

---

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE  
WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA  
KELAS XI IPS SMA NEGERI 1 TANJUNG BERINGIN**

Vivi Safira<sup>1</sup>, Khairuddin E. Tambunan<sup>2</sup>  
Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara  
e-mail: <sup>1</sup>vivisafira@mhs.unimed.ac.id

**Abstract:** *This study aimed to develop a Wordwall-based learning evaluation medium for monetary and fiscal policy materials and to determine its feasibility, practicality, and effectiveness in improving students' learning outcomes. The study employed a Research and Development (R&D) method using the 4D development model, consisting of the define, design, develop, and disseminate stages. The research subjects included material experts, media experts, instructional design experts, and eleventh-grade students of SMA Negeri 1 Tanjung Beringin. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and learning achievement tests. The data were analyzed using quantitative descriptive and inferential statistical techniques. The results showed that the Wordwall-based evaluation media achieved an average feasibility score of 79.73%, categorized as feasible. The practicality test results reached 94.17% in individual trials, 96.39% in small-group trials, and 97.25% in field trials, all categorized as very practical. The effectiveness results indicated an improvement in students' learning outcomes, as reflected by the increase in the experimental class mean score from 74.14 in the pre-test to 88.14 in the post-test, with an N-Gain score of 0.71 categorized as high. Therefore, the Wordwall-based learning evaluation media is considered feasible, highly practical, and effective for use as an evaluation tool in monetary and fiscal policy learning.*

**Keywords:** *Wordwall, evaluation media, learning outcomes, 4D Model*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media evaluasi pembelajaran berbasis website Wordwall pada materi kebijakan moneter dan fiskal serta mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D yang meliputi tahap define, design, develop, dan disseminate. Subjek penelitian terdiri atas ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran, serta siswa kelas XI SMA Negeri 1 Tanjung Beringin. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes hasil belajar. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media evaluasi berbasis Wordwall memperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 79,73% dengan kategori layak. Tingkat kepraktisan media memperoleh persentase sebesar 94,17% pada uji perorangan, 96,39% pada uji kelompok kecil, dan 97,25% pada uji lapangan dengan kategori sangat praktis. Hasil efektivitas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan oleh rata-rata nilai kelas eksperimen dari 74,14 pada pre-test menjadi 88,14 pada post-test, dengan nilai N-Gain sebesar 0,71 pada kategori tinggi. Dengan demikian, media evaluasi pembelajaran berbasis website Wordwall dinyatakan layak, sangat praktis, dan efektif digunakan sebagai media evaluasi pada materi kebijakan moneter dan fiskal.

**Kata kunci:** *Wordwall, media evaluasi, hasil belajar, model 4D*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan factor krusial dalam pembentukan karakter suatu bangsa. Proses pendidikan diharapkan dapat menghasilkan generasi yang kompeten dan adaptif terhadap dinamika perubahan zaman (Siti Nor Kholisoh 2024). Seiring berjalannya perkembangan zaman, semakin banyak aspek yang berkembang di dalam kehidupan sehari-hari yang dapat dilihat dari sisi budaya, sosial, ekonomi, teknologi informasi dan komunikasi. Saat ini teknologi informasi dan komunikasi berkembang sangat cepat dari sebelumnya. Perkembangan ini lah yang sudah masuk ke dalam dunia pendidikan. (Rahmawati et al. 2023).

Perkembangan teknologi pendidikan saat ini memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran di semua jenjang, mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan perguruan tinggi. Salah satu wujudnya adalah penggunaan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pengajaran dalam pendidikan (Hasanah et al. 2024). Implementasi teknologi dalam pendidikan di Indonesia berarti teknologi dapat digunakan sebagai alat pengajaran dan alat pembelajaran (Afni et al. 2023).

Keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh peserta didik, tetapi juga dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru di kelas. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dapat menyebabkan proses belajar menjadi monoton dan kurang menarik, sehingga berdampak pada menurunnya hasil belajar peserta didik. Pembelajaran yang berlangsung secara monoton cenderung menimbulkan kejenuhan dan kebosanan, yang pada akhirnya mengurangi perhatian peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru (Wahyudi et al. 2025).

SMA sebagai jenjang pendidikan lanjutan yang berperan dalam memperdalam pemahaman konsep serta mempersiapkan peserta didik menuju pendidikan tinggi, memiliki posisi yang strategis dalam membentuk minat dan

motivasi belajar siswa (Febriyanti et al. 2023). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam proses evaluasi pembelajaran, salah satunya melalui penerapan teknik penilaian berbasis game edukasi, yang dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar siswa (Marito et al. 2024).

Namun, berdasarkan kondisi yang ditemukan di lapangan pada saat observasi, masih banyak siswa yang mengalami penurunan hasil belajar. Hal ini tidak terlepas dari penerapan metode evaluasi yang cenderung monoton dan kurang inovatif. Evaluasi yang umumnya masih berbentuk ujian tertulis, seperti soal pilihan ganda yang dikerjakan dalam bentuk tulisan tangan sering kali dianggap membosankan sehingga berdampak negatif pada semangat belajar siswa serta dapat menurunkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Di sisi lain, masih terdapat keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran yang inovatif oleh guru, sehingga pembelajaran belum sepenuhnya mampu memenuhi kebutuhan dan karakteristik siswa. Kondisi ini berimplikasi pada belum optimalnya pencapaian hasil belajar, yang terlihat dari masih rendahnya tingkat ketuntasan siswa dalam memahami materi. Salah satu faktor yang memengaruhi kondisi tersebut adalah tingkat interaktivitas peserta didik yang masih relatif rendah selama proses pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, masih terdapat siswa yang kurang fokus, salah satunya disebabkan oleh penggunaan handphone yang belum dimanfaatkan secara optimal sebagai sarana pendukung pembelajaran. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi belum merata, sehingga masih ditemukan jawaban yang kurang tepat saat mengerjakan latihan maupun ulangan.

Oleh karena itu, sangat penting bagi pendidik untuk mengembangkan dan menerapkan media serta evaluasi

pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik, yang disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis web seperti *Wordwall* mampu menjadi solusi atas keterbatasan penggunaan media dan evaluasi yang kurang bervariasi. *Wordwall* merupakan salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, sumber belajar maupun alat evaluasi yang menarik bagi peserta didik. Aplikasi ini memiliki keunggulan berupa beragam template yang dapat digunakan oleh guru untuk menyusun kegiatan pembelajaran. *Wordwall* juga dapat difungsikan sebagai alat evaluasi yang menyediakan berbagai bentuk soal, seperti pilihan ganda (*quiz*), teka-teki silang (*crossword*), mencocokkan pasangan kartu (*matching pairs*), serta mencocokkan jawaban yang tepat (*find the match*), dan berbagai variasi lainnya yang sejenis (Wahyudi et al. 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *website wordwall* pada materi kebijakan moneter di tingkat SMA serta mengkaji kelayakan dan keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan adanya pengembangan media ini, diharapkan proses pembelajaran ekonomi dapat menjadi lebih interaktif, inovatif, dan mampu meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.

## METODE

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Mengacu pada Setyosari (2016) dalam buku Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan, penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menilai berbagai perubahan yang muncul dalam periode tertentu melalui proses pengamatan terhadap suatu kelompok subjek selama rentang waktu yang ditetapkan. Model pengembangan dalam

penelitian ini adalah model pengembangan 4D. Model penelitian dan pengembangan 4D terdiri atas empat tahap, yakni *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran) (Thiagarajan, 1974:5). Dalam penerapannya, model 4D ini dapat disesuaikan menjadi model 4P, yang mencakup *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* sehingga memudahkan implementasi proses pengembangan secara sistematis dan terstruktur. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Tanjung Beringin yang beralamat di Jl. Pahlawan GG. Remaja III, Kelurahan Pekan Tanjung Beringin, Kabupaten Sedang Bedagai, Provinsi Sumatra Utara.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran berbasis *Wordwall* yang dirancang khusus untuk materi kebijakan moneter. Subjek evaluasi mencakup tiga kelompok ahli yakni ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran, serta peserta didik yang terlibat dalam tahapan uji coba. Uji coba dilakukan secara bertahap, dimulai dengan uji coba perorangan melibatkan tiga siswa, dilanjutkan dengan uji coba kelompok kecil terhadap enam siswa, dan diakhiri dengan uji coba lapangan terhadap 36 siswa. Melalui pendekatan multi-pihak ini, penelitian menilai kelayakan, efektivitas, dan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan, sekaligus memastikan bahwa inovasi ini secara signifikan mendukung proses pembelajaran yang kontekstual, relevan, dan berorientasi pada kebutuhan pembelajar dalam memahami konsep kebijakan moneter.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket dan tes hasil belajar. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa saran dan komentar dari validator yang digunakan sebagai dasar revisi produk. Data kuantitatif dianalisis menggunakan persentase kelayakan, uji validitas, dan uji reliabilitas instrumen.

Perhitungan persentase kelayakan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Selain itu, efektivitas media dianalisis menggunakan uji statistik, yaitu uji homogenitas, uji t (*independent sample t-test*) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kontrol. Pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikan 0,05. Untuk mengukur peningkatan hasil belajar digunakan uji N-Gain dengan rumus:

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{Skor post-test} - \text{Skor pre-test}}{\text{Skor maksimum} - \text{Skor pre-test}}$$

Hasil perhitungan N-Gain kemudian dikategorikan ke dalam tingkat efektivitas, tinggi, sedang, atau rendah. Dengan prosedur tersebut, metode penelitian ini dirancang secara sistematis agar dapat direplikasi oleh peneliti lain dalam konteks pengembangan media pembelajaran berbasis *wordwall*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Pengembangan Produk (Tahap Design dan Development)

Pada tahap perancangan, peneliti mengembangkan media evaluasi pembelajaran berbasis website Wordwall pada materi kebijakan moneter dan fiskal untuk siswa kelas XI IPS. Media dirancang dalam bentuk kuis interaktif yang memuat 20 butir soal pilihan ganda dengan dukungan fitur multimedia, seperti gambar dan audio, sehingga mampu menciptakan pengalaman evaluasi yang lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik. Produk yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli desain pembelajaran sebelum diimplementasikan pada tahap uji coba lapangan.

### Hasil Validasi Produk

**Tabel 1 Nilai rata-rata hasil validasi dari ketiga ahli**

No	Validator	Persentase	Kriteria
1	Ahli Media	83.75%	Sangat Layak
2	Ahli Materi	75%	Layak
3	Ahli Desain Pembelajaran	80.43%	Sangat Layak
Nilai rata-rata persentase		79.73%	Layak

Hasil validasi menunjukkan bahwa media evaluasi berbasis Wordwall yang dikembangkan memperoleh penilaian yang baik dari para validator. Validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 83,75% dengan kategori sangat layak, validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 75,00% dengan kategori layak, sedangkan validasi ahli desain pembelajaran memperoleh persentase sebesar 80,43% dengan kategori sangat layak. Secara keseluruhan, rata-rata persentase kelayakan produk mencapai 79,73% sehingga media Wordwall dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran ekonomi.

### Hasil Validitas dan Reabilitas Soal

Uji validitas butir soal digunakan untuk mengetahui ketepatan fungsi ukur dari setiap pertanyaan pilihan ganda yang telah disusun dalam media pembelajaran Wordwall. Dasar pengambilan keputusan dalam uji coba ini didasarkan pada perbandingan nilai koefisien korelasi ( $r_{hitung}$ ) menggunakan rumus *Pearson Product Moment* dengan nilai kritis konstanta ( $r_{tabel}$ ) pada taraf signifikansi 5% dan jumlah responden  $N = 35$ , yaitu sebesar 0,334. Jika nilai  $r_{hitung} > 0,334$ , maka butir soal tersebut dikategorikan valid dan layak digunakan sebagai alat evaluasi hasil belajar.

### Tabel 2 Uji Validitas Soal

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh 20 butir soal memiliki nilai korelasi lebih besar daripada nilai  $r$  tabel (0,334), sehingga seluruh soal dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

**Tabel 3 Hasil Reabilitas Soal**  
**Reliability Statistics**

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.945	20

Hasil uji reliabilitas memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,945, yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat reliabilitas sangat tinggi. Dengan demikian, instrumen penelitian memenuhi syarat valid dan reliabel untuk mengukur hasil belajar peserta didik.

### Hasil Uji Kepraktisan

**Tabel 4 Hasil Uji Kepraktisan**

Tahap Uji Coba	Persentase	Kriteria
Perorangan	94,17%	Sangat Praktis
Kelompok Kecil	96,39%	Sangat Praktis
Lapangan	97,25%	Sangat Praktis

Kepraktisan media diukur melalui uji coba perorangan, kelompok kecil, dan lapangan. Hasil uji perorangan memperoleh persentase 94,17%, uji kelompok kecil memperoleh persentase 96,39%, dan uji lapangan memperoleh persentase 97,25%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Wordwall berada pada kategori sangat praktis dan mudah digunakan oleh peserta didik dalam proses evaluasi pembelajaran.

### Hasil Efektivitas Media

Melalui pengujian deskriptif ini, peneliti memetakan distribusi data mentah dari masing-masing kelompok sampel, yang mencakup nilai tes sebelum tindakan (*pre-test*) dan nilai tes sesudah tindakan (*post-test*) pada kelas kontrol (XI-7) serta kelas eksperimen (XI-6) dengan jumlah responden masing-masing sebanyak 35 siswa ( $N = 35$ ). Parameter statistik yang dijadikan acuan dalam analisis deskriptif ini meliputi nilai minimum (skor terendah), nilai maksimum (skor tertinggi), nilai rata-rata (*mean*), standar deviasi (*standard deviation*), dan variansi (*variance*) guna mengukur tingkat persebaran data secara objektif. Adapun rangkuman hasil output kalkulasi statistik deskriptif dari kedua kelas tersebut disajikan secara rinci pada Tabel 5 berikut:

**Tabel 5 Hasil uji Keefektivitas**

Kelas	Pre-Test	Post-Test
Kontrol	75.29	86.00
Eksperimen	74.14	88.14

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, rata-rata nilai pre-test kelas eksperimen sebesar 74,14 meningkat menjadi 88,14 pada post-test. Sementara itu, rata-rata nilai kelas kontrol meningkat dari 75,29 menjadi 86,00. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas yang menggunakan media Wordwall lebih tinggi dibandingkan kelas yang menggunakan evaluasi konvensional.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data telah memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas karena seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Selanjutnya, hasil uji  $t$  menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ , yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media Wordwall. Dengan demikian, media evaluasi berbasis Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kebijakan moneter dan fiskal.

### Hasil Uji N-Gain

Setelah mengetahui adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan melalui uji signifikansi intragrup, tahapan analisis berikutnya adalah melakukan uji *Normalized Gain* (N-Gain) untuk mengukur tingkat efektivitas penambahan pengetahuan kognitif secara murni antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berbeda dengan selisih nilai absolut, uji N-Gain mengevaluasi rasio peningkatan hasil belajar aktual terhadap potensi peningkatan maksimum yang bisa dicapai siswa berdasarkan batas atas nilai *pre-test* masing-masing. Melalui perhitungan ini, bias perbedaan kemampuan awal peserta didik dapat dikontrol sepenuhnya. Nilai indeks N-Gain ( $g$ ) yang diperoleh secara individual untuk ke-35 responden ( $N = 35$ ) pada tiap kelompok selanjutnya diklasifikasikan berdasarkan kriteria Hake, yaitu rentang indeks  $g \geq 0,70$  berkategori tinggi,  $0,30 \leq g < 0,70$  berkategori sedang, dan  $g < 0,30$  berkategori rendah. Adapun rincian sebaran perolehan nilai indeks beserta klasifikasi efektivitas N-Gain individu dari kelas kontrol (XI-7) dan kelas eksperimen (XI-6) disajikan dalam Tabel 6 berikut:

**Tabel 6 Hasil Uji N-Gain**

Kelas	N-Gain	Kategori
Eksperimen	0,71	Tinggi
Kontrol	0,48	Sedang

Berdasarkan Tabel diatas, kelas eksperimen memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,71 yang termasuk kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,48 yang termasuk kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan media evaluasi berbasis website Wordwall lebih tinggi dibandingkan kelas yang menggunakan metode evaluasi konvensional. Dengan demikian, media Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kebijakan moneter dan fiskal.

## Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media evaluasi pembelajaran berbasis website Wordwall pada materi kebijakan moneter dan fiskal dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan melalui hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli desain pembelajaran yang memperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 79,73% dengan kategori layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek isi, tampilan, desain pembelajaran, serta kesesuaian dengan tujuan pembelajaran sehingga dapat digunakan sebagai sarana evaluasi pembelajaran ekonomi.

Selain layak, media Wordwall juga menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi. Hal ini terlihat dari hasil uji coba perorangan sebesar 94,17%, uji kelompok kecil sebesar 96,39%, dan uji lapangan sebesar 97,25% yang seluruhnya berada pada kategori sangat praktis. Tingginya persentase tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan oleh siswa, memiliki navigasi yang jelas, serta mampu menciptakan suasana evaluasi yang lebih menarik dan menyenangkan. Penggunaan elemen permainan, tampilan visual yang menarik, dan umpan balik langsung yang diberikan oleh Wordwall mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Nilai rata-rata kelas eksperimen meningkat dari 74,14 pada saat pre-test menjadi 88,14 pada saat post-test, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 75,29 menjadi 86,00. Peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa media

Wordwall mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dibandingkan pembelajaran yang menggunakan evaluasi konvensional. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil uji t

yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $< 0,05$ ), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media Wordwall. Hasil ini membuktikan bahwa media evaluasi berbasis Wordwall efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kebijakan moneter dan fiskal.

Secara keseluruhan, hasil penelitian membuktikan bahwa media evaluasi pembelajaran berbasis website Wordwall memiliki tingkat kelayakan yang baik, sangat praktis digunakan, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, media Wordwall dapat dijadikan sebagai alternatif media evaluasi pembelajaran ekonomi yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di era digital.

## SIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media evaluasi pembelajaran berbasis website Wordwall pada materi kebijakan moneter dan fiskal menggunakan model pengembangan 4D. Media yang dikembangkan terbukti layak digunakan dalam pembelajaran berdasarkan hasil validasi ahli serta memperoleh respons yang sangat baik dari peserta didik, sehingga dapat digunakan sebagai alternatif evaluasi yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di era digital.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall mampu menciptakan proses evaluasi yang lebih interaktif, meningkatkan keterlibatan siswa, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan metode evaluasi konvensional. Pemanfaatan unsur permainan dalam evaluasi pembelajaran terbukti mendukung peningkatan motivasi dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain menghasilkan produk yang layak dan praktis, penelitian ini juga memberikan bukti bahwa media evaluasi

berbasis Wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan ini memperkuat pentingnya pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan asesmen serta memberikan kontribusi bagi pengembangan media evaluasi yang lebih inovatif, efektif, dan adaptif terhadap tuntutan pendidikan abad ke-21.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afni, Oleh, Nur Arifah, Aura Lia Rahma, Indah Maulida Savon, Khairunissa Mutiara, Ayu Sekarningrum, And Arita Marini. 2023.
- Agus Rustamana, Khansa Hasna Sahl, Delia Ardianti, And Ahmad Hisyam Syauqi Solihin. 2024. "Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan." *Jurnal Bima : Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra* 2(3):60–69. Doi:10.61132/Bima.V2i3.1014.
- Agustira, Shinta, And Rina Rahmi. 2022. "Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat Sd." *Mubtadi: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah* 4(1):72–80.
- Aini, Maulida Nurul, Linaria Arofatul Ilmi Uswatun Khasanah, And Arfian Mudayan. 2024. "Pengembangan Media Game Edukasi Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 7(2):780–89. Doi:10.30605/Jsgp.7.2.2024.4144.
- Annisaul Mutmainnah, And Refiona Andika. 2024. "Pemanfaatan Media Wordwall Terhadap Evaluasi Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar." *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan* 3(3):175–90. Doi:10.58192/Sidu.V3i3.2447.
- Febriyanti, Nur Dini, Sulis Janu Hartati, And Windi Setiawan. 2023. *Tittle Comparative Study Of Student*

- Learning Outcomes Using Conventional Learning And Contextual Teaching And Learning (Ctl) Learning On The Subject Of Trigonometry Studi Komparasi Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Pembelajaran Konvensional Dan Pembelajaran Contesxtual Teaching And Learning (Ctl) Pada Pokok Bahasan Trigonometri. Vol. 3. [Http://Journal.AI-Matani.Com/Index.Php/Jkip/Index](http://Journal.AI-Matani.Com/Index.Php/Jkip/Index).*
- Gunawan. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri Buku Media Pembelajaran 4.0*. Medan :Rajawali Pers.
- Daniyati Stai Drkhez Muttaqien Purwakarta, Purwakarta. 2023. *Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya Stai Dr.Khez Muttaqien Purwakarta*. Vol. 1.
- Hasanah, Kurnia Uswatun, Muh Ngali, Zainal Makmun, And Nurul Aisyah. 2024. *Scidac Plus Artikel Ini Menggunakan Lisensi Creative Commons Attribution 4.0 International License Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar*. Vol. 4.
- Hengki Koes Meiran. 2024. “Pengaruh Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam (Pai) Dan Lingkungan Keluarga Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Smpn 26 Seluma.” Bengkulu.
- Marito Hasibuan, Evi, Sd Negeri, Tambusai Utara, Sejarah Artikel, Motivasi Belajar Siswa, Teknik Evaluasi, And Permainan Korespondensi. 2024. “Eduspirit : Jurnal Pendidikan Kolaboratif Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Teknik Evaluasi Berbasis Permainan Di Sd Negeri 003 Tambusai Utara Informasi Artikel A B S T R A K Kata Kunci.” *Eduspirit : Jurnal Pendidikan Kolaboratif* 1(2):585–91. Doi:10.57255/Eduspirit.V1i1.17
- Muh Rijalul Akbar, Shutan Arie Shandi. 2023. “Kajian Literatur Media Pembelajaran Grafis Dalam Pembelajaran Bahasa.”
- Mulya, Gumilar, Anggi Setia Lengkana, And Corespondensi Author. 2020. “Pengaruh Kepercayaan Diri, Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Jasmani.”
- Nadia, Syarifa A., And Ali Fikri. 2025. “Pengaruh Media Pembelajaran Wordwaal Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Vii Di Smp Islam Tahfizh Darusshomad 2 Kalijaga Tengah Ta. 2024-2025.” 10(3). Doi:10.34125/Jkps.V10i3.884.
- Noor, Tsania, Aini Azizah, Shokhibul Arifin, And Ika Puspitasari. N.D. *Penerapan Media Pembelajaran Wordwall Dalam Menunjang Pemahaman Konsep Siswa*. [Http://Jiip.Stkipyapisdampu.Ac.Id](http://Jiip.Stkipyapisdampu.Ac.Id).
- Okpatrioka. 2023. *Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan*. Dharma Acariya Nusantara : Jurnal Pendidikan, Bahasa, Dan Budaya.
- Rahman, Sunarti. 2021. *Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar “Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0” Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar*.
- Rahmawati, Ayu, Muhammad Thariq Aziz. 2023. “Pengembangan Model Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Media Wordwall Di Smkn Pertanian 1 Sukaraja.” *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi* 9(2):2023–2102. Doi:10.31980/Jpetik.V9i2.3071.
- Siregar, Halimah Tusaddiyah. 2024. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Pai.” *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (Jitk)* 2(2):215–26. [Https://Ejournal.Edutechjaya.Com/Index.Php/Jitk](https://Ejournal.Edutechjaya.Com/Index.Php/Jitk).
- Siswa Man, Ekonomi, Sakinata Maulidina Minarta, And Heni Purwa Pamungkas. 2022. *Efektivitas Media*

- Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. Vol. 2.
- Siti Nor Kholisoh, Vega Ariyanti, Dewi Setyani, Dany Miftaf. 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 9 Di Tsamrotul Huda Kecapi Jepara." *Jurnal Sains Student Research*.
- Suarmini, Ni Kadek, And I. Gede Nurjaya. 2023. "Pemanfaatan Media Wordwall Dalam Pembelajaran Interaktif Bahasa Indonesia." Doi:10.23887/Jippg.V6i2.61412.
- Tajul Muluk, M., And Dina Indriana. 2025. "Students' Perceptions Of Teams Games Tournaments In Increasing Motivation Learn Arabic I\*." 13(1). Doi:10.24952/Thariqahilmiah.V13i1.14904.
- Triyani, Ruhsoh, And Informasi Artikel. 2023. *Intellectual Mathematics Education (Ime) 40 Penggunaan Game Interaktif Berbasis Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa Smp*. Vol. 1. <https://jurnal.Ysci.Or.Id/Index.Php/I>
- Viona Sari Utami, Siti, Hamsi Mansur, And Teknologi Pendidikan.. 2024, Pages 6081-6089 *Journal Of Education Research*. Vol. 5.
- Vygotsky,L.S. (2006). *Mind In Society : The Development Of Higher Psychological Processes*. Cambridge, Ma : Harvard University Press.
- Wahyudi, Ikhsan, Jayanti Jayanti, And Ida Suryani. 2025. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Education Wordwall Materi Penjumlahan Bilangan Pecahan Pada Siswa Kelas V Sdn 92 Palembang." *Jurnal Jipdas (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)* 5(1):45–61. Doi:10.37081/Jipdas.V5i1.2421.
- Wijaya Kusuma, Jaka, Mpd Supardi, Mpd Muh Rijalul Akbar, Mpd Hamidah, Mpd Ratnah, Mpd Muh Fitrah, And Mpd Sepriano. 2023. *Dimensi Media Pembelajaran (Teori Dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)*