

Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif *Wordwall*

Ihfanti Fidya^{1*}, Romdanih², Eva Oktaviana¹

¹Pendidikan PGSD, STKIP Kusuma Negara

²Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP Kusuma Negara

*ihfantifidya@stkipkusumanegara.ac.id

Abstrak

Pada era revolusi 4.0 ini teknologi semakin berkembang pesat, sehingga perlu bagi para guru untuk menciptakan media pembelajaran yang menyenangkan seperti media game interaktif *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS dengan menggunakan media game interaktif *wordwall*. penelitian Yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, dengan menggunakan tiga siklus yaitu siklus I, siklus II, dan siklus III serta melibatkan 31 siswa SD sebagai obyek. Data yang diperlukan adalah observasi, wawancara, angket kuesioner, serta dokumentasi seperti dokumen hasil belajar siswa. Hasil dari penelitian ini dapat menunjukkan ternyata dengan menggunakan media game interaktif *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar IPS. hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS yang mengalami peningkatan pada setiap siklus. penelitian ini dapat membantu guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan disekolah dan meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran, selain itu Guru dapat menerapkan media game interaktif *wordwall* sebagai media yang inovatif dalam kegiatan belajar.

Kata kunci: interaktif, media pembelajaran, *wordwall*.

Diseminarkan pada sesi paralel: 09 Oktober 2021

PENDAHULUAN

Hasil belajar IPS adalah untuk mengukur hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar dan ujian. Atok et al., (2018) menyebutkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh oleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Putri & Oktaviana (2019) menyatakan hasil belajar merupakan suatu proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah kegiatan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang dicapai seorang siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf atau simbol tertentu yang disepakati oleh penyelenggara pendidikan. Pada konteks kurikulum pendidikan Indonesia hasil belajar juga merupakan penilaian yang digunakan oleh guru dengan sistematis sebagai bahan keputusan (Kemendikbud, 2016).

Namun, diketahui masih terdapat banyak siswa memiliki hasil belajar yang cukup rendah termasuk dalam mata pelajaran IPS. Berdasarkan hasil dari observasi awal yang telah dilakukan disalah satu Sekolah Dasar Negeri Pekayon Jakarta timur, maka dapat diketahui bahwa, salah satu mata pelajaran yang memiliki nilai terendah adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan nilai kurang dari KKM yang ditetapkan. Hal ini dikarenakan banyak siswa tidak memahami materi yang diberikan, dan disisi lain siswa kurang konsentrasi dalam belajar, tidak

percaya diri, kurang perhatian orangtua, kurang motivasi belajar sehingga kurang efektif. Hal ini sejalan dengan pendapat Kristin & Rahayu (2016) yang menyebutkan penyebabnya dapat berasal dari siswa, guru maupun sarana dan prasarana yang ada, minat dan motivasi siswa yang rendah, kinerja guru yang rendah, sarana prasarana yang kurang memadai akan menyebabkan pembelajaran menjadi kurang efektif. Sehingga komitmen guru adalah faktor penentu dalam keberhasilan pendidikan yang berkualitas (Utami, Widiatna, Ayuningrum, et al., 2021). Semua ini karena kegiatan belajar mengajar siswa lebih aktif, adanya motivasi, dan siswa lebih berani dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Untuk mengatasi sejumlah permasalahan tersebut Guru dapat menciptakan dan menerapkan media interaktif yang menyenangkan, teknologi media interaktif telah berkembang dengan pesat pada era revolusi 4.0 saat ini, yang menuntut para guru untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. menurut Ah Sanaky (2015) menyatakan sejumlah institusi pendidikan jarak jauh didunia berupaya menciptakan komunikasi yang interaktif melalui berbagai cara, misalnya dengan mendesain bahan ajar (*learning materials*), sedemikian rupa maka dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran interaktif. Salah satu media interaktif yang dapat diterapkan oleh para guru dalam kegiatan belajar adalah, dengan menggunakan game edukasi yaitu media game interaktif *wordwall*. Menurut Yud ha (2018) mengemukakan bahwa Game edukasi adalah salah satu bentuk game yang dapat berguna untuk menunjang proses belajar mengajar secara lebih menyenangkan dan lebih kreatif, dan digunakan untuk memberikan pengajaran atau menambah pengetahuan penggunaannya melalui suatu media menarik. Sedangkan media game interaktif *wordwall* adalah media game interaktif berbasis teknologi interaktif dalam bentuk *website*, yang menyajikan berbagai game interaktif untuk didesain oleh para guru dalam mendesain media game interaktif dalam kegiatan pembelajaran. Sari & Yarza (2021)menjelaskan bahwa *Wordwall* adalah sebuah aplikasi yang dapat dijadikan sebagai suatu media pembelajaran, sumber belajar atau alat penilaian berbasis daring yang menarik bagi siswa. Media game interaktif *wordwall* dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan berbagai konsep permainan interaktif yang berada dalam *website*.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa media game interaktif *wordwall* dapat memberikan dampak yang positif bagi dunia pendidikan ditengah pandemi seperti saat ini. Maulida et al., (2021) telah meneliti bahwa media ini dapat membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Begitu pula menurut Arimbawa (2021) bahwa dengan menggunakan media game interaktif *wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, Nissa & Renoningtyas (2021) juga menemukan bahwa *wordwall* juga dapat digunakan untuk merancang serta mereview penilaian dalam pembelajaran. Selain itu menurut Shiddiq (2021) yang mengemukakan dalam hasil penelitiannya dengan menggunakan *wordwall*, siswa dapat mengembangkan keterampilan membaca dan menulis secara kritis dan aktif. Kemudian menurut pendapat Rachmawati et al., (2020) yang juga membuktikan bahwa bahwa media *wordwall* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan persoalan.

Berdasarkan penelitian yang telah diuraikan sebelumnya dapat membuktikan bahwa media game interaktif *wordwall* tidak hanya dapat meningkatkan hasil belajar saja namun juga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa

dalam melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan. Tujuan dari penelitian ini tidak hanya untuk meningkatkan hasil belajar IPS saja, namun juga untuk mengetahui bagaimana perubahan tingkah laku siswa yang terjadi saat pembelajaran pada setiap siklus berlangsung, kemudian untuk mengetahui apakah siswa telah memahami materi yang telah diajarkan, serta untuk mencaeritahu bagaimana respon dan ketertarikan siswa dalam menggunakan media game interaktif *wordwall*.

Hasil Belajar IPS Pada Materi Peristiwa Dalam Kehidupan

Beberapa para ahli menyampaikan pendapatnya mengenai pengertian hasil belajar, menurut Purwanto (2020) menyatakan hasil belajar adalah pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar. Sedangkan menurut Kristin & Rahayu (2016) menyebutkan hasil belajar berarti hasil yang diperoleh seseorang dari aktivitas yang dilakukan dalam mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku. Lalu menurut Siregar & Nara (2019) menyebutkan bahwa penilaian hasil belajar yaitu prosedur yang digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai unjuk kerja (Performance) siswa atau seberapa jauh siswa dapat mencapai tujuan – tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Sedangkan pengertian hasil belajar IPS menurut Atok et al.,(2018) adalah kemampuan – kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar sering digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan.

Pengertian materi peristiwa dalam kehidupan adalah materi pembelajaran tematik yang terdapat pada materi siswa kelas V Sekolah Dasar, materi peristiwa dalam kehidupan merupakan materi yang mempelajari tentang peristiwa – peristiwa yang pernah terjadi dalam kehidupan dengan adanya bukti yang fakta bahwa peristiwa itu benar – benar terjadi dalam jangka waktu tertentu dan benar – benar dialami. Maryanto et al.,(2017) menyebutkan bahwa Peristiwa dapat dibedakan menjadi dua macam. Pertama, peristiwa yang menyenangkan (peristiwa membuat kita senang) Kedua, peristiwa tidak menyenangkan (peristiwa yang membuat kita sedih).

Media Game *Interaktif Wordwall*

Media game interaktif *wordwall* adalah media interaktif berbasis web yang digunakan secara online, sebagai media pembelajaran yang sesuai dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan belajar jarak jauh tanpa harus tatap muka. Sun'iyah (2020) aplikasi ini ditujukan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran interaktif yang dapat diakses tanpa terbatas waktu dan tempat, melalui perangkat teknologi yang memiliki jaringan internet, seperti ; komputer, table smartphone, dan lain – lain, sedangkan hasil belajar IPS merupakan, kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mengumpulkan informasi terkait pencapaian keberhasilan peserta didik untuk mencapai tujuan kegiatan pembelajaran IPS dengan mengukur seberapa jauh peserta didik dalam memahami bahan ajar materi IPS yang telah diajarkan. Sedangkan pembelajaran IPS adalah pembelajaran yang menerapkan hubungan sosial dalam bentuk kurikulum, untuk melatih kepedulian peserta didik kepada ruang lingkup sosial yang terjadi dimasyarakat. Nurdyansyah & Toyiba (2016) mengemukakan hasil belajar adalah merupakan penilaian hasil – hasil kegiatan belajar pada diri siswa setelah melakukan proses kegiatan belajar.

Prinsip – prinsip yang perlu diperhatikan dalam menerapkan media game interaktif *wordwall* yang pertama adalah bahwa media game interaktif ini dapat digunakan dimana saja dan efektif serta lebih fleksibel tanpa perlu menggunakan alat – alat lainnya, kedua media ini dapat dibuat dan dimainkan kapan saja tanpa terbatas waktu dan ruang, ketiga dalam penggunaannya media ini tidak menggunakan banyak memori karena hanya cukup login kedalam website game nya tanpa perlu mendownload aplikasi.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas atau *Classroom Action Research* dari model yang dikembangkan dari teori Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas V, SDN 09 Pekayon Jakarta Timur. Metode ini menggunakan tindakan yang harus dilakukan untuk menyelesaikan masalah yang telah diobservasi dan ditemukan dengan memberikan solusi untuk mengatasi masalah didalam pembelajaran dikelas. Prosedur penelitian PTK terdiri dari tiga siklus dengan setiap siklusnya terdiri dari empat tahap yaitu, perencanaan, tindakan, observasi, refleksi. Alat yang digunakan untuk mengumpulkan informasi data yang valid adalah, observasi, wawancara, soal latihan tes, dokumentasi dan catatan lapangan.

Pada setiap siklus harus mengalami peningkatan apabila pada siklus I belum menunjukkan adanya perubahan yang signifikan maka perlu diperbaiki pada siklus ke II, dan jika pada siklus ke II belum terdapat adanya peningkatan maka perlu ditingkatkan pada siklus ke III. Setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan pada pertemuan I menjelaskan materi sedangkan pada pertemuan II, memberikan latihan soal melalui media game interaktif *wordwall*. indikator yang perlu diobservasi dalam setiap siklus adalah sikap siswa dalam belajar, minat belajar siswa, motivasi belajar siswa, hasil belajar siswa, serta pemahaman dan ketertarikan siswa dalam menggunakan media game interaktif *wordwall*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

hasil penelitian merupakan data yang diperoleh pada saat melaksanakan penelitian secara langsung, hasil penelitian diperoleh dari hasil wawancara dengan siswa, dokumentasi seperti dokumen hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS pada saat sebelum melaksanakan tindakan dalam bentuk nilai raport, dokumen berupa hasil belajar siswa selama kegiatan penelitian pada setiap siklus berlangsung, catatan lapangan dalam penelitian untuk mencatat kendala dan masalah serta hal – hal penting yang perlu diperhatikan saat penelitian, dokumentasi foto selama kegiatan belajar dan tugas siswa, dokumentasi absensi siswa, serta observasi atau pengamatan secara langsung kepada siswa, kemudian pengamatan guru walikelas terhadap peneliti dalam mengajarkan materi IPS.

Hasil Penelitian

Berikut adalah hasil dari nilai belajar siswa pada saat pratindakan, kemudian terdapat adanya hasil belajar siswa pada siklus I, siklus II, siklus III untuk

menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam belajar serta membandingkan peningkatan pada setiap siklus.

Tabel 1. Persentase Hasil Belajar IPS Pra Tindakan

Skor	Kriteria	Tuntas	%
≥ 70	Tuntas	21	67,74 %
≤ 70	Tidak Tuntas	10	32,26 %
	Jumlah	31	100 %

Pada tabel 1 Pra Tindakan dapat dipahami bahwa siswa yang telah mencapai lebih dari KKM 70 berjumlah 21 siswa dengan persentase ketuntasan belajar 67,74 %, sedangkan siswa yang belum mencapai KKM 70 adalah 10 siswa dengan persentase 32,26 %. Persentase ketuntasan belajar klasikal pada Pra Tindakan belum mencapai minimal persentase ketuntasan belajar yaitu 80 %.

Tabel 2. Data Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I - III

Nomor	Siklus	Skor	Persentase	Keterangan
1	I	37	66,07%	Rendah
2	II	45	80,35%	Tinggi
3	III	53	94,64%	Sangat Tinggi

Tabel 3. Data Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru I – III

Nomor	Siklus	Skor	Persentase	Keterangan
1	I	74	97,36%	Sangat Tinggi
2	II	75	98,68%	Sangat Tinggi
3	III	75	98,68%	Sangat Tinggi

Pada Tabel 2 dapat dilihat bahwa terdapat adanya hasil observasi pada setiap siklus, hasil observasi diperoleh berdasarkan pengamatan kepada siswa dengan mengamati perubahan tingkah laku, minat belajar siswa, hasil belajar siswa, dan aktivitas yang dilakukan oleh siswa. Pada siklus I terlihat belum adanya kemajuan dalam proses belajar sehingga memperoleh persentase 66,07%. Kemudian pada siklus II peneliti mengamati mulai terjadi adanya kemajuan dalam proses belajar pada siswa, dilihat dari tingkah laku siswa, keaktifan siswa, minat belajar siswa, hasil belajar siswa serta aktivitas yang dilakukan oleh siswa. Dilanjutkan pada siklus III hampir seluruh siswa mengalami perubahan tingkah laku dalam belajar, serta kemajuan yang cukup signifikan dalam proses perkembangan belajar. Hal tersebut dapat diamati dari aktivitas, keaktifan, minat belajar, dan perubahan tingkah laku dalam kegiatan belajar siswa.

Pada Tabel 3 dapat menunjukkan tentang hasil pengamatan observer terhadap kegiatan guru saat sedang mengajar, hasil observasi diperoleh dari pengamatan observer terhadap guru secara langsung. Pengamatan dilakukan dengan mengamati persiapan guru dalam mengajar, sikap guru dalam mengajar, pemahaman guru dalam menguasai materi, cara guru dalam menggunakan media, serta aktivitas guru dalam kegiatan belajar. Pada setiap siklus mengalami kemajuan yang sangat baik bagi guru dalam mengajar, meskipun ada beberapa hal yang perlu diperbaiki berdasarkan saran dari kolaborator sebagai observer.

Pembahasan

Pembahasan dalam penelitian ini adalah untuk memperbaiki permasalahan yang terjadi, dan mengkaji secara lebih mendalam terkait dengan hasil penelitian. Peneliti menggunakan tehnik Analisis data komparatif sebagai perbandingan peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar IPS pada setiap siklus seperti berikut ini :

Tabel 4. Analisis Data Komparatif Ketuntasan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 09 Pekayon, Jakarta Timur Semester II 2020/2021

No.	Ketuntasan	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
1.	Tuntas	13	41,93%	23	74,19%	25	80,64%
2.	Tidak Tuntas	18	58,064%	8	25,80%	6	19,35%
	Rata-rata	60,65		74,05		83,75	
	Maksimum	90,66		94,66		97,33	
	Minimum	11		12,33		12,33	

Pada tabel diatas dapat dipahami pada Siklus I terjadi Penurunan persentase ketuntasan hasil belajar dan lebih menurun dari hasil belajar IPS Pra tindakan yaitu 67,74 % menjadi 41,39 % dan pada siklus I hanya 13 siswa yang telah mencapai nilai lebih dari KKM 70 dengan persentase 41,93 % sedangkan siswa yang tidak tuntas mencapai 18 siswa yang mencapai nilai kurang dari KKM 70 dengan persentase 58,064 % dengan rata – rata nilai 60,65. Kemudian dilanjutkan Tindakan pada siklus II ternyata terjadi peningkatan yaitu 74,19 % dengan rata – rata nilai 74,05 serta jumlah 23 siswa telah mencapai nilai lebih dari KKM 70, dan siswa yang belum tuntas yaitu 8 siswa yang mencapai nilai kurang dari KKM 70 dengan persentase 25,80 %. Namun hasil belajar IPS pada siklus II belum menunjukkan hasil yang maksimal sehingga perlu ditingkatkan kembali pada siklus III, pada siklus III kembali terjadi peningkatan dengan 25 siswa yang telah tuntas mencapai nilai KKM lebih dari 70 dengan persentase mencapai 80,64 % dan 6 siswa yang belum mencapai KKM 70 dengan persentase 19,35 % dengan rata – rata nilai 83,75.

Hasil penelitian pada hasil belajar siswa dalam setiap siklus terbukti bahwa dengan menggunakan media game interaktif *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, Hasil penelitian ini sama hal nya dengan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Berdasarkan hasil penelitian dari Azizah (2020) menyatakan bahwa usaha yang dilakukan oleh peneliti bersama guru dalam mengimplementasikan media *wordwall* yang dilaksanakan dengan empat siklus dapat meningkatkan penguasaan kosakata, hasil belajar dan keaktifan siswa. Hal ini juga selaras dengan hasil penelitian dari Gandasari & Pramudiani (2021) yang mengemukakan dalam hasil penelitiannya bahwa pada aplikasi *wordwall* siswa dapat mengerjakan tugas berulang apabila salah menjawab soal ataupun gagal dalam tantangan sampai mendapatkan nilai yang tertinggi. Sedangkan penelitian lain nya, yaitu hasil dari penelitian Khairunisa (2021) menjelaskan untuk mendapatkan hasil gamifikasi yang efektif, dapat dilakukan analisis sebelumnya terhadap peserta didik untuk menerapkan metode gamifikasi yang sesuai.

Selain peneliti menggunakan data hasil belajar untuk mengumpulkan data yang valid, peneliti juga mengumpulkan data dengan menggunakan angket kuesioner dalam bentuk google form dan dibagikan kepada siswa melalui *google classroom*. Data angket kuesioner untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan dan untuk mengetahui pemahaman siswa, terhadap materi IPS dengan menggunakan media game interaktif *wordwall*. selain menggunakan data angket kuesioner peneliti juga melakukan wawancara dengan siswa, terkait dengan materi pembelajaran yang telah diajarkan dengan menggunakan *zoom meeting* untuk mewawancarai beberapa siswa. Peneliti juga mengumpulkan informasi penting dengan mengumpulkan data – data dokumentasi seperti buku absensi siswa, hasil ujian akhir semester, hasil ujian tengah semester, hasil raport siswa serta dokumentasi foto selama kegiatan belajar dan wawancara berlangsung.

Hasil belajar IPS setelah menggunakan media game interaktif *wordwall* mengalami peningkatan, dengan menggunakan media game interaktif *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada materi peristiwa dalam kehidupan.

SIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa dengan menggunakan media game interaktif *wordwall*, dapat meningkatkan hasil belajar IPS serta mampu memunculkan rasa minat dan motivasi belajar siswa dengan ketertarikan terhadap media game interaktif *wordwall*. temuan dalam penelitian ini dapat membuktikan bahwa media game interaktif *wordwall* dapat memberikan dampak yang positif terhadap guru dalam kegiatan belajar, sehingga pembelajaran dapat lebih menyenangkan. Temuan penelitian ini dapat menjadi inovasi bagi guru, dalam menciptakan media pembelajaran interaktif yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Temuan ini juga dapat membantu meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan teknologi, dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Diperlukan penelitian lebih lanjut dalam temuan penelitian ini, agar calon peneliti selanjutnya dapat mengkaji secara lebih mendalam untuk penerapan media game interaktif *wordwall* dalam kegiatan pembelajaran IPS.

REFERENSI

- Ah Sanaky, H. (2015). *Media pembelajaran interaktif-inovatif* (F. SA (ed.); 2nd ed.). Kaukaba Dipantara.
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan *wordwall* game quis berpadukan Classroom untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar biologi. 2, 324–332.
- Atok, M. S., Romdanih, & Wulan, S. (2018). Upaya meningkatkan hasil belajar IPS materi jual beli menggunakan model *Contextual Teaching Learning*. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*.
- Azizah, H. N. (2020). Peningkatan penguasaan kosakata bahasa arab Melalui Penggunaan media *wordwall*. *Alsuniyat*, 1(1), 1–16. <https://doi.org/10.17509/alsuniyat.v1i1.24212>
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh aplikasi *wordwall* terhadap Motivasi belajar IPA siswa di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu*

Pendidikan, 3.

- Kemendikbud, P. P. (2016). Modul 05 penilaian hasil belajar pendidikan dan Pelatihan teknis kegiatan belajar mengajar bagi pamong belajar Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Pusat Pendidikan Dan Pelatihan Pegawai (P. Pegawai (ed.); 1st ed.). Pusdiklat Pegawai Kemendikbud.
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan fitur gamifikasi daring *Maze chase–Wordwall* sebagai media pembelajaran digital mata kuliah statistika dan Probabilitas. *Jurnal Kajian Dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2(1), 41–47.
- Kristin, F., & Rahayu, D. (2016). Pengaruh penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas 4 Sd. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(1), 84. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i1.p84-92>
- Maryanto, Fransiska, Kusumawati, H., Puspa, D., & Subekti, A. (2017). Peristiwa Dalam Kehidupan Tema 7 Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (B. Prihadi, E. Yetti, E. Wiyanarti, Rahmat, Suharji, Suharsono, V. I. M., & W. Pekerti (eds.); 2nd ed.). Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Maulida, M. A., Reffiane, F., & Karsono. (2021). Peningkatan keaktifan peserta Didik dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi pada tema 8 Kelas V c semester genap Sd Supriyadi Semarang Tahun Pelajaran 2020 / 2021. 11–18.
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan media pembelajran *Wordwall* untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada Pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(5), 2854–2860.
- Nurdyansyah, & Toyiba, F. (2016). Pengaruh strategi pembelajaran aktif Terhadap hasil belajar pada Madrasah Ibtidaiyah. *Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*. 929–930.
- Purwanto. (2020). Evaluasi hasil belajar. (P. Layouter (ed.); 6th ed.). Pusataka Pelajar.
- Putri, M. A., & Oktaviana, E. (2019). Upaya meningkatkan hasil belajar IPA pada materi Ciri-ciri makhluk hidup melalui *Metode Picture and Picture*. 1(September), 1–7.
- Rachmawati, E., Sulistiyono, R., & Widyastuti, N. S. (2020). Kemampuan Pemecahan masalah matematis pada pembelajaran matematika melalui Model generatif berbantuan media *wordwall*. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Ahmad Dahlan*. 6(11), 951–952., 1395–1408.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi *quizizz* Dan *Wordwall* pada pembelajaran IPA bagi guru-Ggru Sdit Al-kahfi. *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan FKIP Uhamka*, 4(April), 195–199. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jpmb/article/view/4112>
- Shiddiq, J. (2021). Inovasi pemanfaatan *wordwall* sebagai media *Game Based Learning* untuk bahasa arab. *JALIE : Journal Of Applied Linguistic And Islamic Education*, 05, 6.
- Siregar, E., & Nara, H. (2019). *Teori Belajar dan Pembelajaran* (A. Jamaludin (ed.); 4th ed.). Ghalia Indonesia.
- Sun'iyah, S. L. (2020). Media pembelajaran daring berorientasi evaluasi. *Jurnal*

Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora, 7(1), 1–18.

Utami, P. P., Widiatna, A. D., Ayuningrum, S., Putri, A., Herlyna, & Adisel. (2021). Personality: How does it impact teachers' organizational commitment? *Cakrawala Pendidikan*, 40(1), 120–132. <https://doi.org/10.21831/cp.v40i1.33766>

Yudha, C. B. (2018). Penerapan game edukasi berbasis android dan gambar bagi Sekolah dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, (Vol. 5, Issue 2).