang lebih efisien dan mudah dicerna oleh peserta didik. Lain dari itu, pemanfaatan media yang sesuai juga mampu memikat minat siswa serta menguatkan partisipasi aktif siswa sepanjang kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut sangat penting, terutama di tingkat sekolah dasar, di mana pendekatan visual dan interaktif sangat dibutuhkan untuk menyesuaikan dengan karakter siswa. (Hasnawiyah & Maslena, 2024)

Menurut Musyirah Rahman (Rahman dkk., 2023) Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana pendukung yang Mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran secara lebih efektif, sekaligus membantu siswa dalam memahami pelajaran dengan lebih mudah. Ketepatan dalam memilih media akan menjadikan proses penyampaian pengetahuan lebih menarik, efisien, dan efektif. Selain itu, media juga dapat mendorong terjadinya hubungan guru dan siswa lebih interaktif, menciptakan suasana belajar yang hangat dan komunikatif. (Harsiwie & Arini, 2020)

Jika digunakan secara tepat, media pembelajaran juga bisa membantu mengatasi keterbatasan guru dalam menyampaikan materi maupun dalam penggunaan metode yang sesuai, terutama dalam menerapkan kurikulum yang berlaku saat ini.(Hardeliska & Landong, 2023)

Perkembangan teknologi digital dalam bidang informasi dan komunikasi dewasa ini telah menghasilkan perubahan yang sangat berarti pada pelaksanaan proses pendidikan. Dengan pemanfaatan teknologi proses pembelajaran bisa dirancang menjadi lebih menarik, modern, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Perkembangan teknologi informasi membuat distribusi data menjadi lebih mudah dan waktu yang dibutuhkan jauh lebih singkat, yang memungkinkan pengguna mendapatkan akses cepat ke informasi ilmiah. Hal tersebut secara langsung mempengaruhi pola kebiasaan dalam dunia pendidikan, baik dari sisi budaya maupun praktiknya yang telah ditetapkan sebelumnya. Semakin banyak kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) mendorong upaya untuk mengubah cara pendidikan menggunakan teknologi.(Muhatin, Rulviana, dan Wijiastuti, 2024)

Salah satu bentuk media modern yang mulai banyak diterapkan di dunia pendidikan adalah gamifikasi, yaitu penggabungan unsur permainan ke dalam kegiatan belajar. Cara ini menjadikan pembelajaran terasa lebih hidup, sekaligus memacu siswa untuk lebih giat dalam belajar. (Ariyanto dkk., 2023) Dari sekian banyak media digital yang tersedia, Wordwall merupakan salah satu yang kerap dimanfaatkan oleh guru untuk menyampaikan materi ajar. Dengan platform ini, pendidik dapat merancang berbagai jenis permainan edukatif seperti kuis, pencocokan kata, hingga teka-teki silang, yang dapat diakses melalui berbagai perangkat, baik dalam pembelajaran jarak jauh maupun tatap muka. Wordwall tidak hanya menambah daya tarik dalam proses belajar selain itu, turut memfasilitasi siswa dalam mengasah pola pikir kritis dan keterampilan kolaborasi, serta menjadi lebih inovatif. Platform ini juga memungkinkan guru menyesuaikan permainan dengan tujuan pembelajaran dan karakter siswa, sehingga penggunaannya menjadi lebih fleksibel dan mudah. Permainan adalah media pembelajaran yang berkembang yang memungkinkan siswa berinteraksi satu sama lain selama kegiatan pembelajaran. (Ary & Suciyati, 2024)

Berdasarkan pengamatan di MIN 1 Kota Surabaya, pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III masih tergolong monoton. Beberapa permasalahan yang ditemukan berikut ini: (1)

Kegiatan belajar mengajar masih berorientasi pada peran sentral pendidik sehingga partisipasi siswa menjadi terbatas dan mereka kurang terlibat secara aktif (2) metode yang dipakai hanya menampilkan teks panjang dari buku paket, yang membuat siswa cepat bosan (3) media yang digunakan kurang beragam, sehingga capaian belajar siswa belum berhasil mencapai batas minimal pencapaian kompetensi yang ditetapkan dan (4) guru belum pernah menggunakan media digital seperti Wordwall. Kurangnya pemahaman guru tentang media digital dan dominasi Pendekatan ceramah cenderung membuat siswa kurang aktif dan kehilangan antusiasme dalam proses pembelajaran.

Untuk menjawab tantangan tersebut, dibutuhkan solusi pembelajaran yang lebih interaktif dan menghibur. Contohnya adalah penggunaan Wordwall yang dinilai dapat membangun lingkungan pembelajaran yang mendorong kreativitas serta beragam.(Safiah & Fitriani, 2023)

Sebagai sarana edukatif yang melibatkan partisipasi aktif siswa, Wordwall mendorong terciptanya kegiatan belajar mengajar jadi lebih atraktif serta menyenangkan untuk siswa. Media tersebut juga bisa difungsikan sebagai alat penilaian dan sumber informasi melalui berbagai template yang disediakan. Keterlibatan siswa dalam permainan membuat mereka lebih antusias dalam belajar serta memperkuat daya ingat dan pemahaman terhadap materi. (Purnamasari dkk., 2022)

Selain itu, Wordwall juga dapat dipakai untuk sarana evaluasi yang cepat, menarik, dan tidak membosankan. Guru dapat membuat kuis, roda keberuntungan, teka-teki, atau pencocokan kata untuk mengukur pemahaman siswa. Evaluasi yang dilakukan dengan Wordwall lebih menitikberatkan pada proses pembelajaran ketimbang hanya menilai hasil akhir, dan tampilannya yang ramah pengguna membuat siswa lebih santai dan percaya diri saat menjawab.(Husna dkk., 2023)

Wordwall juga mendorong kerja sama antar siswa melalui aktivitas kelompok yang memungkinkan mereka berdiskusi, berbagi pendapat, dan menyelesaikan tantangan bersama. Hal ini turut membentuk kemampuan sosial siswa, misalnya, sikap menerima masukan dari rekan dan melaksanakan kewajiban dalam tim. (Safitri & Yuniar, 2024).

Sebagai platform berbasis web, Wordwall sangat fleksibel. Selain menyediakan berbagai fitur permainan edukatif, Wordwall juga menghadirkan contoh permainan dari guru lain sebagai inspirasi untuk menciptakan konten pembelajaran yang sesuai kebutuhan siswa(Ratnasari dkk., 2022). Output belajar siswa bergantung pada penggunaan media wordwall karena memberi mereka kesempatan untuk bermain sambil belajar dengan cara yang sesuai. Selain itu, tampilan yang beragam mencegah siswa bosan saat belajar. Selanjutnya, setiap kelompok memiliki kesempatan untuk mendapatkan peringkat teratas dalam menemukan jawaban soal, dan siswa diberi pujian (Setiawan, Munandar, dan Jalaluddin, 2024).

Setelah mempertimbangkan berbagai pendapat yang ada, dapat ditarik kesimpulan bahwa Wordwall merupakan media digital yang interaktif dan menyenangkan untuk pembelajaran. pendidik dapat menciptakan aktivitas yang mudah digunakan dan relevan dengan tujuan pembelajaran. Dengan berbagai permainan seperti kuis, roda keberuntungan, dan teka-teki, siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, serta memahami materi dengan lebih baik. Wordwall juga mendukung personalisasi pembelajaran sesuai gaya dan kemampuan belajar siswa, serta bisa digunakan baik secara daring maupun luring melalui perangkat seperti ponsel, tablet, maupun laptop.

Dalam dunia pendidikan, hasil belajar menjadi indikator penting untuk menilai pemahaman dan kemampuan berpikir siswa. Hasil belajar tidak hanya tercermin dari nilai, tetapi juga dari partisipasi aktif, seperti bertanya dan menjawab saat pembelajaran berlangsung.(Dakhi, 2020)

Secara garis besar, hasil belajar merupakan gambaran dari perubahan yang dialami siswa setelah menjalani proses pembelajaran. Perubahan tersebut meliputi tiga domain utama, yakni kognitif (pengetahuan), afektif (sikap dan minat), serta psikomotorik (kemampuan keterampilan). Siswa tidak hanya menguasai aspek teori dari materi, tetapi juga mengembangkan sikap serta menerapkan keterampilan dalam aktivitas sehari-hari.(Nabillah &

Abadi, 2019) Dengan demikian, hasil belajar tidak hanya diukur dari nilai atau angka semata, melainkan juga tercermin dalam perilaku dan kapabilitas yang diperlihatkan siswa setelah proses pembelajaran berakhir. Oleh karena itu, hasil belajar menjadi indikator seberapa dalam pemahaman siswa terhadap materi serta bagaimana penerapannya dalam kehidupan nyata.

Pendidikan Pancasila sendiri bertujuan membentuk generasi yang berpikir kritis, bersikap demokratis, dan memahami hak serta kewajiban sebagai warga negara. Lebih dari itu, mata pelajaran ini juga berperan besar dalam menginternalisasi nilai moral pada siswa, termasuk kejujuran dan komitmen terhadap tugas, dan kedulian terhadap sesama (Nurdiansyah & Dewi, 2021).

Namun, karena sifatnya yang penuh hafalan dan banyak materi teoritis, siswa cenderung menganggap pembelajaran Pancasila membosankan. Untuk itu, guru perlu memahami dan mengimplementasikan berbagai media digital supaya proses belajar mengajar terasa lebih menarik serta interaktif (Salmy, Mokoginta, Pangalila 2025).

Berdasarkan berbagai masalah yang ada, peneliti berminat menelaah lebih mendalam melalui penelitian berjudul: "Pengaruh Media Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 3 Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar."

METODE PENELITIAN

Pendekatan kuasi eksperimen dipilih sebagai metode dalam penelitian ini, yakni salah satu jenis penelitian kuantitatif yang biasanya melibatkan dua kelompok peserta didik. Dalam model ini, satu kelompok diberikan perlakuan khusus berupa penggunaan metode atau media pembelajaran tertentu, sementara kelompok lainnya yang berfungsi sebagai kelompok kontrol tidak menerima perlakuan tersebut. Tujuan utama dari pendekatan ini yaitu memperoleh informasi Apakah perlakuan tersebut menghasilkan perubahan yang signifikan pada variabel yang diukur, seperti peningkatan nilai, motivasi belajar, atau keterampilan tertentu. Berbeda dengan eksperimen murni, kuasi eksperimen tidak membagi peserta secara acak karena biasanya kelompok sudah terbentuk sebelumnya, misalnya dari dua kelas yang memang sudah ada di sekolah (Abraham & Supriyati, 2022).

Lokasi penelitian ini adalah MIN 1 Kota Surabaya dengan waktu pelaksanaan pada tahun ajaran 2024/2025, menggunakan dua kelas sebagai objek penelitian. Sebanyak 28 siswa dari kelas III-C ditetapkan sebagai kelompok eksperimen yang mengikuti pembelajaran menggunakan media Wordwall, sementara 28 siswa dari kelas III-A menjadi kelompok kontrol yang menjalani pembelajaran seperti biasa tanpa penggunaan media digital tersebut. Desain penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen, yang mencakup dua kelompok sebagai objek pengamatan, di mana satu kelas mendapatkan perlakuan berupa penggunaan media interaktif Wordwall dan kelas lainnya tidak mendapatkan perlakuan apapun terkait media tersebut.(Anantasia & Rindrayani, 2025)

Tabel 1. Desain Penelitian Eksperimen Kuasi 2 Kelas

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen (KE)	O ₁	X	O ₂
Kontrol (KK)	O ₁	-	O ₂

Pada rancangan penelitian ini, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol menjalani pretest (O1) terlebih dahulu, yaitu Pretest sebelum diberikan perlakuan. Pretest ini berfokus mengukur kompetensi dasar siswa sebelum kegiatan belajar mengajar atau intervensi dilakukan. Setelah pretest selesai, siswa pada kelompok eksperimen (KE) mengikuti proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan bantuan media interaktif Wordwall (treatment/X). Sementara itu, kelompok kontrol (KK) tidak menerima perlakuan tersebut dan tetap menjalani pembelajaran dengan metode konvensional seperti biasanya (-). Setelah pembelajaran selesai, posttest (O2) kembali dilaksanakan pada kedua kelompok sebagai evaluasi akhir yang dirancang

untuk mengevaluasi sejauh mana siswa mengalami kemajuan setelah proses belajar berlangsung. Melalui analisis perbedaan antara skor pretest dan posttest pada masing-masing kelompok inilah peneliti dapat mengevaluasi apakah penggunaan media Wordwall benar-benar memberikan dampak mengenai pencapaian belajar siswa.

Guna mengumpulkan data, Sebagai instrumen, peneliti menerapkan tes pilihan ganda objektif sebanyak 20 item soal. Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana siswa menguasai materi pembelajaran. Setelah seluruh data terkumpul, tahap berikutnya adalah proses analisis. Analisis dilakukan secara deskriptif, dengan tujuan menampilkan gambaran umum capaian belajar siswa. Demikian ini mencakup rata-rata nilai, nilai tertinggi dan terendah, serta penyebaran nilai di masing-masing kelompok. Langkah awal yang harus ditempuh sebelum pengujian hipotesis adalah melaksanakan analisis prasyarat, antara lain:

- Uji normalitas, berfungsi melakukan pemeriksaan terhadap karakteristik distribusi data untuk mengetahui normalitasnya.(Sari dkk., 2024)
- Uji homogenitas, berfungsi menegaskan data dari kelompok eksperimen dan kontrol mempunyai tingkat variasi (variansi) yang serupa.(Sianturi, 2022)

Menurut Sonjaya, Aliyya, Naufal, & Nursalman (2025), kedua uji tersebut merupakan langkah penting sebelum dilakukan analisis inferensial untuk menjamin bahwa data memenuhi syarat statistik parametrik.(Sonjaya dkk., 2025)

Pasca kedua uji prasyarat ini terpenuhi, mengingat rancangan penelitian yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design, maka teknik analisis yang diterapkan disesuaikan untuk menguji perbedaan hasil belajar baik dalam masing-masing kelompok maupun antar kelompok (Creswell, John W. and Creswell, J. David, "Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches", (California: SAGE Publications, 2018), 37-60). Langkah pertama yang dilakukan adalah uji Paired Sample T-Test yang digunakan untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan dalam penggunaan media Wordwall (Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta). Uji ini diterapkan pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol untuk melihat peningkatan pemahaman setelah proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, dilakukan uji Independent Sample T-Test guna membandingkan hasil posttest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Hendrayadi, Martin Kustati, Nana Sepriyanti, 2023) Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok setelah diberi perlakuan yang berbeda.(Ebenezer, 2023) Keputusan pengujian didasarkan pada nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) dengan taraf kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$). Apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa. Dengan demikian, kombinasi kedua uji statistik tersebut dianggap paling tepat untuk menggambarkan efektivitas perlakuan yang diberikan dalam penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Peneliti memperoleh data dengan menyelenggarakan tes pendahuluan (pretest) dan tes penutup (posttest) kepada peserta didik yang dibagi ke dalam dua kelompok, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tes awal (pretest) diselenggarakan sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai guna mengidentifikasi sejauh mana tingkat penguasaan konsep siswa pada materi yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran. Sementara itu, posttest diberikan setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, dengan tujuan mengukur sejauh mana pemahaman siswa mengalami peningkatan setelah menerima perlakuan tertentu.

Instrumen penilaian yang dipakai dalam studi ini terdiri dari pertanyaan dengan format pilihan ganda yang berisi materi tentang Pendidikan Pancasila. Total soal yang disusun berjumlah 20 butir, dengan skor maksimum yang dapat diperoleh adalah 100 poin. Hasil dari kedua tes ini kemudian digunakan guna mengevaluasi perkembangan taraf pemahaman konsep materi yang sudah disampaikan pada siswa selama proses belajar mengajar berlangsung.



Gambar 1. Pembelajaran Dengan Media Gamifikasi Berbasis Wordwall



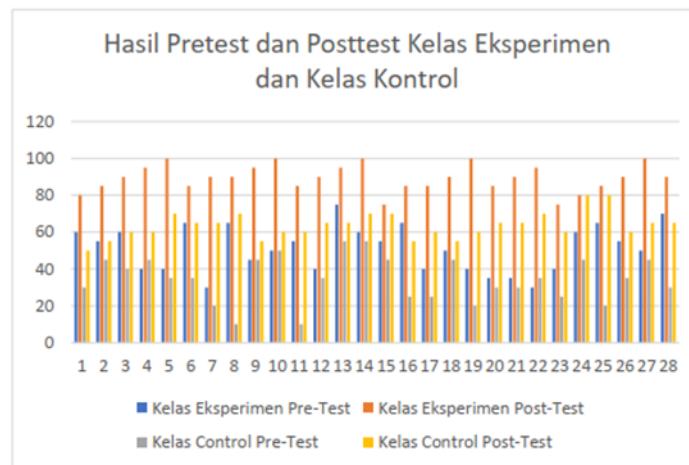
Gambar 2. Media Gamifikasi Berbasis Wordwall

Analisa Deskriptif

Untuk menilai seberapa besar keberhasilan siswa dalam memahami materi pelajaran, dilakukan analisis deskriptif terhadap nilai tes yang diperoleh. Analisis ini mencakup rentang nilai meliputi tingkatan paling dasar hingga paling kompleks, dan rerata dari capaian belajar siswa sebelum dan setelah intervensi pembelajaran. Tujuan utama dari analisis ini adalah memberikan gambaran umum tentang perkembangan pemahaman siswa, Terlepas dari kedua jenis kelompok. Analisis data dilaksanakan memakai perangkat lunak SPSS versi 23 sebagai alat bantu statistik, yang memungkinkan analisis dilakukan secara sistematis dan akurat. Melalui program ini, peneliti dapat melihat bagaimana penyebaran nilai pada masing-masing kelompok, sehingga perbandingan antara kondisi sebelum dan sesudah pembelajaran bisa terlihat dengan jelas. Hasil dari analisis deskriptif ini menjadi dasar penting untuk menilai efektivitas metode pembelajaran yang digunakan. Dengan membandingkan capaian siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol, peneliti dapat melihat apakah media pembelajaran yang digunakan memberikan dampak nyata terhadap kemajuan capaian akademik siswa.

Tabel 2. Hasil analisis deskriptif
Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	28	45	30	75	51.07	12.573
Post-Test Eksperimen	28	25	75	100	89.46	7.244
Pre-Test Kontrol	28	45	10	55	34.46	12.273
Post-Test Kontrol	28	30	50	80	63.57	7.052
Valid N (listwise)	28					



Gambar 1. Diagram Hasil Pretest Dan Posttest

Tabel 3. Nilai Rata-rata N-Gain Score Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Eksperimen	Nilai Rata-Rata N-Gain Kelas Eksperimen	76.40
Kontrol	Nilai Rata-Rata N-Gain Kelas Kontrol	42.50

Untuk memahami data N-Gain yang ditampilkan, digunakan acuan tertentu yang berfungsi sebagai pedoman dalam menilai tingkat efektivitas peningkatan hasil belajar siswa. Panduan ini sangat membantu untuk menilai sejauh mana kemajuan yang dicapai peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran.

Secara sederhana, interpretasi N-Gain bertujuan untuk mengetahui apakah strategi atau metode pembelajaran yang diterapkan benar-benar efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, interpretasi ini juga memberikan gambaran seberapa besar peningkatan yang terjadi dari kondisi awal hingga akhir proses belajar.

Tabel 6. Tafsiran Efektifitas N-Gain Presentase (%)

Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40-50	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Mengacu pada analisis terhadap nilai N-Gain, diketahui secara umum nilai tengah skor yang diperoleh oleh kelas kontrol adalah sebesar 42,50%, yang masuk pada tipe kurang maksimal. Sebaliknya, kelas eksperimen memenuhi nilai tengah skor sebesar 76,40%, yang digolongkan sebagai kategori efektif. Perbedaan hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang diterapkan di masing-masing kelas memiliki dampak yang berbeda terhadap pencapaian hasil evaluasi siswa.

Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan media belajar mengajar yang berunsur gamifikasi seperti Wordwall memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman siswa. Media ini mampu merangsang keaktifan, ketertarikan, serta keterlibatan siswa secara langsung dalam kegiatan belajar, sehingga memudahkan mereka dalam memahami materi pelajaran.

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil tersebut adalah pemanfaatan Wordwall sebagai alat bantu interaktif terbukti ampuh dalam memaksimalkan pencapaian evaluasi peserta didik, terutama dalam pembelajaran Pancasila di kelas III MIN 1 Kota Surabaya.

Uji Normalitas

Tabel 4. Tabel Uji Normalitas

Kelas	Tests of Normality			Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.			
Hasil Belajar Siswa	Pre-Test Eksperimen (Wordwall)	.168	28	.042	.951	28	.207		
	Post-Test Eksperimen (Wordwall)	.149	28	.113	.928	28	.055		
	Pre-Test Kontrol (Konvensional)	.162	28	.058	.954	28	.250		
	Post-Test Kontrol (Konvensional)	.170	28	.038	.929	28	.058		

Dalam studi ini, metode Shapiro-Wilk digunakan sebagai alat untuk menguji kenormalan data, yang berfokus untuk menentukan apakah data hasil pembelajaran siswa tersebar secara normal atau tidak. Kriteria yang digunakan sebagai penentuan keputusan dalam pengujian ini dijabarkan seperti di bawah ini:

1. Jika nilai signifikansi (Sig.) melebihi angka 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data memiliki distribusi normal.
2. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi (Sig.) berada di bawah 0,05, maka data dinyatakan tidak mengikuti distribusi normal.

Berdasarkan hasil uji Shapiro-Wilk yang ditampilkan dalam tabel, diperoleh nilai signifikansi sebagai berikut:

- Pretest kelompok eksperimen (menggunakan Wordwall) menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,207, yang lebih besar dari 0,05. Artinya, data dari kelompok ini berdistribusi normal.
- Posttest kelompok eksperimen mempunyai nilai signifikansi 0,055, yang juga berada di atas 0,05, sehingga data tetap masuk dalam kategori normal.
- Pretest pada kelompok kontrol (pembelajaran konvensional) menunjukkan nilai 0,250, yang berarti data tersebut berdistribusi normal.
- Posttest kelompok kontrol mendapatkan nilai signifikansi 0,058, yang juga memenuhi syarat distribusi normal.

Demikian itu, bisa ditarik kesimpulan bahwa semua data hasil tes baik dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol mempunyai distribusi yang normal. Hal ini penting karena distribusi normal menjadi salah satu syarat untuk melanjutkan ke tahap analisis statistik menggunakan uji parametrik seperti uji-t.

Uji Homogenitas

Tabel 5. Tabel Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic			
		df1	df2	Sig.	
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.027	1	.54	.870
	Based on Median	.021	1	.54	.886
	Based on Median and with adjusted df	.021	1	53.965	.886
	Based on trimmed mean	.012	1	.54	.914

Dalam uji homogenitas, terdapat pedoman untuk menentukan apakah kedua kelompok data menunjukkan sebaran atau variansi yang sama. Dasar pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

1. Apabila nilai signifikansi (Sig.) pada Based on Mean lebih besar dari 0,05, data dapat dikategorikan sebagai homogen.
2. Namun, jika nilai signifikansi (Sig.) berada di bawah 0,05, maka data tersebut dianggap tidak homogen.

Melihat hasil analisis menerapkan Levene's Test, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,870 untuk perhitungan berdasarkan rata-rata (mean), 0,886 untuk perhitungan berdasarkan median, dan 0,914 untuk trimmed mean. Ketiga nilai ini semuanya berada di atas batas 0,05. Dengan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa distribusi nilai hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan tingkat homogenitas yang seragam. Maksudnya, perbedaannya tidak signifikan secara statistik dalam keragaman data di kedua kelompok. Kondisi ini menunjukkan bahwa data memenuhi salah satu prasyarat utama untuk melanjutkan analisis menggunakan uji parametrik seperti independent sample t-test.

Uji T

**Tabel 9. Tabel Uji T
Independent Samples Test**

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means								
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper	
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	.027	.870	13.552	54	.000	25.893	1.911	22.062	29.723
	Equal variances not assumed			13.552	53.961	.000	25.893	1.911	22.062	29.724

Dalam uji paired sample t-test, terdapat pedoman untuk menentukan apakah hasil dua kelompok berbeda secara signifikan. Dasar pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

1. Apabila nilai signifikansi (2-tailed) berada di bawah 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.
2. Sebaliknya, jika nilai signifikansi (2-tailed) lebih dari 0,05, maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak.

Berdasarkan hasil pengujian independent sample t-test, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang jelas lebih kecil dari 0,05. Hal tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran Wordwall berkontribusi secara signifikan terhadap perbedaan hasil belajar siswa antara kedua kelas yang dibandingkan.

Selisih rata-rata nilai antara kedua kelompok tercatat sebesar 25,893 poin, di mana kelas eksperimen memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi. Selain itu, karena hasil uji Levene sebelumnya menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,870 (lebih dari 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa data dari kedua kelompok memiliki variansi yang homogen. Oleh karena itu, analisis dilakukan dengan baris "Equal variances assumed".

Dari hasil tersebut, bisa ditarik kesimpulan bahwa memanfaatkan media pembelajaran berunsur gimifikasi Wordwall memberikan dampak yang nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Pembahasan

Untuk memulai penelitian ini, observasi dilakukan di kelas III di MIN 1 Kota Surabaya bersama guru wali kelas. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas tidak variatif dan tidak menggunakan model atau media interaktif. Alasan lain untuk melakukan penelitian adalah bahwa sejumlah siswa tampak jemu selama pembelajaran di kelas, yang menyebabkan mereka kesulitan memahami pelajaran dan menghasilkan hasil belajar yang buruk. Dengan demikian, kesesuaian dalam keputusan untuk menerapkan variasi dan model pembelajaran selama kegiatan belajar diperlukan. Variasi mengajar dapat didefinisikan sebagai upaya guru yang direncanakan secara sistematis untuk mempengaruhi proses pembelajaran sehingga mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Fikri dkk., 2023). Variasi ini dapat mencakup penggunaan metode belajar yang tepat, media, bahan, dan pola interaksi guru dengan siswa dan lainnya (Rohmawati dkk., 2024).

Penelitian ini mengumpulkan data dari hasil evaluasi siswa kelas III A dan III C pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di MIN 1 Kota Surabaya. Fokus utama penelitian ini adalah mengevaluasi efektivitas media Wordwall dalam mendorong peningkatan capaian belajar peserta didik. Proses penelitian dilakukan selama empat kali pertemuan, yang dibagi menjadi dua sesi untuk masing-masing kelas. Sebagai kelompok eksperimen, kelas III C memperoleh pembelajaran dengan dukungan media interaktif Wordwall, sementara kelas III A, yang berperan sebagai kelompok kontrol, mengikuti pembelajaran dengan pendekatan tradisional tanpa penggunaan media permainan. Pada pertemuan pertama di kelas eksperimen, siswa terlebih dahulu mengerjakan pretest untuk mengukur pemahaman awal mereka terhadap materi. Setelah itu, pembelajaran dilaksanakan menggunakan Wordwall, yang dipilih karena bentuknya yang interaktif dan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Pertemuan kedua masih berlangsung di kelas eksperimen dan difokuskan untuk memperkuat pemahaman siswa. Materi kembali disampaikan melalui permainan Wordwall, yang membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tetap menarik perhatian siswa. Sesudah kegiatan belajar mengajar berakhir, peserta didik diminta mengerjakan posttest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar mereka. Sementara itu, di kelas kontrol, pertemuan ketiga diawali dengan pretest seperti pada kelompok eksperimen. Setelah itu, siswa mengikuti proses pembelajaran dengan metode ceramah tanpa bantuan media digital atau permainan. Pada pertemuan keempat, pembelajaran ditutup dengan posttest, guna mengukur pemahaman siswa setelah menerima materi dengan metode biasa.

Temuan penelitian yang diperoleh dari kelas IIIA dan IIIC MIN 1 Kota Surabaya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara dua kelompok tersebut. Terlihat bahwa nilai posttest Siswa pada kelompok eksperimen memperoleh kemajuan yang cukup nyata, hingga berhasil memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Penilaian terhadap evaluasi belajar dilakukan dengan menggunakan tes yang dilaksanakan sebelum dan sesudah proses pembelajaran. Tes tersebut berisi 20 soal pilihan ganda yang dirancang khusus guna menilai tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Fokus utama penelitian ini guna mengkaji sejauh mana pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis pada permainan Wordwall bermakna pada perbaikan prestasi belajar siswa kelas III pada pelajaran Pendidikan Pancasila. Untuk itu, dua kelas dipilih untuk mendapatkan perlakuan berbeda kelas IIIC ditetapkan sebagai kelompok eksperimen yang mengikuti pembelajaran menggunakan Wordwall, sedangkan kelas IIIA menjadi kelompok kontrol yang belajar mengaplikasikan metode pembelajaran tradisional yang tidak dukungan media interaktif. Sebelum proses belajar mengajar dimulai, Kedua kelompok kelas diawali dengan pemberian tes awal guna mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi sebelum proses pembelajaran dimulai. Hasil dari tes awal (pretest) memperlihatkan bahwa rata-rata nilai di kelas eksperimen mencapai 51,07, dengan nilai maksimum sebesar 75 dan nilai minimum 30. Sementara itu, di kelas kontrol, rata-rata nilai pretest tercatat lebih rendah, yaitu 34,46, dengan nilai tertinggi 55 dan nilai terendah 10. Data ini memperlihatkan bahwa pada awalnya, baik di

kelas eksperimen maupun kelas kontrol, keduanya menunjukkan tingkat pemahaman awal yang masih tergolong rendah terhadap materi Pendidikan Pancasila.

Setelah melalui dua kali pertemuan pembelajaran, siswa di kelas eksperimen kembali diberikan posttest untuk melihat sejauh mana pemahaman mereka setelah mengikuti kegiatan belajar. Proses pembelajaran di kelas ini menggunakan Wordwall sebagai media interaktif yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif, seperti kuis, pencocokan kata, dan format menarik lainnya. Hasil posttest menunjukkan lonjakan nilai yang cukup signifikan. Rerata skor yang dicapai oleh siswa di kelas eksperimen adalah 89,46, dengan pencapaian tertinggi sebesar 100 dan skor terendah berada pada angka 75. Beberapa siswa menunjukkan perkembangan yang sangat pesat. Misalnya, Siswa 5, yang pada pretest hanya memperoleh nilai 40, berhasil meraih skor 100 pada posttest. Hal serupa juga terlihat pada Siswa 4, yang nilainya meningkat dari 40 menjadi 95. Di sisi lain, kelas kontrol yang menjalani pembelajaran tanpa bantuan media interaktif seperti Wordwall juga menunjukkan peningkatan, namun tidak sebesar kelompok eksperimen. Rerata nilai posttest di kelas kontrol adalah 63,57, dengan skor tertinggi 80 dan terendah 50. Misalnya, Siswa 8 yang sebelumnya hanya mendapat nilai 10 pada pretest, setelah mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional, hanya mampu meningkatkan nilai menjadi 70. Perbandingan ini memperlihatkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang mengusung konsep gamifikasi, seperti Wordwall, terbukti memberikan pengaruh yang lebih signifikan dalam meningkatkan pemahaman serta prestasi belajar siswa jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional telah ditunjukkan bahwa Wordwall juga membantu guru menyampaikan mata pelajaran melalui pendekatan yang lebih menarik dan mudah dicerna (Rahma dkk., 2024). Guru merasa lebih baik karena Wordwall memungkinkan mereka mengatur kelas secara efektif, terutama dalam hal mengatur kegiatan pembelajaran. Guru tidak sekadar menyampaikan materi pelajaran, namun mereka dapat melibatkan siswa juga dengan cara yang lebih menarik.(Kustati & Amelia, 2024)

Guna mengukur tingkat peningkatan prestasi belajar siswa secara lebih objektif, digunakan analisis N-Gain score. Rumus ini menghitung peningkatan nilai dengan mempertimbangkan perbandingan antara skor awal (pretest) dan skor akhir (posttest). Perhitungan hasil menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen mencapai 0,764 atau setara dengan 76,40%, yang dikategorikan sebagai efektif karena berada di atas ambang batas 76%. di sisi lain, kelas kontrol hanya mendapatkan rata-rata N-Gain sebesar 0,425 atau 42,50%, yang termasuk dalam kategori kurang efektif. Sebagai contoh konkret, Siswa 10 di kelas eksperimen mencatat N-Gain sempurna sebesar 1,00 (100%), yang menunjukkan peningkatan nilai dari 50 menjadi 100 – artinya, ia mencapai peningkatan maksimal. Di sisi lain, Siswa 10 di kelas kontrol hanya naik dari 50 ke 60, menghasilkan N-Gain sebesar 0,20 (20%). Perbandingan ini menunjukkan adanya perbedaan efektivitas yang cukup mencolok antara metode pembelajaran berbasis Wordwall dengan pembelajaran konvensional. Wordwall terbukti mampu mendorong peningkatan pemahaman siswa dengan cara yang lebih optimal daripada metode konvensional (Fitria dkk., 2025).

Dari pengolahan data statistik deskriptif, terlihat peningkatan skor pada kelas eksperimen tidak hanya dialami oleh beberapa siswa saja, melainkan hampir semua siswa menunjukkan perkembangan yang signifikan. Mayoritas siswa berhasil meningkatkan nilai mereka lebih dari 70%, bahkan ada 8 siswa yang mencapai N-Gain sempurna yaitu 1,00 (100%), artinya mereka berhasil naik dari nilai rendah menjadi nilai tertinggi. Sebaliknya, di kelas kontrol, hanya ada satu siswa (Siswa 25) yang mencapai N-Gain sebesar 0,75 (75%), sementara sebagian besar siswa lain masih berada di bawah angka 0,50 (50%). Ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran konvensional yang tidak penggunaan media belum mencapai tingkat efektivitas yang optimal dalam mengoptimalkan pemahaman siswa, terutama ketika materi pendidikan Pancasila.

Dukungan tambahan diperoleh dari hasil pengujian normalitas dan homogenitas data. Berdasarkan pengujian Shapiro-Wilk, nilai signifikansi untuk data pretest dan posttest pada kedua kelas menunjukkan angka di atas 0,05, yang berarti distribusi data sudah memenuhi kriteria normalitas. Selain itu, pengujian homogenitas dengan Levene's Test menunjukkan nilai

signifikansi sebesar 0,870, yang mengindikasikan varians data antara kedua kelas bersifat seragam atau homogen. Karena kedua syarat tersebut telah terpenuhi, maka analisis lanjutan dapat dilaksanakan dengan menggunakan uji parametrik independent sample t-test.

Hasil pengujian menggunakan independent sample t-test memperlihatkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang jauh di bawah batas kritis 0,05. Hal ini menandakan terdapat perbedaan signifikan secara statistik antara prestasi belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan rerata skor antara kedua kelas mencapai 25,893 poin, menunjukkan bahwa peningkatan prestasi siswa di kelas eksperimen jauh lebih signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol. maksudnya, penggunaan media belajar mengajar berbasis gamifikasi Wordwall terbukti Membawa perubahan nyata dan berperan penting dalam meningkatkan pencapaian akademik siswa secara terukur (Haliza dkk., 2024). Keberhasilan Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar tidak lepas dari karakteristiknya yang interaktif, menyenangkan, dan mampu memotivasi siswa. Dengan metode “belajar sambil bermain”, siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi mengikuti pelajaran. Karena media pembelajaran adalah komponen penting guna membantu kelancaran proses pembelajaran di dalam kelas. Pemanfaatan media secara tepat dan inovatif mampu meningkatkan kualitas hasil belajar dibandingkan pembelajaran tanpa media.(Ummah & Fajriyah, 2024)

Platform Wordwall berfungsi sebagai media edukatif yang mengedepankan interaktivitas, menunjukkan korelasi implikasi positif pada tingkatan partisipasi siswa. Fitur interaktifnya memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan membantu diskusi kelas. (Tjaolo dkk., 2025) Media ini juga mampu menyesuaikan dengan Tipe belajar siswa yang mencakup aspek visual, auditori, dan kinestetik. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih hidup dan dinamis, yang secara positif meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa selama pembelajaran (Damayanti dkk., 2025). Keadaan ini sangat kontras dengan kelas kontrol yang menerapkan metode pembelajaran konvensional berupa ceramah satu arah, di mana siswa cenderung menjadi pendengar pasif dan kurang aktif dalam proses pembelajaran. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis permainan seperti Wordwall terbukti mampu meningkatkan pencapaian belajar siswa secara signifikan, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Peningkatan nilai yang signifikan, efektivitas tinggi pada nilai N-Gain, serta hasil uji statistik yang valid semuanya mendukung bahwa Wordwall adalah media pembelajaran yang sangat layak diterapkan di sekolah dasar. Selain itu, penggunaan media ini juga berpotensi mengatasi rasa bosan siswa dan menjadikan proses belajar mengajar lebih menyenangkan serta bermakna (Christine & M, 2025). Sebagai hasilnya, penelitian ini merekomendasikan para guru di tingkat sekolah dasar mulai mengintegrasikan media pembelajaran digital seperti Wordwall ke dalam proses belajar guna meningkatkan kualitas pendidikan yang lebih menarik dan efektif.

KESIMPULAN

Dari pelaksanaan penelitian yang difokuskan pada Kelas IIIA difungsikan sebagai kelompok kontrol, sedangkan kelas IIIC dijadikan sebagai kelompok eksperimen di MIN 1 Kota Surabaya, dapat disimpulkan bahwa implementasi media belajar mengajar berunsur permainan digital melalui platform Wordwall secara signifikan berdampak positif pada pemaksimalan pencapaian evaluasi belajar siswa, terkhusus pada pembelajaran Pancasila. Penemuan dalam riset ini menandakan bahwa pendekatan pembelajaran inovatif yang bersifat interaktif dan menyenangkan dapat menghadirkan lingkungan pembelajaran yang lebih beragam dan menarik serta menumbuhkan dorongan belajar siswa guna lebih aktif ikut serta pada kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu secara keseluruhan, hasil penelitian ini menggarisbawahi pentingnya pemanfaatan media digital interaktif pada proses belajar mengajar di sekolah dasar. Media seperti Wordwall menunjukkan tidak hanya bisa Mengoptimalkan pencapaian hasil studi siswa secara signifikan, namun dapat pula mengoptimalkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, peneliti merekomendasikan kepada para pendidik, khususnya guru di jenjang sekolah dasar, untuk mulai mengintegrasikan media berbasis

teknologi dalam praktik pembelajaran sebagai upaya menciptakan proses belajar yang lebih efektif, menarik, dan bermakna.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam penyusunan artikel ini. Terima kasih kepada Segenap Civitas Akademika Madrasah MIN 1 Kota Surabaya, Dosen Pembimbing, orang tua, dan saudara-saudari atas dukungan, semangat, dan kasih sayang yang diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3). <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Anantasia, G., & Rindrayani, S. R. (t.t.). *Metodologi Penelitian Quasi Eksperimen*.
- Ariyanto, M. P., Nurcahyandi, Z. R., & Diva, S. A. (2023). Penggunaan Gamifikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *MATHEMA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.33365/jm.v5i1.2080>
- Ary, D. D., & Suciyati, S. (2024). Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV Dengan Menggunakan Media Wordwall Dalam Pembelajaran SD N Plalangan 02Kota Semarang. *Prosiding Webinar Penguanan Calon Guru Profesional*, 1226-1234.
- Christine, I., & M, N. H. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Wordwall Pada Materi Pancasila Kelas V Di Sd 106161 Laut Dendang. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisiplin*, 9(3). <https://sejurnal.com/pub/index.php/jpim/article/view/6807>
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Educaton And Development*, 8(2), 468-468.
- Damayanti, D. A., Utami, P. D., Sutanto, A. B., Ishartono, N., & Lestari, D. N. (2025). The Gamifying Cooperative Learning: The Impact of Team Games Tournament and Wordwall Media on Student Engagement in Elementary Science Education. *Jurnal VARIDIKA*, 113-130. <https://doi.org/10.23917/varidika.v37i2.8986>
- Ebenezer, E. (2023). *Independent T-Test Statistics: It's Relevance In Educational Research*. 1.
- Fikri, M., Adinda, R., Putri, R., & Ayu, S. (2023). Pengaruh Penguasaan Guru dalam Melakukan Variasi Mengajar terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 3137-3145. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.11485>
- Fitria, W., Agustin, D., & Sajjun. (2025). Wordwall Platform and Its Effect on Students' Reading Comprehension. *ENGLISH FRANCA : Academic Journal of English Language and Education*, 9(1 May), 163-172. <https://doi.org/10.29240/ef.v9i1>
- Haliza, V. N., Dewi, D. A., & Mulyana, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall terhadap Pemahaman Konsep Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 16195-16221. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.14695>
- Hardeliska, T. Y., & Landong, A. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Gamifikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Pada Tema Benda Hewan dan Tanaman Kelas 1 SD Negeri 101911 Sidodadi Batu 8 Deli Serdang. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 5(3), 879-886. <https://doi.org/10.47467/jdi.v5i3.4343>
- Harsawi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104-1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hasnawiyah, H., & Maslena, M. (2024). Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Sains Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 10(2), 167-172. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n2.p167-172>

- Hendrayadi, Martin Kustati, Nana Sepriyanti, H., Martin Kustati, Nana Sepriyanti. (t.t.). *Mixed method research.*
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/21905/15436>
- Husna, S. U., Sukarno, S., & Yulisetiani, S. (2023). Penggunaan Wordwall sebagai media evaluasi pembelajaran tematik pada peserta didik kelas IV di sekolah dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.20961/jpiuns.v9i1.76662>
- Juhaeni, J., Cahyani, E. I., Utami, F. A. M., & Safaruddin, S. (2023). Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(2), 58–66. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i2.225>
- Juhaeni, J., Safaruddin, S., & Salsabila, Z. P. (2021). Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150–159. <https://doi.org/10.24252/AULADUNA.V8I2A3.2021>
- Khasanah, T., & Prayito, M. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Keberagaman Budaya*. 10.
- Kustati, M., & Amelia, R. (2024). *Implementasi Media Pembelajaran Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SD Islam Al Muttaqin Sawahlunto*. 2.
- Muhatin, E. D., Rulviana, V., & Wijiastuti, N. (t.t.). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Game Wordwall Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas III di SDN 01 Klegen Madiun*.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). *Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa*.
- Nurdiansyah, M. F., & Dewi, D. A. (2021). Pendidikan Kewarganegaraan dalam Kehidupan Berbangsa dan Bernegara. *IjoIS: Indonesian Journal of Islamic Studies*, 2(2), 105–115. <https://doi.org/10.59525/ijois.v2i2.31>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Sofiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (t.t.). *Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall*. 3.
- Rahma, L., Widyaningrum, H. K., & Suryani, L. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV A SDN Patihan Kota Madiun. *MARAS : Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(3), 1533–1541. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i3.427>
- Rahman, M., Nursyabilah, I., Astuti, P., Syam, M. I., Mukramin, S., & Kurnawati, W. O. I. (2023). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran. *Journal on Education*, 5(3), 10646–10653. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1890>
- Ratnasari, D., Dhiya, H. R., Susanti, D. A., & Pd, S. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris yang Menyenangkan*.
- Rohmawati, I. Z., Maruti, E. S., & Budiarti, M. (t.t.). *Peningkatan Hasil Belajar IPAS Kelas 4 dengan Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Wordwall di SDN 01 Nambangan Kidul*.
- Safaruddin, S., Degeng, I. N. S., Setyosari, P., & Murtadho, N. (2020). The Effect of PjBL with WBL Media and Cognitive Style on Students' Understanding and Science-Integrated Concept Application. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 9(3), 384–395. <https://doi.org/10.15294/jpii.v9i3.24628>
- Safaruddin, S., Salsabila, Z. P., & Juhaeni, J. (2024). Peran Gather Town dalam Media Pembelajaran Interaktif Pada Peserta Didik Sekolah Dasar di Era Metaverse. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(1), 38–45. <https://doi.org/10.53621/jider.v4i1.289>
- Safiah, I., & Fitriani, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Game Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan Di Kelas IV SD Negeri 1 Pagar Air Aceh Besar. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 1.

- Safitri, N., & Yuniar, Y. (2024). *Pengaruh Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV SDN Panarangan*. 09.
- Salmy, S., Mokoginta, D. C. S., & Pangalila, T. (t.t.). *Efektivitas Pemanfaatan Media Berbasis Game (Wordwall) Dalam Melakukan Evaluasi Pembelajaran Terhadap Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)*.
- Sari, A. P., Hasanah, S., & Nursalman, M. (2024). *Uji Normalitas dan Homogenitas dalam Analisis Statistik*. 8.
- Setiawan, A. J., Munandar, A., & Jalaluddin, M. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di SMAN 51 Jakarta*. 9(1).
- Sianturi, R. (2022). Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 386–397. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>
- Sonjaya, R. P., Aliyaa, F. R., & Naufal, S. (2025). *Pengujian Prasyarat Analisis Data Nilai Kelas: Uji Normalitas dan Uji Homogenitas*. 9.
- Tjaolo, N. A., Sabang, S. M., & Manitu, A. (t.t.). *Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Pada Peserta Didik Kelas VI Sekolah Dasar*.
- Ummah, F., & Fajriyah, K. (2024). Penerapan Media Wordwall Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas IV B SDN Pandeanlamper 03. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8.