



## Implementasi Media *Game* Edukasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri

Nilia Kurnia<sup>1\*</sup>, Erwin Putera Permana<sup>2</sup>, Cecilia Permatasari<sup>3</sup>

nila.kurnia.351@gmail.com<sup>1\*</sup>, erwinp@unpkediri.ac.id<sup>2</sup>, permatasari@gmail.com<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Profesi Guru

<sup>1,2</sup>Universitas Nusantara PGRI Kediri

<sup>3</sup>Sekolah Dasar Negeri Mojoroto 4 Kota Kediri

Received: 02 04 2023. Revised: 26 05 2023. Accepted: 12 06 2023.

**Abstract :** The purpose of this study was to improve student learning outcomes through wordwall educational game media for fourth grade students at SDN Mojoroto 4. This research was conducted at SDN Mojoroto 4. The type of research used was Classroom Action Research (CAR) using the Kurt Lewin model. The data collection instruments used were observation, tests, and documentation. The results of this study were that in cycle I, the percentage of complete learning outcomes was obtained by 63% or 15 students who had completed their studies while 37% or 9 students had not completed their studies. The results of cycle II showed that the percentage of completeness of student learning outcomes was 83% or 20 students had completed their studies while 17% or 4 students had not completed their studies. This is an increase of 20% of students who meet the criteria of completion in learning. There is a significant increase in learning outcomes with wordwall educational game media for fourth grade students at SDN Mojoroto 4.

**Keywords :** Educational game, Wordwall, Learning outcomes.

**Abstrak :** Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui media *game* edukasi *wordwall* pada siswa kelas IV SDN Mojoroto 4. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Mojoroto 4. Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model Kurt Lewin. Instrumen pengumpulan data digunakan yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini adalah siklus I diperoleh presentase ketuntasan hasil belajar sebanyak 63 % atau 15 siswa tuntas belajar sedangkan sebanyak 37 % atau 9 siswa belum tuntas belajar. Hasil dari siklus II didapatkan presentase ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 83 % atau 20 siswa tuntas belajar sedangkan sebanyak 17 % atau 4 siswa belum tuntas belajar. Hal ini terjadi peningkatan sebanyak 20 % siswa yang memenuhi kriteria tuntas dalam belajar. Terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan dengan media *game* edukasi *wordwall* pada siswa kelas IV SDN Mojoroto 4.

**Kata Kunci :** *Game* edukasi, *Wordwall*, Hasil belajar.

## PENDAHULUAN

Selama pandemi covid 19 pembelajaran di berbagai sekolah beralih dari pembelajaran *offline* menjadi pembelajaran *online* dengan kata lain disebut dengan pembelajaran daring. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik untuk menggantikan kelas *offline*. Menurut Isman (Aji et al., 2020) pembelajaran daring merupakan pemanfaatan internet pada pembelajaran. Aktivitas pembelajaran daring meliputi pembelajaran yang dilaksanakan secara individu dari penjelasan yang diperoleh secara daring, latihan dan tugas secara daring, pencarian bahan pembelajaran secara mandiri dengan memanfaatkan internet. Dengan menerapkan pembelajaran daring, durasi dalam belajar siswa menjadi tidak terbatas (Kurniasari et al., 2020). Pengumpulan tugas serta waktu belajar tidak hanya pagi hari saja tetapi juga malam hari.

Disamping itu, pembelajaran daring dirasa tidak efektif dilakukan karena pembelajaran tidak bisa dilakukan dengan maksimal, waktu yang fleksibel menjadikan siswa malas untuk mengerjakan tugas dengan segera dan kejenuhan siswa saat mengerjakan tugas (Syamsuddin, 2021). Kejenuhan siswa saat pembelajaran daring akan berakibat turunnya hasil belajar. Kejenuhan siswa pada proses pembelajaran sama dengan kondisi siswa kelas 4A di SDN Mojoroto 4 Kota Kediri. Kurangnya konsentrasi siswa ketika pembelajaran daring ini disebabkan oleh media pada proses pembelajaran cenderung monoton, penggunaan media evaluasi kurang menarik perhatian siswa. Media yang sering digunakan adalah video pembelajaran yang di ambil dari *YouTube*, sedangkan media untuk evaluasi akhir sub tema guru menggunakan *Google Classroom* yang memuat file soal dan *Google Formulir*. Penggunaan Media pembelajaran dan media evaluasi tersebut berakibat munculnya rasa bosan ketika siswa mengerjakan tugas, ketidaksiplinan siswa dalam mengumpulkan tugas karena siswa cenderung mengabaikan tugas. Hal ini menyebabkan turunnya hasil belajar siswa yang dibuktikan dengan persentase ketuntasan belajar. Terdapat 54% siswa tidak tuntas belajar dengan nilai di bawah 75.

Paparan kendala dari pembelajaran daring di SDN Mojoroto 4 solusinya adalah penggunaan media pembelajaran yang ramah dan mudah diakses seperti video pembelajaran dan media untuk evaluasi menggunakan media *game* edukasi. Menurut Mahmudi dalam Muryanto (2021) yang menyatakan bahwa evaluasi merupakan kegiatan yang memiliki tujuan untuk mengukur tingkat pencapaian tujuan sebuah program yang dilakukan berdasarkan perencanaan. Hal ini sependapat dengan Zainal Arifin dalam (Purwati et al. 2018) menyatakan bahwa fungsi evaluasi adalah memperoleh informasi tentang kedudukan siswa,

tingkat kesiapan siswa menempuh program, dapat memudahkan guru memberikan bimbingan. Evaluasi wajib dilakukan dalam sebuah pembelajaran karena berperan penting dalam mengukur kemampuan siswa termasuk hasil belajar. Salah satu media evaluasi yang bisa dipakai yaitu *game*. Menurut Diharjo (2020) *game* atau permainan merupakan kegiatan yang mampu mendukung perkembangan anak secara fisik, kognitif maupun sosial emosionalnya. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi serta keantusiasan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Maka dari itu pengembangan media yang tepat adalah media yang berbasis teknologi yaitu media *game* (Wardani et al., 2022).

Sebelum peneliti melakukan penelitian ini, terdapat peneliti lain yang juga meneliti tentang media evaluasi *wordwall* yaitu peneliti pertama oleh Maghfiroh (2018) dengan judul Penggunaan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. Hasil dari penelitian tersebut yaitu hasil belajar siswa meningkat pada setiap siklusnya. Ketuntasan klasikal hasil belajar siswa sebesar 42,11% pada pra siklus meningkat menjadi 76,31% pada siklus I sehingga terdapat peningkatan sebanyak 34,20% setelah implementasi penggunaan media *wordwall*. Peneliti kedua oleh Dwi Lestari (2021) dengan judul Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi *Wordwall* di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. Hasil dari penelitian tersebut yaitu terdapat peningkatan skor motivasi belajar siswa sebelum tindakan sebesar 66% pada siklus I, meningkat dari 66% menjadi 72%. Sedangkan pada siklus I hingga siklus II mengalami peningkatan sebesar 12% menjadi 84% dengan kategori baik. Peneliti ketiga yaitu (Gusman et al., 2021) judul Efektivitas Platform *Wordwall* pada Pembelajaran PAI di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) pada Masa Pandemi. Hasil dari penelitian tersebut yaitu hasil belajar siswa dari pertemuan I sampai III telah menunjukkan hasil yang sangat baik, yang mana nilai ulangan Pendidikan Agama Islam siswa MAN 4 kebumen rata-rata nilainya yaitu 88,04 dengan persentase ketuntasan sebesar 80,35% yang terkategori sangat baik.

Media evaluasi yang digunakan pada penelitian ini adalah *game* edukasi *wordwall*. *Wordwall* merupakan *website* yang menyediakan banyak desain templat untuk melakukan evaluasi pembelajaran. Menurut Halik dalam (Nissa & Renoningtyas, 2021) *website* aplikasi memiliki fungsi untuk membuat *games* sejenis kuis yang bersifat menyenangkan. Adapun *wordwall* dirancang agar memudahkan guru agar mampu membuat media pembelajaran *online* berupa *game* edukasi tanpa menggunakan *coding* dan dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran yang telah diajarkan. Kelebihan dari *game* edukasi ini yaitu mudah diakses

dimanapun, mampu mendukung perkembangan kognitif siswa, dan mengurangi kejenuhan saat mengerjakan tugas. Maka dari itu peneliti berminat untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas yang berjudul Implementasi Media *Game* Edukasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri.

## METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilaksanakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*). Menurut Sanjaya (2016) penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang bertujuan untuk menganalisis kelemahan pembelajaran kemudian merencanakan untuk memperbaiki pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Penelitian ini didesain untuk membantu guru dalam melakukan evaluasi dengan tampilan yang lebih menarik dan menggerakkan siswa untuk semangat belajar. Prosedur penelitian pada penelitian ini menggunakan model rancangan Kurt Lewin. Model Kurt Lewin dalam satu siklus ada empat langkah yaitu *planning*, *acting*, *observation*, dan *reflecting* (Pandiangan, 2019). Langkah tersebut dilaksanakan dalam proses satu lingkaran yang terus menerus.

Subjek penelitian ini adalah siswa dari SDN Mojoroto 4 Kota Kediri kelas IV A terdiri dari 24 siswa yang terdiri dari 15 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki. Penelitian ini dilakukan di SDN Mojoroto 4 Kota Kediri karena peneliti sedang melakukan program pemerintah MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka) yaitu Mengajar di Sekolah. Selain itu, sekolah dasar ini kondisinya sesuai dengan masalah yang akan dibahas, sehingga nantinya penelitian ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa di SDN Mojoroto 4.

Instrumen pengumpulan data digunakan yaitu observasi, tes, dan dokumentasi (Permana & Imron, 2016). Observasi yang dilakukan adalah kedisiplinan siswa dalam mengumpulkan tugas. Instrumen tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa SDN Mojoroto 4. Dokumentasi dari penelitian ini bersumber dari daftar nilai siswa yang dipegang oleh guru kelas. Data yang diperoleh akan dianalisis dengan menemukan presentase ketuntasan hasil belajar. Menurut Nana Sujana dalam (Ruslaini & Novika, 2021) cara untuk menentukan presentase ketuntasan belajar siswa diperoleh dari membagi total siswa yang tuntas belajar dengan total seluruh siswa dalam satu kelas kemudian dikalikan dengan 100%. Presentase ketuntasan dapat diperoleh dengan rumus berikut,

$$P = \frac{t}{S} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase ketuntasan hasil belajar

t : Jumlah siswa yang tuntas

S : Jumlah siswa dalam satu kelas

Peningkatan hasil belajar dikatakan berhasil jika sebanyak 70% siswa memenuhi kriteria ketuntasan belajar. Nilai KKM yang digunakan di SDN Mojoroto 4 yaitu 75.

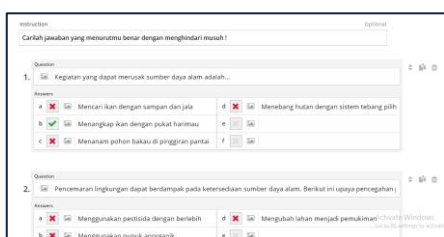
Tabel 1. Kriteria ketuntasan belajar

Kriteria Ketuntasan	Kualifikasi
$\geq 75$	Tuntas
$< 75$	Tidak Tuntas

## HASIL DAN PEMBAHASAN

*Game* edukasi *wordwall* merupakan permainan yang memanfaatkan *website* yang dipadukan dengan materi pembelajaran. *Wordwall* adalah sebuah *website* yang menyediakan berbagai template untuk kuis yang berbentuk permainan (Khairunisa, 2021). *Game wordwall* ini bisa diakses melalui gadget maupun laptop. *Wordwall* ini sangat cocok untuk guru yang ingin mengkreasikan evaluasi pembelajarannya menjadi lebih menarik. Template yang tersedia pada *wordwall* sangat beragam dari mulai dari *wordsearch*, *match up*, *open the box*, *maze chase* dan lain sebagainya. Tidak hanya menarik pada template, *wordwall* ini juga menyediakan fitur *printable* sehingga pada template tertentu bisa digunakan secara *offline*.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan template *maze chase* atau labirin. *Maze chase* merupakan permainan dalam labirin untuk mencari jawaban benar dengan menghindari musuh. *Maze chase* ini mempunyai beberapa aturan yaitu: 1) pemain harus sebisa mungkin menghindari musuh saat mencari jawaban yang benar; 2) pada permainan ini berlaku sistem nyawa sehingga jika bertemu musuh maka nyawanya akan berkurang satu dan jika nyawanya sudah habis maka tidak akan bisa lanjut ke pertanyaan berikutnya; 3) tingkat kesulitan atau jumlah musuh setiap pertanyaan bisa bertambah sesuai dengan banyaknya pertanyaan yang terjawab. Jadi jika pada pertanyaan 1 ada tiga musuh maka pada pertanyaan 5 musuh akan bertambah satu.



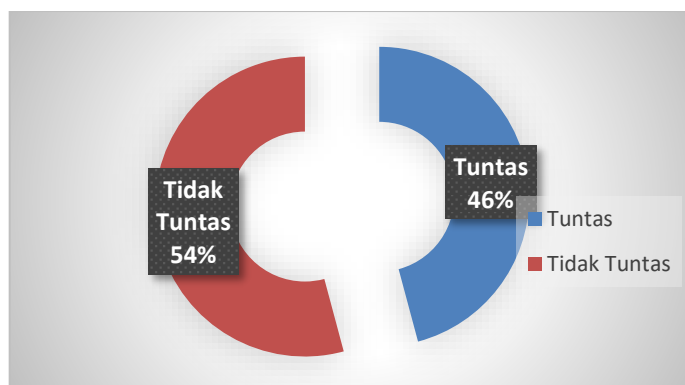
Gambar 1. Penambahan pertanyaan



Gambar 2. *Game wordwall* template *maze chase*

Berdasarkan pernyataan dari latar belakang masalah yang sudah dijelaskan, bahwa hasil belajar siswa kelas IVA SDN Mojoroto 4 cukup rendah. Persentase siswa yang tidak

tuntas yaitu 54 % atau 13 dari 24 siswa. Siswa yang tuntas memiliki persentase 46 % atau 11 siswa tuntas dari 24 siswa. Kedua pernyataan di atas dapat dilihat gambar 4. Data ini diperoleh melalui dokumentasi dari daftar nilai yang dimiliki guru. Kondisi ini disebabkan oleh media evaluasi yang monoton dan kurang menarik sehingga siswa lalai dengan tugasnya. Pada kelas IVA SDN Mojoroto 4 Kota Kediri terdapat 5 siswa yang sering lalai dengan tugasnya, bahkan ada 2 dari 5 siswa tersebut yang memang terbiasa tidak mengerjakan tugas. Alasan mereka juga beragam yaitu ponsel yang masih digunakan orang tua bekerja, dan ada juga yang memang lupa jika mempunyai tugas. Kelalaian dalam mengerjakan tugas ini dapat menyebabkan turunnya hasil belajar siswa. Untuk memberikan solusi dari permasalahan tersebut maka dilakukan tindakan siklus 1.

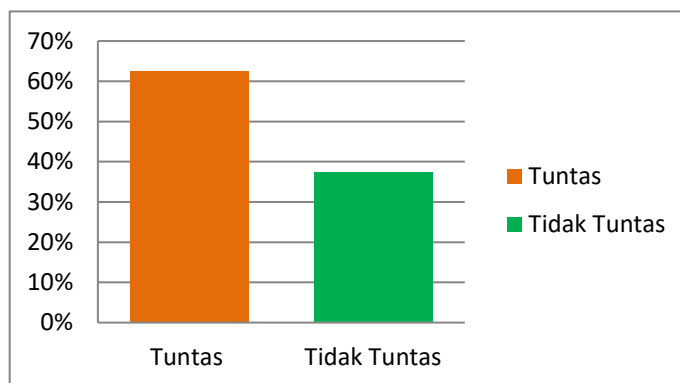


Gambar 3. Diagram ketuntasan belajar siswa pada kondisi awal

Pada siklus 1 pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi pembelajaran yaitu *WhatsApp* dan *Google Classroom*. Penggunaan kedua aplikasi ini didasarkan pada pengalaman guru dalam mengajar secara daring. *Google Classroom* digunakan untuk memposting tugas siswa dan tempat pengumpulan tugas namun, *Google Classroom* ini hanya 17 siswa saja. Sedangkan *WhatsApp* digunakan untuk menginformasikan tugas bagi 7 siswa yang tidak tergabung dalam *Google Classroom* dan sebagai tempat diskusi secara asinkron bagi guru dan siswa. Dengan kedua aplikasi tersebut peneliti mengirimkan media pembelajaran dan link media evaluasi kepada siswa. Pada siklus 1 media pembelajaran yang digunakan yaitu *flipbook*, sedangkan media evaluasinya memakai berupa *Google Formulir*.

Hasil dari evaluasi dengan *Google Formulir* diketahui ada 9 siswa tidak tuntas belajar atau memperoleh nilai di bawah 75. Sebaliknya ada 15 siswa tuntas dengan nilai di atas 75. Persentase ketuntasan belajar pada siklus 1 sebanyak 63 % atau 15 siswa tuntas belajar sedangkan sebanyak 37 % atau 9 siswa belum tuntas belajar, maka dari itu masih diperlukan adanya perbaikan karena jumlah siswa tuntas belum mencapai 70% siswa tuntas. Pada siklus 1 ini hasil analisis dari nilai siswa menunjukkan peningkatan yang kurang signifikan dari

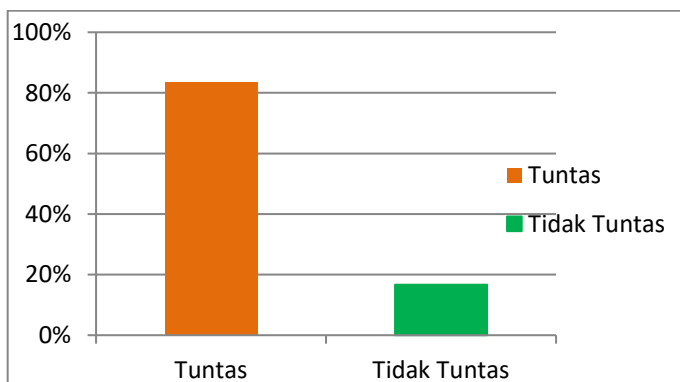
kondisi awal sehingga masih ada 9 dari 24 siswa belum tuntas, sehingga peneliti dan guru berdiskusi lalu menyimpulkan untuk melanjutkan siklus kedua dengan media pembelajaran berbasis video dan media evaluasi menggunakan *game* edukasi *wordwall*. Berdasarkan data penghitungan tingkat ketuntasan di atas maka dapat dibuat diagram pada gambar 4.



Gambar 4. Diagram ketuntasan belajar siswa pada siklus 1

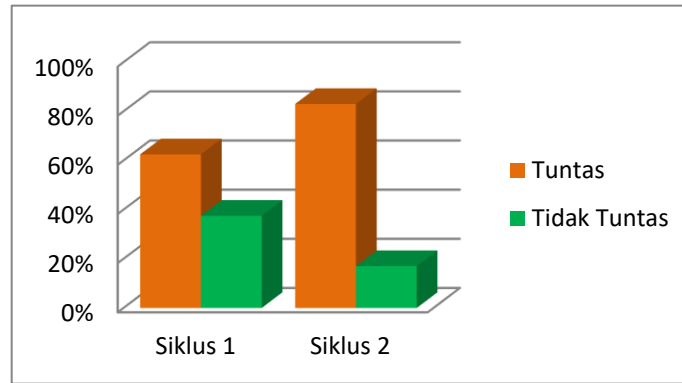
Pada siklus 2 pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi pembelajaran yaitu *WhatsApp* dan *Google Classroom*. Dengan kedua aplikasi tersebut peneliti mengirimkan media pembelajaran dan link media evaluasi kepada siswa. Pada siklus 2 media pembelajaran yang digunakan adalah video pembelajaran yang diunggah di *Youtube* sehingga semua siswa dapat mengakses dengan mudah. Sedangkan media evaluasi yang digunakan berupa *game* edukasi *wordwall*. Media evaluasi ini dipilih untuk mengatasi kejenuhan siswa dalam mengerjakan soal evaluasi sehingga meningkatkan hasil belajarnya.

Hasil dari evaluasi dengan *Google Formulir* diketahui ada 4 siswa yang tidak tuntas belajar atau mendapat nilai dibawah 75. Sebaliknya ada 20 siswa yang tuntas dengan nilai di atas 75. Persentase hasil belajar siswa pada siklus 2 sebanyak 83 % atau 20 siswa tuntas belajar sedangkan sebanyak 17 % atau 4 siswa belum tuntas belajar. Hal ini terjadi peningkatan sebanyak 20 % siswa yang memenuhi kriteria tuntas dalam belajar. Berdasarkan data penghitungan tingkat ketuntasan di atas maka dapat dibuat diagram seperti gambar 5.



Gambar 5. Diagram ketuntasan belajar siswa pada siklus 2

Hasil belajar siswa dari siklus 1 dan siklus 2 bisa dilihat mengalami peningkatan yang signifikan sebanyak 20%. Perbandingan ketuntasan belajar siswa bisa dilihat pada gambar 8. Jumlah siswa yang tidak tuntas juga berkurang akibat penggunaan media pembelajaran video dan media evaluasi *game* edukasi *wordwall*. Berdasarkan data penghitungan tingkat ketuntasan di atas maka dapat dibuat diagram seperti gambar 6.



Gambar 6. Perbandingan ketuntasan siswa pada siklus 1 dan siklus 2

Dari diagram tersebut terlihat pada siklus 2 hasil analisis dari hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dari siklus 1. Pada siklus 2 peningkatan hasil belajar siswa naik 20% dari yang awalnya 63% menjadi 83%. Penggunaan media pembelajaran berbasis video dan media evaluasi berupa *game* edukasi *wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang menggunakan media tersebut dapat memudahkan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran dengan baik. Siswa tidak hanya sekedar mengerjakan soal evaluasi namun juga dapat bermain.

## SIMPULAN

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan selama 2 siklus dengan subjek siswa kelas IVA SDN Mojoroto 4 Kota Kediri maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *game* edukasi *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus 1 ini hasil analisis dari nilai siswa menunjukkan peningkatan yang kurang signifikan dari kondisi awal sehingga masih ada 9 dari 24 siswa belum tuntas. Hal ini dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang monoton dan tidak memberikan penjelasan secara nyata sehingga siswa jenuh hanya membaca dan media evaluasi yang kurang menarik perhatian siswa dalam mengerjakan tugas. Pada siklus 2 ini hasil analisis dari nilai siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dari siklus 1. Penggunaan media pembelajaran berbasis video dan media evaluasi berupa *game* edukasi *wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Proses pembelajaran yang menggunakan media



pembelajaran berbasis video dan media evaluasi *game wordwall* dapat memudahkan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran dengan baik. Siswa tidak hanya sekedar mengerjakan soal evaluasi namun juga dapat bermain. Hal ini dilihat dari hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran berbasis video dan media evaluasi berupa *game edukasi wordwall* yang meningkat dari siklus 1 ke siklus 2.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Aji, W., Dewi, F., Kristen, U., & Wacana, S. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/10.31004/EDUKATIF.V2I1.89>
- Diharjo, W. (2020). Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 5(2), 23–35. <https://doi.org/10.31284/j.integer.2020.v5i2.1171>
- Dwi Lestari, R. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas Iv Sd N 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 1–6. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309>
- Gusman, B. A., Salsabila, U. H., Hoerotunnisa, Giardi, L. Y., & Fadhila, V. (2021). Efektivitas Platform Wordwall pada Pembelajaran PAI di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) pada Masa Pandemi. *Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 11(3). <https://doi.org/10.33367/ji.v11i3.2080>
- Khairunisa, Y. (2021). PEMANFAATAN FITUR GAMIFIKASI DARING MAZE CHASE–WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL MATA KULIAH STATISTIKA DAN PROBABILITAS. *MEDIASI*, 2(1). <https://doi.org/10.46961/mediasi.v2i1.254>
- Kurniasari, A., Pribowo, F. S. P., & Putra, D. A. (2020). ANALISIS EFEKTIVITAS PELAKSANAAN BELAJAR DARI RUMAH (BDR) SELAMA PANDEMI COVID-19. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 6(3), 246–253. <https://doi.org/10.26740/JRPD.V6N3.P246-253>
- Maghfiroh, K., Roudlotul, M. I., & Semarang, H. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 64–70. <https://doi.org/10.15294/JPK.V4I1.13742>

- Muryanto, E. (2021). Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Mengajar Dan Keterampilan Guru Menggunakan Penilaian Pembelajaran Berbasis Daring Dengan Media Evaluasi Berbantuan Android Melalui IHT Di SD Negeri 2 Leteh Tahun Pelajaran 2019/2020. *Lintang Songo: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 1–5.  
<https://journal.unusida.ac.id/index.php/jls/article/view/434>
- 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>
- Pandiangan, A. P. B. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran, Profesionalisme Guru Dan Kompetensi Belajar Siswa*. Deepublish.
- Permana, E. P., & Imron, I. F. (2016). Penerapan Pembelajaran IPS Dengan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Kecamatan Prambon Nganjuk. *EFEKTOR*, 3(2). <https://doi.org/10.29407/e.v3i2.493>
- Purwati, D., Nur Prasetia Nugroho SMA, A. N., & Negeri Yogyakarta, U. (2018). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Sejarah Berbasis Google Formulir Di Sma N 1 Prambanan. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan dan Sejarah*, 14(1).  
<https://doi.org/10.21831/ISTORIA.V14I1.19398>
- Ruslaini, & Novika, T. (2021). Penerapan Strategi Pembelajaran Active Learning Pada Materi Ekosistem Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Geuthèè: Penelitian Multidisiplin*, 4(1), 01–09. <https://doi.org/10.52626/JG.V4I1.100>
- Sanjaya, W. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Prenadamedia.
- Syamsuddin. (2021). Dampak Pembelajaran Daring Di Masa Pandemic Covid-19 Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD Inpres 1 Tatura Kota Palu. *Guru Tua : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 45–50. <https://doi.org/10.31970/GURUTUA.V4I1.65>
- Wardani, P. M. A., Permana, E. P., & Wenda, D. D. N. (2022). Pengembangan Media *Game Scratch* Pada Pembelajaran IPA Kelas V Materi Alat Pernapasan Pada Hewan. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 9(1).  
<https://doi.org/10.47668/edusaintek.v9i1.375>