

Pengaruh Media Game Edukasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar PPKn pada Materi Keragaman Budaya Bangsa Indonesia Kelas 5 di SDN Jayagiri

Lisnanda Putri¹ Yopa Taufik Saleh² Nita Anggi Purnama³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Kota Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat,
Indonesia^{1,2,3}

Email: lisnandaputri77@gmail.com¹

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media game edukasi Wordwall terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) pada materi keragaman budaya Indonesia di kelas 5 SDN Jayagiri. Metode penelitian yang digunakan adalah quasi-experiment dengan nonequivalent control group design. Dalam desain ini populasi dibagi kedalam dua kelompok yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan media game edukasi Wordwall dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Populasi yang digunakan adalah siswa kelas 5 SD Negeri Jayagiri Kecamatan Sodonghilir sebanyak 28 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tes pretest dan posttest dan data dianalisis menggunakan SPSS versi 26. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh bahwa media game edukasi Wordwall memiliki pengaruh terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas 5 SD Negeri Jayagiri Kecamatan Sodonghilir. Nilai rata-rata pretest kelas kontrol adalah 30 dan setelah diberikan perlakuan kemudian dilakukan posttest nilai rata-rata adalah 64. Sedangkan pada kelas eksperimen, nilai rata-rata pretest yang didapat adalah 33, kemudian setelah diberikan perlakuan dan diberikan posttest nilai rata-rata siswa yang didapat adalah 87. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji independent sample t-test. pada program SPSS 26, hasil hipotesis yang didapat dengan nilai sig $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga penggunaan media game edukasi Wordwall berpengaruh terhadap hasil belajar PPKn pada materi keragaman budaya Indonesia siswa kelas 5 SD Negeri Kersagalih Kecamatan Jatiwaras.

Kata Kunci: Media Game Edukasi, Wordwall, Hasil Belajar, PPKn, Keragaman Budaya Indonesia



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Dalam konteks revolusi industri ke-5.0 pendidikan tidak hanya sekadar tentang mentransfer informasi, tetapi juga melibatkan metode pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Perkembangan teknologi mendorong eksplorasi terhadap inovasi dalam proses pendidikan. Perkembangan teknologi juga mengubah wajah media pembelajaran yang sebelumnya bersifat konvensional menjadi suatu bentuk yang dinamis dan canggih. Transformasi ini menciptakan pergeseran fundamental dalam cara kita menyampaikan dan menerima pengetahuan. Tidak lagi terbatas pada buku teks dan papan tulis, media pembelajaran kini merangkul kecanggihan teknologi seperti perangkat lunak interaktif, video pembelajaran dan platform daring. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya lebih menarik, tetapi juga lebih sesuai dengan perkembangan zaman yang memerlukan keterampilan adaptasi terhadap teknologi. Perkembangan teknologi yang semakin pesat tidak hanya memberikan berbagai kemajuan positif, namun juga memberikan dampak negatif bagi para pengguna, khususnya pada anak-anak. Anak-anak kini terpapar pada teknologi secara lebih dini, dan dampaknya terlihat pada berbagai aspek kehidupan. Anak-anak semakin terlibat dalam penggunaan gawai atau ponsel pintar. Hal ini membawa dampak signifikan terhadap hasil belajar mereka di sekolah. Ahmad Susanto (2013:15) menyatakan bahwa "hasil belajar merupakan perubahan-

Perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar". Selain itu, rendahnya hasil belajar siswa dapat disebabkan oleh persepsi siswa yang menganggap bahwa belajar adalah hal yang membosankan. Terutama, pelajaran PPKn yang dianggap sebagai pelajaran yang kurang menarik perhatian siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan dengan kepala sekolah dan guru kelas di SDN Jayagiri terdapat beberapa kendala yang dialami oleh siswa pada mata pelajaran PPKn. Terbukti dari hasil nilai rata-rata ulangan harian pelajaran PPKn yang masih di bawah KKM dengan nilai 65, sedangkan untuk KKM pelajaran PPKn adalah 73. Hal itu disebabkan karena kurangnya media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran tersebut. Siswa juga beranggapan bahwa pelajaran PPKn adalah pelajaran yang kurang menarik dan membosankan, karena kontennya yang bersifat normatif dan terlalu teoretis, sehingga membutuhkan pemahaman dan bahkan hafalan. Sedangkan anak-anak cenderung kurang antusias terhadap materi yang bersifat teoritis, terlebih lagi ketika menggali keragaman budaya yang sering dianggap rumit dan membutuhkan pemahaman yang mendalam. Anak-anak lebih menyukai kegiatan pembelajaran yang membuat mereka aktif, bergerak, bermain, dan merasakannya secara langsung. Inilah mengapa pendekatan yang memanfaatkan interaksi langsung dan kegiatan bermain sangat efektif.

Materi keragaman budaya Indonesia merupakan salah satu materi yang penting untuk dipelajari oleh siswa. Hal ini karena materi ini mengajarkan tentang nilai-nilai kebhinekaan, toleransi, dan kebangsaan yang menjadi ciri khas bangsa Indonesia. Dengan mempelajari materi ini, siswa dapat mengenal dan menghargai berbagai macam kebudayaan yang ada di Indonesia, seperti rumah adat, pakaian adat, tarian adat, alat musik tradisional, dan lain-lain. Selain itu, materi ini juga dapat meningkatkan rasa cinta tanah air dan kebanggaan sebagai warga negara Indonesia. Namun, Pada zaman sekarang, banyak anak-anak yang kurang familiar dengan keragaman budaya Indonesia karena pengaruh globalisasi, perkembangan teknologi, minimnya edukasi, serta rendahnya minat dan apresiasi terhadap budaya lokal. Dampaknya banyak yang lebih menyukai budaya asing atau bahkan tidak tahu tentang kekayaan budaya Indonesia, yang berpotensi merugikan dan mengancam keberlangsungan budaya di masa depan. Selain karna kurangnya media pembelajaran yang digunakan, salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran PPKn adalah pola penggunaan gawai atau ponsel pintar dalam kehidupan sehari-hari. Gawai atau ponsel pintar adalah alat komunikasi dan informasi yang sangat populer dan banyak dimiliki oleh para siswa. Namun, penggunaan gawai atau ponsel pintar yang tidak bijak dapat berdampak negatif terhadap hasil belajar siswa, seperti mengurangi minat dan motivasi belajar, mengganggu konsentrasi dan perhatian, serta menimbulkan efek samping bagi kesehatan mental dan fisik.

Untuk mengetahui pola penggunaan gawai siswa kelas 5 di kehidupan sehari-hari, penulis melakukan survei dengan menggunakan kuesioner yang dibuat sendiri. Kuesioner tersebut berisi 8 pertanyaan yang mengukur jenis, frekuensi, durasi, jenis aplikasi atau konten, dan dampak penggunaan gawai siswa kelas 5. Kuesioner tersebut disebarkan kepada seluruh siswa kelas 5 di SDN Jayagiri yang berjumlah 28 orang secara offline/langsung pada bulan November 2023. Data kuesioner tersebut dihitung frekuensi dan persentasenya dengan menggunakan excel. Hasil analisis data kuesioner tersebut menunjukkan bahwa:

1. Sebagian besar siswa kelas 5 (79%) memiliki gawai atau ponsel pintar pribadi, sedangkan sisanya (21%) menggunakan gawai atau ponsel pintar milik orang tua/saudara/wali mereka.
2. Sebagian besar siswa kelas 5 (93%) mengakses gawai atau ponsel pintar setiap hari, dengan rata-rata durasi penggunaan sekitar 3 jam per hari.

3. Sebagian besar (75%) siswa kelas 5 menggunakan gawai atau ponsel pintar untuk bermain game dan media sosial.
4. Sebanyak (54%) siswa kelas 5 juga menggunakan gawai atau ponsel pintar untuk belajar dan mengerjakan PR.
5. Sebagian besar (93%) siswa kelas 5 merasakan dampak negatif dari penggunaan gawai atau ponsel pintar yang terlalu lama seperti pusing dan lelah.

Dari hasil analisis data kuesioner tersebut, dapat disimpulkan bahwa pola penggunaan gawai pada siswa kelas di SDN Jayagiri cenderung tidak mendukung hasil belajar, khususnya pada pelajaran PPKn. Karena mereka lebih banyak menggunakan gawai atau ponsel pintar untuk hal-hal yang tidak berkaitan dengan pembelajaran, seperti media sosial, game online, dan lain-lain. Oleh karena itu, diperlukan solusi untuk mengubah pola penggunaan gawai siswa kelas 5 menjadi lebih positif dan produktif, yaitu dengan menggunakan Wordwall sebagai platform pembelajaran online yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa terhadap materi PPKn, khususnya materi keragaman budaya Indonesia. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi keragaman budaya Indonesia adalah dengan menggunakan media game edukasi Wordwall. Wordwall adalah sebuah platform online yang memungkinkan guru untuk membuat berbagai macam aktivitas pembelajaran yang interaktif dan kreatif, seperti kuis, puzzle, teka-teki, dan lain-lain. Dengan menggunakan media ini, guru dapat membuat aktivitas yang sesuai dengan materi keragaman budaya Indonesia, seperti menebak nama rumah adat, pakaian adat, tarian adat, atau alat musik tradisional dari berbagai daerah di Indonesia. Media ini juga dapat membantu siswa untuk belajar secara mandiri, kolaboratif, dan kompetitif, sehingga dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa.

Dalam penggunaannya, Wordwall memberikan respon secara langsung kepada siswa setelah mengerjakan aktifitas yang dibuat oleh guru. Respon ini dapat berupa skor, waktu atau komentar yang ditampilkan setelah siswa menyelesaikan aktifitas. Wordwall juga memberikan respon kepada guru tentang kinerja siswa, seperti jumlah siswa yang mengerjakan, rata-rata skor, dan jawaban yang sering salah, sehingga dapat membantu guru dalam mengevaluasi proses pembelajaran. Sejalan dengan upaya meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, Wordwall berpeluang dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Dengan menggabungkan kecenderungan siswa untuk pembelajaran yang aktif dan penggunaan teknologi seperti wordwall, kita dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa. Dilihat dari latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Game Edukasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar PPKn Pada Materi Keragaman Budaya Bangsa Indonesia Kelas 5 Di SDN Jayagiri".

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif eksperimental. Dalam buku Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, menurut Sugiyono (2016:14) metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan

Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian yaitu menggunakan penelitian Quasi-eksperimental design. Menurut Sugiyono (2016:114) desain quasi eksperimental adalah

metode penelitian yang melibatkan kelompok kontrol, namun tidak mampu sepenuhnya mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan penelitian. Metode ini digunakan ketika sulit memperoleh kelompok kontrol yang sesuai untuk penelitian tertentu, sehingga penelitiannya dilakukan dengan mengadaptasi pendekatan eksperimental namun dengan penyesuaian terhadap kendala praktis yang ada. Penelitian ini menggunakan desain nonequivalent control group design. Dalam desain ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak diperoleh secara random sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2016). Dalam langkah-langkah penelitiannya, Desain Penelitian nonequivalent control group melibatkan pemberian pretest kepada kedua kelompok untuk menilai kondisi awal dan mendeteksi perbedaan di antara kelompok eksperimen serta kelompok kontrol. Dengan menggunakan rumus desain nonequivalent, peneliti dapat mengukur pengaruh Wordwall terhadap hasil belajar siswa dengan cara membandingkan skor pretest dan posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta melihat perubahan skor pretest dan posttest dalam masing-masing kelas. Desain ini dipilih karena peneliti tidak dapat melakukan randomisasi pada sampel penelitian, tetapi tetap ingin mengendalikan sebagian variabel luar yang dapat mempengaruhi validitas internal penelitian.

Populasi dan Sampel

Dalam buku yang berjudul *Populasi-Sampel: Teknik Sampling dan Bias* oleh Swarjana (2022) menurut Cronin, Coughlan, dan Smith (2014) populasi adalah semua komponen yang dianggap memiliki satu atau lebih ciri yang serupa, membentuk suatu kelompok. Karakteristik kelompok ini ditentukan oleh peneliti, bergantung pada fokus penelitiannya. Populasi dapat mencakup orang, artefak, insiden, atau bahan, dan dalam konteks penelitian ilmu kesehatan, biasanya mengacu pada individu-individu. Selanjutnya Swarjana (2022:5) menjelaskan bahwa populasi merujuk pada keseluruhan individu, situasi, atau objek yang menjadi fokus generalisasi hasil penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh sisa kelas V SDN Jayagiri yang berjumlah 28 orang. Kelas V SDN Jayagiri dipilih sebagai objek penelitian karena kelas tersebut minim pemanfaatan media pembelajaran khususnya media pembelajaran berbasis teknologi, terutama dalam pelajaran PPKn. Kondisi ini berpotensi menghambat pemahaman siswa terhadap materi PPKn, sehingga dapat memengaruhi penurunan hasil belajar mereka. Menurut Everitt Dan Scronal (2010) dikutip dari buku yang berjudul *Populasi-Sampel: Teknik Sampling dan Bias Dalam Penelitian* oleh Swarjana (2022:12) sampel merupakan sebagian kecil yang dipilih dari keseluruhan populasi, dipilih melalui berbagai proses dengan maksud untuk meneliti atau mempelajari karakteristik khusus dari populasi utama. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sensus/sampling total. Menurut Sugiyono (2019: 134) teknik sensus atau sampling total adalah teknik pengambilan sampel dimana semua anggota populasi dijadikan sampel. Karena penelitian yang dilaksanakan pada populasi yang kurang dari 100 sebaiknya menggunakan teknik sensus, sehingga semua anggota populasi tersebut dijadikan sampel sebagai subyek yang akan dipelajari atau sebagai pemberi informasi pada penelitian. Dalam penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik simpel random sampling karena sampel dalam penelitian ini hanya terdiri dari satu kelas ialah kelas V SDN Jayagiri yang berjumlah 28 siswa.

Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN Jayagiri (20210096) yang beralamat di Kp. Jayagiri, Ds. Leuwidulang, Kec. Sodonghilir, Kab. Tasikmalaya, Jawa Barat 46473. Selanjutnya, yang menjadi subjek untuk penelitian ini yaitu siswa kelas V yang berjumlah 28 siswa.

Variabel Penelitian

Dalam buku yang berjudul Statistika Untuk Penelitian oleh Sugiyono (2007:2) variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang ditentukan oleh peneliti untuk diselidiki dengan tujuan mendapatkan informasi, yang nantinya akan diambil kesimpulannya. Variabel bebas dianggap sebagai elemen yang dapat diubah atau dimanipulasi untuk memahami dampak atau hubungannya dengan variabel dependen yang bergantung padanya dalam rangka menjelaskan fenomena yang diteliti.

Variabel Independen

Menurut Sugiyono (2007:4) dalam buku Statistika Untuk Penelitian, variabel independen sering dikenal sebagai variable stimulus, predictor, atau antecedent. Dalam konteks bahasa Indonesia sering disebut sebagai variable bebas. Variable bebas adalah faktor yang memengaruhi atau menjadi penyebab perubahan atau munculnya variable dependen (variable terikat). Variable independen atau variable bebas dalam penelitian ini adalah media game edukasi Wordwall.

Variabel Dependen

Menurut Sugiyono (2007:4) dalam buku Statistika Untuk Penelitian, variabel dependen sering disebut sebagai variabel output, kriteria, atau konsekuen, dan dalam konteks bahasa Indonesia, biasa disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat adalah variabel yang terpengaruh atau menjadi hasil/akibat dari adanya variabel bebas. Variable terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar PPKn siswa kelas V di SDN Jayagiri.

Teknik Instrument Dan Pengumpulan Data

Menurut Sugiarto (2022:56) teknik pengumpulan data menjelaskan berbagai cara untuk mengumpulkan data yang diperlukan guna menjawab pertanyaan dan mencapai tujuan penelitian. Ini merupakan elemen penting dalam perancangan penelitian. Pada umumnya, data dapat dikumpulkan melalui dua metode, yaitu melalui teknik komunikasi dan observasi. Dalam buku Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif oleh Hermawan & Amirullah (2016) salah satu faktor yang perlu dipertimbangkan ketika memilih topik penelitian adalah ketersediaan sumber data. Penelitian kuantitatif lebih bersifat explanation (menerangkan, menjelaskan), karena itu bersifat to learn about the people (masyarakat objek). Menurut Amirullah (2016) dalam desain penelitian kuantitatif, setelah peneliti menentukan populasi dan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, langkah selanjutnya adalah mengumpulkan data dari individu (responden) yang telah ditentukan sebagai sampel. Data dalam konteks ini merujuk pada informasi-informasi yang menjelaskan karakteristik suatu objek (baik orang maupun benda) untuk keperluan penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terkait permasalahan yang ada di SDN Jayagiri yaitu menggunakan teknik wawancara terstruktur yang dilakukan bersama guru kelas V SDN Jayagiri. Pengumpulan data pada penelitian ini melibatkan penggunaan tes, observasi, wawancara, angket kuesioner dan dokumentasi di SDN Jayagiri.

Tes

Menurut Alhamid & Anufia (2019) tes dapat berbentuk kumpulan pertanyaan, lembar kerja, atau alat sejenis yang dimaksudkan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, bakat, dan kemampuan subjek penelitian. Lembar instrumen berupa tes ini berisi sejumlah pertanyaan yang mencakup butiran-butiran soal. Setiap pertanyaan mewakili satu aspek variabel yang sedang diukur. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan desain nonequivalent control group yang membagi subjek menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Instrumen yang digunakan untuk mengukur pemahaman subjek adalah tes berupa soal pilihan ganda yang terdiri dari 20 soal. Soal-soal ini diberikan pada tahap pretest untuk kedua kelompok, eksperimen dan kontrol, serta pada tahap posttest sebagai pengukuran hasil belajar. Penggunaan Wordwall hanya terjadi selama perlakuan pada kelompok eksperimen, sementara kelompok kontrol tidak menerima perlakuan tambahan. Dengan demikian, data yang diperoleh dari posttest akan menjadi dasar perbandingan untuk mengukur dampak penggunaan Wordwall terhadap hasil belajar.

Observasi

Menurut Sugiyono (2018) dalam Susilo (2020) observasi adalah teknik penelitian dengan melihat perilaku manusia, proses kerja, dan gejala-gejala alam yang diamati dalam lingkup kecil. Dengan menggunakan teknik ini, penelitian memusatkan perhatian pada pemantauan langsung untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam terkait tingkah laku manusia, tahapan proses kerja, dan berbagai gejala alam yang mungkin memiliki dampak signifikan dalam konteks penelitian yang dilakukan. Pada penelitian ini, observasi digunakan sebagai pendukung, di mana peneliti melakukan pengamatan terhadap sekitar lingkungan sekolah, ruang kelas, serta peserta didik yang menjadi fokus penelitian.

Wawancara

Menurut Sugiyono (2015:194) dalam Alim Irhamna (2018) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data yang diterapkan ketika melakukan studi pendahuluan untuk mengidentifikasi permasalahan yang akan diteliti. Selain itu, wawancara juga digunakan apabila peneliti ingin mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam dari para responden, terutama ketika jumlah respondennya terbatas. Wawancara ini dapat dikatakan sebagai pengumpulan data secara langsung dengan narasumber secara face to face. Adapun penelitian ini menggunakan wawancara terstruktur dengan menyiapkan pertanyaan terlebih dahulu kemudian dilaksanakan secara langsung dengan guru kelas V SDN Jayagiri. Berikut instrumen yang digunakan dalam penelitian ini.

Kuesioner (Angket)

Menurut Sugiyono (2015:199) dalam Alim Irhamna (2018) kuesioner atau angket adalah metode pengumpulan data yang melibatkan penyampaian sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk diisi dan dijawab, memungkinkan analisis yang lebih mendalam terhadap data yang dikumpulkan. Sehingga diharapkan penelitian ini dapat memperoleh validitas yang maksimal dalam mengukur dan menganalisis informasi yang diperoleh. Angket ini berisi instrumen yang dirancang untuk mengetahui pola penggunaan gawai siswa kelas 5 dalam kehidupan sehari-hari. Instrumen ini terdiri dari kuesioner dengan 8 pertanyaan yang mengukur aspek-aspek seperti jenis gawai yang digunakan, frekuensi penggunaan, durasi pemakaian, jenis aplikasi atau konten yang diakses, serta dampak penggunaan gawai terhadap siswa kelas 5. Tujuannya adalah untuk mengumpulkan data yang komprehensif mengenai kebiasaan penggunaan gawai siswa kelas 5 dan memahami bagaimana penggunaan tersebut dapat diarahkan ke kegiatan yang lebih bermanfaat, seperti penerapan Wordwall dalam pembelajaran. Dengan data yang diperoleh, diharapkan dapat dirumuskan strategi yang efektif untuk mengarahkan penggunaan gawai siswa ke arah yang lebih edukatif dan mendukung proses belajar mengajar.

Uji Validitas dan Realibilitas Instrumen

Uji Validitas

Menurut sugiyono (2006) dalam Al Hakim et al (2021) uji validitas adalah salah satu langkah yang dilakukan untuk menguji terhadap isi (konten) dari sebuah instrument, tujuan dari uji validitas yaitu untuk mengukur ketepatan instrument yang akan dipergunakan dalam sebuah penelitian. Dalam penelitian ini, uji validitas yang digunakan adalah uji validitas isi dan uji validitas konstruk, dengan menggunakan metode expert judgement dan product moment. Uji validitas isi atau expert judgement adalah metode yang meminta pendapat ahli yang berkaitan dengan materi penelitian, untuk menilai sejauh mana alat ukur yang digunakan sesuai dengan variabel penelitian menggunakan skala likert dan menghitung nilai rata-rata serta standar deviasi dari skor validitas isi. Alat ukur dalam penelitian ini menggunakan tes hasil belajar PPKn kelas 5 di SDN Jayagiri, terdiri dari 20 soal pilihan ganda, mencakup indikator-indikator variabel penelitian. Tes ini menilai kemampuan siswa dalam mengidentifikasi, menjelaskan, dan memberi contoh keragaman budaya Indonesia sesuai dengan SKD PPKn kelas 5. Adapun ahli atau pakar yang dimintai pendapat dalam penelitian ini adalah Dosen PPKn Fajar Nugraha, M.Pd. Guru kelas V SDN Jayagiri Arid Fitrah Perdana, S.Pd. Uji validitas konstruk atau product moment dilakukan dengan menguji alat ukur kepada sampel yang sesuai dengan populasi penelitian, menggunakan rumus korelasi product moment dan menghitung nilai koefisien korelasi antara skor alat ukur dan skor kriteria dengan rumus sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n\sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara x dan y

$\sum xy$ = Jumlah perkalian antara skor x dan y

$\sum x$ = Jumlah total skor x

$\sum y$ = Jumlah skor y

$\sum x^2$ = Jumlah dari kuadrat x

$\sum y^2$ = Jumlah dari kuadrat y

n = Jumlah responden

Distribusi (tabel t) untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan ($dk = n-2$)

Jika r hitung $>$ r tabel maka hipotesis alternatif diterima

Jika r hitung $<$ r tabel maka hipotesis alternatif ditolak

Untuk mengetahui soal tersebut valid atau tidak yaitu dibandingkan dengan r tabel product moment dengan jumlah siswa sebanyak 28 siswa ($n=28$) dan taraf signifikansi 5% menurut r tabel. Berdasarkan hasil uji validitas instrument menggunakan Corrected item-total correlation berbantuan aplikasi SPSS versi 26 pada 28 siswa, diketahui bahwa 20 soal pilihan ganda tersebut dinyatakan valid karena nilai r hitung lebih besar dari r tabel.

Uji Reliabilitas

Al Habib (2014) menjelaskan bahwa reliabilitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten bila diukur beberapa kali dengan alat ukur yang sama. Uji reliabilitas menunjukkan seberapa besar derajat tes mengukur secara konsisten saran yang diukur. Reliabilitas dinyatakan dalam bentuk angka, biasanya sebagai koefisien. Analisis reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan Cronbach's Alpha dengan rumus sebagai berikut.

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum s_i^2}{st^2} \right]$$

Keterangan:

α = koefisien realibilitas

k = jumlah butir yang valid

Σsi^2 = jumlah varian skor butir

st^2 = varian skor total

Varian butir dapat diperoleh dengan rumus berikut.

$$Si^2 = \frac{\Sigma xi^2 - \frac{(\Sigma xi)^2}{n}}{n}$$

Keterangan

Si^2 = simpangan baku

n = jumlah populasi

Σxi^2 = jumlah kuadrat data x

xi = jumlah data

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan SPSS 26 dengan koefisien Cronbach's Alpha dengan kaidah pengambilan keputusan yaitu:

Cronbach's Alpha > 0,05 = reliabel

Cronbach's Alpha < 0,05 = tidak reliabel

Dari data, dapat dilihat bahwa Cronbach's Alpha dalam penelitian ini adalah 0.729, kemudian diperoleh $0.729 > 0.05$, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa sebanyak 20 soal pilihan ganda semuanya dikatakan reliabel dan dapat digunakan untuk penelitian.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, uji gain.

1. Uji Normalitas. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah data yang didapat berdistribusi normal atau tidak. Bila data berdistribusi normal, maka dapat digunakan uji statistik berjenis parametik. Sedangkan apabila data tidak berdistribusi normal, maka digunakan uji statistik nonparametik. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan rumus Kolmogorov Smirnov dengan berbantuan SPSS 26, dengan ketentuan, apabila $P > 0,05$, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya data yang diperoleh dinyatakan memiliki pengaruh. Sebaliknya, apabila $P < 0,05$, maka H_a dinyatakan ditolak. Artinya, data atau sebaran skor variabel penelitian dinyatakan tidak berpengaruh.
2. Uji Homogenitas. Uji homogenitas adalah uji yang digunakan untuk menilai apakah sampel-sampel dari dua atau lebih kelompok memiliki variansi atau keragaman nilai yang sama. Dalam perhitungan uji homogenitas harus dilakukan pada awal analisis data untuk memastikan asumsi homogenitas semua data sudah terpenuhi atau tidak. Setelah asumsi homogenitas terbukti, maka penelitian dapat dilanjutkan ke tahap analisis data berikutnya.
3. Uji Hipotesis. Uji hipotesis adalah uji yang digunakan untuk menguji kebenaran atau ketepatan dari suatu hipotesis yang diajukan berdasarkan data yang dikumpulkan. Uji hipotesis dapat menggunakan berbagai metode, tergantung pada jenis dan jumlah variabel yang diteliti, serta jenis data yang digunakan. Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan uji independent sample t-test. Uji independent sample t-test dipergunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam hal variabel terikat.

Setelah memperoleh nilai t hitung, langkah selanjutnya adalah melaksanakan pengujian kebenaran hipotesis dengan membandingkan besaran t hitung tersebut dengan t tabel. Untuk

itu, pertama-tama harus mendapatkan degree of freedom (df) yang dihitung dengan rumus $df = (n_1 + n_2 - 2)$. Setelah diperoleh derajat kebebasan (df), maka berikutnya mencari nilai t tabel dengan alpha (α) = 0.05. Jika t hitung \geq t tabel maka H_a ditolak dan H_0 diterima. Namun Jika t hitung \leq dari t tabel maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Jayagiri Kecamatan Sodonghilir, tepatnya di kelas 5. Penelitian melibatkan 28 siswa yang dibagi menjadi dua kelas, yaitu 14 siswa di kelas eksperimen dan 14 siswa di kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas di mana siswa menerima perlakuan menggunakan media pembelajaran game edukasi Wordwall, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Sebelumnya peneliti melaksanakan pretest terlebih dahulu pada tanggal 18 Mei 2024. Selanjutnya dilaksanakan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dari tanggal 20 sampai 22 Mei, dan terakhir pelaksanaan posttest pada tanggal 27 Mei 2024. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran game edukasi Wordwall terhadap hasil belajar PPKn pada materi keragaman budaya Indonesia siswa kelas 5 SDN Jayagiri. Untuk menjawab rumusan masalah, peneliti mengolah data kuantitatif yang diperoleh dari hasil tes. Data tersebut dianalisis menggunakan aplikasi SPSS 26.

Hasil Awal (Pretest) pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kegiatan pretest dilakukan sebelum diberikan perlakuan. Peneliti melakukan pretest kepada 28 siswa yang kemudian dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kegiatan pretest dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 18 Mei 2024 tepat pada pukul 07.30 – 08.30. Berdasarkan hasil pretest yang telah dilakukan, maka diperoleh skor siswa sebagai berikut. Berdasarkan data, didapatkan deskripsi data pretest yang diolah dengan aplikasi SPSS 26. Berdasarkan data, dapat dilihat bahwa nilai pretest untuk kelas eksperimen dan kontrol memiliki variasi yang cukup signifikan. Nilai minimum yang diperoleh untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 20, kemudian nilai maksimum untuk kelas eksperimen mencapai 45 sedangkan untuk kelas kontrol mencapai 40. Selanjutnya rata-rata nilai pretest untuk kelas eksperimen adalah 33.2 dan untuk kelas kontrol adalah 30. Median dari nilai pretest untuk kelas eksperimen adalah 35 dan untuk kelas kontrol adalah 30. Selain itu, standar deviasi untuk kelas eksperimen sebesar 8.460 dan untuk kelas kontrol sebesar 6.504. Dan variansi yang diperoleh untuk kelas eksperimen adalah 71.556 dan untuk kelas kontrol adalah 42.308. Dengan demikian, deskripsi statistik ini memberikan gambaran menyeluruh tentang performa awal siswa sebelum mengikuti pembelajaran.

Hasil Uji Hipotesis/Jawaban Pertanyaan Penelitian

Data yang digunakan dalam hipotesis ini menggunakan data hasil posttest siswa pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Adapun tujuan dilaksanakannya uji hipotesis ini untuk mengetahui dugaan sementara pada penelitian. Untuk mengetahui apakah data yang didapat berdistribusi normal atau tidak, maka harus melakukan uji normalitas atau uji homogenitas terlebih dahulu. Kedua pengujian ini akan menghasilkan hipotesis penelitian. Jika data berdistribusi normal, maka uji hipotesis dilakukan dengan uji parametrik. Sebaliknya jika data tidak berdistribusi normal maka uji hipotesis dilakukan dengan uji non-parametrik. Dengan menggunakan aplikasi SPSS 26, peneliti melakukan uji hipotesis dengan uji paired sample test.

Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan tahapan uji data untuk membuktikan data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui bahwa data

yang diperoleh dari hasil penelitian berupa hasil belajar PPKn siswa (pretest dan posttest) dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yang terdistribusi tersebut normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini menggunakan Kolmogorov Smirnov dengan program SPSS 26. Berdasarkan data dapat dilihat hasil output dari uji normalitas menggunakan Kolmogorov Smirnov dengan program SPSS 26, bahwa jika data memiliki nilai signifikansi $> 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal. Nilai signifikansi yang didapat dari nilai pretest kelas eksperimen yaitu $0,200 > 0,05$ dan nilai posttest kelas eksperimen yaitu $0,169 > 0,05$. Sedangkan nilai signifikansi yang didapat dari nilai pretest kelas kontrol yaitu $0,200 > 0,05$ dan nilai posttest kelas kontrol yaitu $0,200 > 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data penelitian baik dari kelas eksperimen ataupun kelas kontrol berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui suatu varians (keberagaman) data dari dua atau lebih kelompok bersifat homogen (sama) atau heterogen (tidak sama). Berdasarkan uji normalitas data yang sudah dilakukan pada data pretest-posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut berdistribusi normal, sehingga analisis dilanjutkan dengan melakukan uji homogenitas. Dalam penelitian ini, nilai homogenitas didapat dengan menggunakan uji Homogeneity of variance. Pada sampel ini dinyatakan homogen apabila nilai $\text{Sig} > 0,05$. Hasil uji homogenitas dari kedua sampel penelitian dapat dilihat nilai Sig Based on Mean $0,427 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen (sama).

Uji Hipotesis

Berdasarkan uji normalitas dan homogenitas, diperoleh bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis untuk menjawab hipotesis yang sebelumnya telah ditentukan. Pada penelitian ini menggunakan uji t untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh pada pretest dan posttest yang diberikan kepada siswa kelas 5 SDN Jayagiri dengan pembelajaran menggunakan media game edukasi Wordwall terhadap hasil belajar PPKn siswa. Uji ini dilakukan untuk mengambil keputusan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Hasil output dengan menggunakan paired sample test pada program SPSS 26 dapat dilihat Pengambilan keputusan dalam uji Independent Samples Test berdasarkan nilai signifikansi hasil output SPSS 26 menurut Santoso (2012) yaitu: Jika $\text{sig} (2\text{-tailed}) \geq 0,05$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima. Jika $\text{sig} (2\text{-tailed}) \leq 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Hasil hipotesis pada penelitian ini menunjukkan bahwa nilai $\text{sig} (2\text{-tailed})$ adalah $0,000 \leq 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media game edukasi Wordwall terhadap hasil belajar PPKn pada materi keragaman budaya Indonesia kelas 5 di SDN Jayagiri. Maka kesimpulannya H_a diterima sedangkan H_0 ditolak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media game edukasi Wordwall berpengaruh terhadap hasil belajar PPKn pada materi keragaman budaya Indonesia kelas 5 di SDN Jayagiri. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa media game edukasi Wordwall memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Pada awal penelitian, kemampuan siswa sebelum diberikan intervensi media game edukasi Wordwall relatif rendah. Hal ini dibuktikan dari nilai rata-rata pretest siswa di kelas eksperimen yang mencapai 33, sementara di kelas kontrol sebesar 30. Setelah dilakukan intervensi selama tiga kali pertemuan menggunakan media game edukasi Wordwall, terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa. Rata-rata nilai posttest di kelas eksperimen meningkat menjadi 86, sedangkan di kelas kontrol hanya mencapai 63. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Khusnul Khotimah, dkk tahun 2023. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa nilai siswa meningkat setelah menggunakan Wordwall. Sebelum menggunakan Wordwall, rata-rata nilai siswa sebesar 49, dan setelah

menggunakan Wordwall meningkat menjadi 79. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian Khusnul Khatimah, yang menunjukkan bahwa media game edukasi Wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Untuk menjawab hipotesis yang telah dirumuskan, maka dilakukan terlebih dahulu uji t, namun sebelum melakukan uji hipotesis peneliti harus melakukan uji normalitas dan homogenitas terlebih dahulu. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut berdistribusi normal. Setelah diketahui data tersebut berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Hasil data uji homogenitas menunjukkan bahwa data pretest dan posttest bersifat homogen. Hasil uji hipotesis yang dilakukan memperoleh nilai $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media game edukasi Wordwall terhadap hasil belajar PPKn pada materi keragaman budaya Indonesia kelas 5 di SDN Jayagiri. Penerapan media game edukasi Wordwall dalam bentuk maze chase (labirin) membantu siswa memahami materi, khususnya materi keragaman budaya Indonesia di kelas 5. Siswa terlihat antusias saat menyusuri labirin dan mencari informasi yang terkait dengan materi yang diajarkan. Dalam maze chase tersebut, siswa harus menemukan berbagai informasi dan fakta tentang keragaman budaya Indonesia saat menyusuri labirin. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran tetapi juga membantu mereka dalam memahami dan mengingat materi dengan lebih baik.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini pada dasarnya telah dilaksanakan secara maksimal untuk mencapai tujuan yang ditetapkan, dengan upaya yang sungguh-sungguh dalam pengumpulan data, analisis, dan interpretasi hasil. Namun, seperti halnya penelitian lainnya, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diakui. Keterbatasan ini tidak hanya memberikan konteks yang lebih jelas mengenai hasil yang diperoleh tetapi juga dapat menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya untuk memperbaiki atau memperluas temuan yang ada. Dengan memahami keterbatasan ini, diharapkan penelitian di masa depan dapat dilakukan dengan lebih baik dan memberikan kontribusi yang lebih komprehensif. Keterbatasan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Cakupan Sampel: Sampel yang digunakan dalam penelitian ini terbatas pada wilayah geografis tertentu, sehingga hasilnya mungkin tidak dapat digeneralisasi ke populasi yang lebih luas. Pengambilan sampel yang lebih beragam mungkin akan memberikan hasil yang lebih representatif.
2. Waktu Penelitian: Penelitian ini dilakukan dalam kurun waktu yang terbatas, sehingga hanya mencerminkan kondisi pada periode tersebut. Perubahan kondisi eksternal atau variabel lain yang relevan mungkin terjadi di luar periode penelitian dan mempengaruhi hasil.
3. Responden Terbatas: Jumlah responden yang berpartisipasi dalam penelitian ini mungkin belum cukup besar untuk memberikan hasil yang sangat kuat secara statistik. Penelitian lebih lanjut dengan jumlah responden yang lebih besar diperlukan untuk memperkuat temuan.
4. Variabel yang Dikaji: Fokus penelitian ini hanya pada beberapa variabel tertentu, sehingga mungkin ada faktor-faktor lain yang relevan tetapi tidak diteliti. Penelitian di masa depan dapat memperluas cakupan variabel yang diteliti untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif.

Meskipun terdapat keterbatasan, penelitian ini tetap memberikan kontribusi yang berarti dalam bidang studi yang terkait dan dapat menjadi dasar bagi penelitian lanjutan yang lebih mendalam.

Implikasi Terhadap Pelayanan, Pendidikan dan Penelitian

1. Implikasi Terhadap Pelayanan. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dalam pembelajaran memiliki dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dan pengalaman mengajar guru. Wordwall meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui fitur interaktif dan gamifikasi, serta menyediakan umpan balik instan yang membantu siswa memperbaiki kesalahan mereka dengan cepat. Selain itu, platform ini memfasilitasi guru dalam menyusun materi yang lebih kreatif dan inovatif, meningkatkan keterampilan teknologi mereka, dan memantau kemajuan belajar siswa secara real-time. Dengan demikian, pelayanan pembelajaran dapat ditingkatkan, menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan efisien bagi siswa.
2. Implikasi Terhadap Pendidikan. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan platform Wordwall dalam pembelajaran dapat membawa dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan nilai rapor siswa. Dengan metode interaktif dan gamifikasi, Wordwall meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, yang secara langsung berkontribusi pada pemahaman materi yang lebih baik dan pencapaian akademik yang lebih tinggi. Hal ini memungkinkan intervensi tepat waktu bagi siswa yang membutuhkan bantuan tambahan, yang pada gilirannya berkontribusi pada peningkatan prestasi akademik. Dengan demikian, integrasi teknologi pendidikan dalam proses pembelajaran tidak hanya meningkatkan pengalaman belajar siswa, tetapi juga berpotensi signifikan dalam meningkatkan nilai rapor mereka.
3. Implikasi Terhadap Penelitian. Penelitian ini memberikan kontribusi yang berarti dalam bidang pendidikan, khususnya dalam penggunaan teknologi seperti Wordwall dalam proses pembelajaran. Hasil temuan ini dapat menjadi acuan atau referensi bagi penelitian selanjutnya untuk mengeksplorasi lebih lanjut dampak teknologi pendidikan terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga membuka peluang untuk mengkaji variabel lain yang mungkin mempengaruhi efektivitas pembelajaran berbasis teknologi dan mengidentifikasi metode inovatif lain yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian nilai rata-rata pretest kelas eksperimen adalah 33 sedangkan untuk kelas kontrol adalah 30. Setelah diberi perlakuan dan dilakukan posttest sehingga nilai rata-rata kelas eksperimen menjadi 86 sedangkan nilai rata-rata untuk kelas kontrol adalah 63. Selanjutnya uji normalitas pada hasil pretest dan posttest baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol menggunakan Kolmogorov Smirnov pada program SPSS 26, nilai signifikansi yang didapat dari nilai pretest kelas eksperimen yaitu $0,200 > 0,05$ dan nilai posttest kelas eksperimen yaitu $0,169 > 0,05$. Sedangkan nilai signifikansi yang didapat dari nilai pretest kelas kontrol yaitu $0,200 > 0,05$ dan nilai posttest kelas kontrol yaitu $0,200 > 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data penelitian baik dari kelas eksperimen ataupun kelas kontrol berdistribusi normal. Adapun uji normalitas data yang sudah dilakukan pada data pretest-posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut berdistribusi normal, maka analisis dilanjutkan dengan melakukan uji homogenitas. Hasilnya, nilai Sig Based on Mean $0,427 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen (sama). Berdasarkan uji hipotesis menggunakan uji independent sample t-test pada program SPSS 26, hasil hipotesis yang didapat dengan nilai sig $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media game edukasi Wordwall terhadap hasil belajar PPKn pada materi keragaman budaya Indonesia kelas 5 di SDN Jayagiri

DAFTAR PUSTAKA

- Akhirudin, A., & Syaefuddin, A. (2022). Dakwah Islam Dan Budaya Lokal (Sebuah Upaya Pemurnian Ajaran Islam). *Syiar: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 2(2), 111–126
- Al Habib, J. (2014). Prosiding Seminar Nasional Aplikasi Sains & Teknologi (SNAST) 2014 Yogyakarta, 15 November 2014 ISSN: 1979-911X. Snast, November, 211–216.
- Al Hakim, R., Mustika, I., & Yuliani, W. (2021). Validitas Dan Reliabilitas Angket Motivasi Berprestasi. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(4), 263
- Alhamid, T., & Anufia, B. (2019). Resume: Instrumen Pengumpulan Data.
- Alim Irhamna, S. (2018). Dampak Pengembangan Pariwisata Terhadap Perekonomian Masyarakat Sekitar Objek Wisata di Dieng Kabupaten Wonosobo. *Economics Development Analysis Journal*, 6(3), 320–327
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran (edisi revi)*. PT. Raja Grafindo Persada.
- AS, N. (2020). Pergeseran Budaya Masyarakat Perlak Asan: Studi Kasus tentang Pakaian Adat. *Jurnal Adabiya*, 20(1), 1
- Bueno, M., Perez, F., Valerio, R., Mareth, E., & Areola, Q. (2022). a Usability Study on Google Site and Wordwall.Net: Online Instructional Tools for Learning Basic Integration Amid Pandemic. *Journal of Global Business and Social Entrepreneurship (GBSE)*, 7(23)
- Duxanda, P. A., & Ratnaningrum, D. (2019). Wahana Dunia Permainan Tradisional Dan Modern. 1(1), 636–646.
- Erlinda, R., & Hasibuan, P. (2024). Makna Tor-Tor Namora Pule dalam Upacara Horja Godang di Desa Aek Godang Kecamatan Hulu Sihapas Kabupaten Padang Lawas Utara. 8, 8823–8832.
- Frans, J. (2018). Pergeseran Nilai Ulos Pada Adat Batak Toba Di Kelurahan Sri Meranti Kelurahan Rumbai. 5.
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689–3696
- Hakam, M., Sudarno, & Hoyyi, A. (2015). Analisis Jalur Terhadap Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Indeks Prestasi Kumulatif (Ipk) Mahasiswa Statistika Undip. *Jurnal Gaussian*, 04(01), 61–70.
- Hasbi, M. R. (2017). Kajian Kearifan Lokal Pada Arsitektur Tradisional Rumoh Aceh. *Jurnal Arsitektur, Bangunan, & Lingkungan*, 7(1), 1–16.
- Hermawan, S., & Amirullah. (2016). *Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif & Kualitatif*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Islawati, U. S., & Mas'udah. (2021). Pengaruh Metode Bercerita Dengan Boneka Tangan Untuk Mengenalkan Pakaian Adat Jawa Pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Preschool: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Antasari Press.
- Jumantri, M. C., & Nugraheni, T. (2020). Pengkajian Gaya Busana Tari Jaipongan Karya Sang Maestro. *Gondang: Jurnal Seni Dan Budaya*, 4(1), 9
- Khotimah, K., Sulistyarini, S., & Adlika, N. M. (2023). Pengaruh Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 3 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, 11(3), 255–261
- Maisyarah, R., & Prativi, M. (2023). Keharmonisan Pada Gerak Tari Saman Dalam Perspektif Estetika. *Human Art'sthetic Journal*, 1(1)
- Merina, B., & Muhaimin. (2023). Kearifan Lokal Dan Hukum Adat Suku Dani Di Papua. *Jurnal Hukum Caraka Justitia*, 03(01), 1–80.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019*, 659.

- Nagata, T., & Sunarya, Y. Y. (2023). the Development of Contemporary Kebaya As Cultural Transformation. *Jurnal Seni & Reka Rancang*, 5(2), 239–254.
- Najuah, Sidiq, R., & Sinamora, R. S. (2022). Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21. In Yayasan Kita Menulis.
- Nastiti, L. S., & Malarsih. (2021). JURNAL SENI TARI Koreografi Tari Gambyong Jangkung Kuning di Surakarta. *Jurnal Seni Tari*, 10(1), 45–55
- Noor, M. A. (2018). Kebudayaan Dalam Kependidikan Makna Pendidikan dan Kebudayaan. 1–9.
- Nurdyansah, & Toyiba, F. (2018). Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Madrasah Ibtaiyah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 929–930
- Nurfauziah, N., & Putra, A. (2022). Systematic Literature Review: Etnomatematika pada Rumah Adat. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika*, 4(1), 5–12
- poerwaningtias, intania, & suwarto, nindya k. (2017). Rumah Adat Nusantara. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Rahayu, W. S., Sukardi, & Hidayatullah, F. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Tari Sajojo Melalui Pembelajaran Seni Tari Kreasi Pada Siswa Laki-Laki Sma Muhammadiyah 1 Muara Padang. *Jurnal Pendidikan Seni & Seni Budaya*, 7(1).
- Rahmatina, Q. A. (2022). Strategi Dinas Budpar Melestarikan Kesenian Daerah Aceh Selatan.
- Sa'adah, L. (2021). Metode Penelitian Ekonomi dan Bisnis (Zulfikar (ed.)). LPPM. Universitas KH. A. Wahab Hasbullah. Jombang.
- Sahril, M., Saputra, A., & Satwikasari, A. F. (2019). Kajian Arsitektur Tradisional Sunda pada Desain Resort. *PURWARUPA Jurnal Arsitektur*, 3(4), 65–74
- Saleh, Y. T., Nugraha, M. F., & Nurfitriani, M. (2017). Model Permainan Tradisional “Boy-Boyan” Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Sd. 1(2b), 127–138.
- Sari, E. P., Dadi, S., & Yusuf, S. (2015). Pengaruh Pemanfaatan Museum Sebagai Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pakaian Adat Tradisional Bengkulu Di SD Negeri 5 Kota Bengkulu. *Riset Pendidikan Dasar*, 1(2), 126–132.
- Setyadin, A., Gunadi, D., Ramdhani, F. H., & Ardiansyah, H. (2022). Implementasi Aplikasi Autocad Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik. 1(1), 8–16.
- Shiddiq, J. (2021). Inovasi Pemanfaatan Wordwall Sebagai Media Game Based Learning Untuk Bahasa Arab. *Journal of Applied Linguistics and Islamic Education*, 05.
- Sugiarto. (2022). Metodologi Penelitian Dan Bisnis (E. S. Mulyanta (ed.); 2nd ed.). Penerbit ANDI (Anggota IKAPI).
- Sugiyono. (2007). Statistika Untuk Penelitian (E. Mulyatiningsih (ed.)). CV ALFABETA.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. ALFABETA, cv.
- Suryadi1, E. dan Y. (2016). *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Indonesian Institute for Counseling, Education and Therapy (IICET), Volume 2 N(ISSN 2476-9886), Hlm 14-18
- Susilo, A. A. (2020). Peran Guru Sejarah dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(2), 79
- Sutini, A. (2018). Meningkatkan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 67–77
- Swarjana, I. K. (2022). Populasi-Sampel: Teknik Sampling dan Bias dalam Penelitian (E. Risanto (ed.)). Penerbit ANDI (Anggota IKAPI).
- Witri, G., Syahrilfuddin, S., & Guslinda, G. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Memfasilitasi Belajar Mandiri Mahasiswa Calon Guru Sd Pada Konsep Bilangan. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 218