Journal of Basic Education Studies

http://ejournalunsam.id/index.php/jbes
Volume 8 • Number 1 • Januari 2025 • 242 - 254
DOI:



Pengembangan Instrumen Evaluasi Interaktif Berbantuan *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Meurandeh

Alpidsyah Putra[1], Hayatur Ridani[2], Muhammad Febri Rafli[3]
[123]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Samudra

Received: 24 Desember 2024 Accepted: 05 Januari 2025 Published: 29 Januari 2025

Abstrak

Peneliti ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan instrumen evaluasi interaktif berbantuan *wordwall.* Metode penelitian ini yaitu research and development dengan pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu Analysis, Desigh, Development, Implementation, And Evaluation. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu wawancara, observasi dan angket. Instrumen evaluasi interaktif berbantuan wordwall terhadap hasil belajar siswa divalidasi oleh 3 validator ahli, kemudian duijicobakan kepada peserta didik SD Negeri 1 Meurandeh Memperoleh hasil validasi materi dengan skor 81% kategori sangat layak, pada tahap validasi evaluasi dengan skor 98% kategori sangat layak, dan pada validasi bahasa 83,63% kategori sangat layak. Sedangkan kepraktisan instrumen evaluasi diperoleh dari praktisi guru memperoleh skor 96,36% kategori sangat praktis, dan respon angket siswa memperoleh rerata 80 dan persentase 93% kategori sangat layak. Kesimpulan dari peneliti instrumen evaluasi interaktif berbantuan *wordwall* layak dan praktis pada siswa dan guru kelas IV SD Negeri 1 Meurandeh. Bagi guru dan siswa hendaknya dapat menggunakan instrumen evaluasi interaktif pada setiap kegiatan proses pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya mampu mengembangkan instrumen evaluasi interaktif berbantuan *wordwall* tersebut dengan memuat materi yang lebih luas.

Kata Kunci: ***Instrumen Evaluasi Interaktif, Berbantuan Wordwall, Validitas dan Praktikalitas***

Abstract

This researcher aims to determine the validity and practicality of the wordwall-assisted interactive evaluation instrument. This research method is research and development with the development of ADDIE which consists of 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, And Evaluation. Data collection techniques in this research are interviews, observation and questionnaires. The wordwall-assisted interactive evaluation instrument on student learning outcomes was validated by 3 expert

validators, then tested on students at SD Negeri 1 Meurandeh. Obtained material validation results with a score of 81% in the very feasible category, at the evaluation validation stage with a score of 98% in the very feasible category, and at the language validation 83.63% very feasible category. Meanwhile, the practicality of the evaluation instrument obtained from teacher practitioners received a score of 96.36% in the very practical category, and student questionnaire responses obtained a mean of 80 and a percentage of 93% in the very feasible category. The conclusion of the researcher is that the interactive evaluation instrument assisted by wordwall is feasible and practical for fourth grade students and teachers at SD Negeri 1 Meurandeh. Teachers and students should be able to use interactive evaluation instruments in every learning process activity. Future researchers will be able to develop an interactive evaluation instrument with the help of a wordwall that includes broader material.

Keywords: Interactive Evaluation Instrument, Aided by Wordwall, Validity and Practicality

Corresponding Author: Hayatur Ridani
Affiliation Address: Universitas Samudra
E-mail: hayaturridani43@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah cara yang di desain untuk mengubah dan memperbaiki pola pikir manusia menjadi tahu ketika belajar (Putra & Asnawi 2019). Pendidikan berkaitan kebiasaan yang dilakukan manusia dari kecil hingga dewasa. (Sativa, Ramadani, Kenedi & Fransyaigu, 2022). Faktanya, edukasi ialah kunci untuk mengembangkan keterampilan anak. (Mahlianurrahman & Aprilia, 2022). Padahal, pendidikan merupakan syarat nyata bagi keberhasilan sumber daya manusia dalam menumbuhkan daya pikir kritis dan kreatif. (Mahlianurrahman at el, 2022). Melalui pendidikan, manusia dapat memecahkan berbagai macam permasalahan dalam kehidupannya. Pendidikan dapat menghasilkan manusia yang bisa memecahkan persoalan yang dihadapi. (Mahlianurrahman, & Aprilia, 2022).

Syarat bagi pengembangan sumber daya manusia dalam menumbuhkan daya piker kreatif dan berempati. Melalui pendidikan, manusia mampu semua permasalahan di hidupnya (Mulyahati at el, 2024). Pendidikan dapat membangun sumber daya manusia terdidik dan bermapati. Pendidikan ialah kegiatan memperoleh informasi baru yang melibatkan interaksi antara pendidik dan siswa. (Ayudia et al., 2021). Pendidikan dianggap sebagai tata cara pencegahan manusia yang bermasalah dan langkah bagi sekolah dan lingkungan membangun manusia yang beradab. Pendidikan dimaksudkan untuk mempersiapkan siswa untuk kehidupan yang lebih baik - inilah tujuan utama pendidikan. (Putra, Novita, Sahudra, 2020). Menurut (Mahlianurrahman, et al., 2019) menghadirkan pembelajaran dikelas SD harus dengan media pembelajaran yang sesuai dengan watak anak, perkembangan zaman anak dan kebutuhan anak. Pembelajaran yang bermakna ialah pembelajaran yang melibatkan siswa aktif dari awal hingga akhir pembelajaran (Putra.,A, 2018).

Guru sebagai pendidik seharusnya memainkan peran sebagai pembimbing dan orang yang dekat dengan siswa (Riyani M et al., 2019). Pembelajaran di sekolah yang seharusnya dilakukan adalah memadukan antara pembelajaran konvensional dengan

pembelajaran berbasis digital dengan cara melakukan inovasi digital pada semua komponen pembelajaran. (Maisarah et al., 2022) Sebagai pendidikan tidak hanya mengedukasi, menyimpulkan materi tetapi lebih dari itu dengan melakukan pendekatan kepada anak, membimbing anak ketika lalai dan memfasilitasi mereka dalam kegiatan belajar mengajar. (Rafli, 2022).

Modul Ajar yang dirancang untuk meningkatkan kemahiran siswa dan kemandirian mereka dalam memahami informasi harus memberikan dukungan kepada siswa. (Kenedi et al, 2021). Alat evaluasi digital dan media pembelajaran dapat membantu siswa belajar lebih baik (Mahlianurrahman & Aprilia, 2022). Sementara itu untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut memerlukan unsur pendukung khususnya dalam pemanfaatan teknologi digital. Dimasa digitalisasi ini siswa dapat memperoleh ilmu pengetahuan dengan bantuan handphone android di media social. Siswa juga lebih termotivasi untuk belajar dengan menggunakan handphone. Pasalnya handphone selalu digandrungi oleh mereka yang ingin belajar banyaknya ilmu yang bias mereka peroleh dari handphone tersebut (Putra, 2020).

Evaluasi pembelajaran di sekolah dasar harus menarik dan berbasis teknologi seperti alat penilaian atau evaluasi digital yang tidak memerlukan waktu yang lama dalam proses penilaiannya (Putra, 2024). Kegiatan penilaian yang menoton tanpa adanya penggunaan alat evaluasi yang menarik menyebabkan evaluasi pembelajaran biasa saja. Ada kemungkinan bahwa alat penilaian berbasis digital akan mendorong siswa percaya diri mengungkapkan pendapatnya di kelas.

Wordwall merupakan perangkat teknologi yang membantu dalam penilaian pembelajaran siswa secara lebih interaktif selama kegiatan pembelajaran di sekolah dasar . (Rapita at el, 20240). Dari hasil kuesioner, siswa menunjukkan kesediaan dan persetujuan terhadap pertanyaan melalui wordwall dan penilaian pembelajaran. Hal ini dikarenakan sebagian besar dari mereka sudah familiar dengan wordwall. Kemudian dari hasil analisis kebutuhan guru melalui wawancara bersama wali kelas IV menyatakan bahwa pelaksanaan evaluasi dan pengoreksian nilai kerap memerlukan membutuhkan waktu yang lama dalam proses pelaksanaan evaluasi dan pengeroksian penilaian karena semua kegiatan tersebut harus dilakukan secara manual.

Berdasarkan landasan teori yang sudah ada, peneliti ingin mencoba melakukan penelitian dengan judul ”**Pengembangan Instrumen Evaluasi Interaktif Berbantuan *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Meurandeh”.**

METODE

Prosedur penelitian ini memakai metode atau *Research And Delopment* (R&D). Yang diimpelementasukan di SD Negeri 1 Meurandeh. Diadaptasi menggunakan model pengembangan ADDIE *(Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).* Metode pengembangan ADDIE bermanfaat untuk menilai apakah produk yang kita kembangkan layak untuk diterapkan di kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap *Analysis*

Analisis yang terkait disini ialah analisis yang harus dipenuhi yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis kebutuhan siswa. Jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran pada saat observasi sebanyak 10 orang. Berikut disimpulkan hasil dari analisis yaitu :

a. Analisis kebutuhan guru

Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara kepada wali kelas IV SD Negeri 1 Meurandeh. Hasil wawancara yang yang ditemukan pada 27 November 2023 ialah temuan proses evaluasi dengan buku tulis siswa dan soal yang didapat dari buku paket sehingga pendidik harus memerlukan waktu yang cukup lama memeriksa satu persatu menggunakan bolpoin menyebabkan siswa bosan dan tidak sabar untuk mengetahui nilai dari hasil pekerjaan yang mereka buat.

b. Analisis Kebutuhan Kurikulum

Analisis kurikulum yang diimplementasikan di SD Negeri 1 Meurandeh yaitu kurikulum merdeka.

c. Analisis kebutuhan siswa

Hasil analisis kebutuhan siswa kelas IV ditemukan siswa kurang termotivasi dalam mengerjakan penilaian harian karena proses penilaian cenderung tidak bervariasi. Mereka bosan mengerjakan soal evalusi dengan menulis, membaca dari buku paket dan tidak ada permainan di dalam dan karena pemerikasan secara manual menyebabkan siswa menantikan cukup lama untuk mengetahui nilai mereka.

d. Analisis materi

Materi yang disajikan dalam pengembangan instrumen evaluasi interaktif berbantuan wordwall disesuaikan dengan materi buku siswa muatan IPAS untuk siswa kelas IV SD pada Bab 1: Tumbuhan,Sumber Kehidupan di Bumi. Pada Bab 1 ini terdiri dari 3 topik yaitu topik A: Bagian Tubuh Tumbuhan, Topik B: Fotosintesis Pada Tumbuhan, Topik C: Perkembangbiakan Tunbuhan.

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap ini penulis dalam memilih jenis tes bentuk objektif bentuk pilihan ganda *(Multiple Choice)* sebagai instrumen evaluasi pada materi Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini penulis mengembangkan Instrumen Evaluasi Interaktif Berbantuan *Wordwall* agar menjadi produk yang bisa dimanfaatkan oleh guru dan siswa pada materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi. Instrumen evaluasi interaktif berbantuan *wordwall* di kembangkan dengan tampilan gambar dan warna yang kontraks.

a. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilaksankan oleh ibu Inge Ayudia, S.Pd., M.Pd selaku dosen PGSD. Validasi pertama dilaksanakan pada tanggal 7 Juni 2024.

Perbaikan Ahli Materi	
Sebelum Revisi **Soal No 1**	**Sesudah Revisi** **Soal No 1**
	
Keterangan: Memperbaiki penulisan soal, menambah kata petunjuk seperti"Perhatikan gambar di atas"	

Persentase Skor Ahli Skor Materi

Langkah	**Presentase**	**Keterangan**
I	60,00%	Cukup Layak
II	77,33%	Layak
III	81,33%	Sangat Layak

Hasil validasi ahli materi tahap I, di peroleh persentase kevalidan 60% termasuk kriteria "Cukup Layak". Kemudian dilanjutkan validasi ke II di peroleh persentase kevalidan 77,33% termasuk kriteria "Layak". Dilanjutkan lagi validasi ke III diperoleh persentase 81,33% termasuk kriteria "Sangat Layak". Berdasarkan validasi tersebut dapat dinyatakan bahwan instrumen evaluasi interaktif berbantuan wordwall dinyatakan **layak untuk duijicobakan dalam pembelajaran di kelas IV SD tanpa revisi.**

a. Validasi Ahli Evaluasi

Validasi ahli Evaluasi dilaksanakan oleh ibu Rapita Aprilia, S.Pd., M.Pd selaku dosen PGSD. Validasi tahap pertama dilaksanakan pada tanggal 3 Juni 2024.

Perbaikan Ahli Evaluasi	
Sebelum Revisi **Soal No 19**	**Sesudah Revisi** **Soal No 19**

	
Keterangan: Desain awal instrumen evaluasi interaktif kurang kontraks di bagian warna latar dan gambar setelah direvisi di ganti dengan gambar yang lebih kontraks dengan latar.	

Persentase Skor Ahli Skor Evaluasi

Langkah	Presentase	Keterangan
I	75,23%	Layak
II	98,09%	Sangat Layak

Validasi ahli evaluasi tahap I, di peroleh persentase kevalidan 75,23% termasuk kriteria "Layak". Kemudian dilanjutkan validasi ke II di peroleh persentase kevalidan 98,09% termasuk kriteria "Sangat Layak". Berdasarkan validasi tersebut dapat dinyatakan bahwan instrumen evaluasi interaktif berbantuan wordwall dinyatakan **layak untuk duijicobakan dalam pembelajaran di kelas IV SD tanpa revisi.**

b. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilaksanakan oleh ibu Juliati, S.Pd., M.Pd selaku dosen PGSD universitas samudra. Validasi tahap pertama dilaksanakan pada tanggal 10 Juni 2024.

Perbaikan Ahli Bahasa	
Sebelum Revisi **Soal No 3**	**Sesudah Revisi** **Soal No 3**
	
Keterangan: Memperbaiki kalimat pada soal agar runtut sesuai dengan Kaidah Bahasa Indonesia.	

Persentase Skor Ahli Skor Bahasa

Langkah	Presentase	Keterangan
I	65,45%	Layak
II	83,63%	Sangat Layak

Validasi ahli bahasa tahap I, di peroleh persentase kevalidan 65,45% termasuk kriteria "Layak". Kemudian dilanjutkan validasi ke II di peroleh persentase kevalidan 83,63% termasuk kriteria "Sangat Layak". Validasi tersebut dapat dinyatakan bahwa instrumen evaluasi interaktif berbantuan wordwall dinyatakan **layak untuk duijicobakan dalam pembelajaran di kelas IV SD tanpa revisi.**

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Instrumen evaluasi interaktif berbantuan *wordwall* masuk ke dalam tahap implementasi untuk disebarluaskan ke siswa dan guru. Pada tahap ini, peneliti melibatkan satu guru, yaitu guru kelas IV SD Negeri 1 Meurandeh Ibu Syamsiah, S.Pd. sebagai ahli praktisi guru terkait dengan aspek relevansi materi, dan aspek evaluasi/latihan soal, aspek kemudahan pengguna, strategi pembelajaran. Adapun hasil dari ahli praktisi guru dan respon siswa yaitu :

Persentase Skor Ahli Skor Praktisi

Penilaian	Presentasi	Keterangan
Praktisi Guru	96,36%	Sangat Praktis
Respon Siswa Skala Sedang	93,00%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil ahli praktikalitas (guru) terhadap uji coba instrumen evaluasi interaktif berbantuan wordwall di atas, nilai yang diperoleh 96,36% dengan kriteria "Sangat Praktis". dan hasil dari respon siswa uji coba skala sedang sebesar 93,00% dengan kriteria "sangat praktis". yang berarti bahwa instrumen evaluasi interaktif berbantuan wordwall dinyatakan **praktis untuk duijicobakan dalam pembelajaran di kelas IV SD tanpa revisi.**

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

a) Kefektivan instrumen evaluasi berbantuan *wordwall*

Pada tahap ini dilakukan revisi akhir dari para validator ahli. Dengan tujuan agar instrumen evaluasi interaktif berbantuan *wordwall* yang di kembangkan lebih sempurna dan dapat diimplementasikan oleh pendidik dan siswa dalam proses evaluasi pembelajaran sebagai penilaian yang lebih bervariasi.

Pembahasan

1. Kevalidan Instrumen Evaluasi Interaktif Berbantuan *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa

Hasil validasi pertama diperoleh nilai persentase 60% dengan kategori "Cukup Layak". Validasi tahap kedua diperoleh nilai persentase 77,33% termasuk kriteria "Layak".Namun masih ada masukan dan saran perbaikan pada kalimat petunjuk soal evaluasi. Kemudian dilakukan validasi ahli materi tahap ketiga diperoleh nilai persentase 81% termasuk "Sangat Layak". Pada validasi ahli evaluasi tahap pertama memperoleh nilai 75,23% dengan kriteria "Layak". Selanjutnya pada validasi kedua diperoleh nilai 98% kriteria "Sangat Layak". Validasi ahli bahasa tahap pertama memperoleh nilai 65,45% dengan kriteria "Layak". Selanjutnya pada validasi kedua diperoleh nilai 83,63% dengan kriteria "Sangat Layak". Berdasarkan hasil validasi tersebut dapat dinyatakan bahwa instrumen evaluasi interaktif berbantuan wordwall terhadap hasil belajar siswa layak digunakan dalam penilaian di kelas IV SD tanpa revisi.

2. Kepraktisan Terhadap Instrumen Evaluasi Interaktif Berbantuan *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa

Uji coba lapangan instrumen evaluasi interaktif berbantuan *wordwall* di ujicobakan kepada wali kelas IV SD Negeri 1 Meurandeh, yaitu sebagai berikut:

1) Kepraktisan instrumen evaluasi interaktif berbantuan *wordwall* pada aspek penyajian memperoleh persentase 96% termasuk taraf sangat praktis.
2) Kepraktisan instrumen evaluasi interaktif berbantuan *wordwall* pada aspek evaluasi latihan soal memperoleh persentase 97% termasuk taraf sangat praktis.
3) Kepraktisan instrumen evaluasi interaktif berbantuan *wordwall* pada aspek kemudahan pengguna memperoleh persentase 100% termasuk taraf sangat praktis.
4) Kepraktisan instrumen evaluasi interaktif berbantuan *wordwall* pada aspek efek bagi strategi pembelajaran memperoleh persentase 93% taraf sangat praktis.

3. Keefektivan Terhadap Instrumen Evaluasi Interaktif Berbantuan *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa

Untuk mengukur keefektivan instrumen evaluasi interaktif berbantuan wordwall dilihat dari hasil belajar siswa sebelum dan sesudah disebarkan evaluasi berbantuan *wordwall.* Adapun hasil yang diterima sebelum menggunakan wordwall dengan rata-rata 74,80% dengan kategori Dari hasil evaluasi sebelum menggunakan evaluasi berbantuan *wordwall* rata-rata nilai *posttest* sebesar 74,80% dengan kategori "Efektif" dengan perbandingan 8%. Sedangkan *posttest* instrumen evaluasi berbantuan *wordwall* yang telah dikembangkan, diperlihatkan rata-rata nilai *posttest* 82% dengan kategori "Sangat Efektif".

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dari analisis data dapat disimpulkan bahwa:

1. Produk Instrumen Evaluasi Interaktif Berbantuan *Wordwall* memiliki tingkatan kevalidan ahli materi 81%, ahli evaluasi 98%, ahli bahasa 83,63% yang berarti instrumen evaluasi interaktif berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar siswa Sangat Valid atau Sangat Layak. Sehingga dapat dinyatakan sangat layak untuk digunakan. Kepraktisan instrumen evaluasi interaktif berbantuan *wordwall* pada aspek penyajian memperoleh persentase 96% termasuk taraf sangat praktis. Kepraktisan
2. instrumen evaluasi interaktif berbantuan *wordwall* pada aspek evaluasi latihan soal memperoleh persentase 97% termasuk taraf sangat praktis.

   Kepraktisan instrumen evaluasi interaktif berbantuan *wordwall* pada aspek kemudahan pengguna memperoleh persentase 100% termasuk kategori sangat praktis. Kepraktisan instrumen evaluasi interaktif berbantuan *wordwall* pada aspek efek bagi strategi pembelajaran memperoleh persentase 93% termasuk taraf sangat praktis. Dari total keseluruhan aspek praktisi guru memperoleh persentase 96,36% "Sangat Praktis" sehingga dapat disampaikan sangat praktis untuk diterapkan di kelas.

REFERENSI

Aprilia, R. (2024). Pengembangan Wordwall: Inovasi Media Pembelajaran Digital Terintegrasi. *Jurnal Kependidikan,* 13(2), 2745-4312.

Aprilia, R., & Sukirno, S. (2019). Pengembangan Buku Ajar Ips Berbasis Sejarah Lokal Kelas Iv Sd Kabupaten Aceh Tengah. *SEUNEUBOK LADA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Sosial, Budaya Dan Kependidikan*, *6*(1), 11-20.

Aprilia, R., Filma, E. D., & Sahudra, T. M. (2022). Penerapan Model Guided Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV. A SD Negeri 2 Kebun Lama Tahun Pelajaran 2021/2022. *Journal of Basic Education Studies*, *5*(2), 1402-1516.

Asnawi, A., Ikhsan, M., & Hajidin, H. (2020). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division dan Tipe Jigsaw Terhadap Prestasi dan Motivasi Belajar Siswa SMP. *Numeracy*, *7*(1), 150-162.

Asnawi, A., Salamuddin, S., & Lestari, M. (2022, June). PELATIHAN PUBLIC SPEAKING DALAM KONTEKS PENGAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN ABAD 21 GURU SMA SAINS TAHFIDZ QUR'AN AL AMMAR. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL HASIL PENGABDIAN* (Vol. 5, No. 1, pp. 453-457).

Ayudia, I. (2020). PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE GUIDED TEACHING TERHADAP PRESTASI BELAJAR IPS SISWA. *JURNAL PENDIDIKAN IPS*, *1*(2), 88-92.

Ayudia, I., Haqqi, A., & Munthe, S. T. (2021). Peranan Orang Tua dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Ta'dib*, *11*(1), 90-97.

Fanny, P, M. 2020. "Efektifitas Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Dalam Pembelajaran Daring *(Online)* Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 Di MIN 2 Kota Tanggerang Selatan", UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. 27 November 2020.

Fransyaigu, R., & Mudjiran, M. (2021). Pendidikan Inklusi Bagi Siswa Tunalaras di Kota Langsa. *Journal of Basic Education Studies*, *4*(1), 2081-2088.

Fransyaigu, R., & Nasution, M. A. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran CLIS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Negeri 057213 Cempa. *Journal of Basic Education Studies*, *5*(2), 1489-1501.

Fransyaigu, R., Mulyahati, B., Kennedi, A. K., & Ramadhani, D. (2021, September). Innovation of Learning Materials Based on Aceh Local Culture Character Education. In *2nd International Conference on Science, Technology, and Modern Society (ICSTMS 2020)* (pp. 345-347). Atlantis Press

Fransyaigu,R.,Aprilia,R.,Mahyuny,S,R.,Maisarah,M.(2024). Inovasi Instrumen Penilaian Digital untuk Meningkatkan Digital Skill *Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, *5*(2), 111-119.

Husaeni, W. R. F., Hidayat, W., & Yuliani, W. (2022). Validitas dan Reliabilitas Angket Penyesuaian Diri Siswa SMA. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, *5*(1), 78-82.

Imanulhaq, R., dan Prastowo, A. 2022. "Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah". *Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, Vol. *4* No. 1, Hal. 33–41.

Indra S, K., dan Handayani, T. 2022. "Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Wordwall* Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar", *Jurnal Cakrawala Pendas,* Vol. 8, No. 4, Hal. 1020-1028.

Jasmiati. 2018. "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Murid Kelas IV SD Inpres Mallengkeri 1 Kecamatan Tamalate Kota Makassar". Universitas Muhammadiyah Makassar. 12 Oktober 2018.

Juliati, J. (2023). Media Boneka Tangan: Pengaruhnya Terhadap Keterlambatan Berbicara Anak. *Syifaul Qulub: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, *4*(1), 10-20.

Juliati, J., & Syafriansyah, S. (2018). UPAYA PENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN SAINSTIFIK PADA SISWA KELAS VI SD NEGERI GAMPONG JAWA. *Journal of Basic Education Studies*, *1*(2), 13-20.

Junaedi, D. 2019. "Desain Pembelajaran Model ADDIE, KBBI (Kamus bahas Indonesia)". 2019. PT (Persero) penerbitan dan percetakan.

Kenedi, A. K., Fauziah, P. Y., & Wibawa, L. (2023). Lingkungan Keluarga dan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, *5*(6), 2322-2332.

Kenedi, A. K., Helsa, Y., Ariani, Y., Zainil, M., & Hendri, S. (2019). Mathematical connection of elementary school students to solve mathematical problems. *Journal on Mathematics Education*, *10*(1), 69-80.

Khairunisa, Y. 2021. "Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze chase–*Wordwall* sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika dan Probabilitas", *MEDIASI - Jurnal Kajian Dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, Vol. 2, No.1, Hal. 41–47.

Lestari, R, D, 2021. "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi *Wordwall* di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021", *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, Vol. 02, No. 02, Hal. 1–6.

Mahlianurrahman, M., & Aprilia, R. (2022). Pengembangan media video untuk meningkatkan literasi sains siswa sekolah dasar. *Dikoda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, *3*(01), 8-17.

Mahlianurrahman, M., dan Aprilia, R. (2022).Lokakarya Pengembangan Media Pembelajaran Video berbasis Kearifan Lokal pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pengabdian Masyarakat,*4(4), 1377-1384.

Mahlianurrahman, M., Putra, A., & Rafli, M. F. (2023). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Kurikulum Merdeka bagi Guru Sebagai Upaya Pencegahan Kekerasan di Sekolah. *Jurnal Anugerah*, *5*(2), 257-265.

Maisarah, M., & Prasetya, C. (2023). Pengaruh Media Digital Terhadap Keterampilan Proses Sains dan Bernalar Kritis di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *7*(5), 3118-3130.

Maisarah, M., Lubis, A. A., Vadinda, F. Z., & Dayana, R. (2021). Pengembangan Media Pop-Up pada Materi Puisi untuk Siswa Kelas VIII SMP. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, *1*(2), 164-174.

Mujahidin, A.., Salsabila, H U., Hasanah, L, A., Andani, M., dan Aprillia, W. 2021. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan *Wordwall*) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti", *Innovative*, Vol. 1, No, 2, 552–560.

Mulyahati, B., & Mursina, M. (2018). UPAYA MENINGKATKAN MEMBACA PEMAHAMAN DENGAN STRATEGI MEMBACA TERARAH PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR. *Journal of Basic Education Studies*, *1*(2), 1-7.

Mulyahati, B., Fransyaigu, R., Ramadhani, D., & Aprilia, R. (2023). "Guree Inklusi" sebagai Sarana Berbagi Praktik Baik Guru-Guru Inklusi di Kota Langsa. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, *3*(3), 54-61.

Nabila, P. 2020. "Pengembangan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Berbasis Web Wordwall Pada Subtema Ciri-Ciri Makhluk Hidup", Universitas Pakuan. 23 Maret 2020.

Nugroho, D. Y., Hendrawan, A., & Hariyadi, R. (2023). Pengembangan Media Ajar Hukum Ohm dan Rangkaian Hambatan Menggunakan Model Pengembangan ADDIE. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *7*(3), 23674-23680.

Pamungkas, R. S. A., & Wantoro, J. (2024). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Model Problem Based Learning dalam Pembelajaran PPKn Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *8*(2), 1286-1297.

Putra, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic untuk Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, *7*(2), 11-22.

Putra, A., & Novita, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Pada Anak SD Negeri 3 Langsa. *Journal of Basic Education Studies*, *3*(1), 226-236.

Putra, A., Novita,A. (2020). Pengaruh Penggunaan Smarphone Terhadap Motivasi Belajar Pada Anak SD Negeri 3 Langsa. *Jurnal Of Basic Education Studies*, 3(1), 226-236).

Putra,A.,Rafli,M,f.&Indiani,M,Z.(2024).Pengaruh Metode Steam Terhadap Hasil Belajar Ipas Siswa Kelas Iv Di Sd Negeri 10 Langsa. *Jurnal Pendidikan,* 7(2),2656-6702.

Qurniawan, M, F. 2023. "Pengembangan Instrumen Penilaian Berbantuan *Wordwall* Pada Materi Sistem Koordinasi Untuk Siswa Kelas Xi Ipa Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember", Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. 7 Mei 2023.

Rafli, M. F. (2019). Dampak implementasi pembelajaran berbasis masalah (PBM) dalam matematika: Kajian literatur. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Terpadu*, *1*(1), 31-39.

Rafli, M. F. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Matematika Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat di Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, *4*(1), 4434-4439.

Ramadhani, D., Kenedi, A. K., Rafli, M. F., Harahap, H., Negara, V. M. A. B., Hayati, R., & Akmal, A. U. (2023). Pelatihan Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila bagi Guru Sekolah Dasar. *Majalah Ilmiah UPI YPTK*, 20-25.

Ramadhani, D., Wurjani, D., & Sukirno, S. (2019). Pengaruh Teknik Pembelajaran Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 6 Indahnya Persahabatan SD Negeri 1 Paya Bujok Tunong Langsa. *Journal of Basic Education Studies*, *2*(1), 68-68.

Ramadhani, S., Aulia, S. M., Simanjuntak, E. B., Prawijaya, S., & Simanihuruk, L. (2024). Pengembangan Media E-Comic untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 066650 Medan Tahun Ajaran 2023/2024. *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam*, *23*(2), 1094-1106.

Riyani, M. (2020). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Model Peabody Berbasis Kearifan Lokal Bagi Pendidik Paud. *Global Science Society: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(1), 221-230.

Sidiq, F., & Hariyani, M. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Pendidikan Resolusi Konflik xddi Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi El-Ibtida'i Sophia*, *1*(1), 1-10.

Sidiq, F., Ayudia, I., Sarjani, T. M., & Juliati, J. (2023). Optimalisasi Gerakan Literasi Sekolah melalui Desain Kelas Literasi Numerasi di Sekolah Dasar Kota Langsa. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, *3*(3), 69-75.

Sintawati.,Asnawi.,Putra,A.(2024).Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Untuk Siswa Sekolah Dasar.*Jurnal Pendidikan*, 7 (2), 2656-6702.