



JURNAL BASICEDU

Volume 5 Nomor 5 Tahun 2021 Halaman 4093 - 4100

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi *Wordwall* Tema Indahny Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar

Ditania Oktariyanti^{1✉}, Aren Frima², Riduan Febriandi³

STKIP PGRI Lubuklinggau, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: ditania0102@gmail.com¹, FrimaAren@gmail.com², riduanfebriandi9@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mendesain Media Pembelajaran *Online* berbasis *Game* Edukasi *Wordwall* Tema Indahny Kebersamaan pada Siswa Kelas IV SD Negeri 58 Lubuklinggau yang valid dan praktis. Jenis yang penulis gunakan adalah *Research and Development* (Pengembangan) dengan model *ADDIE*. Hasil dari validasi ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi dengan interpretasi cukup tinggi. Secara keseluruhan hasil validasi ahli masuk dalam kategori baik yaitu (cukup tinggi). Sedangkan untuk uji coba kepraktisan *one to one*, *small group* dan uji kepraktisan respon guru dikategorikan sangat praktis. Disimpulkan bahwa Media Pembelajaran *Online* Berbasis *Game* Edukasi *Wordwall* Tema Indahny Kebersamaan Pada Siswa Kelas IV SDNegeri 58 Lubuklinggau valid dan praktis untuk digunakan.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran *Online*, *Wordwall*.

Abstract

This study aims to develop and design online learning media based on the wordwall educational game with the theme of the beauty of togetherness in valid and practical fourth grade students of SD Negeri 58 Lubuklinggau the type that author uses is research and development (development) with the ADDIE model and material expert with quite high interpretations. Overall the results of expert validation are in the good category (high enough). Meanwhie, for the one to one practicality test, small group and teacher practicality test are categorized as very practical. It was concluded that the online learning media based on the wordwall educational game, the theme of the beauty of together in the fourth grade students of SD Negeri 58 Lubuklinggau, was valid and practical to use.

Keywords: *Development, Online Learning Media, Wordwall.*

Copyright (c) 2021 Ditania Oktariyanti, Aren Frima, Riduan Febriandi

✉ Corresponding author :

Email : ditania0102@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1490>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era Industri 4.0 seperti sekarang ini sangat mempengaruhi dunia pendidikan. Dalam hal ini menyebabkan pergeseran paradigma dan praktek pendidikan yang awalnya bersifat menyajikan informasi (*ready to use*) sekarang menjadi membekali peserta didik dengan kemampuan mencari tahu, digital literacy, penyelesaian masalah, dan kreativitas. Oleh sebab itu, perkembangan teknologi sekarang menjadi sebuah tantangan baru dalam pembelajaran era Industri 4.0. Bahkan di dalam Permendikbud telah menyarankan bahwa dalam salah satu prinsip pembelajaran perlu memunculkan pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran di dunia pendidikan (Pratama, Lestari, & Bahauddin, 2019). Arahan ini mendorong akademisi, termasuk guru didalamnya, untuk membuat dan menggunakan suatu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi agar dapat membantu siswa dalam memahami suatu materi pembelajaran.

Guru memiliki tugas untuk merencanakan pembelajaran, melaksanakan kegiatan pembelajaran, serta melakukan penilaian terhadap proses dan hasil belajar siswa (Nupus, Triyogo, & Valen, 2021). Menghadapi permasalahan yang ada, maka dari itu seorang guru perlu untuk mengembangkan informasi agar dapat membuat pembelajaran menjadi menarik, aktif, dan mudah mengingat materi serta tidak membosankan, karena media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah (Nabila, Adha, & Febriandi, 2021). guru diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menarik dengan menggunakan pendekatan, metode, model pembelajaran serta bahan ajar yang menarik sehingga siswa akan lebih termotivasi dalam belajar dan siswa dengan mudah dapat memahami materi pelajaran (Muslimah, Rosalina, & Febriandi, 2021).

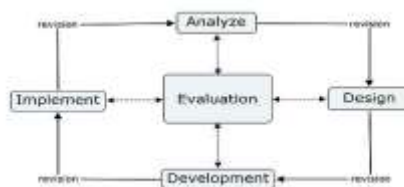
Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 08 Januari 2021 peneliti kepada wali kelas IV.b sehingga diperoleh informasi di Sekolah Dasar tersebut yaitu metode yang digunakan pada saat ini dalam mengajar seperti memberi materi, mengisi Form dan SWAY dan media pembelajaran yang digunakan pada saat ini yaitu Microsoft 365, Microsoft SWAY, dan Google Form. Hasil wawancara diperoleh informasi bahwa jumlah siswa di kelas IV.c adalah 25 siswa, yang terdiri dari 14 orang siswa laki-laki dan 11 orang siswa perempuan. Masalah yang dialami wali kelas yaitu kesulitan siswa dalam mengerti pembelajaran yang diajarkan.

Media pembelajaran dengan bantuan *smartphone* memiliki kelebihan seperti kemudahan saat mengakses dimanapun dan kapanpun. Sehingga hal tersebut menjadikan kemudahan jika digunakan sebagai alat untuk membantu siswa dalam belajar. Dimana media pembelajaran yang ada sekarang ini banyak menampilkan video dan gambar-gambar yang menarik sehingga membutuhkan alat bantu berupa laptop, PC, dan proyektor yang kurang mudah untuk kita gunakan dimana dan kapan saja. Namun, keunggulan ini kurang dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas maupun di luar kelas. Kebanyakan Siswa cenderung mempergunakan *smartphone* hanya sebagai sarana hiburan dan membuka media sosial. Hal ini disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran berbantuan *smartphone* dalam menyampaikan informasi suatu materi pembelajaran yang menarik minat siswa. Media pembelajaran berbantuan *smartphone* sudah tidak asing lagi, namun sebagian besar hanya bersifat satu arah. Pengguna hanya bisa mengakses ringkasan materi yang dipelajari serta mengikuti arahan atau perintah yang telah diprogramkan oleh pembuatnya. Sehingga dalam hal ini diperlukan suatu media pembelajaran yang interaktif sekaligus menarik minat siswa dalam mempelajari materi yang disampaikan, yaitu salah satunya melalui media game edukasi.

METODE PENELITIAN

(Trianto, 2010) Model pengembangan ADDIE adalah model pengembangan yang sifatnya lebih generic, yang digunakan sebagai bahan pedoman dalam membangun perangkat pengajaran yang efektif, dinamis, dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Berikut adalah tahapan dalam pengembangan dengan menggunakan model addie yaitu tahapan analisa berupa analisa kebutuhan dan analisa tugas, tahap desain berupa rancangan yang terdiri atas tes yang didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, tahap pengembangan dari hasil desain rancangan, tahap implementasi berupa penerapan dari system yang telah dibuat, tahap evaluasi bertujuan untuk melihat tingkat keberhasilan dari system pembelajaran yang sudah dibangun.

(Mauliana & Rahmayani, 2017) menjelaskan pembelajaran online adalah system belajar terbuka dan tersebar dengan menggunakan perangkat pedagogi (alat bantu pendidikan), yang dimungkinkan melalui internet dan teknologi berbasis jaringan untuk memfasilitasi pembentukan proses belajar. *Game* merupakan permainan *computer* yang dibuat dengan teknik dan metode animasi. Jika ingin mendalami penggunaan animasi haruslah memahami pembuatan game, atau jika ingin membuat game maka haruslah memahami teknik dan metode animasi, sebab keduanya saling berkaitan (Setiawan, Praherdhiono, & Suthoni, 2019). *Game* edukasi merupakan permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah menurut (Nurhayati, 2020). Model pengembangan yang peneliti gunakan didalam penelitian ini yaitu model pengembangan ADDIE yang dikembangkan Willimlee (model pengembangan ADDIE terdapat beberapa tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Peneliti mengharapkan setelah melakukan sebuah analisa maka produk yang dikembangkan dapat difungsikan kebermanfaatannya oleh subjek dari produk media pembelajaran berbasis game edukasi wordwall tema Indahnya Kebersamaan.



Gambar 1 :Pendekatan ADDIE Untuk Mengembangkan Produk Yang Berupa Desain Pembelajaran.

Menurut (Hamzah, 2019) menyatakan dalam bukunya bahwa wawancara dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan pada objek penelitian. Wawancara dapat dilaksanakan dengan bertatap muka secara langsung, dapat pula dilakukan dengan memanfaatkan media komunikasi seperti email, telepon, *skype* dan masih banyak lagi yang lain. (Sugiyono, 2018) angket merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yang telah mengetahui variabel respondennya dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket yang diberikan dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data untuk mengetahui kelayakan produk.

Teknik analisis data merupakan teknik yang dilakukan untuk menganalisis data yang telah diperoleh dalam proses penelitian. Tujuan dari teknik ini adalah untuk mengetahui kualitas produk berupa Media pembelajaran *online* berbasis *game* edukasi *wordwall* berdasarkan aspek kevalidan dan aspek kepraktisan. Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu produk (Rijal & Egok, 2019). Menurut validitas merupakan suatu tes pengukuran bahwa desain penelitian yang sedang diteliti memiliki hasil sesuai dan dapat dipercaya dengan menggunakan instrumen angket validitas. Penilaian kevalidan media pembelajaran diperoleh dari penilaian angket untuk ahli. Angket untuk ahli terdiri dari tiga macam angket yaitu untuk ahli materi, ahli bahasa dan ahli media yang terdiri dari butir-butir pernyataan. Hasil dari penilaian angket dijadikan sebagai pedoman dalam melakukan revisi. Data penelitian

kevalidan media pembelajaran online diperoleh dari dosen ahli bahasa, ahli materi, dan ahli mediadengan data lembar penilaian kevalidan. Hasil penelitian oleh siswa pada lembar kepraktisan dicari dengan cara berikut:

Tabel 1 Pedoman Pemberian Skor pada Angket Lembar Validasi

| Nilai | Kriteria |
|-------|-------------------|
| 4 | Sangat Baik |
| 3 | Baik |
| 2 | Kurang Baik |
| 1 | Sangat Tidak Baik |

(Sugiyono, 2017)

1) Pemberian nilai validitas dengan menggunakan rumus *Aiken's V* sebagai berikut :

$$V = \frac{\sum s}{[n(c - 1)]} \quad (\text{Azwar, 2015})$$

Keterangan :

V = Validitas

s = r – I_o

n = Jumlah Validator

I_o = Angka penilaian validitas yang terendah (dalam hal ini = 1)

c = Angka penilaian validitas yang tertinggi (dalam hal ini = 4)

r = Angka yang diberikan dengan kriteria kevalidan Media

2) Mencocokkan rata-rata validitas dengan kriteria kevalidan media pembelajaran online

Tabel 2 Kriteria Kevalidan Media

| Interval Rerata Skor | Kriteria |
|----------------------|--------------|
| > 0,80 | Tinggi |
| 0,60 ≤ V < 0,80 | Cukup Tinggi |
| 0,40 ≤ V < 0,60 | Cukup |
| 0 ≤ V < 0,40 | Buruk |

(Febriandi, Susanta, & Wasidi, 2019)

Tabel 3 Pedoman pemberian skor pada angket respon guru

| Skor | Kriteria |
|------|-------------------|
| 4 | Sangat Baik |
| 3 | Baik |
| 2 | Kurang Baik |
| 1 | Sangat Tidak Baik |

(Sugiyono, 2017)

Tabel 4 Pedoman Pemberian Skor pada Angket Respon siswa

| Skor | Kriteria |
|------|----------|
| 1 | Ya |
| 0 | Tidak |

(Riduwan, 2018)

3) Mencocokkan rata-rata kepraktisan dengan kriteria kepraktisan Media Pembelajaran

Tabel 5 Kriteria Penilaian Kepraktisan Media

| Interval Rata-rata Skor | Klasifikasi |
|-------------------------|----------------|
| 81% - 100% | Sangat Praktis |
| 61% - 80% | Praktis |

| | |
|-----------|-----------------------|
| 41% - 60% | Cukup Praktis |
| 21% - 40% | Kurang Praktis |
| 0% - 20% | Sangat Kurang Praktis |

(Hidayat & Irawan, 2017)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan ini peneliti akan menyajikan hasil dari analisis data setelah peneliti melakukan beberapa tahapan pada langkah *design* dan *develompent* yaitu validasi ahli untuk mendapatkan masukan serta memberikan penilaian terhadap media pembelajaran *online* yang telah peneliti kembangkan. Adapun peneiliana yang diberikan oleh validator menggunakan skala *likert* yaitu skor 1 sampai skor 4. Dengan penjelasan yaitu (4) Sangat Baik, (3) Baik, (2) Kurang Baik, dan (1) Sangat Kurang Baik. Sedangkan untuk mencari kepraktisan pada uji coba *one to one* dan *small gorup* peneliti menggunakan skala Guttman untuk Jawaban (1) Ya, dan (0) Tidak. Untuk guru kelas penlitu menggunakan penilaian yang smaa dengan para ahli.

Lembar Penilaian Media Pembelajaran *Online* Berbasis *Game* Edukasi *Wordwall* untuk ahli bahasa memberikan penilaian terhadap bahasa yang digunakan dalam Media Pembelajaran. Pada lembar validasi terdapat 5 butir pernyataan dengan indikator diantaranya ketepatan bahasa sesuai EYD, kesesuaian dengan intelektual peserta didik, penggunaan tanda baca, ketepatan struktur kalimat dan ketepatan dalam penggunaan istilah. Hasil dari penilaian ahli bahasa kemudian dianalisis dengan menggunakan formula Aiken's V untuk mengetahui validitas media pembelajaran online yang disusun dan dikembangkan. Adapun hasil validasi yang telah dianalisis dengan menggunakan formula aiken's V tersebut disajikan dalam bentuk 3 yang tersusun berdasarkan aspek yang dinilai.

Tabel 6 Hasil Analisis Validasi Ahli Bahasa Menggunakan Aiken's V

| No | Pernyataan | Banyak Butir | Aiken's V | Kriteria |
|---------|---|--------------|-----------|--------------|
| 1 | Ketepatan bahasa sesuai EYD | 1 | 1 | Tinggi |
| 2 | Kesesuaian dengan intelektual peserta didik | 1 | 0,7 | Cukup Tinggi |
| 3 | Penggunaan tanda baca | 1 | 1 | Tinggi |
| 4 | Ketepaatan Struktur Kalimat | 1 | 0,7 | Cukup Tinggi |
| 5 | Ketepatan dalam penggunaan istilah | 1 | 0,7 | Cukup Tinggi |
| V Total | | | 0,82 | Tinggi |

Lembar Penilaian Media Pembelajaran *Online* berbasis *Game* Edukasi *Wordwall* untuk ahli media berisi tentang penyajian terhadap Media Pembelajaran *Online*. Pada Lembar validasi media terdapat 3 aspek dan 10 pernyataan. Ahli media memberikan penilaian sesuai dengan keilmuan yang dimilikinya. Hasil penilaian ahli media dihitung dan dianalisis dengan menggunakan formula *Aiken's V* untuk mengethaui validitas Media Pembelajaran *Online* berbasis *game* edukasi yang dikembangkan. Hasil validasi ahli media yang telah dianalisis dengan menggunakan formula *Aiken's V* tersebut disajikan dalam bentuk Tabel berikut.

Tabel 7 Hasil Validasi ahli Media menggunakan Aiken's V

| Aspek | Banyak Butir | Angka Aiken's V | Kriteria Koefisien Aiken's V |
|-------------|--------------|-----------------|------------------------------|
| Kualitas | 3 | 0,7 | Cukup Tinggi |
| Efektifitas | 3 | 0,7 | CukupTinggi |
| Pemograman | 4 | 0,78 | Cukup Tinggi |
| V Total | 10 | 0,73 | Cukup Tinggi |

Lembar penilaian Media Pembelajaran *Online* Bebas *Game* Edukasi *wordwall* untuk ahli materi berisi tentang penilaian terhadap cakupan materi Tema I Indahny Kebersamaan yang ada pada media pembelajaran *online*. Pada lembar penilaian terdapat 5 pernyataan. Ahli materi memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran *Online* Berbasis *Game* Edukasi *Wordwall* sesuai dengan keilmuan yang dimilikinya. Hasil yang diperoleh dari penilaian ahli materi selanjutnya dianalisis dengan menggunakan formula *Aiken's V* untuk mengetahui validitas Media Pembelajaran *Online*. Adapun hasil validasi yang telah dianalisis dengan menggunakan formula *Aiken's V* tersebut disajikan dalam bentuk Tabel yang tersusun berdasarkan yang dinilai.

Tabel 8 Hasil Validasi Ahli Materi menggunakan *Aiken's V*

| No | Pernyataan | Banyak Butir | <i>Aiken's V</i> | Kriteria |
|---------|--|--------------|------------------|--------------|
| 1 | Kesesuaian materi dengan kurikulum | 1 | 1 | Tinggi |
| 2 | Keruntutan isi materi | 1 | 0,7 | Cukup Tinggi |
| 3 | Keakuratan konsep materi | 1 | 0,7 | Cukup Tinggi |
| 4 | Ketepatan cakupan materi | 1 | 0,7 | Cukup Tinggi |
| 5 | Kesesuaian gambar dalam memperjelas materi | 1 | 1 | Tinggi |
| V Total | | | 0,82 | Tinggi |

Berdasarkan penilaian validasi Media Pembelajaran *Online* Berbasis *Game* Edukasi yang telah dilakukan dan diberikan skor oleh tiga ahli yaitu ahli bahasa, ahli media dan ahli materi, dari validator Bahasa menilai Media Pembelajaran *Online* memperoleh skor 0,82 sesuai interpretasi validitas *Aiken's V* dengan keterangan Tinggi dan validator media menilai Media Pembelajaran *Online* dengan skor 0,73 sesuai interpretasi validitas *Aiken's V* dengan kriteria cukup tinggi serta validator materi menilai Media Pembelajaran *Online* memperoleh skor 0,82 sesuai interpretasi validitas *Aiken's V* dengan keterangan Tinggi. Hasil analisis dari ketiga ahli yaitu ahli bahasa, ahli media serta ahli materi dapat dilihat pada Tabel di bawah ini.

Tabel 9 Hasil Penilaian Seluruh Validator

| No | Nama Ahli | Skor yang diperoleh | | | Kriteria |
|-----------|--------------------------|---------------------|-------|--------|--------------|
| | | Bahasa | Media | Materi | |
| 1 | Dr. Satinem, M.Pd. | 0,82 | - | - | Tinggi |
| 2 | Dr. Dodik Mulyono, M.Pd. | - | 0,73 | - | Cukup Tinggi |
| 3 | Tio Gusti Satria, M.Pd. | - | - | 0,82 | Tinggi |
| Jumlah | | 0,82 | 0,73 | 0,82 | Cukup Tinggi |
| Rata-Rata | | | 0,79 | | Cukup Tinggi |

Analisis kevalidan berdasarkan data pengisian angket oleh tiga ahli menunjukkan bahwa *draf* I Media Pembelajaran *Online* yang telah diperbaiki berdasarkan perhitungan data pengisian angket dengan rata-rata 0,79 dan disesuaikan interpretasi validitas *Aiken's V* termasuk kedalam kategori $0,60 \leq V, 0,80$ dengan keterangan cukup tinggi atau dapat dikatakan cukup valid. Dari hasil perhitungan menggunakan *Aiken's V* dapat disimpulkan bahwa hasil analisis validasi seluruh ahli menyatakan Media Pembelajaran *Online* yang disusun dan dikembangkan valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk baru yaitu berupa media pembelajaran *online* berbasis *game* edukasi *wordwall* tema indahnya kebersamaan pada siswa kelas IV SD Negeri 58 Lubuklinggau. Hasil penelitian disimpulkan bahwa media pembelajaran *online* berbasis *game* edukasi *wordwall* tema indahnya kebersamaan pada siswa kelas IV SD Negeri 58 yang dikembangkan valid dan sangat praktis serta layak digunakan untuk guru dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R., & Fadhilaturrahmi, F. (2018). Analisis Kemampuan Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Pembelajaran Tematik Di SD. *Jurnal Basicedu*, 2(2), 11–21.
- Ananda, R., Fadhilaturrahmi, F., & Hanafi, I. (2021). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1689–1694.
- Azwar. (2015). *Realibilitas Dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Febriandi, R. F., Susanta, A. S., & Wasidi, W. W. (2019). Validitas Lks Matematika Dengan Pendekatan Saintifik Berbasis Outdoor Pada Materi Bangun Datar. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 2(2), 148–158. <https://doi.org/10.33369/dikdas.v2i2.10612>
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D)*. Malang: CV Literasi Pembelajaran Inovatif.
- Hidayat, A., & Irawan, I. (2017). Pengembangan Lks Berbasis Rme Dengan Pendekatan Problem Solving Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 51–63. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v1i2.20>
- Mauliana, A., & Rahmayani, R. F. I. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dengan Menggunakan Media KOKAMI Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkembangan Model Atom Kelas X MIA 4 SMA Negeri 9 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia*, 2(3), 183–192.
- Muslimah, L. L., Rosalina, E., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Tematik Berbasis Outdoor Learning Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1926–1939.
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928–3939.
- Nopus, H., Triyogo, A., & Valen, A. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Buku Pendamping Tematik Terpadu Berbasis Kontekstual Pada Siswa Sekolah Dasar*. 5(5), 3279–3289.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2645>
- Pratama, L. D., Lestari, W., & Bahaudin, A. (2019). Game Edukasi: Apakah Membuat Belajar Lebih Menarik? *At- Ta'lim : Jurnal Pendidikan*, 5(1), 39–50. <https://doi.org/10.36835/attalim.v5i1.64>
- Riduwan. (2018). *Dasar-Dasar Statistika*. Alfabeta.
- Rijal, A., & Egok, A. S. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Membaca Berorientasi Strategi Pq4R Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 355–371. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i2.13>
- Setiawan, A., Praherdhiono, H., & Suthoni, S. (2019). Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 39–44. <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p039>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

4100 *Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar – Ditania Oktariyanti, Aren Frima, Riduan Febriandi*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1490>

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R &D*. Bandung: Alfabeta.

Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu (Konsep, Strategi, Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tiap Satuan Pendidikan (Ktsp))*. Surabaya: PT. Bumi Aksara.