

Pengembangan Game Interaktif Wordwall Dengan Metode SAS Untuk Mendukung Ketercapaian Kompetensi Membaca Siswa Kelas 1

Nia Nurhayati Ningsih

Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR HAMKA, Jakarta, Indonesia, 12740

Email : missnianurhayati@gmail.com

Received: 14 April 2023 **Accepted:** 2 Mei 2023 **Published Online:** 27 Juni 2023

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat game interaktif Wordwall yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SDN Pondok Pinang 08. Produk media interaktif ini terdiri dari game edukasi Wordwall yang memiliki menu yang terdiri dari beranda, informasi interaktif, pendidikan, materi guru, materi siswa, permainan, dan evaluasi. Tujuan dari pengembangan media interaktif ini adalah untuk menghasilkan media yang teruji dan dapat diandalkan yang mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1. Peneliti menggunakan R&D sebagai metode pengembangan. Kemudian, model ADDIE (analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi) digunakan, yang dibuat oleh Dick dan Carey. Penelitian ini melibatkan 89 siswa di kelas 1 SDN Pondok Pinang 08. Kemudian ada 5 sampel kelompok kecil dan 29 sampel di lapangan. Metode penelitian untuk mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan angket. Hasil validasi 93% dan 95% dari ahli materi menunjukkan bahwa media layak untuk diujicobakan. 65% dari 29 siswa dalam uji coba lapangan mencapai nilai KKM, yang menunjukkan bahwa pengembangan media game edukasi Wordwall efektif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mengembangkan game interaktif Wordwall dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa.

Kata kunci: *Media, membaca permulaan, wordwall*

Abstract

This study aims to develop a Wordwall Interactive Game to improve the beginning reading skills of grade 1 students at Pondok Pinang 08 Elementary School. This interactive media product is a wordwall educational game with menus in the form of homepage, IC, KD, teacher materials, student materials, games, and evaluation. The development of this interactive media aims to produce media that is tested valid so that it can improve the reading ability of first grade students at SDN Pondok Pinang 08. The development method used by researchers is Research and Development (R&D). then the model used is ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation) adapted from Dick and Carey. The population of this study was 89 grade 1 students at SDN Pondok Pinang 08, then the small group trial sample consisted of 5 students and the field trial sample consisted of 29 students. Research data collection techniques through observation, interviews, and questionnaires. The results of the validation percentage of material experts is 93% and the percentage of material experts is 95%. The validation results from the two experts show the feasibility of the media to be tested. From the field trial with 29 students, 65% achieved the KKM score. Then according to the reference level of student success, the development of educational media games Wordwall gets the title of effective. Based on the research results, it can be concluded that the development of Wordwall Interactive Games can improve students' reading skills.

Keywords: Media, reading beginning, wordwall

PENDAHULUAN

Membaca menjadi salah satu pondasi yang sangat penting untuk membantu pembelajaran siswa di Sekolah Dasar, untuk memahami semua informasi yang disampaikan oleh guru ataupun yang ada di buku pelajaran, membaca bukan pelajaran yang berdiri sendiri di Sekolah Dasar, membaca merupakan satu kesatuan dalam pembelajaran bahasa bersama dengan keterampilan berbahasa yang lain. Pembelajaran membaca di Sekolah Dasar dilaksanakan sesuai dengan perbedaan membaca dikelas atas (Kelas 4, 5 dan 6) dan membaca dikelas rendah (Kelas 1,2 &

3). Pelajaran membaca di kelas awal disebut pelajaran membaca permulaan, sedangkan di kelas tinggi disebut pelajaran membaca lanjut.

Menjadi tantangan tersendiri mengajarkan membaca dikelas 1 sekolah dasar karena siswa dengan latar belakang yang berbeda-beda, ada yang sudah mengenal huruf ada yang belum, tetapi permasalahan yang muncul didalam pembelajaran membaca dikelas 1 adalah Kemampuan membaca permulaan yang masih rendah,kesulitan dalam membedakan huruf yang bentuknya mirip seperti huruf “b” dengan “d”, huruf “p” dengan “q”, huruf “m” dengan “w” dan sebagainya, sulit membedakan huruf yang bunyinya hampir sama yaitu antara huruf “f” dengan “v”. Oleh karena itu, jelas bahwa strategi atau program diperlukan untuk mendukung peningkatan keterampilan membaca awal siswa. SAS (Structural Analysis Sintetik) adalah salah satu pilihan yang dapat digunakan. Metode ini dapat melatih keterampilan membaca pemahaman awal dengan memecah kalimat menjadi bagian- bagian yang lebih kecil dan menyusunnya kembali menjadi kalimat utuh. Kurniaman dan Noviana (2016), Manamul (2018), Rizal (2019). Dengan menggunakan metode SAS, siswa dapat berpartisipasi dalam pembelajaran membaca dan meningkatkan pemahaman mereka sendiri. Diperlukan media pembelajaran yang tepat untuk menerapkan strategi pembelajaran membaca awal SAS. Siswa dapat memperoleh manfaat dari penggunaan media pembelajaran yang baik. Media pembelajaran biasanya melayani tiga tujuan utama. Ini (1) membantu guru mengajar, (2) membantu siswa memahami, dan (3) meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan. Dalam metodologi SAS, media pembelajaran harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa kelas satu (Ramli, 2012).

Farhurahman (2019) menyatakan bahwa pengenalan SAS akan meningkatkan pemahaman bacaan siswa MI Kota Serang. Penelitian ini menjelaskan tiga langkah utama dalam menerapkan metode SAS dalam pembelajaran. Pertama, guru menginspirasi siswa dan menjelaskan tujuan pembelajaran mereka. Guru kemudian mengidentifikasi kosa kata yang biasa digunakan siswa dan melakukan kegiatan pembelajaran seperti menggunakan foto sebagai media bantu dan menerapkan prosedur analisis struktur sintetik. Langkah ketiga adalah mengevaluasi apa yang telah diajarkan guru kepada siswa.

Menurut Piaget, perkembangan kognitif siswa kelas satu masih dalam tahap awal (Marinda, 2020). Tahap ini terjadi antara usia dua dan tujuh tahun. Pada titik ini, siswa biasanya berpusat pada diri sendiri, tidak memiliki kemampuan berpikir rasional, dan lebih suka menggunakan kata-kata dan gambar untuk mendeskripsikan dunia. Media visual paling cocok untuk penjelasan Piaget tentang perkembangan kognitif. Selain itu, media harus interaktif, merangsang dan memunculkan tanggapan baik dari guru maupun siswa (Ramli, 2012). Sadiman dkk. (2014).

Berdasarkan penelitian, ide untuk membuat alat pembelajaran baru untuk tahap awal belajar membaca diangkat. Peneliti akan menggunakan platform aplikasi Wordwall untuk mengembangkan permainan interaktif yang akan membantu siswa meningkatkan kemampuan membaca mereka dengan cara yang menyenangkan. Kartu kata adalah salah satu jenis permainan interaktif yang dapat dimainkan. Makalah penelitian Silfiah (2021) menjelaskan

manfaat media kartu kata tradisional untuk pemahaman membaca kelas satu di UPT SD Negeri 266 Gresik. Alhasil, penggunaan permainan kartu kata dan kalimat campur aduk akan lebih ditekankan pada pengembangan permainan interaktif ini. Permainan kartu kata membantu pengguna mempelajari struktur kata dalam kelompok huruf yang berbeda. Desain permainan kartu kata ini disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa dan tampilan permainan menarik bagi siswa.

Berdasarkan uraian tersebut maka disusunlah sebuah konsep penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Word Wall dengan Metode SAS untuk mendukung ketercapaian membaca permulaan siswa Kelas 1 .” Tujuan dari penelitian ini, menurut latar belakangnya, adalah untuk membuat sebuah permainan interaktif yang menggunakan platform Wordwall dan menggunakan metode SAS yang telah teruji valid untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. Sebuah media pembelajaran interaktif dengan karakteristik sebagai berikut akan dikembangkan dalam studi pengembangan ini. Dimana fitur yang akan dikembangkan adalah:

1. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebuah game interaktif dengan menggunakan platform Wordwall, yang dapat dimainkan secara online menggunakan Google Sites dan Wordwall. Materi pembelajaran Tema I Kurikulum 2013, materi pembelajaran tema Kelas 1 telah dimodifikasi menggunakan media ini.
2. Media interaktif ini berisi berbagai gambar dalam file .JPEG, .JPG atau .PNG dan audio dalam file .mp3 atau .mp4. Semua elemen visual dan audio diselaraskan dengan tahapan perkembangan kognitif di kelas 1 SD.
3. Pengembangan media interaktif berjudul 'Baca Bahagia' meliputi elemen kunci sebagai berikut:
 - a. Media utama adalah situs web Google Sites dengan ikon yang menarik.
 - b. Berbagai elemen Situs Google mencakup penggunaan media, ringkasan materi, tujuan pembelajaran, bahan bacaan, pertanyaan prates, pertanyaan pascates, dan permainan yang terhubung dengan Wordwall.
 - c. Bagian Game di Wordwall menggunakan kartu flash untuk berlatih menyelesaikan kalimat yang tidak lengkap. Oleh karena itu, "Baca Senang" akan menjadi media interaktif yang komprehensif dan menarik yang memberikan siswa kesempatan untuk bermain dan meningkatkan keterampilan membaca mereka selain memberikan akses ke berbagai informasi.

METODE

Metode penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian dan pengembangan (R&D). Dalam pendidikan, R&D adalah proses pengembangan dan pengujian produk (Sugishirono, 2013). Studi ini menggunakan model ADDIE untuk mengilustrasikan proses seperti analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Kami memilih model ini karena langkah-

langkahnya sistematis dan dapat disesuaikan. Peneliti percaya bahwa proses pengujian dan revisi produk yang terlibat dalam model pengembangan ini memastikan kelayakan dan validitas hasil pengembangan.

Penelitian ini dilakukan di sebuah sekolah dasar di Pondok Pinang 08. Peneliti aktif mengamati proses pembelajaran bahasa Indonesia dan melakukan wawancara terstruktur dengan guru dan kepala sekolah. Tujuan utama wawancara yang dilakukan oleh kepala sekolah dan guru kelas untuk izin penelitian sekolah adalah untuk mengumpulkan data awal tentang pertanyaan penelitian.

Peneliti saat ini mempelajari 87 siswa di tiga kelas. Di bawah ini adalah beberapa hasil awal. Subjek penelitian menunjukkan tingkat perbedaan yang cukup besar dalam hal kognisi, afek dan psikomotorik. b. Terdapat perbedaan yang besar pada motivasi belajar siswa. C. Guru mengatakan bahwa sebagian besar siswa tidak tertarik dengan metode pengajaran di kelas bahasa Indonesia. d. Sebagian besar siswa cenderung menggunakan metode Pembelajaran visual. e) Tiga puluh lima siswa atau 40% siswa mengalami kesulitan tertentu dalam menggabungkan huruf menjadi kata dan kalimat. f. Salah satu faktor yang mempersulit pembelajaran siswa di masa pandemi adalah penggunaan pembelajaran daring. Misalnya, guru masih sebatas grup WhatsApp sebagai cara penyampaian materi ajar secara daring.

Peneliti kemudian mendiskusikan temuan awal secara lebih rinci dengan guru kelas. Setelah mendapatkan masukan yang bermanfaat dari guru kelas, peneliti mengevaluasi dan menganalisis pendekatan yang dapat digunakan untuk mengatasi hambatan belajar. Pada akhirnya, konsep media interaktif diterima dengan baik oleh guru kelas sebagai alternatif untuk mengatasi tantangan pembelajaran tersebut.

Peneliti fokus pada topik pemahaman bacaan awal seperti (a) pengenalan huruf, (b) pemahaman suku kata, dan (c) pemahaman kalimat sederhana. Kompetensi inti kurikulum dan kompetensi dasar menjadi dasar dari rencana konten pembelajaran yang diusulkan.

Peneliti menggunakan Pendekatan Analisis Struktural Sintetis (SAS) untuk membantu penyampaian informasi melalui media. Di bawah ini adalah urutan langkah- langkah pembelajaran di SAS. (a) Meneliti kelompok kata yang sering digunakan siswa. (b) Jelaskan sebuah cerita sederhana sambil menunjukkan gambarnya. (c) Mintalah siswa untuk melafalkan isi ilustrasi tersebut. (d) Siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan kartu kalimat. (e) Guru dapat menggunakan gambar untuk mengajarkan keterampilan membaca kepada siswa.

Selanjutnya, dalam tahap Pengembangan, peneliti berfokus pada usaha untuk mengembangkan media interaktif berbasis situs web. Langkah- langkah yang ditempuh oleh peneliti dalam proses pengembangan media ini meliputi: (a) merancang tampilan situs web menggunakan platform Google Sites; (b) menciptakan permainan yang menarik berbasis Wordwall; (c) memastikan bahwa semua fasilitas pembelajaran yang dibutuhkan siswa tercakup dalam media tersebut; (d) merumuskan tujuan pembelajaran; (e) menyematkan materi ke dalam media; (f) mengembangkan instrumen evaluasi kinerja siswa; dan (g) melakukan tahap produksi dan evaluasi dari media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Pada tahap implementasi awal, peneliti menggunakan media interaktif kepada kelompok kecil lima siswa kelas 1- A. Mereka mengadakan sesi pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis situs web sesuai dengan langkah-langkah metode SAS. Setelah rangkaian uji coba yang melibatkan kelompok kecil selesai, peneliti memberikan siswa kuesioner sederhana yang terorganisir untuk memberikan umpan balik tentang pengalaman mereka dengan alat pembelajaran dan media yang mereka gunakan. Siswa memberikan kontribusi penting untuk penyempurnaan produk. Uji coba di lapangan adalah langkah selanjutnya untuk menguji produk yang dianggap memenuhi persyaratan.

Tahap penilaian selanjutnya dilakukan dengan observasi, wawancara, angket validasi media pendidikan, angket respon siswa, dan penilaian formatif hasil belajar siswa. Penilaian formatif memungkinkan peneliti memantau hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif.

Tahap Uji Coba Produk melibatkan pengujian awal dengan kelompok kecil, di mana peneliti memilih sampel 5 siswa dari kelas 1 SDN Pondok Pinang 08. Proses pembelajaran dilakukan dengan metode SAS yang didukung oleh games interaktif Wordwall. Di akhir sesi, mahasiswa diwajibkan mengisi angket yang dibagikan sebagai alat penilaian uji lapangan. Selain itu, siswa memiliki kesempatan untuk berbagi pengalaman belajar mereka menggunakan konten berbasis web. Saran dari kelompok kecil subjek uji sebelum diuji dengan kelompok yang lebih besar menjadi dasar perbaikan produk.

Peneliti dapat melanjutkan dengan uji coba lapangan pada 29 siswa kelas 1 SDN Pondok Pinang 08. Mereka akan melakukan penyesuaian sesuai dengan masukan. Pada saat ini, peneliti bekerja sama dengan guru untuk menerapkan pembelajaran melalui pendekatan SAS yang didukung oleh permainan interaktif. Setelah sesi pembelajaran selesai, siswa akan mengikuti evaluasi formatif untuk mengetahui seberapa jauh mereka telah mencapai tujuan pembelajaran.

Subjek uji coba produk melibatkan validator ahli dalam bidang media dan materi. Ahli materi adalah guru profesional di SDN Pondok Pinang 08 yang memiliki pengalaman lapangan dan pemahaman mendalam terkait materi membaca permulaan. Sementara itu, validator ahli media adalah seorang Pengawas Sekolah di Wilayah 1 Kecamatan Kebayoran Lama yang memiliki pengalaman yang luas dalam pengembangan media pembelajaran. Selain validator ahli media dan materi, seluruh siswa kelas 1 SDN Pondok Pinang 08, yang berjumlah 87 orang, juga menjadi subjek uji coba dalam penelitian ini.

Penelitian ini mengumpulkan data baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui tanggapan subjek penelitian, subjek uji coba, dan narasumber terkait melalui wawancara dan observasi. Data kuantitatif, sementara itu, diperoleh dari angka-angka yang muncul dari kuesioner penelitian.

Peneliti melakukan observasi dan wawancara selama proses pengumpulan data. Pengamatan dilakukan pada kelas 1 A dan kelas 1 B. Panduan observasi memaparkan tema pembelajaran membaca permulaan, merekam hasil percakapan dengan guru, dan mendokumentasikan proses pembelajaran. Guru kelas 1 A, B, dan C berpartisipasi sebagai narasumber dan melakukan wawancara secara sistematis. Peneliti mendokumentasikan hasil wawancara ini sebagai narasi.

Setelah mengumpulkan masalah dan hasil awal, peneliti menggunakan angket tertutup sebagai alat validasi untuk profesional media dan konten dan sebagai titik akhir untuk menilai prestasi siswa. Kuesioner tertutup terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan rencana pengembangan media, yang dapat dijawab oleh siswa baik secara lisan maupun tulisan yang disebutkan di atas. Skor akhir ini kemudian akan dibandingkan dengan kriteria kelayakan dan validasi yang disesuaikan dengan tabel panduan ahli Arikunto, seperti yang dijelaskan oleh Baridah (2021). Media interaktif berbasis website dianggap berhasil jika siswa mencapai tingkat ketuntasan minimal (KKM) antara 61% hingga 100%, yang kemudian dinilai sebagai predikat efektif atau sangat efektif. Sebaliknya, jika persentase siswa yang mencapai KKM kurang dari 61%, maka pengembangan media tidak berhasil.

HASIL DAN PENGEMBANGAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan pembuatan game Wordwall yang dimodifikasi untuk siswa kelas 1 SDN Pondok Pinang 08. Permainan interaktif ini diharapkan dapat menjadi sarana yang menyenangkan bagi siswa untuk memulai proses membaca. Hasil penelitian dari peneliti yang terlibat dalam produk yang sedang dikembangkan menunjukkan bahwa terdapat empat kelompok kosa kata yang biasa diucapkan siswa: kata kerja, nama hewan, kegiatan sehari-hari siswa, dan benda-benda di sekitar siswa. Tabel di bawah ini merinci kosa kata yang biasa diucapkan oleh siswa:

Data yang diperoleh dalam proses verifikasi ahli dapat dibedakan menjadi data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari evaluasi angket dan data kualitatif diperoleh dari catatan kritik dan saran. Hasil review pakar konten dan media kami menunjukkan tingkat relevansi dan kelayakan yang sangat tinggi dengan skor 93. Ahli materi juga memberikan saran untuk mengadaptasi metode SAS dengan perkembangan pendidikan terkini. Uji coba kelompok kecil dan lapangan dimasukkan dalam desain uji coba produk ini. Lima siswa dari kelas satu SDN Pondok Pinang 08 terlibat dalam uji coba kelompok kecil. Semua siswa merespons penerapan media "Baca Senang" dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut, dalam hal pemilihan gambar, warna, jenis tulisan, dan permainan yang disediakan, sesuai dengan karakteristik siswa kelas satu. Akibatnya, media game interaktif Wordwall dianggap sesuai untuk uji coba di lapangan. Di SDN Pondok Pinang 08, 29 siswa kelas 1 mengikuti uji coba lapangan. Hasil pretes siswa sebelum menggunakan media menunjukkan persentase 31%. Artinya, 31% siswa belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 80. Dalam tabel tingkat keberhasilan siswa, angka 31% termasuk dalam kategori "tidak efektif". Setelah penerapan media interaktif dengan metode SAS, hasil posttes siswa mencapai persentase 65%. Ini berarti sekitar 65% siswa berhasil mencapai atau melebihi KKM 80. Dalam tabel tingkat keberhasilan siswa, angka 65% masuk dalam kategori "efektif".

PEMBAHASAN

Validasi dan uji coba telah selesai, dan sejumlah data telah dikumpulkan sebagai dasar evaluasi produk media interaktif berbasis web. Dalam evaluasi produk tersebut, tiga elemen utama diutamakan: desain, materi, dan efektivitas penggunaan. Komponen desain harus disesuaikan dengan perkembangan kognitif siswa di kelas satu, termasuk memilih jenis tulisan, gambar, dan tata letak. Tanggapan validator ahli media dalam evaluasi ini menunjukkan bahwa perhatian lebih besar diberikan pada pemilihan jenis tulisan, seperti ukuran gambar yang lebih besar dan perbedaan antara huruf kapital dan huruf kecil. Di sisi lain, tanggapan validator terkait aspek materi berkonsentrasi pada pilihan kata dan penggunaan metode SAS.

Akhirnya, efektivitas media harus dievaluasi. Dua puluh sembilan siswa dari SD Negeri 08 Pondok Pinang berpartisipasi dalam uji coba media interaktif dan menyelesaikan tes kelompok kecil sebelum tes yang lebih besar. Beberapa hasil positif diperoleh mengenai media interaktif. Di antaranya adalah tampilan teks yang menarik, permainan yang meningkatkan minat belajar siswa, dan gambar-gambar yang menarik perhatian. Dengan demikian, menurut Sanjaya (2014), media interaktif dapat memenuhi tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa. Media harus lahir dari kebutuhan siswa, bukan dari niat pengembang media.

Ada permainan di media ini, dan siswa dapat berbicara satu sama lain. Surjono (2017) menyatakan bahwa media interaktif adalah alat pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan program. Selain itu, menggunakan data observasi dalam media interaktif menggunakan teknologi SAS menghasilkan hasil kunci sebagai berikut: (1) siswa lebih fokus pada menggambar, (2) media (3) bimbingan tambahan pada operasi permainan, (4) kemampuan untuk mengidentifikasi kata-kata yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari; (5) analisis dan holistik mengikuti prosedur yang tepat.

Media games interaktif mendorong siswa untuk terlibat dalam interaksi melalui opsi-menu yang disediakan dalam permainan. Dalam interaksi ini, siswa berpartisipasi dalam tindakan yang menghasilkan dampak atau hasil tertentu. Prinsip ini sejalan dengan konsep yang dijelaskan oleh Suryawati (2019), di mana media interaktif menjadi alat di mana siswa berinteraksi secara saling mempengaruhi, memahami sebab-akibat, dan membentuk pemahaman mereka sendiri.

KESIMPULAN

Dengan menggunakan metode SAS untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa, pengembangan media interaktif berbasis web dapat mencapai hasil berikut:

1. Sekitar 65% siswa mencapai nilai kesempurnaan minimal (KKM). Berdasarkan kriteria keberhasilan pada Tabel 3.3, pengembangan media interaktif berbasis website dinilai efektif.
2. Ahli materi mencapai 93% dan ahli media mencapai 95%. Verifikasi dan Referensi Kelayakan Tabel 3.2 menunjukkan bahwa media interaktif berbasis website ini termasuk dalam kategori sangat bermanfaat. Kategori ini menunjukkan kemampuan untuk menguji siswa.
3. Bergantung pada persentase siswa yang mencapai KKM, membuat media interaktif berbasis website efektif dalam meningkatkan pemahaman membaca siswa.
4. Hasil survei kelompok kecil menunjukkan bahwa respon siswa terhadap pengembangan media interaktif berbasis website sangat positif.

Dari analisis di atas, permainan interaktif berbasis Wordwall dapat membantu meningkatkan pemahaman membaca pada siswa kelas satu. Alat ini dapat digunakan bersamaan dengan metode sintesis analisis struktur. Game interaktif Wordwall menawarkan berbagai macam pilihan.:

1. Bersesuaian dengan perkembangan kognitif kelas 1.
2. Mudah dioperasikan dan akses ke berbagai aplikasi.
3. Memberikan pembelajaran yang interaktif dan bermakna, membantu siswa lebih memahami materi.
3. Lingkungan yang tepat diperlukan agar proses pembelajaran berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajiatmojo, A. S. (2021). Penggunaan e- Learning pada Proses Pembelajaran Daring. *Teaching : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 1(3), 229–235. <https://doi.org/10.51878/teaching.v1i3.525>
- Baridah, W. L. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Fiqih dalam Meningkatkan Ketuntasan Belajar Siswa Kelas IV MIN 4 Nganjuk*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Farhurahtman, O. (2019). *Pengembangan Model Bimbingan Belajar Membaca Berbasis Struktural Analitik Sintetik (SAS) di Madrasah Ibtidaiyah*. 7(1).
- Kristiana, I. F., Widayanti, C. G., Widodo, P. B., & Indriana, Y. (2021). *Pengenalan dan Identifikasi Learning Loss Siswa di Masa Pandemi bagi Guru dan Orang Tua*. Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro.
- Kurniawan, O., & Noviana, E. (2016). Metode Membaca SAS (Struktural Analitik Sintetik) dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan di Kelas I SDN 79 Pekanbaru. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 149. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v5i2.3705>
- Liaw, S.-S., & Huang, H.-M. (2002). How Web Technology can Facilitate Learning. *Information Systems Management*, 19(1), 56–61. <https://doi.org/10.1201/1078/43199.19.1.20020101/31477.8>
- arinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Muammar. (2020). *Membaca Permulaan di Sekolah Dasar*. Sanabil. Mulyatiningsih, E. (2011). *Riset Terapan bidang Pendidikan dan Teknik*. UNY Press.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Alfabeta.
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021).

- Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(5), 2854–2860. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>
- Nurike, U., & Sukartiningsih, W. (2021). *Pengembangan Media Cerita Bergambar Berbasis Website Pada Pembelajaran Menulis Cerita Fiksi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. 09, 14.
- Pamekas, Y. (2020). *Penggunaan Metode Struktural Analisis Sintesis (SAS) Pada Menulis Permulaan Siswa Sekolah Dasar*. 19(1), 12.
- Rahim, F. (2018). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Bumi Aksara.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. IAIN Antasari Press.
- Rizal, M. S. (2019). Peningkatan Kemampuan Memhaca Permulaan Dengan Menggunakan Metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) Terhadap Siswa Kelas I SDN 81 Pekanbaru. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 2(2), 253–258. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i2.460>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2014). *Media Pendidikan*. PT RasaGrafindo.
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana Prenadamedia Group.
- Silfiyah, A., Ghufron, S., Ibrahim, M., & Mariati, P. (2021). Pengaruh Penerapan Metode SAS (Struktural Analitik Sintetik) terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3142–3149. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1321>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RnD*. Alfabeta.
- Sukanto, D. (2019). *Pembelajaran Jarak Jauh Dengan Media E-Learning Sebagai Solusi Pembelajaran Pada Masa Pandemi Corona Virus Disease 2019 (Covid-19)*. 2(11), 17.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. UNY Press.
- Suryawati, E. (2019). *Desain dan Pengembangan Pembelajaran*. UNRI Press.
- Susilo, B., Efendi, R., & Maizora, S. (2018). Membangun Pembelajaran Berbasis Web (E-Learning) Bagi Guru Sekolah Dasar Pinggiran Kecamatan Muara Bangkahulu Kota Bengkulu. *Berdikari: Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(1), 21–26. <https://doi.org/10.11594/bjpmi.01.01.03>
- Yuniarto, E., Widayanti, F. D., & Khasanah, R. (2021). Online Learning Management Using Google Sites In Covid-19 Pandemic Era. *Jurnal Aplikasi Manajemen*, 19(2), 346–353. <https://doi.org/10.21776/ub.jam.2021.019.02.10>