

Efektivitas Penggunaan Media *Game* Edukasi *Word Wall* Terhadap Hasil Belajar IPAS Di SDN Karangtengah 4 Ngawi

Dwi Putri Aprilia ✉, Universitas PGRI Madiun

Dewi Tryanasari, Universitas PGRI Madiun

Apri Kartikasari HS, Universitas PGRI Madiun

✉ pdwi37646@gmail.com

Abstract: The aim of this research activity is to examine the use of the Word Wall game learning media on Science and Technology Learning Outcomes in Elementary Schools. This research was conducted using qualitative research using literature review techniques. Literature review is a concept and classifies facts from research that has been carried out previously. The literature review method aims to obtain a theoretical basis to support solving the problem being researched. Literature study research was carried out to examine theories related to learning sources and media in accordance with the conditions of students in elementary schools who use the Word Wall Game in implementing science learning. The stages in this research activity are as follows: 1) Prepare a plan for the topics to be studied; 2) Look for library sources that are appropriate and relevant to the topic; 3) Study data obtained from library sources is then used as a reference in making discussions and conclusions.

Keywords: Learning Outcomes, IPAS, *Word Wall*

Abstrak: Tujuan dari kegiatan penelitian ini yaitu mengkaji penggunaan media pembelajaran game Word Wall terhadap Hasil Belajar IPAS di Sekolah Dasar. Penelitian ini dilakukan dengan penelitian kualitatif dengan teknik literature review. Literature review ialah konsep dan mengklasifikasikan fakta dari penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya. Metode literature review bertujuan untuk memperoleh landasan teori untuk mendukung pemecahan masalah yang sedang diteliti. Penelitian studi literature dilakukan guna mengkaji teori yang berkaitan dengan sumber dan media pembelajaran sesuai dengan kondisi siswa di Sekolah Dasar yang menggunakan Game Word Wall dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS. Tahapan dalam kegiatan penelitian ini adalah sebagai berikut : 1) Menyiapkan perencanaan topik-topik yang akan dikaji; 2) Mencari sumber pustaka yang sesuai dan relevan dengan topik; 3) Data kajian yang didapatkan dari sumber pustaka selanjutnya digunakan sebagai acuan dalam pembuatan pembahasan dan kesimpulan.

Kata kunci: Hasil Belajar, IPAS, *Word Wall*



Copyright ©2024 Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar

Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Perubahan dalam dunia Pendidikan tak henti-hentinya terus dilakukan oleh Pemerintah Indonesia, salah satunya adalah adanya keterbaruan pada kurikulum yang digunakan di sekolah saat ini di setiap jenjangnya. Jenjang Sekolah Dasar (SD) saat ini sedang gencar-gencarnya untuk mengimplementasikan kurikulum merdeka. Keterbaruan dalam kurikulum merdeka salah satunya pada mata pelajaran yang digunakan. Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS) kedua mata pelajaran tersebut menjadi digabung pada penerapan kurikulum merdeka. Menurut Sartika et al., (2023) penggabungan IPAS bertujuan agar siswa lebih terinspirasi untuk mampu mengelola serta memahami keadaan alam dan sosialnya. IPAS juga mengajarkan pembelajaran yang lebih kompleks sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Menurut Ekantini (2023), capaian dalam pembelajaran harus ditentukan melalui lingkup siswa melalui pembelajaran IPAS yang bersifat holistik agar siswa memiliki rasa kepekaan terhadap lingkungan belajar alam dan sosialnya. Upaya untuk mewujudkan pembelajaran yang kompleks harus dilakukan berbagai cara misalnya guru harus memiliki inovasi dan memunculkan ide kreatifitasnya agar dapat menciptakan suasana belajar yang dibutuhkan siswa. *Game* adalah salah satu inovasi yang bisa diimplementasikan pada pembelajaran berbentuk media pembelajaran. Menurut Suryadi (2018), *game* didefinisikan suatu kegiatan yang dikerjakan dan memanfaatkan beberapa aspek dalam diri, misalnya kecerdasan, kemampuan bernalar, dan strategu untuk memecahkan suatu permasalahan. *Game* tidak hanya digunakan untuk bermain saja melainkan ada beberapa *game* yang memang digunakan untuk edukasi atau penyelesaian masalah dalam suatu pembelajaran.

Menurut Máximo (2014) *game* edukasi merupakan salah satu permainan yang memiliki pengaruh terhadap proses pembelajaran dan berguna untuk mempertimbangkan ketrampilan dan kemampuan siswa dalam menyelesaikan *game* tersebut. *Game* edukasi dapat berbentuk *game* digital berbasis teknologi yang kegunaannya dapat menunjang pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman serta melatih kemampuan dan motivasi belajarnya. *Game* edukasi dapat dimanfaatkan sebagai alat atau media dalam proses pembelajaran yang berguna untuk menunjang proses pembelajaran dan diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan serta hasil belajar siswa salah satu *game* digital yang mengedukasi yaitu *word wall*.

Word wall adalah bentuk *game* edukasi yang dapat diakses melalui website. *Word wall* dapat digunakan menjadi salah satu media pembelajaran yang baik dan menarik. Menurut Nuriadin (2022) menjelaskan *Word wall* merupakan aplikasi yang bisa diisi dengan materi pelajaran misalnya berupa kuis, soal maupun evaluasi pembelajaran. Siswa pada jenjang sekolah dasar tentunya memiliki karakteristik sendiri. Karakteristik yang dimiliki tentunya berbeda yang mengakibatkan guru harus memahami karakteristik siswa yang beragam tersebut. Menurut Hidayatulloh et al., (2023) butuh sesuatu yang inovatif dalam menjalankan pembelajaran. *Word Wall* menjadi salah satu solusi yang bisa digunakan dalam menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Implementasi pembelajaran tidak hanya dilakukan dengan konvensional saja melainkan guru harus memiliki solusi dan alternatif jika dirasa pembelajaran yang ia dijalankan sudah membosankan dan monoton. Adanya *game* edukasi selama proses pembelajaran berlangsung menjadikan proses pembelajaran menjadi berkembang. Perkembangan yang terjadi menjadikan guru lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas. Kondisi tersebut akan berdampak pada sesuatu perubahan yang baik dalam pembelajaran. Menurut Trisni Handayani (2022) menjelaskan bahwa dampak positif yang dihasilkan dari adanya penggunaan *game Word wall* dalam pembelajaran yaitu menjadikan siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran. *Word Wall* dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar di kelas. Motivasi yang muncul dalam diri siswa saat pelaksanaan pembelajaran akan memudahkan guru dalam menjalankan proses pembelajaran serta mencapai tujuan pembelajaran. *Game* edukasi berbasis *word wall* juga membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa. Kemampuan berfikir kritis siswa

yang baik akan meningkatkan hasil belajar siswa selain itu, tentunya siswa akan menggunakannya selama menjalani kehidupannya yang masa datang, dimana hal tersebut berkaitan dengan pembelajaran IPAS yang dilakukan siswa. IPAS yang memiliki ciri suatu pembelajaran yang kompleks dimana Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial menjadi satu kesatuan membutuhkan kemampuan berfikir kritis yang tinggi dari siswa, oleh karena itu butuh suatu hal yang membantu siswa dalam memahami materinya, salah satunya menggunakan game edukasi *Word Wall*.

Tujuan dari adanya penelitian ini untuk mengkaji keefektifan penggunaan media pembelajaran game edukasi *Word Wall* terhadap hasil belajar IPAS. *Word wall* dinilai dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS. Adanya game *Word Wall* menjadikan siswa dapat memecahkan permasalahan dalam materi pembelajaran melalui game edukasi.

METODE

Kegiatan penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian kualitatif dengan teknik literature review. Literature review ialah konsep dan mengklasifikasikan fakta dari penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya. Metode literature review bertujuan untuk memperoleh landasan teori untuk mendukung pemecahan masalah yang sedang diteliti. Penelitian studi literature ini dilakukan guna mengkaji teori yang berkaitan dengan sumber dan media pembelajaran sesuai dengan kondisi siswa di Sekolah Dasar yang menggunakan Game *Word Wall* dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS. Penelitian dengan menggunakan kajian literature dilakukan untuk mengkaji teori yang berkaitan dengan implementasi game edukasi *Word Wall* dalam pembelajaran IPAS Sekolah Dasar. Tahapan-tahapan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : 1) Menyiapkan perencanaan topik-topik yang akan dikaji; 2) Mencari sumber pustaka yang sesuai dan relevan dengan topik; 3) Data kajian yang didapatkan dari sumber pustaka selanjutnya digunakan sebagai acuan dalam pembuatan pembahasan dan kesimpulan.

HASIL PENELITIAN

Hasil Belajar

Hasil belajar diartikan sebagai perolehan terakhir yang diperoleh siswa setelah masa pembelajaran yang dilakukan habis. Menurut Ibrahim et al., (2023) hasil belajar adalah hasil yang akan diberikan kepada siswa sebagai wujud penilaian setelah selesai melakukan pembelajaran. Adanya hasil belajar memberikan wujud pada keberhasilan siswa dalam menguasai pengetahuan dan ketrampilan yang dipelajarinya, selain itu juga membentuk siswa dalam berubah menjadi individu yang lebih baik lagi. Sejalan dengan pendapat Somayana (2020) mengartikan hasil belajar adalah hasil belajar yang dicapai baik secara akademis maupun non akademis melalui penilaian tugas akhir. Menurut Nurrita (2018) Nurrita hasil belajar merupakan penilaian yang diberikan kepada siswa setelah mereka mengikuti proses pembelajaran. Penilaian ini mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan, serta mencerminkan perubahan perilaku pada diri siswa.

Hasil belajar berkaitan erat dengan aktivitas siswa. Hasil ini mencakup seluruh aspek psikologis dan merupakan konsekuensi dari pengalaman serta proses pembelajaran yang dialami siswa, baik di dalam kelas maupun lingkungan sekolah Abadi (2019) Sejalan dengan pendapat Ariyanto (2018) hasil belajar adalah tujuan dari pendidikan yang tercapai sesudah mengikuti aktivitas pembelajaran baik di pendidikan formal seperti sekolah maupun nonformal seperti keluarga dan masyarakat Johari et al., (2016) menjelaskan bahwa hasil belajar penilaian akhir dari aktivitas pembelajaran dan pengenalan yang telah di lakukan berulang kali. Hasil belajar tersebut yang akan berkontribusi dalam membentuk pribadi individu yang selalu berusaha mencapai hasil yang lebih baik. Hasil belajar juga akan memberikan informasi terhadap siswa maupun kedua orang tua siswa untuk mengetahui sejauh mana siswa tersebut belajar dan

memahami penguasaan materi yang diajarkan guru di sekolahnya. Hasil belajar juga akan dijadikan acuan untuk guru senantiasa mengembangkan strategi pembelajaran yang dilakukannya. Permasalahan-permasalahan yang muncul terkait hasil belajar tentunya berhubungan dengan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru di kelas. Pemberian pengajaran yang baik tentunya akan memberikan peluang bagi siswa untuk memiliki hasil yang memuaskan bagi guru maupun siswanya, oleh karena itu dibutuhkan pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Masih ditemukan banyak guru melakukan pembelajaran secara konvensional dimana hal tersebut kurang membantu siswa dalam motivasi belajarnya melainkan hal tersebut akan membuat siswa tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga hal tersebut berpengaruh pada hasil belajarnya.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang sudah dijelaskan mengenai hasil belajar siswa dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil dari akhir semua proses aktivitas pembelajaran baik formal maupun nonformal yang menghasilkan suatu perubahan dalam diri seseorang baik berupa perubahan aspek psikologis serta capaian yang telah dilalui siswa, capaian tersebut bisa berupa nilai dan perubahan perilaku. Untuk mendapatkan hasil belajar yang baik, siswa harus terlibat dalam belajar. Melalui kegiatan hasil belajar ini, siswa akan memperoleh pengalaman yang akan mempengaruhi belajar mereka.

Pembelajaran IPAS

IPAS merupakan wujud keterbaruan dari implementasi kurikulum merdeka yang diluncurkan pada pascapandemi covid-19. Menurut Arga P (2023) menjelaskan mata pelajaran IPAS pada dasarnya bentuk aktualisasi pembelajaran yang terintegrasi dari dua aspek pemahaman ilmu yang dasarnya berbeda, akan tetapi jika dipadukan saling berkaitan antar keduanya. Sejalan dengan Nurul F (2023) IPAS merupakan mata pelajaran yang digabungkan antara IPA dan IPS yang keduanya sangat erat dan berkaitan dengan ilmu alam dan ilmu sosial. Pembelajaran IPAS memiliki peran untuk merealisasikan Profil Pelajar Pancasila dalam mencari tahu hubungan antara alam bekerja dan berinteraksi dengan manusia. Menurut Anggita et al., (2023) IPAS didefinisikan sebagai wujud pembelajaran terintegrasi yang dirancang untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan rasional, lalu pembelajaran dengan konsep IPAS bertujuan untuk memberikan pengalaman dan meningkatkan keterampilan.

Menurut Sugih et al., (2023) pelaksanaan pembelajaran IPA dan IPS yang terintegrasi menjadi IPAS ini dilakukan secara nyata dan lebih luas sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Peserta didik lebih terlibat dan berkolaborasi dalam pembelajaran yang lebih konkret dan aplikatif, serta didorong untuk bekerja secara berkelompok selama proses pembelajarannya. Adanya integrasi mata pelajaran IPAS diharapkan tidak hanya dilakukan secara spontan, melainkan memiliki tujuan yang jelas. Tujuan utamanya adalah agar siswa mampu mengintegrasikan lingkungan alam dan sosial mereka. Adanya integrasi pembelajaran IPA dan IPS tentunya menjadi suatu hal yang baru dalam pelaksanaan pembelajaran hal ini menjadi suatu ketersediaan guru dan siswa dalam menjalankan pembelajaran IPAS.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang dipaparkan dapat disimpulkan bahwa IPAS adalah salah satu mata pelajaran yang mengintegrasikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial menjadi satu sesuai dengan lingkungan sekitar yang bertujuan agar siswa peka terhadap kehidupan sosial dan alam yang bersifat holistik untuk kehidupan kedepan. IPAS adalah suatu hal yang baru dibutuhkan penyesuaian antara guru dan juga siswa dikarenakan butuh pendalaman yang mendalam untuk mengintegrasikan dan mengimplementasikan pembelajaran IPAS dengan baik dan benar, oleh karena itu guru dalam melaksanakan pembelajaran tentunya membutuhkan semacam alat bantu untuk membantunya dalam memaparkan mata pelajaran IPAS.

Hasil Belajar IPAS

Proses pembelajaran akan menghasilkan suatu hasil belajar. Hasil belajar tersebut diperoleh dari kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik setiap peserta didik. Hasil belajar adalah hasil yang dicapai peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Menurut Yusuf (2010) hasil belajar sebuah capaian dalam proses pembelajaran yang optimal yang memiliki ciri hasil belajar yang diperoleh berupa ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai seseorang setelah mengalami suatu proses belajar, hasil belajar diperoleh pada akhir proses pembelajaran dan bergantung pada kemampuan siswa dalam menyerap atau memahami bahan ajar yang diajarkan. Hasil belajar IPAS adalah hasil dari sebuah proses pembelajaran yang telah dilakukan dengan optimal yang memberikan peserta didik sebuah pengalaman belajar, pengalaman belajar tersebut bisa berupa praktik, ujian dan masih banyak lagi. Pengalaman belajar tersebut merupakan sebuah proses pembelajaran yang nantinya menjadikan siswa memiliki perubahan atau capaian dari hasil belajar tersebut yang berupa pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

Hasil belajar IPAS dapat diperoleh dengan baik dengan cara melakukan pembelajaran IPAS yang baik dan juga terarah. Pembelajaran IPAS yang terarah tentunya menjadikan pembelajaran IPAS menjadi suatu hal yang menarik bagi siswa. Siswa membutuhkan suatu hal yang baru untuk menjalankan pembelajaran dengan baik dan benar. Jika pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan baik maka hasil belajar IPAS yang diperoleh akan bagus juga. Guru dalam mengimplementasikan pembelajaran IPAS tentunya membutuhkan alat bantu media agar mempermudah penyampaian dalam pembelajaran IPAS. Banyak sekali bentuk-bentuk media yang dapat digunakan guru untuk memberikan pembelajaran IPAS yang baik dan benar, misalnya menggunakan game interaktif yang menciptakan tumbuhnya motivasi belajar siswa agar menghasilkan hasil belajar yang baik dan memuaskan.

Game Edukasi *Word Wall*

Game edukasi berbasis *Word Wall* merupakan game yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Menurut Susanto (2022) *game* edukasi berbasis *Word Wall* merupakan *game* yang berbasis *website game* ini bisa dipadukan dengan materi pembelajaran, kelebihan *game* ini dapat digunakan sebagai prinsip belajar sambil bermain. Menurut Gunawan (2022) media pembelajaran ini merupakan aplikasi interaktif berbasis *website* resmi yang dapat digunakan untuk membuat soal latihan bagi siswa. Sejalan dengan pendapat Mujahidin et al., (2012) *Word Wall* merupakan aplikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran yang digunakan sebagai alat penilaian bagi peserta didik karena pembelajarannya sangat menarik. *Word Wall* adalah sebuah *game* edukasi yang dapat dipergunakan melalui situs *website*, yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik. Aplikasi ini menawarkan berbagai template *game* yang bisa digunakan oleh guru sebagai alat penyampaian materi serta bahan evaluasi.

Menurut Nuriadin (2022) *Word Wall* adalah aplikasi yang menyediakan berbagai permainan yang dapat diisi dengan materi pelajaran serta kuis atau soal evaluasi. Terdapat banyak sekali *template* yang dapat digunakan membuat kuis dalam penggunaan. *Word Wall* menyediakan sejumlah fitur bervariasi termasuk kuis kartu acak (*Random Cards*), crossword (*Teka-teki silang*), dan banyak lagi fitur menarik lainnya. Game edukasi *Word Wall* merupakan *game* yang dapat digunakan sebagai media alat penunjang proses pembelajaran dimana *game* ini memiliki prinsip belajar sambil bermain yang memiliki template *game* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. *Word Wall* menjadi salah satu alternatif untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa dimana bermain sambil belajar merupakan suatu hal baru yang dapat diimplementasikan guru untuk siswa, terutama dalam pembelajaran IPAS yang dimana IPAS adalah suatu pengintegrasian baru dalam dunia pendidikan. Butuh waktu yang tidak sebentar bagi guru dalam memahami dan membelajarkan IPAS kepada Siswa Sekolah Dasar.



GAMBAR 1. *Game Word Wall*

Penggunaan *Game Word Wall* tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Mujahidin (2012) kelebihan dari media *game* edukasi *Word Wall* mampu memberikan pembelajaran yang bermakna serta model penggunaannya dapat di akses melalui ponsel yang dimiliki oleh peserta didik. Sedangkan kekurangannya adalah penggunaannya rawan terjadi kecurangan dalam pengerjaan quiz di dalam aplikasinya, pembuatannya membutuhkan waktu yang cukup lama dan membutuhkan kreatifitas. Sejalan dengan pendapat Nisa (2022) kelebihan dari penggunaan *game Word Wall* adalah siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan mudah didalam kelas, melatih kreativitas dengan bermain sambil belajar. Kekurangan dari penggunaan ini adalah medianya hanya bisa dilihat saja karena berbentuk visual.

SIMPULAN

IPAS adalah salah satu bentuk keterbaruan yang ada pada implementasi kurikulum merdeka. IPAS merupakan pengintegrasian antara mata pelajaran IPA dan IPS. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan pembelajaran yang membahas tentang keadaan lingkungan dan alam sedangkan Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang memahami tentang keadaan sosial yang ada di lingkungan. IPAS dalam pengimplementasiannya tentunya membutuhkan strategi dan alat bantu yang tepat untuk membelajarkan IPAS. Penggunaan alat bantu menjadi salah satu usaha guru dalam memberikan pengajaran pada mata pelajaran IPAS. *Word Wall* menjadi salah satu media berbasis *game* yang dapat digunakan guru untuk memaparkan materi IPAS. Pelaksanaan pembelajaran yang dikemas dengan menggunakan *game* akan membangkitkan motivasi belajar untuk kemudian berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar yang diperoleh siswa akan dijadikan acuan guru dalam melaksanakan pembelajaran selanjutnya, selain itu dibutuhkan proses yang tidak mudah untuk melaksanakan pembelajaran yang terintegrasi, oleh karena itu diharapkan guru mampu terus mengolah dan memberikan pengajaran yang baik bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

1. Anggita, A. D., Ervina Eka Subekti, Muhammad Prayito, & Catur Prasetiawati. (2023). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Ipas Di Kelas 4 Sd N Panggung Lor. *Inventa*, 7(1), 78–84. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7104>
2. Ariyanto, M. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Materi Kenampakan Rupa Bumi Menggunakan Model Scramble. *Profesi Pendidikan Dasar*, 3(2), 133. <https://doi.org/10.23917/ppd.v3i2.3844>
3. Dinda Sartika, A., Ayu Cindika, P., Salsa Bella, B., Indah Anggraini, L., Wulandari, P., Indayana, E., Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, P., Tarbiyah dan Tadris, F., & Islam Negeri Fatmawati Soekarno Bengkulu, U. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipas Sd/Mi. Publisher: Yayasan Khairul Azzam Bengkulu *Journey: Journal of Development and Reseach in Education*, 3(2), 3–5.
4. Hidayatulloh, I., Kurniati, & Maimunah. (2023). Karakteristik Pembelajaran Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*, 3(1), 123–127.

5. Ibrahim, F., Hendrawan, B., & Sunanih, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1(2), 102–108. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>
6. Johari, A., Hasan, S., & Rakhman, M. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(1), 8.
7. Khofifah Indra Sukma, & Trisni Handayani. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
8. Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884–6892. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3400>
9. Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2012). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552–560. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>
10. Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019*, 2(1), 659. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2685>
11. 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>
12. Noemí, P.-M., & Máximo, S. H. (2014). Educational Games for Learning. *Universal Journal of Educational Research*, 2(3), 230–238. <https://doi.org/10.13189/ujer.2014.020305>
13. Nurrita, T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*.
14. Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5453–5460. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3332>
15. Siti M, Arga P, R. m. (2023). INOVASI PEMBELAJARAN UNTUK MATA PELAJARAN IPAS.
16. Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350–361. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>
17. Sugih, S. N., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599–603. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.952>
18. Suryadi, A. (2018). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall. *Jurnal Petik*, 3(1), 8. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v3i1.352>
19. Wijayanti, I. D., & Ekantini, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS MI/SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2100–2112
20. Yeni N, Fathul Z, Nurul F, H. (2023). PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL.
21. Yusuf, M. M. (2010). Pengaruh Cara Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Programmable Logic Controller (Plc) Siswa Kelas Iii Jurusan Listrik Smk Negeri 5 Makassar. *Jurnal MEDTEK*, 1, 1–6.