

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BAHASA INDONESIA BERBASIS *WORDWALL* UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN
LITERASI DIGITAL SISWA KELAS IV
SD NEGERI TRAYU**

TESIS



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Diajukan kepada Program Magister (S2)
Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sunan
Kalijaga untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

YOGYAKARTA

2023

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anjar Sulistiawati
NIM : 21204081033
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Konsentrasi : PGMI

menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk aslinya.

Yogyakarta, 13 Maret 2023

Saya yang mengatakan

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



METERAI
TEMPEL
BB6AKX395442186


Anjar Sulistiawati, S.Pd.
NIM: 21204081033

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Anjar Sulistiawati
NIM : 21204081033
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Konsentrasi : PGMI

menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 13 Maret 2023

Saya yang mengatakan

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Anjar Sulistiawati, S.Pd.
NIM: 21204081033



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1055/Un.02/DT/PP.00.9/04/2023

Tugas Akhir dengan judul : **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BAHASA INDONESIA BERBASIS *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN LITERASI DIGITAL SISWA KELAS IV SD NEGERI TRAYU**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : ANJAR SULISTIAWATI, S.Pd.
Nomor Induk Mahasiswa : 21204081033
Telah diujikan pada : Jumat, 14 April 2023
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Aninditya Sri Nugraheni, S.Pd., M.Pd
SIGNED

Valid ID: 6440868491505



Penguji I

Prof. Dr. Istiningsih, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6475863d44500



Penguji II

Dr. Shaleh, S.Ag, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 646c4f73b89ab



Yogyakarta, 14 April 2023
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6476c9de57293

SURAT PERNYATAAN BERHIJAB

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Anjar Sulistiawati
NIM : 21204081033
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Dengan ini saya menyatakan tidak akan menuntut atas photo tersebut dengan menggunakan jilbab dalam ijazah Strata II (S2) saya kepada pihak:

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Jika suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Terima kasi

Yogyakarta, 13 Maret 2023

Saya yang mengatakan



Anjar Sulistiawati, S.Pd.

NIM: 21204081033

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
dan Keguruan UIN Sunan
Kalijaga Yogyakarta

Assalamualaikum Wr.Wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

Pengembangan Multimedia Interaktif Bahasa Indonesia Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Literasi Digital Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

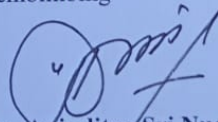
Yang ditulis oleh:

Nama : Anjar Sulistiawati
NIM : 21204081033
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.).

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 13 Maret 2023
Pembimbing



Dr. Aninditya Sri Nugraheni, M.Pd.
NIP. 198605052009122006

MOTTO

“Ilmu amaliah, amal ilmiah”
(Mohamad Djazman Al-Kindi)



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERSEMBAHAN

Tesis ini Penulis persembahkan kepada:



Almamater

Program Magister (S2)

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

(PGMI)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri

Sunan Kalijaga

Yogyakarta

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158/ 1987 dan 0543 b/ U/ 1987, tanggal 22 Januari 1988.

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	ba'	B	Be
ت	ta'	T	Te
ث	sa'	š	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ha'	ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	kha'	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Ẓ	Zet (dengan titik di atas)
ر	ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan Ye
ص	Sad	ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	ta'	ṭ	Te (dengan titik di bawah)

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ظ	za'	z	Zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	koma terbalik diatas
غ	Gain	G	Ge
ف	fa'	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wawu	W	We
ه	ha'	H	Ha
ء	Hamzah	.	Apostrof
ي	ya'	Y	Ye

B. Konsonan Rangkap Karena Syaddah di Tulis Rangkap

متعدّدة	Ditulis	<i>Muta'addidah</i>
عدّة	Ditulis	<i>'iddah</i>

C. Ta'marbūtah di akhir kata

1. Bila dimatikan ditulis h

حكمة	Ditulis	<i>Ḥikmah</i>
جزية	Ditulis	<i>Jizyah</i>

(ketentuan ini tidak diperlukan bagi kata- kata Arab yang sudah diserap dalam bahasa Indonesia, seperti salat, zakat dan sebagainya kecuali bila dikehendaki *lafaz* aslinya.)

- a. Bila diikuti dengan kata sandang ‘al’ serta bacaan kedua itu terpisah maka ditulis ‘h’

كرامة الأولياء	Ditulis	<i>Karāmah al-auliya</i>
----------------	---------	--------------------------

- b. Bila *ta’ marbūtah* hidup atau dengan harakat *fathah*, *kasrah*, *dammah* ditulis h

زكاة الفطر	Ditulis	<i>Zakāh al-ḥiṭri</i>
------------	---------	-----------------------

D. Vokal Pendek

◌َ	Fathah	Ditulis	A
◌ِ	Kasrah	Ditulis	I
◌ُ	Ḍammah	Ditulis	U

E. Vokal Panjang

Fathah + alif	جاهلية	Ditulis	Ā <i>Jāhiliyah</i>
Fathah + ya’ mati	تنسى	Ditulis	Ā <i>Tansā</i>
Kasra + ya’ mati	كريم	Ditulis	ī <i>Karīm</i>
Ḍammah + wawu mati	فروض	Ditulis	ū <i>Furūd</i>

F. Vokal Rangkap

Fathah ya mati	بينكم	Ditulis	<i>Ai</i> “ <i>Bainakum</i> ”
Fathah wawu mati	قول	Ditulis	<i>Au</i> “ <i>Qaul</i> ”

G. Vokal pendek yang berurutan dalam satu kata dipisahkan dengan apostrof

أأنتم	Ditulis	<i>A'antum</i>
أأعدت	Ditulis	<i>U'iddat</i>
لأئن شكر تم	Ditulis	<i>La'in syakartum</i>

H. Kata sandang Alif+ Lam

1. Bila diikuti huruf *Qomariyyah* ditulis dengan menggunakan “I”

القران	Ditulis	<i>Al- Qur'ān</i>
القياش	Ditulis	<i>Al-Qiyās</i>

2. Bila diikuti *Syamsiyyah* ditulis dengan menggunakan huruf *Syamsiyyah* yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf L (el) nya.

السماء	Ditulis	<i>As-Samā'</i>
الشمس	Ditulis	<i>Asy-Syams</i>

I. Penulisan kata dalam rangkaian kalimat

ذوي الفروض	Ditulis	<i>Ẓawī al- Furūd</i>
أهل السنة	Ditulis	<i>Ahl as- Sunnah</i>

J. Pengecualian

Sistem transliterasi ini tidak berlaku pada:

1. Kosakata Arab yang lazim dalam Bahasa Indonesia dan terdapat dalam kamus umum Bahasa Indonesia, misalnya: al-Qur'an, hadis, salat, zakat, mazhab.
2. Judul buku yang menggunakan kata Arab, namun sudah dilatinkan oleh penerbit, seperti judul buku *al-Hijab*.
3. Nama pengarang yang menggunakan nama Arab, tapi berasal dari negara yang menggunakan huruf latin, misalnya Quraish Shihab, Ahmad Syukri Soleh.
4. Nama penerbit di Indonesia yang menggunakan kata Arab, misalnya Toko Hidayah, Mizan.



ABSTRAK

ANJAR SULISTIAWATI. NIM 21204081033, Pengembangan Multimedia Interaktif Bahasa Indonesia Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Literasi Digital Siswa Kelas IV SD Negeri Trayu. Tesis, Yogyakarta, Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2023.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kegelisahan penulis pada media pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas IV SD Negeri Trayu. Ditengah kemajuan teknologi digital media ajar yang digunakan kurang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan literasi digital siswa karena hanya menggunakan buku yang telah disediakan oleh sekolah. Hal ini membuat motivasi belajar dan literasi digital siswa berkurang karena media yang digunakan membuat siswa mudah merasa bosan sehingga pembelajaran kurang efektif.

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk untuk (1) mengetahui prosedur pengembangan multimedia interaktif bahasa Indonesia berbasis *website* untuk meningkatkan motivasi belajar dan literasi digital siswa kelas IV SD Negeri Trayu. (2) Mengetahui kelayakan multimedia interaktif bahasa Indonesia berbasis *website* untuk meningkatkan motivasi belajar dan literasi digital siswa kelas IV SD Negeri Trayu. (3) Mengetahui keefektifan multimedia interaktif bahasa Indonesia berbasis *website* untuk meningkatkan motivasi belajar dan literasi digital siswa kelas IV SD Negeri Trayu.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Desain penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu tahap *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Instrumen pengumpulan data penelitian ini yakni hasil penilaian ahli media, ahli materi, ahli Bahasa penilaian guru, dan uji angket *pretest* dan *post test* siswa. Lokasi penelitian ini di SD Negeri Trayu Kapanewon Galur, Kabupaten

Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV dengan jumlah siswa 15 orang.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan multimedia interaktif ini menghasilkan sebuah produk berbasis *website*. Tahap uji kelayakan multimedia interaktif berbasis *wordwall* dilakukan oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan uji respon guru. Berdasarkan validasi ahli media diperoleh hasil 76,9 dengan kategori “Layak”. Hasil uji validasi ahli materi diperoleh hasil 86,6 dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil uji ahli Bahasa diperoleh hasil 80 dengan kategori “Layak”. Dan hasil uji respon guru diperoleh hasil 93,8 dengan kategori “Sangat Layak”. Keefektifan multimedia interaktif berbasis *wordwall* dapat dilihat berdasarkan *pre test* dan *post test* siswa kelas IV SD Negeri Trayu Galur Kulon Progo. Hasil uji efektifitas penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar mendapat nilai $p < 0,001$ yang artinya terdapat perubahan rata-rata antara skor *pre test* dan *post test*. Sehingga dapat disimpulkan multimedia interaktif berbasis *wordwall* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar. Hasil uji efektifitas penggunaan multimedia interaktif terhadap literasi digital mendapat nilai $p < 0,001$ yang artinya terdapat perubahan rata-rata antara skor *pre test* dan *post test*. Sehingga dapat disimpulkan multimedia interaktif berbasis *wordwall* berpengaruh signifikan terhadap literasi digital.

Kata Kunci : *Multimedia Interaktif, Wordwall, Bahasa Indonesia, Motivasi Belajar, Literasi Digital.*

ABSTRAC

ANJAR SULISTIAWATI. NIM 21204081033, *Development of Wordwall-Based Indonesian Interactive Multimedia to Increase Learning Motivation and Digital Literacy in Grade IV Elementary School Students. Thesis, Yogyakarta, Masters Program in Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta. 2023.*

This research is motivated by the author's anxiety about Indonesian language learning media in class IV of elementary school. In the midst of advances in digital technology, the teaching media used are less effective in increasing students' learning motivation and digital literacy because they only use books that have been provided by the school. This reduces students' learning motivation and digital literacy because the media used makes students easily bored so that learning is less effective.

This development research aims to (1) find out the procedure for developing website-based interactive Indonesian multimedia to increase learning motivation and digital literacy of grade IV elementary school students. (2) Knowing the feasibility of website-based Indonesian interactive multimedia to increase learning motivation and digital literacy of grade IV elementary school students. (3) Knowing the effectiveness of website-based Indonesian interactive multimedia to increase learning motivation and digital literacy of fourth grade elementary school students.

This research uses research and development methods (Research and Development). The research design uses the ADDIE model which consists of five stages, namely the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The data collection instruments for this research were the results of the assessment of media experts, material experts, teacher assessment language experts, and students' pretest and posttest questionnaires. The location of this research is SD Negeri Trayu Kapanewon Galur, Kulon Progo Regency,

Yogyakarta Special Region. This research was conducted in class IV with 15 students.

The results of this study indicate that the development of this interactive multimedia produces a website-based product. The wordwall-based interactive multimedia feasibility test stage was carried out by media experts, material experts, linguists, and teacher response tests. Based on the validation of media experts, the results obtained were 76.9 in the "Decent" category. The results of the material expert validation test obtained a result of 86.6 in the "Very Eligible" category. The results of the language expert test obtained 80 results with the "Easy" category. And the results of the teacher's response test obtained a result of 93.8 in the "Very Eligible" category. The effectiveness of wordwall-based interactive multimedia can be seen based on the pre-test and post-test of grade IV SD Negeri Trayu Galur Kulon Progo. The test results for the effectiveness of using interactive multimedia on learning motivation got a p value <0.001 , which means that there is an average change between the pre-test and post-test scores. So it can be concluded that wordwall-based interactive multimedia has a significant effect on learning motivation. The test results for the effectiveness of using interactive multimedia on digital literacy got a p value <0.001 , which means that there is an average change between the pre-test and post-test scores. So it can be concluded that wordwall-based interactive multimedia has a significant effect on digital literacy.

Keywords: *Interactive Multimedia, Wordwall, Indonesian Language, Learning Motivation, Digital Literacy.*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan kepada Allah Swt. karena berkat rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga tesis ini dapat diselesaikan. Shalawat dan salam penulis kirimkan kepada junjungan Nabi Muhammad Saw. dan kepada keluarga beliau, sahabat, *tabi'in* yang telah memperjuangkan agama Islam.

Tesis ini berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Bahasa Indonesia Berbasis *Wordwall* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Literasi Digital Siswa Kelas IV SD Negeri Trayu” disusun untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat guna mendapatkan gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa di dalam penyusunan tesis ini, penulis mengalami berbagai macam hambatan dan rintangan. Akan tetapi, berkat bantuan dari berbagai pihak, akhirnya tesis ini dapat terselesaikan, namun masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak/Ibu/Saudara.

1. Prof. Dr.Phil Al Makin, S.Ag., M.A. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta jajarannya.

3. Dr. Siti Fatonah, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Dr. Aninditya Sri Nugraheni, S. Pd. M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Prof. Istiningasih, M.Pd. selaku Penasehat Akademik UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
6. Dr. Aninditya Sri Nugraheni, S.Pd. M.Pd selaku Pembimbing Tesis.
7. Segenap Dosen dan civitas akademik Prodi PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
8. Jumilah, S.Pd, selaku Kepala Sekolah yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di SDN Trayu kecamatan Galur kabupaten Kulon Progo.
9. Kedua orang tua tercinta Ayahanda Amirudin dan Ibunda Suryati yang telah memberikan dukungan moril dan bantuan materil serta doa yang tulus dan ikhlas, sehingga penulis dapat menyelesaikan program studi ini.
10. Sahabat-Sahabat yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian dan rekan-rekan mahasiswa serta semua teman-teman seperjuangan penulis dari berbagai jurusan, khususnya Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

Mudah-mudahan mendapatkan imbalan pahala di sisi Allah Swt. dengan segala kerendahan hati, penulis sangat menyadari bahwa tesis ini masih sangat jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat penulis harapkan demi perbaikan dan kesempurnaan tesis ini. Semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi kita semua, khususnya bagi penulis dan mahasiswa.

Yogyakarta, 13 Maret 2023

Saya yang mengatakan



Anjar Sulistiawati, S.Pd.

NIM: 21204081033



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 1	: Kisi-kisi angket validasi ahli media
Tabel 2	: Kisi-kisi angket validasi ahli materi
Tabel 3	: Kisi-kisi angket validasi ahli Bahasa
Tabel 4	: Kisi-kisi angket penilaian guru
Tabel 5	: Kisi-kisi angket motivasi belajar
Tabel 6	: Kisi-kisi angket penilaian literasi digital
Tabel 7	: Skor lembar penilaian
Tabel 8	: Konversi tingkat ketercapaian
Tabel 9	: Capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang dikembangkan
Tabel 10	: Hasil uji validasi isi instrumen pengukuran motivasi belajar
Tabel 11	: Hasil uji validasi isi instrumen pengukuran literasi digital
Tabel 12	: Hasil uji validasi konstruk instrumen pengukuran motivasi belajar
Tabel 13	: Hasil uji validasi konstruk instrumen pengukuran literasi digital
Tabel 14	: Hasil uji reliabilitas instrumen pengukuran motivasi belajar
Tabel 15	: Hasil uji reliabilitas instrumen pengukuran literasi digital
Tabel 16	: Data hasil validasi ahli media
Tabel 17	: Data hasil validasi ahli materi

- Tabel 18 : Data hasil validasi ahli Bahasa
- Tabel 19 : Data hasil penilaian guru
- Tabel 20 : Uji normalitas data motivasi belajar
- Tabel 21 : Hasil uji *paired sample t-test* terhadap motivasi belajar
- Tabel 22 : Uji normalitas data literasi digital
- Tabel 23 : Hasil uji *paired sample t-test* terhadap literasi digital



DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1 : Model ADDIE
- Gambar 2 : Desain materi multimedia interaktif
- Gambar 3 : Pembuatan akun *wordwall*
- Gambar 4 : Pengembangan materi pembelajaran
- Gambar 5 : Pengembangan multimedia interaktif
- Gambar 6 : *Scan barcode* multimedia interaktif
- Gambar 7 : Tampilan awal multimedia interaktif
- Gambar 8 : Tampilan multimedia interaktif
- Gambar 9 : Tampilan akhir multimedia interaktif
- Gambar 10 : Tampilan pengaturan permainan multimedia interaktif
- Gambar 11 : Pengaturan tema dan font pada multimedia interaktif
- Gambar 12 : Tampilan pilihan jenis permainan pada *wordwall*
- Gambar 13 : Siswa menggunakan multimedia interaktif
- Gambar 14 : Pengisian angket *post test*
- Gambar 15 : Gambar multimedia interaktif setelah direvisi
- Gambar 16 ; Buku panduan penggunaan multimedia interaktif
- Gambar 17 : Proses penilaian multimedia interaktif oleh guru

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat ijin penelitian
- Lampiran 2 : Surat keterangan telah melakukan penelitian
- Lampiran 3 : Validasi ahli media
- Lampiran 4 : Validasi ahli materi
- Lampiran 5 : Validasi ahli Bahasa
- Lampiran 6 : Hasil penilaian guru
- Lampiran 7 : Instrumen pengukuran motivasi belajar
- Lampiran 8 : Instrumen pengukuran literasi digital
- Lampiran 9 : Hasil validasi isi instrumen pengukuran motivasi belajar
- Lampiran 10 : Hasil validasi isi instrumen pengukuran literasi digital
- Lampiran 11 : Hasil validasi konstruk instrumen pengukuran motivasi belajar
- Lampiran 12 : Hasil validasi konstruk instrumen pengukuran literasi digital
- Lampiran 13 : Hasil uji reliabilitas instrumen pengukuran motivasi belajar
- Lampiran 14 : Hasil uji reliabilitas instrumen pengukuran literasi digital
- Lampiran 15 : Hasil analisis data multimedia interaktif terhadap motivasi belajar
- Lampiran 16 : Hasil analisis data multimedia interaktif terhadap literasi digital

DAFTAR ISI

SAMPUL.....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TESIS.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN BERHIJAB.....	v
NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	ix
ABSTRAK	xiv
ABSTRAC	xvi
KATA PENGANTAR.....	xviii
DAFTAR TABEL	xxi
DAFTAR GAMBAR.....	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxiv
DAFTAR ISI.....	xxv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Pembatasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	11
G. Sistematika Pembahasan.....	12

BAB II KAJIAN TEORI.....	15
A. Landasan Teori.....	15
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	41
BAB III METODE PENELITIAN.....	44
A. Jenis Penelitian.....	44
B. Model Penelitian.....	44
C. Lokasi Penelitian.....	46
D. Prosedur Pengembangan.....	46
E. Teknik Pengumpulan Data.....	53
F. Teknik Analisis Data.....	62
G. Teknik Keabsahan Data.....	68
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	70
A. Hasil Pengembangan Produk.....	70
B. Pembahasan.....	113
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	120
A. Kesimpulan.....	120
B. Saran.....	122
DAFTAR PUSTAKA.....	123

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Revolusi industri 4.0 menawarkan kemudahan sekaligus tantangan bagi dunia pendidikan. Revolusi industri 4.0 ditandai dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dengan sangat pesat.¹ Pendidikan era revolusi industri 4.0 berupaya membentuk generasi yang kreatif, inovatif, dan berdaya saing.² Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran guna meningkatkan kreatifitas, keterampilan berpikir kritis, kerjasama, keterampilan komunikasi dan keterampilan karakter peserta didik.³ Di era revolusi industri 4.0, guru dituntut untuk menciptakan sistem pembelajaran yang berbasis teknologi digital.⁴ Guru dituntut terus meningkatkan

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ Sri Siswati, "Pengembangan Soft Skills dalam Kurikulum untuk Menghadapi Revolusi Industri 4.0," *Edukasi: Jurnal Pendidikan* 17, no. 2 (2019): 264–273.

² Astin Lukum, "Pendidikan 4.0 di Era Generasi Z: Tantangan dan Solusinya," *Prosiding Seminar Nasional KPK* 2, no. 1 (2019): 1–3.

³ Jesika Dwi Putriani and Hudaidah Hudaidah, "Penerapan Pendidikan Indonesia Di Era Revolusi Industri 4.0," *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 3, no. 3 (2021): 830–838.

⁴ Syamsuar and Reflianto, "Pendidikan Dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Di Era Revolusi Industri 4.0," *E-TECH Jurnal Ilmial Teknologi Pendidikan* 6, no. 2 (2018): 1–13.

kompetensinya agar dapat menghasilkan peserta didik yang mampu menjawab tantangan dunia global.⁵

Kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran berperan penting terhadap keberhasilan pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan pengaruh kompetensi guru terhadap motivasi belajar siswa sebesar 36,7%.⁶ Sementara, hasil penelitian lain menyatakan bahwa motivasi belajar siswa mempengaruhi hasil belajar siswa sekolah dasar.⁷ Motivasi belajar penting dalam pembelajaran karena mendorong rasa ingin tahu dan kemauan peserta didik untuk menyelesaikan tugas. Namun berdasarkan observasi awal di SD Negeri Trayu, motivasi belajar siswa cenderung rendah. Siswa terlihat kurang antusias mengikuti kegiatan pembelajaran dan beberapa siswa tidak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dengan baik. Maka, guru dituntut untuk menciptakan suasana belajar yang kreatif dan

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

⁵ Chumi Zahroul Fitriyah and Rizki Putri Wardani, "Paradigma Kurikulum Merdeka Bagi Guru Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 12, no. 3 (2022): 236–243.

⁶ Andi Kurniadi, Irina Popoi, and Melizubaida Mahmud, "Pengaruh Kompetensi Profesional Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Jambura Economic Education Journal* 2, no. 1 (2020): 1–11.

⁷ Frandy Pratama, Firman, and Neviyarni, "Pengaruh Motivasi Belajar IPA Siswa terhadap Hasil Belajar di Sekolah Dasar Negeri 0," *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 1, no. 3 (2019): 280–286.

inovatif guna menumbuhkan motivasi belajar siswa.⁸

Inovasi pembelajaran dapat dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran mampu merangsang perhatian, pikiran, perasaan, dan ketrampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.⁹ Media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.¹⁰ Terutama penggunaan media pembelajaran digital dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi waktu dalam pembelajaran.¹¹ Namun, masih sedikit guru yang menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Ketersediaan sarana di sekolah belum dimanfaatkan secara maksimal oleh guru sebagai media pembelajaran guna mendukung proses pembelajaran. Maka, diperlukan inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan sarana yang ada sebagai media pembelajaran.

⁸ Miftahussaadah and Subiyantoro, "Paradigma Pembelajaran dan Motivasi Belajar Siswa," *ISLAMIKA: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2021): 97–107.

⁹ Syamsiani Syamsiani, "Transformasi Media Pembelajaran Sebagai Penyalur Pesan," *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan* 2, no. 3 (2022): 35–44.

¹⁰ Yuni Selvianovi and Winarto, "Systematic Literature Review: Penggunaan Media Video Animasi Di Sekolah Dasar," *Jurnal Dialektika Jurusan PGSD* 11, no. 2 (2021): 758–74.

¹¹ Gusti Firda Khairunnisa and Yuli Ismi Nahdiyah Ilmi, "Media Pembelajaran Matematika Konkret Versus Digital: Systematic Literature Review di Era Revolusi Industri 4.0," *Jurnal Tadris Matematika* 3, no. 2 (2020): 131–140.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan literasi digital siswa¹². Pendidikan di era digital perlu mempersiapkan generasi yang dapat menguasai dan menggunakan teknologi secara kreatif, cerdas dan bijak.¹³ Literasi digital adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan media digital secara tepat, bijak, dan bertanggung jawab dalam mencari, menggunakan, mengolah, mengemas, mengevaluasi, dan menyebarluaskan informasi.¹⁴ Pembelajaran berbasis literasi digital menjadi langkah strategis dan inovatif dalam menyiapkan system pendidikan masa depan dalam menghadapi arus disrupsi di era industri 4.0.¹⁵ Namun, faktanya di lapangan literasi digital siswa masih rendah. Siswa belum memahami penggunaan teknologi untuk mempermudah proses belajar secara mandiri. Sehingga perlunya

¹² Eva Luthfi Fakhru Ahsani et al., “Penguatan Literasi Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar Indonesia Den Haag,” *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an* 8, no. 2 (2021): 228–236.

¹³ Hary Soedarto Harjono, “Literasi Digital: Prospek dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa,” *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra* 8, no. 1 (2019): 1–7.

¹⁴ Ida Safitri, Sufyarma Marsidin, and Ahmad Subandi, “Analisis Kebijakan terkait Kebijakan Literasi Digital di Sekolah Dasar,” *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 2, no. 2 (2020): 176–180.

¹⁵ Helena Anggraini, Yayuk Fauziyah, and Eni Fariyatul Fahyuni, “Penguatan Blended Learning Berbasis Literasi Digital Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0,” *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam* 9, no. 2 (2019): 190–203.

peningkatan literasi digital pada siswa sebagai bekal untuk menghadapi era revolusi industri 4.0

Salah satu cara untuk meningkatkan literasi digital adalah dengan pengembangan multimedia interaktif berbasis *website*. Multimedia interaktif adalah media yang didalamnya terdapat hubungan interaktif antara media yang digunakan dengan penggunanya.¹⁶ Anak usia sekolah dasar biasanya bermain sambil belajar, sehingga penggunaan multimedia atau permainan interaktif sebagai media pembelajaran merupakan pilihan yang tepat.¹⁷ Penggunaan multimedia interaktif dalam kegiatan pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan.¹⁸ Penggunaan multimedia interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena berisi gambar-gambar yang

¹⁶ Ruqiah Ganda Putri Panjaitan and Neuwidia Nuzul Putri, "Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan di Kelas XI SMA," *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)* 8, no. 1 (2020): 141–151.

¹⁷ Olisna Olisna et al., "Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 4133–4143.

¹⁸ Dwi Hartanti, "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Kahoot Berbasis Hypermedia," *PROSIDING SEMINAR NASIONAL : Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0*, 1, no. 1 (2019): 78–85.

menarik.¹⁹ Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil pembelajaran sebesar 91,97%.²⁰ Namun, faktanya di SD Negeri Trayu belum banyak guru yang mengembangkan multimedia interaktif. Hal ini disebabkan rendahnya tingkat literasi digital guru atau kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi informasi ke dalam pembelajaran.²¹

Salah satu *website* pengembangan multimedia interaktif adalah *wordwall*. *Wordwall* adalah lingkungan belajar interaktif berbasis permainan yang dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan meningkatkan hafalan dengan bantuan representasi visual.²² Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis *wordwall* terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa.²³ Kelebihan

¹⁹ Fiftin Noviyanto, "Membangun Sistem Pembelajaran Pengenalan Bentuk untuk Anak Berbasis Multimedia dan Game Interaktif," *JURNAL INFORMATIKA* 2, no. 1 (2008): 23–32.

²⁰ Miftah Farid Adiwisstra, "Perencanaan Game Kuis Interaktif sebagai Multimedia Pembelajaran Drill and Practice untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Informatika* 2, no. 1 (2016): 205–211.

²¹ Kholid, "Pentingnya Literasi Digital Bagi Guru Pada Lembaga Pendidikan Tingkat Dasar Dan Implikasinya Terhadap Penyelenggaraan Kegiatan Belajar Mengajar," *Jurnal Horizon Pedagogia* 1, no. 1 (2020): 22–27.

²² Khusnul Maghfiroh, "Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda," *Jurnal Profesi Keguruan* 4, no. 1 (2018): 64–70.

²³ Elvi Ridho Hidayati and Anis Afifah, "Digitalization Learning Media: Review of Students Interest in Using Wordwall Web Learning

wordwall adalah tersedia secara gratis, menyediakan berbagai macam *template* jenis permainan, tersedia banyak desain yang menarik, dan mudah diintegrasikan dengan platform lain seperti *whatsapp*, *google classroom*, dan lain-lain.²⁴ Berdasarkan observasi awal di lapangan, belum ada guru yang mengembangkan media pembelajaran *wordwall*. Terutama pengembangan *wordwall* untuk mengatasi masalah yang ada seperti rendahnya motivasi belajar dan rendahnya literasi digital. Hal ini, karena kurangnya keterampilan guru dalam mengoperasikan teknologi informasi dan komunikasi.

Menurut Marzano (2004) *wordwall* biasa digunakan untuk isyarat dan referensi visual dalam pembelajaran bahasa, dinding kata ini juga membantu siswa mengingat hubungan antara kata dan konsep dalam materi yang mereka pelajari.²⁵ Maka, media *wordwall* ini cocok digunakan dalam pembelajaran

Media,” *Proceeding of the 3rd International Conference on Islamic Studies (ICIS)* 3 (2022): 217–227.

²⁴ Siti Faizatun Nissa and Novida Renoningtyas, “Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar,” *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 3, no. 5 (2021): 2854–2860.

²⁵ Ainna Al Firdausi, Aulia Farida Zamani, and Azza Agustina Rahma, “Peran Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Menggunakan Wordwall dan Quizizz di SMP Negeri 1 Candi Sidoarjo,” *Sumbula: Jurnal Studi Keagamaan, Sosial dan Budaya* 6, no. 2 (2021): 162–182.

Bahasa Indonesia.²⁶ Bentuk media berupa yang *game*, juga cocok untuk digunakan di sekolah dasar.²⁷ Namun berdasarkan observasi awal di lapangan, peserta didik terlihat kurang antusias mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia, karena beberapa siswa belum lancar dalam membaca, dan kosa katanya masih terbatas. Bahasa Indonesia sangatlah penting untuk dipelajari karena Sementara, Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional yang menjadi identitas dari bangsa Indonesia.²⁸ Sehingga, dibutuhkan pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan gairah belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka diperlukan pengembangan multimedia interaktif yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan literasi digital siswa. Maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul “Pengembangan Multimedia

²⁶ Mira Nuryanti, “Wordwall Dalam Pembelajaran Tata Bahasa Indonesia Secara Daring Pada Masa Pandemi,” in *Prosiding Seminar Internasional Seminar Kepakaran Bahasa Indonesia Untuk Penutur Asing (SEMAR BIPA)*, vol. 3 (Presented at the SEMINAR INTERNASIONAL - SEMAR BIPA UMK 2020, Jawa Tengah: Prosiding Seminar Internasional Seminar Kepakaran Bahasa Indonesia Untuk Penutur Asing (SEMAR BIPA), 2020), 22–218.

²⁷ Umi Latifah and Maryam Isnaini Damayanti, “Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Platform Wordwall.Net Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10, no. 6 (2022): 1415–1424.

²⁸ Eni Sulistiyowati, “Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia,” *Edukasia : Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 8, no. 2 (2013): 311–330.

Interaktif Bahasa Indonesia Berbasis *Wordwall* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Literasi Digital Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Mengacu pada latar belakang yang sudah dikemukakan, permasalahan penelitian bisa diidentifikasi, yakni:

1. Rendahnya motivasi belajar peserta didik
2. Rendahnya literasi digital peserta didik
3. Kurangnya pengembangan media pembelajaran
4. Belum adanya pengembangan multimedia interaktif
5. Belum adanya pengembangan multimedia interaktif bahasa Indonesia berbasis *website* untuk meningkatkan motivasi belajar dan literasi digital

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus, sempurna, dan mendalam, maka penulis membatasi permasalahan pada belum adanya pengembangan multimedia interaktif berbasis *wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar dan literasi digital. Tujuan pengembangan multimedia interaktif berbasis *wordwall* ini adalah sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas IV SD Negeri Trayu. Selain itu juga untuk menguji kelayakan dan keefektifan multimedia interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar dan literasi digital siswa kelas IV SD Negeri Trayu.

D. Rumusan Masalah

Setelah diuraikan fokus permasalahan diatas, dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan multimedia interaktif bahasa Indonesia berbasis *website* untuk meningkatkan motivasi belajar dan literasi digital siswa kelas IV SD Negeri Trayu?
2. Bagaimana kelayakan multimedia interaktif bahasa Indonesia berbasis *website* untuk meningkatkan motivasi belajar dan literasi digital siswa kelas IV SD Negeri Trayu?
3. Bagaimana keefektifan multimedia interaktif bahasa Indonesia berbasis *website* untuk meningkatkan motivasi belajar dan literasi digital siswa kelas IV SD Negeri Trayu?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan dikembangkannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan multimedia interaktif bahasa Indonesia berbasis *website* untuk meningkatkan motivasi belajar dan literasi digital siswa kelas IV SD Negeri Trayu.
2. Untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif bahasa Indonesia berbasis *website* untuk meningkatkan motivasi belajar dan literasi digital siswa kelas IV SD Negeri Trayu.

3. Untuk mengetahui keefektifan multimedia interaktif bahasa Indonesia berbasis *website* untuk meningkatkan motivasi belajar dan literasi digital siswa kelas IV SD Negeri Trayu.

F. Manfaat Pengembangan

Penelitian pengembangan multimedia interaktif ini memiliki beberapa manfaat/kegunaan antara lain :

1. Manfaat Teoritis

- a. Memperkuat teori yang sudah ada dalam dunia pendidikan yang mengenai multimedia interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar dan literasi digital
- b. Menambah wawasan dalam bidang penelitian dan pembuatan karya ilmiah dan memberikan sumbangan pemikiran bagi lembaga pendidikan terutama tentang peningkatan motivasi belajar dan literasi digital peserta didik.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat memberikan manfaat praktis bagi berbagai pihak, diantaranya:

- a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dipertimbangkan atau sebagai sarana media pembelajaran untuk mendukung proses belajar mengajar di sekolah dasar

b. Bagi Sekolah

Dapat membantu dalam peningkatan motivasi belajar dan literasi digital di sekolah dasar.

c. Bagi Peneliti

Peneliti mendapatkan pengalaman dalam melakukan penelitian sehingga ketika terjun ke dunia pendidikan, peneliti mampu mengatasi permasalahan yang di lapangan.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Adanya hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi tentang pengembangan multimedia interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar dan literasi digital siswa kelas IV sekolah dasar.

G. Sistematika Pembahasan

Adapun dalam sistematika pembahasan Tesis yang berjudul pengembangan multimedia interaktif berbasis *wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar dan literasi digital siswa kelas IV sekolah dasar akan disusun menggunakan sistematika pembahasan sebagai berikut:

Pada bagian awal berisi halaman sampul depan, halaman judul, halaman pernyataan keaslian, pernyataan bebas plagiasi, halaman pengesahan, halaman dewan penguji, halaman pengesahan pembimbing, halaman nota dinas, halaman transliterasi, kata pengantar, daftar

isi, daftar gambar, daftar table, daftar lampiran, daftar singkatan, dan abstrak.

Pada bagian utama berisi uraian penelitian yang terdiri dari bab pendahuluan yang berisi sub bab-sub bab berikut latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, hipotesis (jika ada), metodologi penelitian, sistematika pembahasan. Bab hasil penelitian, dan bab penutup terdiri dua sub yaitu kesimpulan dan saran. Kemudian daftar pustaka.

Sedangkan bagian akhir terdiri dari lampiran-lampiran serta daftar riwayat hidup penulis.

BAB I tesis berisi gambaran umum penulisan yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, kerangka teoritik, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II tesis berisi gambaran umum SD (yang dipilih) di antaranya letak geografi, sarana dan prasarana, keadaan guru dan siswa

BAB III tesis berisi metodologi penelitian.

BAB IV tesis berisi hasil penelitian dan pembahasan pengembangan multimedia interaktif berbasis *wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar dan literasi digital siswa kelas IV sekolah dasar

BAB V tesis adalah penutup yang berisi kesimpulan dan saran.

Terakhir dari tesis yaitu terdiri dari daftar pustaka dan lampiran-lampiran yang berkaitan dengan penelitian.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan multimedia interaktif berbasis *wordwall* terkait rumusan masalah dan tujuan penelitian sehingga dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif berbasis *wordwall* dikembangkan dengan menggunakan model desain pengembangan ADDIE. Model ini memiliki 5 tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Tahap pertama, yaitu tahap analisis yakni analisis kebutuhan analisis kurikulum, dan analisis peserta didik. Tahap kedua, yaitu mendesain multimedia interaktif diawali dengan materi dengan mengembangkan indikator capaian pembelajaran. Tahap ketiga, yaitu tahap pengembangan multimedia interaktif dengan berbantuan *wordwall*. Hasil multimedia yang dikembangkan yakni multimedia interaktif berbasis *wordwall* dengan judul materi membaca nilai mata uang. Kemudian dilanjutkan validasi dan revisi terhadap ahli media, ahli matero, ahli Bahasa, dan uji respon guru. Tahap keempat, yakni implementasi produk multimedia interaktif berbasis *wordwall* terhadap siswa kelas IV SD Negeri Trayu Galur Kulon Progo. Tahap kelima, yaitu evaluasi untuk mengetahui dampak dari penggunaan

multimedia interaktif terhadap motivasi belajar dan literasi digital siswa.

2. Tahap uji kelayakan multimedia interaktif berbasis *wordwall* dilakukan oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan uji respon guru. Berdasarkan validasi ahli media diperoleh hasil 76,9 dengan kategori “Layak”. Hasil uji validasi ahli materi diperoleh hasil 86,6 dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil uji ahli Bahasa diperoleh hasil 80 dengan kategori “Layak”. Dan hasil uji respon guru diperoleh hasil 93,8 dengan kategori “Sangat Layak”.
3. Keefektifan multimedia interaktif berbasis *wordwall* dapat dilihat berdasarkan *pre test* dan *post test* siswa kelas IV SD Negeri Trayu Galur Kulon Progo. Hasil uji efektifitas penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar mendapat nilai $p < 0,001$ yang artinya terdapat perubahan rata-rata antara skor *pre test* dan *post test*. Sehingga dapat disimpulkan multimedia interaktif berbasis *wordwall* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar. Hasil uji efektifitas penggunaan multimedia interaktif terhadap literasi digital mendapat nilai $p < 0,001$ yang artinya terdapat perubahan rata-rata antara skor *pre test* dan *post test*. Sehingga dapat disimpulkan multimedia interaktif berbasis *wordwall* berpengaruh signifikan terhadap literasi digital.

B. Saran

Produk multimedia interaktif berbasis *wordwall* pada materi membaca nilai mata uang diharapkan dapat menunjang pembelajaran di kelas IV SD/MI. Adapun saran tentang multimedia interaktif berbasis *wordwall* sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif berbasis *wordwall* yang telah dikembangkan oleh penulis dapat meningkatkan motivasi belajar dan literasi digital siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.
2. Multimedia interaktif berbasis *wordwall* ini dapat diakses kapan saja dan dimana saja dengan akses internet yang cukup sehingga diperlukan ruangan dan kelas yang memadai agar dapat berjalan secara efektif dan efisien.
3. Bagi guru, multimedia interaktif berbasis *wordwall* ini diharapkan juga dikembangkan oleh guru secara kreatif dalam pembelajaran.
4. Bagi penulis, multimedia interaktif berbasis *wordwall* ini bisa dikembangkan lagi menjadi media yang lebih baik lagi.
5. Multimedia interaktif *wordwall* dapat menjadi solusi bagi lembaga pendidikan untuk mempersiapkan siswa menghadapi *education 4.0*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelina, Hasyim. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Di Sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi, 2016.
- Adiwisastra, Miftah Farid. “Perencanaan Game Kuis Interaktif sebagai Multimedia Pembelajaran Drill and Practice untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Informatika* 2, no. 1 (2016): 205–211.
- Agusti, Nurul Maulia, and Aslam Aslam. “Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 5794–5800.
- Ainna Al Firdausi, Aulia Farida Zamani, and Azza Agustina Rahma. “Peran Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Menggunakan Wordwall dan Quizizz di SMP Negeri 1 Candi Sidoarjo.” *Sumbula: Jurnal Studi Keagamaan, Sosial dan Budaya* 6, no. 2 (2021): 162–182.
- Ali, Muhammad. “Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar.” *PERNIK Jurnal PAUD* 3, no. 1 (2020): 35–44.
- Amarodin. “E-Learning Dan Aplikasinya Dalam Pembelajaran.” *PERSPEKTIVE: Jurnal Program Studi Pendidikan Agama Islam* 13, no. 1 (2020): 1–26.
- Amir, Darwis. *Metode Penelitian Pendidikan Islam: Pengembangan Ilmu Berparadigma Islami*. Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2014.
- Anggraini, Helena, Yayuk Fauziyah, and Eni Fariyatul Fahyuni. “Penguatan Balended Learning Berbasis Literasi Digital Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0.” *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam* 9, no. 2 (2019): 190–203.

- Arianti, Arianti. “Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *DIDAKTIKA : Jurnal Kependidikan* 12, no. 2 (2019): 117–134.
- . “Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *DIDAKTIKA : Jurnal Kependidikan* 12, no. 2 (2019): 117–134.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Revisi VI. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006.
- Ayuni, Rossa, and Ema Oktavia. “Analisis Motivasi Belajar Mahasiswa Penerima Beasiswa di Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Muhammadiyah Bengkulu.” *Jurnal Multidisiplin Dehasen* 1, no. 3 (2022): 279–284.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model.” *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 35–42.
- Dewi, Happy Indira, and Widia Winata. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Kreativitas Kognitif Anak dalam Pembelajaran Bahasa Inggris.” *Jurnal Instruksional* 4, no. 1 (2022): 27–33.
- Fakhru Ahsani, Eva Luthfi, Nur Wulan Romadhoni, Eva Liftia Layyiatussyifa, Wahyu Noor Anggita Ningsih, Pita Lusiana, and Nela Nur Roichanah. “Penguatan Literasi Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar Indonesia Den Haag.” *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an* 8, no. 2 (2021): 228–236.
- Fitriyah, Chumi Zahroul, and Rizki Putri Wardani. “Paradigma Kurikulum Merdeka Bagi Guru Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 12, no. 3 (2022): 236–243.

- Gandasari, Prisma, and Puri Pramudiani. “Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar.” *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 3, no. 6 (2021): 3689–3696.
- Gasong, Dina. *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2018.
- Halim, Nurhasanah, Retno Dwigustini, and Mochamad Wahyudi. “Peningkatan Literasi Digital Remaja dalam Masa PPKM Level 4.” *Lumbung Inovasi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* 7, no. 4 (2022): 464–470.
- Hanip, Fakhrol, Muhammad Junaedi Mahyuddin, and Fitriyanti Sulaiman. “Implementasi Literasi Digital Dalam Bermain Game Online Siswa SMP Negeri 2 Enrekang.” *Journal of Education, Psychology and Counseling* 4, no. 1 (2022): 94–105.
- Hariandja, Marihot Tua Efendi. *Manajemen Sumber Daya Manusia (Pengadaan, Penembangan, Pengkompensasian, Dan Peningkatan Produktivitas Pegawai)*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana, 2002.
- Harjono, Hary Soedarto. “Literasi Digital: Prospek dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa.” *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra* 8, no. 1 (2019): 1–7.
- Hartanti, Dwi. “Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Kahoot Berbasis Hypermedia.” *PROSIDING SEMINAR NASIONAL: Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0*. 1, no. 1 (2019): 78–85.
- Hidayah, Siti Nur, and Tego Prasetyo. “Pengembangan Media Game Edukasi Tematik Berbasis Web Wordwall Berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Hasil

Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar.” *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 7 (2022): 2632–2635.

Hidayati, Elvi Ridho, and Anis Afifah. “Digitalization Learning Media: Review of Students Interest in Using Wordwall Web Learning Media.” *Proceeding of the 3rd International Conference on Islamic Studies (ICIS)* 3 (2022): 217–227.

Hilir, Alwi. *Pengembangan Teknologi Pendidikan Peranan Pendidikan Dalam Menggunakan Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: Penerbit Lakeisha, 2021.

Ilahi, Khaerunnisa Allutful, Ria Sudiana, and Hepsy Nindiasari. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall untuk Mengurangi Kecemasan Matematika.” *Wilangan: Jurnal Inovasi dan Riset Pendidikan Matematika* 3, no. 4 (2022): 304–312.

Imanulhaq, Reli, and Andi Prastowo. “Edugame Wordwall: Inovasi Pembelajaran Matematika Di Madrasah Ibtidaiyah.” *Jurnal Pedagogos: Jurnal Pendidikan STKIP Bima* 4, no. 1 (2022): 33–41.

Isnaini, Rohmatun Lukluk. “Validasi Bahasa,” 2023.

Istiningsih. “Validasi Media,” 2023.

Jatmiko, Henry Trias Puguh, and Rian Surya Putra. “Refleksi Diri Guru Bahasa Indonesia Dalam Pembelajaran Berdiferensiasi Di Sekolah Penggerak.” *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya* 6, no. 2 (2022): 224–232.

Kamalia, Annisa, and Abdur Rahim. “Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Guppi Cinini Indramayu.” *Journal of Educational and Language Research* 2, no. 2 (2022): 255–268.

- Khairunnisa, Gusti Firda, and Yuli Ismi Nahdiyah Ilmi. "Media Pembelajaran Matematika Konkret Versus Digital: Systematic Literature Review di Era Revolusi Industri 4.0." *Jurnal Tadris Matematika* 3, no. 2 (2020): 131–140.
- Khofifah Indra Sukma and Trisni Handayani. "Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar." *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 4 (2022): 1020–1028.
- Kholid. "Pentingnya Literasi Digital Bagi Guru Pada Lembaga Pendidikan Tingkat Dasar Dan Implikasinya Terhadap Penyelenggaraan Kegiatan Belajar Mengajar." *Jurnal Horizon Pedagogia* 1, no. 1 (2020): 22–27.
- Komariah, Hj Kokom. "Rancangan Pengembangan Model Kursus Mooc (Masive Open Online Course) Bagi Guru TK dan PLB." *Diferensiasi: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 1, no. 1 (2022): 51–54.
- Kuntojoyo. *Psikologi Pendidikan*. Jawa Barat: Guepedia, 2021.
- Kurniadi, Andi, Irina Popoi, and Melizubaida Mahmud. "Pengaruh Kompetensi Profesional Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Jambura Economic Education Journal* 2, no. 1 (2020): 1–11.
- Kusumah, Nurhayat Candra. "Development Of Interactive Learning Media In Basic Programming Subjects Based On Learning Management System (LMS)." *JRSSEM Journal Research Of Social Science, Economics, and Management* 2, no. 6 (2023): 1146–1154.
- Kuswanto, Joko. "Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X." *JURNAL PERSPEKTIF PENDIDIKAN* 12, no. 2 (2018): 11–20.

- Latifah, Umi, and Maryam Isnaini Damayanti. "Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Platform Wordwall.Net Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10, no. 6 (2022): 1415–1424.
- Lestari, Endang Titik. *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. Pertama. Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2020.
- Lestari, Novia. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Jawa Tengah: Penerbit Lakeisha, 2020.
- Listya, Ariefika. "Konsep dan Penggunaan Warna dalam Infografis." *Jurnal Desain* 6, no. 01 (2018): 10.
- Lubis, Anggianna Putri, and Ishaq Nuriadin. "Efektivitas Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 6884–6892.
- Lukum, Astin. "Pendidikan 4.0 di Era Generasi Z: Tantangan dan Solusinya." *Prosiding Seminar Nasional KPK 2*, no. 1 (2019): 1–3.
- Maghfiroh, Khusnul. "Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda." *Jurnal Profesi Keguruan* 4, no. 1 (2018): 64–70.
- Marisa, Mira. "Curriculum Innovation 'Independent Learning' In The Era Of Society 5.0." *Santhet: Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora* 5, no. 1 (2021): 66–78.
- Marjuni, A., and Hamzah Harun. "Penggunaan Multimedia Online dalam Pembelajaran." *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan* 3, no. 2 (2019): 194.
- Mashartanto, Achmad Ali. "Pengaruh Motivasi Instrinsik Dan Ekstrinsik Terhadap Prestasi Belajar Teknologi

Informatika Taruna/i Angkatan V Politeknik Pelayaran Sumatera Barat.” *Jurnal Sainstek Maritim* 22, no. 2 (2022): 183–192.

Maulida, Utami. “Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka.” *Tarbawi* 5, no. 2 (2022): 130–138.

Miftahussaadah, and Subiyantoro. “Paradigma Pembelajaran dan Motivasi Belajar Siswa.” *ISLAMIKA: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2021): 97–107.

Misnan. “Analisis Pemanfaatan Google Classromm Di Masa Pandemi C0vid-19.” *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi* 1, no. 2 (2021): 67–75.

Muaidi. “Inovasi Pendidikan; Studi Terhadap Kebijakan SMP Terbuka.” *AL-RIWAYAH: JURNAL KEPENDIDIKAN* 8, no. 2 (2016): 305–320.

Mustaghfiroh, Siti. “Konsep ‘Merdeka Belajar’ Perspektif Aliran Progresivisme John Dewey.” *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2020): 141–147.

Naufal, Haickal Attallah. “Literasi Digital.” *Perspektif* 1, no. 2 (2021): 195–202.

Nenohai, Juliana M. H., Siprianus S. Garak, Christine K. Ekowati, and Patrisius Afrisno Udil. “Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Matematika Bagi Guru Kelas Rendah Sekolah Dasar Inpres Maulafa Kota Kupang.” *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat* 2, no. 2 (2021): 101–110.

Nisa, Mahwar Alfian, and Ratnawati Susanto. “Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam

Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar.” *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)* 7, no. 1 (2022): 140.

Nissa, Siti Faizatun, and Novida Renoningtyas. “Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar.” *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 3, no. 5 (2021): 2854–2860.

Noviyanto, Fiftin. “Membangun Sistem Pembelajaran Pengenalan Bentuk untuk Anak Berbasis Multimedia dan Game Interaktif.” *JURNAL INFORMATIKA* 2, no. 1 (2008): 23–32.

Nugroho, Catur. *Cyber Society (Teknologi, Media Baru, Dan Disrupsi Informasi)*. Jakarta: Kencana, 2020.

Nurfauziyanti, Firda, Damanhuri, and Febrian Alwan Bahrudin. “Pengaruh Literasi Digital Terhadap Perkembangan Wawasan Kebangsaan Mahasiswa.” *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha* 10, no. 3 (2022): 54–66.

Nuryanti, Mira. “Wordwall Dalam Pembelajaran Tata Bahasa Indonesia Secara Daring Pada Masa Pandemi.” In *Prosiding Seminar Internasional Seminar Kepakaran Bahasa Indonesia Untuk Penutur Asing (SEMAR BIPA)*, 3:22–218. Jawa Tengah: Prosiding Seminar Internasional Seminar Kepakaran Bahasa Indonesia Untuk Penutur Asing (SEMAR BIPA), 2020.

Oktafiani, Dian, Lukman Nulhakim, and Trian Pamungkas Alamsyah. “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Kelas IV.” *Mimbar PGSD Undiksha* 8, no. 3 (2020): 527–540.

Olisna, Olisna, Milhatun Zannah, Auliani Sukma, and Ani Nur Aeni. “Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk

Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar.”
Jurnal Basicedu 6, no. 3 (2022): 4133–4143.

Panjaitan, Ruqiah Ganda Putri, and Neuwidia Nuzul Putri. “Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan di Kelas XI SMA.” *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)* 8, no. 1 (2020): 141–151.

Pradani, Tatsa Galuh. “Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.” *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 5 (2022): 452–457.

Prasetyo, Yogi Agung. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web*. Yogi Agung Prasetyo, 2020.

Pratama, Frandy, Firman, and Neviyarni. “Pengaruh Motivasi Belajar IPA Siswa terhadap Hasil Belajar di Sekolah Dasar Negeri 0.” *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 1, no. 3 (2019): 280–286.

Pratomo, Adi. *Media Interaktif Berbasis Android*. Banjarmasin: POLIBAN PRESS, 2019.

Pribadi, Benny A. *Desain Dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Kencana, 2014.

Purnomo, Agus, Nurul Ratnawati, and Nevy Farista Aristin. “Pengembangan Pembelajaran Blended Learning Pada Generasi Z.” *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS* 1, no. 1 (2016): 70–76.

Putriani, Jesika Dwi, and Hudaidah Hudaidah. “Penerapan Pendidikan Indonesia Di Era Revolusi Industri 4.0.”

EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN 3, no. 3 (2021): 830–838.

- Rachmawati, Nugraheni. “Analisis Penerapan Pembelajaran Hybrid Pada Keterampilan Literasi Digital Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 1 (2022): 203–216.
- Rahmah, Reli, Herawati Susilo, and Lia Yulianti. “Pengembangan Media Interaktif Tema ‘Sehat itu Penting’ untuk Meningkatkan Literasi Digital pada Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 6, no. 1 (2021): 70–78.
- Rajagukguk, Kiki Pratama, Renni Ramadhani Lubis, Annisa Pratiwi, and Helma Syafira. “Analisis Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Sintaksis: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, IPA, IPS dan Bahasa Inggris* 3, no. 1 (2020): 9–16.
- Rayanto, Yudi Hari, and Sugianti. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2: Teori Dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020.
- Rejeki, Rejeki, M Fachri Adnan, and Pariang Sonang Siregar. “Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 4, no. 2 (2020): 337–343.
- Restu, Naila Kurnia, Ai Sutini, and Dinie Anggraeni Dewi. “Pengaruh media wordwall sebagai instrumen penilaian PPKN SD terhadap kemampuan literasi digital dan kreatifitas guru dalam mengajar.” *Journal of Elementary Education* 06, no. 01 (2023): 94–101.

- Riduwan. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: ALFABETA, 2016.
- Riyanto, Sugeng. "Validasi Materi," 2023.
- Rodin, Rhoni, and Ade Dwi Nurrizqi. "Tingkat Literasi Digital Mahasiswa Jurusan Ilmu Perpustakaan Dalam Pemanfaatan E-Resources UIN Raden Fatah Palembang." *Pustakaloka* 12, no. 1 (2020): 72–89.
- Rosdiani, Listin, Badri Munawar, and Ratna Dewi. "Pelatihan Membuat Game Edukasi Wordwall Untuk Guru Di Kelurahan Karaton." *Jurnal Abdimas Bina Bangsa* 2, no. 2 (2021): 247–255.
- Sa'ad, Muhammad Ibnu. *Otodidak Web Programming: Membuat Website Edutainment*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2020.
- Safitri, Ida, Sufyarma Marsidin, and Ahmad Subandi. "Analisis Kebijakan terkait Kebijakan Literasi Digital di Sekolah Dasar." *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 2, no. 2 (2020): 176–180.
- Saifuddin, Azwar. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007.
- Samsiyah, Nur. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD Kelas Tinggi*. Jawa Timur: CV. AE MEDIA GRAFIKA, 2016.
- Sari, Isna Fitria. "Penilaian Guru," 2023.
- Sari, Prima Mutia, and Husnin Nahry Yarza. "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran IPA Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi." *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 4, no. 2 (2021): 195199.
- Selvianovi, Yuni, and Winarto. "Systematic Literature Review: Penggunaan Media Video Animasi Di Sekolah Dasar."

Jurnal Dialektika Jurusan PGSD 11, no. 2 (2021): 758–74.

Septianti, Dian, and Melia Frastuti. “Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Internet, Motivasi Intrinsik dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Minat Berwirausaha Online Mahasiswa Universitas Tridinanti Palembang.” *Jurnal Ilmiah Ekonomi Global Masa Kini* 10, no. 2 (2019): 130.

Setiani, Nurul Nafi’ah, and Novita Barokah. “Urgensi Literasi Digital dalam Menyongsong Siswa Sekolah Dasar menuju Generasi Emas Tahun 2045.” In *Prosiding SEMAI: Seminar Nasional PGMI 2021*, 411–427. Pekalongan: Prosiding SEMAI: Seminar Nasional PGMI 2021, 2021.

Silalahi, Dumaris E., Eka Aprilya Handayani, Bangun Munthe, Melvin M. Simanjutak, Sri Wahyuni, Ramlan Mahmud, Jamaludin, et al. *Literasi Digital Berbasis Pendidikan Teori, Praktek Dan Penerapannya*. Pertama. Sumatera Barat: PT Global Eksekutif Teknologi, 2022.

Siswati, Sri. “Pengembangan Soft Skills dalam Kurikulum untuk Menghadapi Revolusi Industri 4.0.” *Edukasi: Jurnal Pendidikan* 17, no. 2 (2019): 264–273.

Subana, Moersetyo Rahadi, and Sudrajat. *Statistik Pendidikan*. Bandung: PUSTAKA SETIA, 2015.

Sudyana, Dewa Kadek. “Analisis Penerapan Literasi Digital Dalam Menciptakan Kemandirian Belajar Siswa Hindu Di Masa Pandemi Covid 19.” *WIDYANATYA: Jurnal Pendidikan Agama dan Seni* 3, no. 1 (2021): 1–5.

Sugiyono. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta, 2019.

- . *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Bandung: ALFABETA, 2015.
- Suhariyanti, Suhariyanti. “Pengembangan Kesadaran Masyarakat Di Perdesaan Dalam Menggunakan Bahasa Indonesia Sebagai Alat Komunikasi Efektif.” *Network Media* 3, no. 2 (2020): 66–76.
- Suhendi. *Multimedia Interaktif Menggunakan Unity 2D*. Jakarta Selatan: Nurul Fikri Press (NF PRESS), 2022.
- Sukari, S. “Multimedia Berbasis Komputer Dalam Proses Pembelajaran.” *Mamba’ul ’Ulum* 15, no. 2 (2019): 66–76.
- Sulistiyowati, Eni. “Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia.” *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 8, no. 2 (2013): 311–330.
- Syamsiani Syamsiani. “Transformasi Media Pembelajaran Sebagai Penyalur Pesan.” *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan* 2, no. 3 (2022): 35–44.
- Syamsuar, and Reflianto. “Pendidikan Dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Di Era Revolusi Industri 4.0.” *E-TECH Jurnal Ilmial Teknologi Pendidikan* 6, no. 2 (2018): 1–13.
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI. *Ilmu Dan Aplikasi Pendidikan Bagian 1 Ilmu Pendidikan Teoretis*. Bandung: PT. Imperial Bhakti Utama, 2007.
- Trygu. *Teori Motivasi Abraham H. Maslow Dan Implikasinya Dalam Belajar Matematika*. Jawa Barat: Guepedia, 2021.
- Uno, Hamzah. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.

- Utami, Noviyani, and Idam Ragil Widiyanto Atmojo. "Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Digital dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 6300–6306.
- Wahidin. "Peran Orang Tua Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Pada Anak Sekolah Dasar." *Jurnal Pancar (Pendidik Anak Cerdas dan Pintar)* 3, no. 1 (2019): 232–245.
- Wibawanto, Wandah. *Su. Jawa Timur: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif*, 2017.
- Winarni, Endang Widi. *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, Dan R D*. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–3936.
- Zzulfa, Ziadatu, Rahmatika Maulida, and Iqbal Hasyim. "Inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum merdeka belajar dalam profil pelajar Pancasila." *Prosiding Seminar Nasional Sastra, Pedagogik, dan Bahasa (Saga)* 4, no. 1 (2022): 24–32.