Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X **(Printed)**
5 (3) 2025, Page: 25759-25765

Pengaruh Model Pembelajaran Game-Based Learning Dengan Media Wordwall Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV MI NU 01 Sutapranan

Fiyya Alfuniam[1], Kusuma Ningtyas Pramita Resya[2], Mokhamad Miptakhul Ulum[3]
[1,2,3]Institut Agama Islam Bakti Negara Tegal

Corresponding Author: Fiyya Alfuniam, alfuniamfiyya19@gmail.com

Published: September , 2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) dengan media *Wordwall* terhadap peningkatan prestasi belajar Matematika siswa kelas IV MI NU 01 Sutapranan, dilatarbelakangi oleh rendahnya prestasi siswa akibat metode pembelajaran yang monoton. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-eksperimental one group pretest-posttest*, penelitian ini melibatkan tes evaluasi, angket, dan dokumentasi. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan pada kelas eksperimen, dengan rata-rata nilai *posttest* naik dari 70,42 menjadi 86,67 dan N-Gain 61,2% (kategori sedang), jauh melampaui kelas kontrol yang hanya naik 13,6%. Koefisien determinasi (R 2) sebesar 0,780 mengindikasikan 78% variasi prestasi dipengaruhi *Wordwall*, didukung oleh uji-t yang menunjukkan perbedaan signifikan antar kelompok. Disimpulkan bahwa GBL dengan media *Wordwall* efektif meningkatkan prestasi belajar Matematika, mengimplikasikan potensi besar media interaktif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Kata kunci: Game-Based Learning, Wordwall, Prestasi Belajar, Matematika

ABSTRACT

This study aimed to examine the effect of the Game-Based Learning (GBL) model using Wordwall as a medium on improving the mathematics achievement of fourth-grade students at MI NU 01 Sutapranan, due to low student achievement due to monotonous teaching methods. Using a quantitative approach with a pre-experimental one-group pretest-posttest design, this study involved evaluation tests, questionnaires, and documentation. The results showed a significant improvement in the experimental class, with the average posttest score increasing from 70.42 to 86.67 and an N-Gain of 61.2% (moderate category), far exceeding the control class, which only increased by 13.6%. The coefficient of determination ($R2$) of 0.780 indicated that 78% of the variation in achievement was influenced by Wordwall, supported by a t-test showing a significant difference between groups. It was concluded that GBL using Wordwall as a medium medium effectively improves mathematics achievement, implying the great potential of interactive media in creating more engaging and effective learning.

Keywords: Game-Based Learning, Wordwall, Learning Achievement, Mathematics.

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan sentral dalam membentuk individu yang berkualitas dan berdaya saing tinggi di era modern yang terus berkembang pesat (Subadi et al., 2010)(Subadi et al., 2010). Di Indonesia, upaya peningkatan kualitas pendidikan dihadapkan pada tantangan

signifikan, salah satunya adalah rendahnya prestasi belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran yang dianggap sulit seperti Matematika (dewi purwanti, 2024) Kondisi ini seringkali diperparah oleh metode pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang inovatif, sehingga gagal membangkitkan minat serta partisipasi aktif siswa. Urgensi untuk mencari pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif menjadi sangat tinggi guna memastikan siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif yang esensial.

Menyikapi permasalahan tersebut, penelitian ini berfokus pada eksplorasi model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) yang diintegrasikan dengan media interaktif *Wordwall*. GBL menawarkan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, memanfaatkan elemen permainan untuk mencapai tujuan pembelajaran, sementara *Wordwall* menyediakan platform yang kaya akan kuis dan aktivitas edukatif (Nisa & Susanto, 2022) Kombinasi ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang dinamis, memotivasi siswa, dan mempermudah pemahaman konsep-konsep Matematika yang abstrak. Matematika merupakan wujud budaya yang menyatu terhadap segala aspek kehidupan (Paramita Resya & Nurnoviyati, 2022) Berdasarkan observasi awal di MI NU 01 Sutapranan, ditemukan bahwa pembelajaran Matematika masih didominasi metode ceramah, menyebabkan kurangnya interaksi dan partisipasi siswa, yang pada gilirannya berkontribusi pada penurunan prestasi.

Rendahnya prestasi belajar matematika yang sering menjadi masalah yang dihadapi siswa disekolah, jelas dapat dipengaruhi oleh kurangnya membiasakan diri untuk selalu konsisten dalam belajar. Karena dalam belajar matematika konsistensi diri merupakan salah satu yang sangatlah penting. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini merumuskan tiga masalah utama: (1) Bagaimana penggunaan media *Wordwall* sebagai model pembelajaran *Game-Based Learning* pada siswa kelas IV MI NU 01 Sutapranan? (2) Bagaimana pengaruh media *Wordwall* sebagai model pembelajaran *Game-Based Learning* pada prestasi belajar siswa kelas IV MI NU 01 Sutapranan? (3) Bagaimana pengaruh media *Wordwall* sebagai model pembelajaran *Game-Based Learning* terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas IV MI NU 01 Sutapranan? Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan media *Wordwall* dalam GBL, menganalisis pengaruhnya terhadap prestasi belajar siswa secara umum, dan secara spesifik mengetahui pengaruhnya terhadap prestasi belajar Matematika siswa kelas IV MI NU 01 Sutapranan.

Secara ilmiah, penelitian ini relevan karena berkontribusi pada literatur pendidikan mengenai efektivitas integrasi teknologi dan gamifikasi dalam pembelajaran, khususnya di tingkat sekolah dasar. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris yang kuat mengenai potensi GBL dengan *Wordwall* sebagai strategi inovatif untuk meningkatkan hasil belajar. Kontribusi praktisnya meliputi penyediaan rekomendasi bagi guru Matematika untuk mengadopsi metode pengajaran yang lebih interaktif, membantu siswa meningkatkan motivasi dan prestasi belajar, serta mendorong pihak sekolah untuk mendukung implementasi teknologi dalam proses pendidikan.(Meta, 2014)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-eksperimental one group pretest-posttest* (Sugiyono, 2010b) Subjek penelitian adalah siswa kelas IV MI NU 01 Sutapranan, yang dipilih menggunakan metode purposive sampling. Pemilihan populasi siswa MI NU 01 Sutapranan didasarkan pada kesesuaian tahap perkembangan kognitif mereka untuk pembelajaran berbasis permainan, relevansi materi Matematika dasar (piktogram, diagram batang, tabel) yang dapat diadaptasi ke *Wordwall*, serta untuk mengontrol variabel eksternal di satu lingkungan sekolah. Siswa kemudian dibagi menjadi kelompok eksperimen yang menerima

pembelajaran GBL dengan *Wordwall* dan kelompok kontrol yang menggunakan metode ceramah.

Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama. Pertama, tes evaluasi (*pretest* dan posttest) diberikan kepada kedua kelompok untuk mengukur kemampuan belajar Matematika sebelum dan sesudah perlakuan. Kedua, angket digunakan untuk mengumpulkan data terkait partisipasi dan persepsi siswa terhadap pembelajaran. Ketiga, dokumentasi dimanfaatkan untuk memperoleh data sarana prasarana sekolah, jumlah siswa dan guru, serta penilaian guru. Sebelum pengumpulan data utama, instrumen tes diuji validitas menggunakan rumus Product Moment dan reliabilitas menggunakan Alpha Cronbach dengan bantuan SPSS 25, memastikan semua butir soal valid dan instrumen reliabel (Arsi, 2021)

Analisis data dilakukan secara statistik. Pertama, uji prasyarat meliputi uji normalitas (Shapiro-Wilk) dan uji homogenitas untuk memastikan data terdistribusi normal dan memiliki varian yang sama (Sugiyono, 2010a) Selanjutnya, peningkatan prestasi belajar diukur menggunakan uji N-Gain. Untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat, dilakukan uji regresi linier sederhana. Terakhir, hipotesis penelitian diuji menggunakan uji-t (Independent Sample T-Test) untuk membandingkan perbedaan peningkatan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Penelitian ini dilakukan di MI NAHDLATUL `ULAMA 01 SUTAPRANAN, sebuah institusi pendidikan dasar swasta yang berdiri sejak 1981, berfokus pada peningkatan kemampuan dasar dan pembentukan karakter siswa. Sekolah ini menerapkan pendekatan pembelajaran aktif, inovatif, dan menyenangkan, dengan kurikulum yang disesuaikan perkembangan siswa serta didukung oleh guru-guru profesional. Penelitian ini mengeksplorasi dampak model pembelajaran Game-Based Learning (GBL) menggunakan media Wordwall terhadap prestasi belajar siswa. Dua kelas dijadikan sampel kelas IV A sebagai kelompok kontrol dan kelas IV B sebagai kelompok eksperimen, dengan materi piktogram dan diagram batang.

Hasil pretest dan posttest menunjukkan perbedaan signifikan. Pada kelompok kontrol, rata-rata nilai pretest adalah 80,45 dan posttest 83,64. Sementara itu, pada kelompok eksperimen, rata-rata pretest adalah 72,50, yang kemudian meningkat drastis menjadi 86,25 setelah penerapan model GBL dengan Wordwall.

Tabel 1. Data *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol dan Eksperimen

Keterangan	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
Selisih Nilai	30	30	30	40
Nilai Terendah	60	60	50	70
Nilai Tertinggi	90	90	90	100
Jumlah Nilai	1770	1840	1740	2070
Rata-rata Nilai	80.45	83.64	72.50	86.25

Uji prasyarat menunjukkan bahwa data dari kedua kelompok terdistribusi normal (nilai signifikansi > 0,05) dan homogen (nilai signifikansi 0,728 > 0,05), sehingga memenuhi syarat untuk analisis lebih lanjut. Analisis N-Gain memperkuat dari kelas eksperimen menunjukkan

peningkatan rata-rata N-Gain sebesar 61,2% (kategori sedang), sedangkan kelas kontrol hanya 13,6% (kategori rendah).

Tabel 2. *N*-Gain Prestasi Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
N-Gain Score (%)		N-Gain Score (%)	
Rata-Rata	61.2	Rata-Rata	13.6
Minimal	00.00	Minimal	-33.33
Maksimal	100.00	Maksimal	50.00

Uji regresi linier sederhana menunjukkan koefisien determinasi (2) sebesar 0,780, yang berarti 78% variasi prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh penggunaan media Wordwall, dengan nilai signifikansi 0,000.

Tabel 3. Uji *Output* Regresi Sederhana (Model Summary)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.883[a]	.780	.770	6.291
a. Predictors: (Constant), *Wordwall*				

Konstanta yang memiliki nilai 24,412 menunjukkan bahwa jika tidak ada elemen media wordwall akan mencapai 24,412. Koefisien regresi X1 yang sebesar 0,853 menunjukkan bahwa setiap peningkatan 1 poin melalui pemanfaatan media wordwall akan menyebabkan peningkatan prestasi belajar sebesar 0,853.

Tabel 4. Uji *Output* Regresi Sederhana (Coefficients)

Coefficients[a]						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	24.412	7.113		3.432	.002
	Wordwall	.853	.096	.883	8.839	.000
a. Dependent Variable: Prestasi						

Terakhir, uji hipotesis menggunakan independent sample t-test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Rata-rata skor posttest kelompok eksperimen (86,25) lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (83,63), dan hasil uji Levene (0,00) menunjukkan signifikansi, sehingga hipotesis alternatif diterima maka terdapat pengaruh penggunaan media Wordwall terhadap prestasi belajar siswa kelas IV MI NU 01 Sutapranan.

Tabel 5. Uji Independen Sampel T-Test

Group Statistic					
Kelas		**N**	**Mean**	**Std. Deviation**	**Std. Error Mean**
Peningkatan	**Postest Eksperimen**	**24**	**86.25**	**13.125**	**2.679**
	Post Kontrol	**22**	**83.63**	**8.477**	**1.807**

Pembahasan

1. Penggunaan Media *Wordwall* sebagai Model Pembelajaran *Game-Based Learning*

Penerapan Wordwall sebagai pendekatan GBL di MI NU 01 Sutapranan telah mengubah lanskap pembelajaran Matematika dari metode tradisional yang monoton menjadi pengalaman yang interaktif dan menyenangkan. Sebelumnya, dominasi metode ceramah menyebabkan siswa kurang termotivasi dan kesulitan memahami materi, khususnya Matematika yang sering dianggap abstrak. Dengan Wordwall, guru dapat merancang permainan edukatif seperti kuis dan teka-teki yang secara visual menarik dan interaktif, sehingga siswa tidak lagi pasif melainkan aktif berpartisipasi. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi, tidak hanya sebagai pendengar tetapi juga sebagai partisipan aktif dalam setiap permainan. Tampilan visual yang menarik dan format kuis interaktif mempermudah siswa menangkap konsep Matematika yang rumit, seperti piktogram dan diagram batang.

Wordwall juga memfasilitasi pembelajaran mandiri dan kolaboratif, secara tidak langsung meningkatkan kerja sama tim, kemampuan komunikasi, serta keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Guru merasakan efektivitas yang lebih tinggi karena siswa lebih cepat memahami materi, mengoptimalkan waktu di kelas. Selain itu, Wordwall mendukung evaluasi langsung, memungkinkan guru mengukur pencapaian tujuan pembelajaran secara praktis dan menyenangkan. Kemudahan penggunaan berbagai template di Wordwall juga mengurangi beban persiapan guru, menjadikan media ini efektif tidak hanya untuk penyampaian materi tetapi juga untuk meningkatkan interaksi dan melatih kemampuan reflektif siswa dalam konteks bermain.

Pengaruh Media Wordwall sebagai Model Game-Based Learning terhadap Prestasi Belajar Siswa

Temuan penelitian secara konsisten menunjukkan bahwa pemanfaatan media Wordwall memberikan dampak positif yang signifikan terhadap prestasi akademik siswa. Peningkatan ini tidak hanya tercermin dari skor yang lebih tinggi, tetapi juga dari peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa. Kelas eksperimen yang menggunakan Wordwall mengalami peningkatan rata-rata nilai posttest yang substansial, dari 70,42 menjadi 86,67. Perbandingan dengan kelas kontrol, yang hanya mengalami kenaikan minimal dari 77,27 menjadi 77,73, secara jelas menunjukkan efektivitas Wordwall. Analisis N-Gain lebih lanjut mengkonfirmasi hal ini, dengan peningkatan 61,2% pada kelas eksperimen (kategori sedang) berbanding 13,6% pada kelas kontrol (kategori rendah).

Hasil analisis regresi linier sederhana, dengan koefisien determinasi (2) sebesar 0,780, mengindikasikan bahwa 78% variasi dalam prestasi belajar siswa dapat dijelaskan oleh penggunaan media Wordwall. Angka ini, bersama dengan nilai signifikansi 0,000, menegaskan bahwa Wordwall memiliki pengaruh yang kuat sebagai media pendukung GBL dalam pembelajaran Matematika. Temuan ini sejalan dengan studi terdahulu yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Winatha & Setiawan, 2020) Wordwall mampu memecah kejenuhan dan menumbuhkan semangat belajar melalui pendekatan berbasis tantangan, yang pada gilirannya meningkatkan fokus, ketertarikan,

dan daya saing siswa. Keberhasilan belajar tidak hanya ditentukan oleh penyampaian materi, tetapi juga oleh kreativitas guru dalam menciptakan strategi pembelajaran yang relevan dengan gaya belajar siswa. Pengaruh positif ini tak terpisahkan dari pendekatan GBL yang membangkitkan motivasi intrinsik siswa, mendorong mereka untuk proaktif mencari solusi, belajar dari kesalahan, dan mencapai tujuan dalam lingkungan yang menyenangkan. Atmosfer kompetitif yang positif di kelas juga berkontribusi pada peningkatan usaha belajar siswa.

Pengaruh Media Wordwall sebagai Model Game-Based Learning terhadap Prestasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Matematika

Matematika seringkali dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan menekan bagi siswa sekolah dasar karena sifatnya yang abstrak. Namun, penggunaan Wordwall terbukti menjadi solusi efektif untuk mengatasi kesulitan ini. Dengan menyajikan materi Matematika, seperti pengolahan data melalui piktogram dan diagram batang, dalam format permainan, siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep dasar. Wordwall menawarkan berbagai jenis permainan edukatif yang memperkuat perkembangan kognitif siswa. Misalnya, kuis mencocokkan gambar dan angka melatih kemampuan siswa dalam mengenali pola, mengelompokkan data, dan menafsirkan informasi visual, yang sangat bermanfaat untuk pemahaman grafik dan tabel dalam Matematika. Selain aspek kognitif, penggunaan Wordwall juga berkontribusi pada perkembangan aspek psikomotorik dan afektif siswa.

Siswa belajar memanfaatkan teknologi, menjawab pertanyaan dengan cepat, dan menyelesaikan tugas melalui interaksi langsung dengan aplikasi, yang juga meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam belajar Matematika. Secara emosional, siswa menunjukkan sikap yang lebih positif terhadap Matematika; mereka tidak lagi merasa takut atau cemas, melainkan menantikan sesi permainan edukatif. Nilai posttest yang meningkat signifikan, bahkan mencapai 100 di kelas eksperimen, menjadi bukti nyata bahwa Wordwall dapat mengatasi kesulitan pemahaman konsep Matematika. Peningkatan ini juga didukung oleh teori perkembangan kognitif Piaget, yang menyatakan bahwa kecerdasan anak berkembang dari tindakan yang diambil oleh anak itu sendiri, dan bermain adalah aktivitas penting dalam pertumbuhan intelektual (Zhong, 2019) Dengan pendekatan visual dan interaktif, siswa dapat langsung melihat hubungan antara data dan gambar, sehingga pemikiran matematis menjadi lebih mudah dikembangkan. Wordwall membantu mengurangi kesulitan yang dialami siswa dalam memahami materi Matematika, menciptakan pola pikir positif terhadap mata pelajaran ini, dan meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk terus belajar.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Game-Based Learning (GBL) dengan media Wordwall di kelas IV MI NU 01 Sutapranan terbukti sangat efektif dalam meningkatkan prestasi belajar Matematika siswa. Penggunaan Wordwall berhasil menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan, mengatasi metode tradisional yang monoton. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan signifikan pada nilai posttest kelas eksperimen (rata-rata 86,67 dari 70,42) dibandingkan kelas kontrol (rata-rata 83,64 dari 80,45), serta nilai N-Gain yang menunjukkan peningkatan sedang (61,2%) pada kelompok eksperimen. Analisis regresi linier sederhana lebih lanjut mengkonfirmasi bahwa 78% variasi prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh penggunaan Wordwall, menegaskan pengaruh positif dan signifikan media ini terhadap pemahaman konsep Matematika, khususnya piktogram dan diagram batang.

Implikasi dari temuan ini adalah pentingnya adopsi metode pembelajaran inovatif berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, terutama pada mata pelajaran yang dianggap sulit. Keterbatasan penelitian ini terletak pada jangkauan subjek dan topik yang spesifik. Oleh karena itu, disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk memperluas cakupan penelitian ke jenjang pendidikan atau mata pelajaran lain, serta membandingkan efektivitas

Wordwall dengan media pembelajaran digital lainnya untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

Arsi, A. (2021). Realibilitas Instrumen Dengan Menggunakan Spss. Validitas Realibilitas Instrumen Dengan Menggunakan Spss, 1–8.

dewi purwanti, D. (2024). desain pembelajaran inovatif dalam menghadapi tantangan era digital (cahaya ghani Recovery (ed.)).

Meta, S. (2014). Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Matematika Dengan Menggunakan Thinkpair- Share Pada Siswa Kelas Vii a Di Smp Muhammadiyah Salam Kabupaten Magelang. Jurnal Pendidikan Matematika, 2(2), 167.

Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia), 7(1), 140. https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005

Resya, K. N. P., & Nurnoviyati, I. (2022). Eksplorasi Etnomatematika Pada Makan Khas Tegal Sebagai Sumber Literasi dan Sumber Belajar Matematika. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 8(7), 310–317. https://doi.org/10.5281/zenodo.6579079

Subadi, T., Sutrisna, E. M., Annida, R., Arifin, A., Azizah, T., & Basri, M. M. (2010). Peran Pendidikan Karakter dalam Membangun Peradaban Bangsa. Seminar Nasional ISPI Jawa Tengah, 2.

Sugiyono. (2010a). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. (Alfabeta).

Sugiyono, D. (2010b). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. In Penerbit Alfabeta.

Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 10(3), 198–206. https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206

Zhong, Q. (2019). Design of Game-Based Collaborative Learning Model. Open Journal of Social Sciences, 07(07), 488–496. https://doi.org/10.4236/jss.2019.77039