

The Influence of the Use of Wordwall Media on the Independence of Elementary School Student

[Pengaruh Penggunaan Media Wordwall Terhadap Kemandirian Siswa Sekolah Dasar]

Nur Fadilah¹⁾, Supriyadi ^{*2)}

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: supriyadi@umsida.ac.id

Abstract. *This study aims to measure the effect of using wordwall media on student independence at Waung public elementary school. Student independence includes the ability to organize oneself, make decisions, and take responsibility without relying on others. Using a pre-experimental one-group pretest-posttest design, this study involved 18 student. Data were collected through observation, tests (pretest and posttest), and documentation. The results of the Wilcoxon Signed Rank Test showed a significance of 0,000 ($p < 0,05$) which means there was a significant difference between the pretest and posttest. The effect of wordwall on student independence is quite large, with an eta-squared value of 0,90 which indicates a significant effect in increasing student initiative, responsibility, and independence. Wordwall media creates more interactive learning, encourages active student involvement, and helps the become more independent in the learning process. The results of the study support the use of wordwall in learning elementary schools.*

Keywords – Wordwall Media; Student Independence; Elementary School

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh penggunaan media wordwall terhadap kemandirian siswa di SD Negeri Waung. Kemandirian siswa mencakup kemampuan untuk mengatur diri sendiri, membuat keputusan, dan bertanggung jawab tanpa bergantung pada orang lain. Menggunakan desain pre-eksperimental one-group pretest-posttest, penelitian ini melibatkan 18 siswa kelas VI. Data dikumpulkan melalui observasi, tes (pretest dan posttest), dan dokumentasi. Hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) yang berarti ada perbedaan signifikan antara pretest dan posttest. Pengaruh wordwall terhadap kemandirian siswa tergolong besar dengan nilai eta-squared 0,90 yang mengindikasikan efek besar yang signifikan dalam meningkatkan inisiatif, tanggung jawab dan kemandirian siswa. Media wordwall menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, mendorong keterlibatan aktif dan membantu mereka menjadi lebih mandiri dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian mendukung penggunaan media wordwall dalam pembelajaran di sekolah dasar.*

Kata Kunci – Media Wordwall; Kemandirian Siswa; Sekolah Dasar

I. PENDAHULUAN

Kemandirian adalah sikap seseorang untuk mengatur diri sendiri, mengambil Keputusan dan menyelesaikan tugas tanpa selalu bergantung pada orang lain. Sikap ini terbentuk secara bertahap melalui pengalaman dan proses belajar yang dijalani, sehingga individu dapat bertindak lebih percaya diri dan bertanggung jawab dalam menghadapi berbagai situasi [1]. Berdasarkan Permendikdasmen Nomer 10 Tahun 2025 Pasal 4, ditetapkan delapan dimensi utama yang menjadi fokus capaian kompetensi lulusan yaitu keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, kewargaan, penalaran kritis, kreativitas, kolaborasi, kemandirian, Kesehatan dan komunikasi. Di antara dimensi tersebut, kemandirian merupakan salah satu dimensi penting dalam Standar Kompetensi Lulusan Profil Pelajar Pancasila, di mana setiap peserta didik harus memiliki kemampuan untuk mengambil inisiatif, bertanggung jawab atas tugasnya, mampu mengatur diri serta beradaptasi dengan berbagai situasi tanpa bergantung secara berlebihan terhadap orang lain. Kemandirian merupakan aspek penting dalam proses tumbuh kembang anak karena berpengaruh besar terhadap perilaku. Dalam konteks belajar, anak yang mandiri mampu mengambil Keputusan sendiri, bertanggung jawab, inisiatif, percaya diri dan tidak selalu bergantung terhadap orang lain [2].

Kemandirian pada siswa adalah kemampuan mereka berperan aktif serta tanggung jawab penuh terhadap proses belajar yang dijalani. Siswa yang mandiri juga mampu membuat keputusan yang sesuai dengan kebutuhan belajarnya, percaya pada kemampuan diri sendiri dan berinisiatif dalam pembelajaran, tidak bergantung terhadap orang lain [3]. Kemandirian juga dapat diartikan sebagai kemampuan siswa untuk mengatur proses belajarnya sendiri secara mandiri dengan memanfaatkan sumber daya yang tersedia di sekitarnya. Dalam hal ini siswa diharapkan mampu memulai pembelajaran tanpa selalu menunggu arahan dari guru, mengelola waktu dengan baik serta mengevaluasi hasil belajar

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.

Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

sendiri [4]. Pendidikan kemandirian pada anak memberikan dampak positif yang signifikan terhadap perkembangan mereka baik secara akademik, emosional maupun sosial. Dengan membiasakan kemandirian sejak dini anak belajar untuk mengambil Keputusan sendiri, mengatur kebutuhannya serta adanya rasa tanggung jawab terhadap tugas-tugasnya [5]. Salah satu dampak positif dari kemandirian adalah tumbuhnya kemampuan siswa untuk mengeksplorasi berbagai pengetahuan dan pengalaman baru tanpa harus menunggu arahan dari guru. Siswa menjadi lebih kreatif dalam menemukan Solusi, berani mencoba hal-hal yang baru dan tidak takut melakukan kesalahan karena menganggapnya sebagai bagian dari proses belajar. Kemandirian juga membuat siswa lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, mengemukakan ide serta mengambil Keputusan yang tepat sesuai dengan situasi yang di hadapi [6].

Kemandirian tersebut sering kali tidak berkembang secara optimal karena proses pembelajaran di sekolah yang masih didominasi metode konvensional, seperti metode ceramah yang cenderung menjadikan pembelajaran kurang memberi ruang untuk eksplorasi dan berpartisipasi aktif. Akibatnya, siswa kesulitan menyesuaikan diri dengan pendekatan yang mendorong kemandirian. Situasi pembelajaran menggunakan metode ceramah seperti ini siswa kurang berpartisipasi secara aktif, baik dalam bertanya maupun diskusi. Ketidaktifan ini berdampak pada suasana kelas yang cenderung monoton, kurang menyenangkan dan tidak menarik minat belajar siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif, yang mampu membangkitkan minat belajar siswa serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar [7].

Penggunaan media pembelajaran berbasis *game-based learning* seperti *wordwall* menjadi alternatif inovatif dalam mentransformasi pembelajaran konvensional menjadi lebih interaktif. *Wordwall* adalah aplikasi berbasis web yang memungkinkan pendidik membuat berbagai jenis permainan edukatif seperti kuis, menjodohkan, anagram, hingga teka-teki silang [8], [9]. Media ini menonjol karena kemampuannya menyajikan materi yang kompleks ke dalam format visual yang menarik dan kompetitif, sehingga mampu memicu keterlibatan kognitif siswa secara aktif [10]. Media *wordwall* merupakan platform berbasis web yang dirancang untuk mendukung proses belajar mengajar melalui fitur permainan edukatif yang interaktif. Keunggulan utama media ini terletak pada kemampuannya menyajikan materi dalam berbagai format aktivitas seperti kuis dan teka-teki yang menarik secara visual, sehingga mampu memicu keterlibatan aktif siswa [11]. Selain aspek visual, *wordwall* menyediakan fitur umpan balik instan yang memungkinkan siswa mengetahui hasil kerjanya secara langsung, yang secara teoretis dapat merangsang kesadaran metakognitif dan kemampuan evaluasi diri.

Berdasarkan Hasil observasi pada siswa fase C di SDN Waung Sidoarjo yang dilakukan penulis, terlihat bahwa sebagian siswa belum belajar dengan baik. Beberapa diantaranya siswa kurang memperhatikan guru, sibuk bermain sendiri, dan kurang fokus selama pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam proses belajar masih rendah. Dari hasil wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa masalah seperti ini sering terjadi karena pembelajaran masih menggunakan metode konvensional dan belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti *wordwall*. Kondisi ini membuat suasana belajar kurang menarik dan siswa menjadi pasif. Hal ini membuat penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan media pembelajaran digital yang lebih menarik agar siswa dapat lebih fokus dan aktif dalam belajar.

Lebih lanjut, *wordwall* memfasilitasi lingkungan belajar yang mandiri melalui fitur umpan balik instan (*instant feedback*). Ketika siswa menyelesaikan tantangan dalam aplikasi, mereka langsung mengetahui benar atau salahnya jawaban mereka. Pemanfaatan pembelajaran menggunakan media *wordwall* menunjukkan sangat urgen untuk membangun kesadaran metakognitif dan kemampuan evaluasi diri pada anak usia sekolah dasar [12]. Penggunaan media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai instrumen untuk melatih inisiatif dan tanggung jawab siswa dalam mencapai target belajar mereka [13].

Menerapkan teknologi dalam era digital, pembelajaran dirancang agar mampu memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi seperti internet, komputer, aplikasi pembelajaran serta media interaktif lainnya digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, efisien dan mudah diakses. Tidak hanya dalam penyampaian materi akademik, teknologi juga dapat dimanfaatkan untuk menanamkan nilai-nilai akhlak kepada peserta didik melalui pendekatan lebih kreatif dan kontekstual [14]. Perkembangan dan kemajuan teknologi saat ini berlangsung sangat pesat dan membawa dampak besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia Pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran memiliki banyak manfaat, salah satunya adalah mempermudah siswa dalam memahami materi yang di sampaikan. Melalui media digital seperti video pembelajaran, gambar animasi hingga permainan edukatif materi yang sebelumnya dianggap sulit atau membosankan dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Teknologi juga memberikan kesempatan bagi guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih variatif dan inovatif sehingga pembelajaran menjadi tidak monoton. Dengan memanfaatkan teknologi proses belajar tidak hanya berfokus pada hafalan tetapi juga mendorong untuk berpikir kritis, kreatif dan aktif dalam pembelajaran [15].

Integrasi teknologi dalam pembelajaran di era transformasi digital ini menjadi sangat krusial untuk menciptakan suasana belajar yang efisien, menarik, dan mudah diakses. Salah satu media interaktif yang efektif adalah *wordwall*, sebuah *platform* berbasis peramban yang dirancang khusus untuk mendukung proses belajar mengajar. Media ini

memiliki berbagai fitur unggulan yang memungkinkan guru menciptakan aktivitas variatif seperti kuis, teka-teki, hingga permainan kata yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran.

Pemanfaatan media interaktif seperti *wordwall* terbukti tidak hanya berfungsi sebagai alat visual, tetapi juga sebagai sarana yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Dalam pembelajaran bahasa maupun ilmu sosial, media ini membantu siswa memahami konsep-konsep sulit melalui aktivitas belajar sambil bermain. Dengan meminimalkan kelemahan teknis seperti kebutuhan akses internet, *Wordwall* dipandang sebagai media yang sangat efektif untuk diterapkan di dalam kelas.

Peneliti menawarkan solusi atas permasalahan tersebut, dengan memanfaatkan penggunaan media *wordwall* yaitu salah satu media pembelajaran interaktif berbasis browser atau peramban yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar dan dirancang khusus untuk mendukung pembelajaran. *Wordwall* adalah sebuah alat pembelajaran digital yang mempunyai berbagai fitur yang memungkinkan guru membuat aktivitas belajar yang menarik seperti kuis, teka teki, permainan kata dan Latihan interaktif lainnya yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran. Aplikasi ini tidak hanya berfungsi sebagai sumber belajar, tetapi juga media sekaligus alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Dengan tampilan yang menarik dan mudah digunakan, *wordwall* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta membantu mereka memahami pembelajaran dengan cara yang lebih aktif dan menyenangkan [16]. *Wordwall* merupakan salah satu media pembelajaran digital yang berkembang seiring dengan kemajuan teknologi saat ini. *Wordwall* ini tanpa akun berbayar pengguna sudah dapat menikmati berbagai fitur dasar yang cukup untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan efektif [17]. Penggunaan *wordwall* diharapkan tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih efisien tetapi juga mampu meningkatkan semangat belajar siswa. Melalui interaksi secara langsung materi pembelajaran dalam bentuk permainan, siswa tidak hanya belajar dengan cara yang lebih menyenangkan tetapi juga lebih mudah memahami dan mengingat isi pembelajaran [18].

Memiliki tampilan tatap muka yang sederhana dan ramah pengguna, *wordwall* dapat digunakan dengan cepat tanpa memerlukan keahlian teknologi yang tinggi sehingga sangat praktis dalam menunjang kegiatan belajar mengajar dikelas [19]. Manfaat penggunaan *wordwall* dalam pembelajaran yaitu salah satu manfaat utamanya adalah mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar karena aktivitas yang disajikan bersifat menarik. *Wordwall* bukan hanya sekedar alat bantu visual, tetapi media yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan [20]. Penggunaan media interaktif seperti *wordwall* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bermanfaat untuk menumbuhkan akhlak mulia serta meningkatkan keterlibatan aktif siswa melalui aktivitas belajar yang menarik. Penyajian materi dalam bentuk permainan membuat siswa lebih mudah memahami konsep yang sulit dan belajar sambil bermain. Selain itu, *wordwall* mendukung pemanfaatan teknologi sebagai media yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran [21]. Namun, keberhasilan penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan teknologinya saja, melainkan juga sangat bergantung terhadap kemampuan guru dalam mengelola dan memanfaatkannya secara efektif [22]. Terdapat beberapa kendala teknis yang perlu diperhatikan seperti kebutuhan internet karena aplikasi ini berbasis online. Jika dilihat dari kelebihan dan kelemahan media *wordwall* memiliki keunggulan dibandingkan kelemahannya. Dengan minimnya kelemahan, media *wordwall* dapat dianggap sebagai media yang efektif untuk pembelajaran di kelas [23].

Penelitian sebelumnya yang sejenis dan berkaitan dengan penelitian ini yaitu penelitian oleh Efrida Dwi Rochmada hasil penelitian ini menunjukkan meningkatkan minat dan hasil belajar akademik agar pelajaran IPS tidak membosankan dan *wordwall* di sini berperan sebagai media kuis yang menyenangkan [24]. Sejalan dengan hasil penelitian tersebut, penelitian oleh Nana Meisah Putri dan Hamimah menunjukkan bahwa penggunaan *wordwall* dalam pembelajaran IPAS dengan model PBL meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar [25]. Dalam penelitian lain Shofiya Launin, Wahyu Nugroho dan Angga Setiawan menunjukkan bahwa media *wordwall* efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui pembelajaran yang menarik [26]. Begitu pula Penelitian yang dilakukan oleh Violetta Intan Rahma dan Ika Septiana penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *wordwall* membantu meningkatkan semangat belajar siswa dalam cerita inspiratif [27]. Selain itu Penelitian oleh Tatsa Galuh Pradani hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *wordwall* meningkatkan minat dan motivasi belajar IPA siswa kelas IV SD selama pembelajaran daring [28].

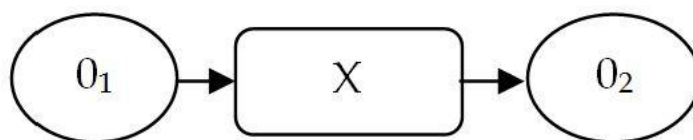
Penelitian oleh Rany Andriany dan Warsiman hasil penelitian ini penggunaan *wordwall* tampak meningkatkan minat belajar dalam Bahasa Indonesia siswa SD dilihat dari kenaikan hasil belajar siklus dalam PTK [29]. Berdasarkan penelitian lainnya Kurnia Uswatun Hasanah, dkk hasil penelitian ini penggunaan *wordwall* membantu siswa belajar IPAS dengan lebih baik, melalui pengembangan model ADDIE [30]. Tak jauh berbeda, Penelitian oleh Deni Okta dan Desyandri penelitian ini membuktikan bahwa siswa yang belajar menggunakan media *wordwall* memiliki nilai lebih tinggi dibanding belajar dengan cara lama [31]. Demikian pula Dina Amalia Husna, dkk penelitian ini membuktikan bahwa *wordwall* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam Pelajaran PPKn secara signifikan, Fokus utamanya tetap pada motivasi dan semangat belajar [32]. Terakhir, penelitian oleh Waliyyu Friska Sari, dkk hasil penelitian ini *wordwall* membuat pembelajaran Bahasa Indonesia ini lebih menarik dan interaktif bagi siswa SD [33].

Penelitian mengenai penggunaan media *wordwall* dalam lingkup sekolah dasar telah banyak dilakukan, namun mayoritas studi terdahulu masih berfokus pada peningkatan hasil belajar kognitif dan motivasi belajar siswa. Sebagai

contoh, penelitian oleh Rochmada (2022) dan Putri & Hamimah (2023) menunjukkan bahwa *wordwall* efektif sebagai media kuis untuk meningkatkan minat dan hasil belajar akademik pada mata pelajaran IPS dan IPAS. Senada dengan hal tersebut, studi oleh Pradani (2022) serta Husna & Kusumadewi (2025) lebih menekankan pada pengaruh media ini terhadap motivasi dan semangat belajar siswa secara signifikan. Berbeda dengan literatur tersebut, kebaharuan (*novelty*) dalam penelitian ini terletak pada pemanfaatan media *wordwall* bukan sekadar sebagai alat bantu visual atau evaluasi akademik, melainkan sebagai instrumen untuk membangun kemandirian siswa. Lebih lanjut, studi ini secara spesifik mengukur pengaruh penggunaan *wordwall* terhadap aspek kemandirian siswa. Fokus utama diarahkan pada bagaimana interaksi mandiri siswa dengan media digital ini dapat membangun inisiatif dan tanggung jawab dalam mengelola proses belajar mereka sendiri tanpa ketergantungan penuh pada guru. Hal ini menjadi krusial mengingat kemandirian adalah salah satu profil utama dalam capaian karakter pelajar saat ini. Berdasarkan fakta tersebut, peneliti tertarik meneliti lebih lanjut apakah ada pengaruh penggunaan media *wordwall* terhadap kemandirian siswa di Sekolah Dasar SDN Waung? Sementara itu, tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *wordwall* terhadap kemandirian siswa di Sekolah Dasar SDN Waung.

II. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian jenis kuantitatif pre-eksperimental dengan menggunakan *one-group pretest-posttest design* membandingkan sebelum dan sesudah penggunaan media *wordwall*, penelitian ini menggunakan eksperimen kuantitatif. Gambar desain penelitian dapat ditemukan pada gambar 1



Gambar 1. Desain Penelitian

Keterangan:

- O_1 : Pengukuran awal pretest (sebelum menggunakan media *wordwall*)
 O_2 : Pengukuran akhir posttest (sesudah menggunakan media *wordwall*)
 X : Intervensi Terapi (Penggunaan media *wordwall*)

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Waung Kecamatan Krembung, Sampel penelitian ini mencakup siswa kelas VI SD Negeri Waung pada semester genap tahun ajaran 2026/2027, terdapat 18 siswa terdiri dari 8 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki. Penelitian ini melibatkan dua variabel yang terdiri dari satu fundamental dan satu acak. Kemandirian siswa sekolah dasar menjadi variabel terikat (Y) dalam penelitian ini dan media Wordwall menjadi variabel bebas (X). Partisipan dalam kegiatan ini melibatkan 18 siswa dari kelas VI di SDN Waung, dengan 8 siswa Perempuan dan 10 siswa laki-laki. Pengambilan sampel menggunakan sampel jenuh dimana semua siswa tersebut dilibatkan sebagai responden. Metode pengambilan sampel non-probabilitas, karena semua siswa kelas VI SDN Waung mempunyai kesempatan yang sama dan diharapkan kemandirian mereka akan meningkat.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik yaitu observasi, tes (pretest posttest) dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk melihat perilaku siswa selama proses pembelajaran terutama dalam menunjukkan sikap kemandirian. Tes digunakan untuk mengukur tingkat kemandirian siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *wordwall* sedangkan dokumentasi dimanfaatkan untuk melengkapi serta memperkuat data hasil observasi dan tes. Dalam penelitian ini, media *wordwall* menjadi media yang digunakan selama proses pembelajaran sementara LKPD menjadi alat tes (pretest posttest) yang disusun berdasarkan lima indikator utama kemandirian yaitu percaya diri, inisiatif, tanggung jawab, kemampuan mengambil keputusan sendiri dan tidak bergantung pada orang lain.

Melalui kegiatan pembelajaran berbasis *wordwall* yang dikaitkan dengan materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) siswa memperoleh pengalaman belajar yang menuntut kemandirian. Hasil dari kegiatan tersebut kemudian diukur menggunakan LKPD yang berisi 20 butir soal pilihan ganda untuk mengetahui tingkat kemandirian siswa sebelum dan sesudah penggunaan media Wordwall. Kelima indikator ini menjadi dasar penilaian tingkat kemandirian siswa sebagaimana tersaji dalam tabel berikut.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

NO	Indikator Sikap Kemandirian	Deskripsi Perilaku Mandiri dalam LKPD	Nomor Soal LKPD	Bentuk Soal
1.	Inisiatif	Peserta didik mampu bertindak atas kemauan sendiri tanpa menunggu	1-4	Pilihan Ganda

		perintah melalui situasi seperti menyapu lantai, menyiapkan perlengkapan sekolah dan menyiram tanaman.		
2.	Percaya diri	Peserta didik mampu menunjukkan keberanian berbicara, menjawab pertanyaan dan menyampaikan pendapat di kelas dengan sikap yakin dan positif.	5-8	Pilihan Ganda
3.	Tanggung Jawab	Peserta didik mampu menunjukkan kesadaran dalam menyelesaikan tugas, mengakui kesalahan dan menaati aturan di rumah maupun sekolah.	9-12	Pilihan Ganda
4.	Mampu Mengambil Keputusan Sendiri	Peserta didik mampu menentukan pilihan dalam situasi belajar dan kehidupan sehari-hari sesuai dengan norma dan kewajiban.	13-16	Pilihan Ganda
5.	Tidak Bergantung Terhadap Orang Lain	Peserta didik mampu melaksanakan tugas secara mandiri tanpa mengandalkan orang lain seperti menyiapkan tas, melipat baju dan mengerjakan tugas sendiri.	17-20	Pilihan Ganda

Meskipun demikian, penilaian terhadap validitas instrumen perlu dilakukan sebelum digunakan. Kesesuaian alat penilaian dengan konsep yang diukur sangat ditentukan oleh tingkat validitasnya. Validasi instrumen dan media dilakukan melalui penilaian oleh ahli materi dan ahli media. Dalam penelitian ini, instrumen yang akan digunakan meliputi media pembelajaran, bahan ajar, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), soal sebelum dan sesudah tes, serta lembar validasi silabus.

Pada penelitian ini, analisis data dilakukan beberapa tahap. Tahap pertama adalah uji validitas untuk mengetahui kelayakan butir instrumen pretest dan posttest layak digunakan dalam variabel penelitian. Yang kedua yaitu uji reliabilitas untuk mengetahui konsistensi instrumen. Instrumen dikatakan reliabel apabila nilai koefisien reabilitas (Cronbach's Alpha) lebih besar dari $>0,60$ sehingga dapat dipercaya menghasilkan data yang konsisten. Untuk memastikan data berdistribusi normal, dilakukan uji normalitas menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk. Data dinyatakan normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari $>0,05$. Dalam kondisi tersebut, analisis dapat dilakukan dengan menggunakan uji parametrik yaitu uji t (Paired t-test). Sebaliknya, apabila data menunjukkan distribusi tidak normal maka analisis yang digunakan beralih pada uji non-parametrik yaitu Wilcoxon Signed Rank Test.

Jika nilai signifikansi (p-value) $<0,05$ maka H_0 ditolak yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest. Sebaliknya jika (p-value) $>0,05$ maka H_0 diterima artinya tidak terdapat perbedaan signifikan antara pretest dan posttest [34]. Untuk mengukur besarnya pengaruh penggunaan media terhadap kemandirian siswa, digunakan analisis eta squared (η^2). Eta-squared (η^2) memberikan skor berkisar antara 0 hingga 1, dimana semakin besar nilai eta-squared maka semakin besar pengaruh variabel bebas terhadap variasi dalam variabel terikat. Berdasarkan kriteria yang digunakan, nilai eta-squared dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori pengaruh. Nilai antara 0.01 sampai kurang dari 0.06 dikategorikan sebagai efek kecil. Nilai yang berada pada rentang lebih dari 0.06 hingga kurang dari 0.14 menunjukkan efek sedang, sedangkan nilai yang melebihi 0.14 menunjukkan adanya efek besar dalam hubungan antar variabel [35]. Semua analisis data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 22 untuk memastikan akurasi dan validitas hasil yang diperoleh.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemandirian Kemandirian siswa merupakan aspek penting dalam pembelajaran yang mencakup inisiatif, percaya diri, kemampuan untuk mengambil keputusan, bertanggung jawab serta tidak bergantung pada orang lain dalam menjalani proses belajar. Dalam penelitian ini fokus utamanya adalah untuk mengukur pengaruh penggunaan media *wordwall* terhadap kemandirian siswa di SD Negeri Waung. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, hasil uji validitas menunjukkan bahwa 16 butir instrumen pada soal yang digunakan dalam penelitian dinyatakan valid,

sementara 4 butir soal tidak valid karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 yang berarti tidak terdapat hubungan signifikan antara item-item tersebut dengan variabel total. Hasil uji validitas dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Uji Validitas

Item	R Tabel	R Hitung	Signifikansi	Keputusan
S1	0,444	0,814	0,000	Valid
S2	0,444	-0,257	0,304	Tidak valid
S3	0,444	0,472	0,048	Valid
S4	0,444	0,581	0,011	Valid
S5	0,444	0,558	0,016	Valid
S6	0,444	0,472	0,048	Valid
S7	0,444	0,558	0,016	Valid
S8	0,444	0,285	0,252	Tidak valid
S9	0,444	0,548	0,019	Valid
S10	0,444	0,472	0,048	Valid
S11	0,444	0,738	0,000	Valid
S12	0,444	0,558	0,016	Valid
S13	0,444	0,552	0,018	Valid
S14	0,444	0,499	0,035	Valid
S15	0,444	0,974	0,000	Valid
S16	0,444	0,417	0,085	Tidak valid
S17	0,444	0,811	0,000	Valid
S18	0,444	0,646	0,004	Valid
S19	0,444	0,635	0,005	valid
S20	0,444	-0,381	0,119	Tidak valid

Selanjutnya, hasil uji reabilitas menunjukkan bahwa koefisien cronbach's alpha sebesar 0,737 yang lebih besar dari 0,60. Hal ini menandakan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini memiliki tingkat reabilitas yang cukup baik dan dapat dipercaya untuk menghasilkan data yang konsisiten. Hasil uji reabilitas dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Uji Reabilitas

Cronbach's alpha	N of Items
0,737	21

Pada pengujian normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk, dengan sampel penelitian sebanyak 18 orang maka digunakan uji Shapiro-Wilk. Hasilnya menunjukkan nilai signifikansi untuk pretest sebesar 0,000 dan untuk posttest sebesar 0,007. Karena kedua nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 dapat disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Uji Normalitas

		Pretest	Posttest
Kolmogorov-Smirnov ^a	Statistic	0,271	0,208
	Df	18	18
	Sig.	0,001	0,038
Shapiro-Wilk	Statistic	0,708	0,847
	Df	18	18
	Sig.	0,000	0,007

Karena data tidak berdistribusi normal maka digunakan uji non-parametrik Wilcoxon Signed Rank Test. Berdasarkan hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test diperoleh nilai Z sebesar -3,729^b dengan p-value 0,000. Karena p-value 0,000 tersebut lebih kecil dari 0,05 dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *wordwall* memiliki pengaruh terhadap kemandirian siswa. Hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test dapat dilihat pada tabel 5 berikut.

Tabel 5. Uji Wilcoxon Signed Rank Test

	POSTES T - PRETES T
Z	-3,729 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000

Selanjutnya, untuk mengetahui besar pengaruh pretest terhadap posttest digunakan ukuran efek Partial Eta Squared. Berdasarkan hasil analisis Test of Between-Subjects Effects untuk posttest nilai F untuk pretest adalah 0,320 dengan nilai signifikansi 0,860 yang lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa perbedaan nilai posttest antar kelompok pretest tidak signifikan secara statistik. Meskipun demikian, nilai Partial Eta Squared untuk pretest adalah 0,90. Nilai ini menunjukkan bahwa pretest memberikan pengaruh terhadap posttest. Menurut kriteria cohen nilai Partial Eta Squared antara 0,01 hingga 0,06 dianggap sebagai efek kecil antara 0,06 hingga 0,14 dianggap efek sedang dan lebih 0,14 dianggap efek besar. Karena nilai 0,90 lebih besar dari 0,14 menunjukkan bahwa pengaruh pretest terhadap posttest dapat dikategorikan sebagai efek besar. Untuk melihat besar pengaruh dapat dilihat pada tabel 6 berikut.

Tabel 6. Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: POSTEST

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared
Corrected Model	141.022 ^a	4	35.255	.320	.860	.090
Intercept	46950.061	1	46950.061	426.047	.000	.970
PRETEST	141.022	4	35.255	.320	.860	.090
Error	1432.589	13	110.199			
Total	117575.000	18				
Corrected Total	1573.611	17				

a. R Squared = .090 (Adjusted R Squared = -.191)

Kemandirian dalam pembelajaran merupakan aspek fundamental yang harus dimiliki oleh siswa, karena tidak hanya berkaitan dengan penugasan materi tetapi juga dengan kemampuan untuk mengelola proses belajar mereka sendiri. Siswa yang mandiri memiliki kapasitas untuk mengenali kekuatan dan kelemahan diri, serta mengambil langkah-langkah yang diperlukan untuk mengatasi kekurangan tersebut tanpa bergantung pada orang lain. Dalam konteks ini, penggunaan media *wordwall* memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perkembangan kemandirian siswa [36].

Melalui media *wordwall*, siswa diberikan kesempatan untuk belajar secara mandiri melalui aktivitas interaktif yang memungkinkan mereka untuk mengevaluasi hasil belajar mereka sendiri. Setiap latihan yang dikerjakan memberikan umpan balik langsung yang membantu siswa untuk melakukan refleksi diri. Dengan demikian, siswa dapat secara aktif mengidentifikasi kesalahan dan memperbaiki pemahaman mereka tanpa perlu mengandalkan arahan dari guru atau teman sekelas.

Proses ini tidak hanya meningkatkan materi, tetapi juga memperkuat self-regulation atau pengaturan diri siswa. Mereka belajar untuk bertanggung jawab atas proses dan hasil belajar mereka yang merupakan inti dari kemandirian. Siswa yang mandiri memiliki kontrol lebih besar terhadap cara belajar dan mengelola waktu belajar mereka. Mereka tidak hanya mengikuti intruksi, tetapi juga mengambil inisiatif untuk mencari solusi dan mengevaluasi kemampuan mereka [37].

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *wordwall* memberikan pengaruh positif terhadap kemandirian siswa. Meskipun perbedaan antara pretest dan posttest tidak signifikan secara statistik, pengaruhnya terhadap kemandirian siswa tetap tergolong besar, dengan ukuran efek Partial Eta Squared sebesar 0,90 yang masuk dalam kategori efek besar. Penelitian ini mengindikasikan bahwa media interaktif seperti *wordwall* dapat membantu siswa untuk lebih mandiri dalam proses pembelajaran meningkatkan inisiatif, percaya diri, tanggung jawab, mampu mengambil keputusan sendiri serta tidak bergantung pada orang lain.

Peningkatan kemandirian ini dibuktikan dengan nilai signifikansi 0,000 pada uji Wilcoxon. Hal ini terjadi karena media *wordwall* memberikan ruang bagi siswa fase C di SDN Waung untuk mengambil keputusan sendiri dalam permainan edukatif. Berbeda dengan metode ceramah yang membuat siswa pasif, interaksi digital ini memaksa siswa untuk memiliki inisiatif dan tanggung jawab atas hasil kuis yang mereka peroleh secara langsung.

VII. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *wordwall* memberikan pengaruh terhadap kemandirian siswa kelas VI SD Negeri Waung. Instrumen penelitian yang digunakan dinyatakan layak berdasarkan hasil uji validitas dan reabilitas dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,737 sehingga mampu mengukur kemandirian secara konsisten. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest dan posttest tidak berdistribusi normal, sehingga analisis data dilanjutkan menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($<0,05$) yang berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media *wordwall*. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media *wordwall* berkontribusi dalam meningkatkan kemandirian siswa.

Media *wordwall* menunjukkan bahwa mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan mendorong keterlibatan siswa. Aktivitas pembelajaran berbasis permainan memberikan kesempatan kepada siswa secara mandiri, memperoleh umpan balik langsung serta melakukan refleksi terhadap hasil belajarnya sendiri tanpa bergantung pada arahan guru. Selain itu, hasil analisis ukuran efek menunjukkan nilai Partial Eta Squared sebesar 0,090 yang termasuk dalam kategori efek besar, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *wordwall* memberikan pengaruh yang cukup kuat terhadap kemandirian siswa. Dengan demikian, media *wordwall* tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran yang menarik, tetapi juga efektif sebagai sarana untuk menumbuhkan kemandirian siswa sekolah dasar dengan tujuan Profil Pelajar Pancasila.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam penyelesaian penelitian ini. Terutama kepada orang tua atas dukungan moral dan materi yang telah diberikan selama proses penyusunan artikel ini. Terima kasih juga kepada guru dan siswa SD Negeri Waung yang telah memberikan izin dan partisipasi aktif, serta Universitas Muhammadiyah Sidoarjo atas fasilitas dan kesempatan yang diberikan. Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang dengan sabar memberikan bimbingan dan arahan yang sangat berarti dalam proses penelitian ini.

REFERENSI

- [1] A. Rahma, A. Salsabila Azzah, C. Saputri Aprisila, A. Kartika, and A. Pertiwi Dian, "Peran Orang Tua terhadap Kemandirian pada Anak Usia Dini," *Aulad*, vol. 8, no. 2, pp. 685–691, 2025, doi: 10.31004/aulad.v8i2.895.
- [2] A. Putri, A. D., Wulandari, T., & Hidayat, "Dampak Pola Asuh terhadap Kemandirian Anak di Masa Pandemi," *Pendidik. Anak*, vol. 5, no. 2, pp. 150–160, 2021.
- [3] C. I. Nuriah, O. Silvia, P. D. N. Pratiwi, S. R. Sari, S. Rhomadoni, and T. F. K. Zad, "Meningkatkan Kemandirian dan Kreativitas Siswa dalam Pendidikan Kurikulum Merdeka," *J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 1, no. 2, p. 11, 2023, doi: 10.47134/pgsd.v1i2.172.
- [4] R. N. Fadila, T. A. Nadiroh, R. Juliana, P. Z. H. Zulfa, and I. Ibrahim, "Kemandirian Belajar Secara Daring Sebagai Prediktor Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika UIN Sunan Kalijaga," *J. Cendekia J. Pendidik. Mat.*, vol. 5, no. 2, pp. 880–891, 2021, doi: 10.31004/cendekia.v5i2.457.
- [5] Z. Zulkhaidir and Z. Mubarak, "Hakikat Pendidikan Karakter Kemandirian bagi Anak Usia Dini Menurut Perspektif Islam," *Da'watuna J. Commun. Islam. Broadcast.*, vol. 1, no. 2, pp. 128–141, 2021, doi: 10.47467/dawatuna.v1i2.562.
- [6] A. Wahyuni, N. K. Sari, and T. Sutrisno, "Pengaruh Literasi Digital Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 02 Ngadiluwih Kecamatan Matesih Kabupaten Karangayar Tahun Pelajaran 2020/2021," *EduStream J. Pendidik. Dasar*, vol. 5, no. 2, pp. 118–124, 2022, doi: 10.26740/eds.v5n2.p118-124.
- [7] R. Wirabumi, "Metode Pembelajaran Ceramah," *Annu. Conf. Islam. Educ. Thought*, vol. I, no. I, pp. 105–113, 2020.
- [8] D. A. Nuraeni, F., Rahayu, P., Hasyim, B., Septiani, D., Khuluqiyah, D. A., & Nurinsani,

- “Pengaplikasian Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar,” *Sejah. J. Inspirasi Mengabdi Untuk Negeri*, vol. 2, no. 1, pp. 60–68, 2023.
- [9] N. Marlita, I. N., Patonah, S., Ariestanti, E., & Miyono, “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Game dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar,” *J. Stud. Guru Dan Pembelajaran*, vol. 7, no. 2, pp. 725–735, 2024.
- [10] M. Aji, N. H., Maruti, E. S., & Budiarti, “Peningkatan Hasil Belajar Tematik Menggunakan Media Pembelajaran Word Wall pada Kelas III,” *Semin. Nas. Sos. SAINS, PENDIDIKAN, Hum.*, vol. 2, no. 2, pp. 884–889, 2023.
- [11] A. I. S. Yuniar, G. A. Putra, N. E. Purwati, U. Hayatunnufus, and U. Nafi’ah, “HITARI (Historical-archaeology Heritage Riddle): Pemanfaatan wordwall sebagai media ajar Indonesia zaman prasejarah di Sekolah Menengah Atas,” *J. Integr. dan Harmon. Inov. Ilmu-Ilmu Sos.*, vol. 1, no. 11, pp. 1182–1190, 2021, doi: 10.17977/um063v1i11p1182-1190.
- [12] A. N. Sari, “Mengoptimalkan Pembelajaran Interaktif dengan Media Wordwall Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia,” *J. Penelit. Pendidik. Bhs. dan Sastra*, vol. 9, no. 1, pp. 11–18, 2024.
- [13] D. A. Septiana, E., Fakhriyah, F., & Santoso, “Penerapan Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Wordwall terhadap Keaktifan Belajar Siswa,” *J. Perseda J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 8, no. 2, pp. 35–45, 2025.
- [14] U. Kulsum and A. Muhid, “Pendidikan Karakter melalui Pendidikan Agama Islam di Era Revolusi Digital,” *J. Intelekt. J. Pendidik. dan Stud. Keislam.*, vol. 12, no. 2, pp. 157–170, 2022, doi: 10.33367/ji.v12i2.2287.
- [15] P. Larasati, I. B. Putrayasa, and I. N. Martha, “Pemanfaatan Media Wordwall.net Sebagai Media Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia,” *Nusant. J. Pendidik. Indones.*, vol. 3, no. 3, pp. 395–412, 2023, doi: 10.14421/njpi.2023.v3i3-3.
- [16] Siregar, “MOTIVASI BELAJAR SISWA DAN PEMANFAATAN MEDIA WORD WALL,” *J. Intelegensia*, vol. 7, no. 8.5.2017, pp. 2003–2005, 2022.
- [17] E. Kusuma and M. Fadiana, “Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar,” *J. Basicedu*, vol. 8, no. 2, pp. 1566–1573, 2024, doi: 10.31004/basicedu.v8i2.7433.
- [18] M. Nu’man, “Pengaplikasian Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar,” *Aleph*, vol. 87, no. 1,2, pp. 149–200, 2023.
- [19] Utami, D. D. A et al., “Jurnal basicedu,” *J. basicedu*, vol. 5, no. 4, pp. 2541–2549, 2021.
- [20] S. A. Ghozali and L. Y. Irawan, “Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Sebagai Media Interaktif Dan Menarik Pada Mata Pelajaran Ips Di Smpn 16 Malang,” *J. Integr. dan Harmon. Inov. Ilmu-Ilmu Sos.*, vol. 4, no. 4, p. 4, 2024, doi: 10.17977/um063v4i4p4.
- [21] U. R. Hartati, D. Nuvitalia, and K. R. Sugianti, “Penerapan Media Wordwall pada Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Literasi Siswa Kelas 2 SD,” *DIKDAS MATAPPA J. Ilmu Pendidik. Dasar*, vol. 7, no. 3, pp. 393–402, 2024.
- [22] S. M. Minarta and H. P. Pamungkas, “Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Man 1 Lamongan,” *OIKOS J. Kaji. Pendidik. Ekon. dan Ilmu Ekon.*, vol. VI, no. Vol 6 No 2, pp. 189–199, 2022, doi: 10.23969/oikos.v6i2.5628.
- [23] Syaddam Rijali and A. Asfiati, “Pengembangan Kurikulum Pada Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Wordwall,” *J. Ilmu Pendidik. Muhammadiyah Kramat Jati*, vol. 5, no. 2, pp. 421–429, 2024, doi: 10.55943/jipmukjt.v5i2.297.
- [24] E. D. Rochmada, “Pengembangan Game Edukasi Wordwall Dalam Pembelajaran IPS Materi Peninggalan Sejarah Kelas IV Sekolah Dasar,” *Pgsd*, vol. 10, no. 06, pp. 1355–1364, 2022.

- [25] N. M. Putri and H. Hamimah, "Pengembangan Multimedia Interaktif Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran IPA," *J. Pract. Learn. Educ. Dev.*, vol. 3, no. 1, pp. 95–99, 2023, doi: 10.58737/jpled.v3i1.99.
- [26] Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, and Angga Setiawan, "Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV," *JUPEIS J. Pendidik. dan Ilmu Sos.*, vol. 1, no. 3, pp. 216–223, 2022, doi: 10.55784/jupeis.vol1.iss3.176.
- [27] V. I. Rahmatika and I. Septiana, "Penggunaan Media Wordwall Dalam Pembelajaran Teks Cerita Inspiratif Siswa Smp Kelas Ix," *J. Bhs. Indones. Prima*, vol. 6, no. 1, pp. 1–8, 2024, doi: 10.34012/bip.v6i1.3908.
- [28] T. G. Pradani, "Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar," *Educenter J. Ilm. Pendidik.*, vol. 1, no. 5, pp. 452–457, 2022, doi: 10.55904/educenter.v1i5.162.
- [29] R. Andriany and W. Warsiman, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall di Era Merdeka Belajar untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD," *GHANCARAN J. Pendidik. Bhs. dan Sastra Indones.*, pp. 406–422, 2023, doi: 10.19105/ghancaran.vi.8209.
- [30] Kurnia Uswatun Hasanah, Muh Ngali Zainal Makmun, and Nurul Aisyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Berk. Ilm. Pendidik.*, vol. 4, no. 1, pp. 69–78, 2024, doi: 10.51214/bip.v4i1.854.
- [31] D. Okta Nadia and Desyandri, "Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Didakt. J. Ilm. PGSD STKIP Subang*, vol. 8, no. 2, pp. 1924–1933, 2022, doi: 10.36989/didaktik.v8i2.497.
- [32] D. A. Husna and R. F. Kusumadewi, "Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila di Kelas IV SD Negeri Sembungharjo 01," vol. 10, pp. 447–457, 2025.
- [33] S. Ayu hazari, Waliyyu Friska Sari, Yeni permata sari, and Syarifuddin, "Pemanfaatan Wordwall sebagai Media Pembelajaran Interaktif di SD Negeri 27 Palembang," *Scholast. J. J. Pendidik. Sekol. DASAR DAN Pendidik. DASAR (Kajian Teor. dan Has. Penelitian)*, vol. 7, no. 2, 2024, doi: 10.31851/scholastica.v7i2.16649.
- [34] T. Wiguna *et al.*, "Developing and feasibility testing of the Indonesian computer-based game prototype for children with attention deficit/hyperactivity disorder," *Heliyon*, vol. 7, no. 7, p. e07571, 2021, doi: 10.1016/j.heliyon.2021.e07571.
- [35] A. A. Syakuro, C. C. Astuti, and A. Wiguna, "Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Di SMK," *J. Ilm. Educ. Pendidik. dan Inform.*, vol. 11, no. 1, pp. 41–52, 2024, doi: 10.21107/educ.v11i1.25999.
- [36] S. Annur and M. Fuad, "Tinjauan Literatur : Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Literature Review : Use of Wordwall Website-Based Learning Media to Increase Students ' Learning Motivation," vol. 2, no. 2, pp. 54–62, 2025.
- [37] S. Mumtazah, S. S. Syam, and N. A. Alwi, "Penggunaan WordWall sebagai Game Edukasi untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 di Sekolah Dasar," vol. 2, no. 2024, 2025.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.