



Penerapan Gamifikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Muatan Matematika Materi Satuan Waktu Kelas II Sdn Kaliasin VII/286 Surabaya

Aulia Ningrum¹, Muslimin Ibrahim², & Sunarsih³

¹PPG Prajabatan Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

²Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

³SD Negeri Kaliasin VII/286 - Surabaya

ppg.aulianingrum06@program.belajar.id, musliminibrahim@unusa.ac.id,

@sunarsih442@guru.sd.belajar.id

Abstract: *One of the compulsory subjects that form the foundation of education is Mathematics, but students often find Mathematics difficult and lack enthusiasm when studying. To overcome this, researchers used a more fun approach by utilizing the Wordwall media platform as an educational game (edugame). This study aims to identify improvements in Math learning result on the topic of time units in class II A SDN Kaliasin VII/286 Surabaya by utilizing the Wordwall media platform as an edugame. This Class Action Research consists of two cycles. The first cycle adopts a scientific approach to the Snowball Throwing model, while the second cycle applies a cooperative approach to the TFT (Team Game Tournament) learning model. The study population consisted of 19 students in class II A SDN Kaliasin VII/286 Surabaya. Data was collected through observation, documentation and learning achievement tests. The data were analyzed using descriptive quantitative approaches. The result showed that pre-cycle students had a completeness percentage of 31.5% with 6 students completing, in cycle I the percentage of completeness reached 63% with 12 students were complete, while in cycle II the percentage of completeness increase significantly by 95% with 18 students completing. From these results, it can be concluded that the use of Wordwall media effectively contributes to improving Mathematics learning outcomes regarding time units in class II A SDN Kaliasin VII/286 Surabaya.*

Keywords: *Learning Outcomes; Mathematics; Media Wordwall.*

Abstrak: Salah satu mata pelajaran wajib yang menjadi pondasi pendidikan adalah Matematika, akan tetapi siswa sering menganggap Matematika sulit dan kurang bersemangat ketika pembelajaran. Untuk mengatasi hal ini, peneliti menggunakan pendekatan yang lebih menyenangkan dengan memanfaatkan platform media Wordwall sebagai permainan pendidikan (adugame). Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi perbaikan dalam hasil pembelajaran Matematika pada topik satuan waktu di kelas II A SDN Kaliasin VII/286 Surabaya dengan memanfaatkan platform media Wordwall sebagai edugame. Siklus I mengadopsi pendekatan saintifik model *Snowball Throwing*, sedangkan siklus II menerapkan pendekatan kooperatif model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Populasi penelitian terdiri dari 19 siswa di kelas II A SDN Kaliasin VII/286 Surabaya. Data diambil melalui observasi (pengamatan), dokumentasi serta tes hasil belajar. Data tersebut dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa pra siklus siswa memiliki presentase ketuntasan 31,5% dengan 6 siswa tuntas, pada siklus I persentase ketuntasan mencapai 63% dengan 12 siswa tuntas sedangkan pada siklus II persentase ketuntasan terjadi peningkatan signifikan sebesar 95% dengan 18 siswa tuntas. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Wordwall secara efektif berkontribusi dalam meningkatkan hasil pembelajaran Matematika mengenai satuan waktu di kelas II A SDN Kaliasin VII/286 Surabaya.

Kata kunci: Hasil Belajar; Matematika; Media Wordwall.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era industri 4.0 sangat berdampak signifikan pada berbagai sektor tak terkecuali dalam pendidikan sebagaimana guru sebagai pemeran utama dalam menciptakan pembelajaran interaktif dan inovatif sesuai perkembangan zaman di era 4.0. sesuai dengan pandangan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud), guna meningkatkan efisiensi dan efektivitas di dunia pendidikan, maka harus mengoptimalkan teknologi dalam pembelajaran (Pratama, Lestari, & Bahauddin, 2019). Panduan tersebut bermanfaat bagi akademisi, tenaga pendidik atau guru sebagai arahan untuk berinovasi dan menciptakan suatu media pembelajaran menggunakan teknologi supaya membantu peserta didik untuk aktif, menyenangkan dan mudah memahami suatu materi pembelajaran.

Akan tetapi, kenyataannya menunjukkan bahwa tidak sedikit guru yang mengalami tantangan dan kesulitan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis digital apalagi pada pembelajaran matematika, tidak sedikit guru masih menggunakan metode ceramah hingga pembelajaran menjadi membosankan dan terlihat siswa cenderung menjadi pasif. Padahal matematika merupakan ilmu dasar yang memiliki peranan sentral dalam struktur kurikulum sebagai salah satu pondasi pelajaran yang wajib dipelajari pada jenjang sekolah. Pembelajaran matematika memiliki signifikansi karena mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis serit membekali siswa dengan kemampuan dalam menyelesaikan berbagai tantangan yang muncul dalam kehidupan sehari-hari, serta dapat berkontribusi untuk mengembangkan pengetahuan (Susanto, 2013).

Pembelajaran matematika selalu menjadi permasalahan tersendiri bagi semua siswa, terkesan sangat menakutkan dan kurang menyenangkan apabila kurang tepat dalam pemilihan strategi, metode ataupun model pembelajaran. Meskipun banyak manfaat mempelajari matematika, namun tidak semua peserta didik senang atau mampu memahami konsep matematika dengan baik. Dalam hal ini, berdasarkan pengamatan dalam konteks pembelajaran matematika tepatnya materi satuan waktu di SDN Kaliasin VII/286 Surabaya menunjukkan bahwa guru secara sering menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran dan masih belum menerapkan inovasi permainan digital. Akibatnya, selama proses pembelajaran terlihat banyak siswa yang tidak bersemangat, sesekali mereka menempelkan kepala di bangku dan sebagainya. Selain itu, hasil belajar sebelumnya pada tema 8 subtema 1 menunjukkan rendahnya kompetensi siswa terhadap matematika pada materi satuan waktu.

Hasil belajar merupakan pencapaian yang dihasilkan oleh individu setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar memberikan bahan evaluasi yang substansial untuk mengarahkan perbaikan dalam proses pembelajaran. Evaluasi adalah mengumpulkan dan mengolah informasi dengan tujuan menilai pencapaian hasil belajar siswa, sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2007 mengenai Standar Penilaian Pendidikan. Evaluasi menjadi hal yang diperlukan dalam untuk memahami sejauh mana ketercapaian tujuan pendidikan dan bagaimana hal itu terwujud. (Auliya, 2021).

Menghadapi permasalahan tersebut, tentunya perlu inovasi media pengajaran yang interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun dalam menguasai perkembangan globalisasi tentunya media pembelajaran berbasis e-learning dapat mempermudah suatu proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan karena dilakukan dalam era perkembangan teknologi yang terus bergerak maju, metode ini melibatkan penggunaan permainan interaktif yang menggabungkan elemen media audio visual dan permainan. Salah satu media pembelajaran e-learning yaitu edugame Wordwall. Edugame Wordwall merupakan media pembelajaran interaktif yang sangat baik untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, interaksi guru dan siswa yang aktif dan menyenangkan.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu mengenai peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan edugame Wordwall yang dilakukan oleh (Maghfiroh, Roudlotul, & Semarang, 2018) dengan judul "Penggunaan Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda". Penelitian lainnya dilakukan oleh (Abadi et al., 2022) dengan judul "Pemanfaatan Media Pembelajaran Matematika Digital Berbasis Edugame Wordwall Tingkat Sekolah Dasar di Desa Sidorejo". Selain itu penelitian lainnya dilakukan oleh (Ariyanto, Nurcahyandi, Diva, & Kudus, 2023) berjudul "Penggunaan Gamifikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa". Meskipun telah

beberapa penelitian tersebut telah membahas yang sama mengenai edugame Wordwall akan tetapi pendekatan, metode, model maupun ruang lingkup materi terdapat perbedaan yang signifikan.

Berdasarkan paparan yang telah diuraikan, tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi satuan waktu di tingkat sekolah dasar melalui penggunaan media interaktif edugame pada platform Wordwall. Adapun penelitian ini memiliki tujuan khusus yaitu memberikan gambaran umum terkait hasil belajar siswa setelah menerapkan media interaktif edugame Wordwall serta mengetahui aktivitas atau respon siswa terkait kegiatan pembelajaran yang menerapkan edugame pada platform Wordwall. Berdasarkan kesenjangan permasalahan yang ditemukan, peneliti melakukan penelitian dengan metode tindakan kelas yang berjudul “Penerapan Edugame Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ssiwa Pada Muatan Matematika Materi Satuan Waktu Kelas II SDN Kaliasin VII/286 Surabaya”. Penelitian ini diharapkan akan memberi manfaat dan panduan bagi para pendidik dalam upaya meningkatkan pencapaian belajar siswa dalam materi matematika perhitungan satuan waktu di lingkungan sekolah dasar.

METODE

Pada artikel ini, jenis penelitian yang diambil peneliti yakni Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan seorang guru atau praktisi pendidikan untuk memahami, memperbaiki dan mengembangkan praktik pengajaran dan pembelajaran (Kasbolah, 1998). Penelitian ini bertujuan meningkatkan kinerja guru melakukan perbaikan hasil belajar siswa muatan matematika pada materi satuan waktu berbantu platform media digital yaitu Wordwall serta meningkatkan kinerja sebagai seorang guru dalam menciptakan pembelajaran yang berpihak pada siswa. Adapun penelitian dilakukan di SD Negeri Kaliasin VII/286 Surabaya yang beralamat di Jl. Embong Blombing No.40, Embong Kaliasin, Kec. Genteng, Surabaya, Jawa Timur tepatnya pada bulan Mei tahun 2023. Adapun subjek yang membantu keberhasilan penelitian ini yaitu siswa kelas II-A SD Negeri Kaliasin VII/286 Surabaya di mana dalam satu kelas terdapat 19 siswa yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

Model tindakan kelas yang dipilih peneliti merupakan model yang dikembangkan Kemmis dan Mc Taggart terdiri dari pra tindakan atau pra siklus, siklus pertama, dan siklus kedua dengan empat tahap diantaranya yaitu tahap perencanaan, tahap tindakan (pelaksanaan kegiatan), observasi (pengamatan) dan refleksi dengan pembahasan materi atau teknik berbeda menyesuaikan perubahan yang diinginkan. Apabila data yang sudah terhimpun, maka selanjutnya dianalisis secara kuantitatif dengan kriteria ketuntasan keberhasilan mencapai $\geq 90\%$ dari jumlah siswa yang berhasil mencapai KKM (Ketuntasan Kompetensi Minimum). Adapun KKM yang sesuai SDN Kaliasin VII/286 Surabaya adalah 75. Melalui tes sebelum dan sesudah adanya tindakan pada materi satuan waktu dalam pembelajaran maka akan memperoleh data hasil belajar. Jika siswa mendapat nilai sekurang-kurangnya 75 maka siswa dinyatakan tuntas dan apabila ada nilai di bawah 75 maka dikatakan belum tuntas.

Instrumen penelitian berfungsi sebagai alat untuk peneliti dalam memanfaatkan data atau informasi, yakni tepatnya menggunakan teknik pengumpulan data yang terstruktur dan efisien dengan kegiatan observasi (pengamatan), wawancara dan tes tulis. Pada data pra siklus, peneliti melakukan observasi atau pengamatan pelaksanaan kegiatan pembelajaran, wawancara dengan wali kelas dan beberapa siswa. Pada data pra siklus didapatkan hasil asesmen sumatif dari subtema sebelumnya yakni tema 8 subtema 1 yang telah dilakukan wali kelas. Data yang terkumpul meliputi perangkat pembelajaran (RPP, LKPD, bahan ajar, evaluasi, dan sebagainya), hasil belajar dan dokumentasi berupa foto selama proses pengajaran yang diambil menggunakan observasi maupun tes.

Analisis data menjadi serangkaian setelah proses kegiatan penelitian yang dilaksanakan ketika data berhasil terkumpul dari berbagai sumber yang bertujuan untuk menelaah dan memverifikasi data secara sistematis. Peneliti menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif dimanfaatkan untuk memproses informasi dari hasil wawancara dan observasi kegiatan untuk memahami perspektif dari wali kelas dan siswa. Sedangkan pada data kuantitatif digunakan peneliti dalam mengolah

data hasil tes siswa guna mengetahui hasil belajar dan peningkatan yang terjadi. Dalam mengelola data kuantitatif, guru perlu memperhatikan ketuntasan nilai siswa yang mengacu pada KKM yakni 75.

Pada kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, maka akan dilakukan pengolahan dengan mencari rata-rata kelas dan berpedoman pada kriteria menurut (Suharsini Arikunto, 2000): 1) 92-100 = sangat baik; 2) 75-91 = baik; 3) 50-74 = cukup baik; 4) 25-49 = kurang baik; 5) 0-24 = Tidak baik. Setelah itu, untuk menghitung hasil dan ketuntasan belajar siswa berdasarkan tes yang telah dilakukan, digunakan rumus sebagai berikut (Aqib, 2009) :

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100$$

Sedangkan untuk mengukur ketuntasan klasikal tercapai apabila setidaknya >75% siswa di kelas II SDN Kaliasin VII/286 Surabaya tersebut telah tuntas belajar. Ketuntasan belajar ini dihitung menggunakan rumus (Suharsini Arikunto, Supardi, & Suhardjono, 2015):

$$P = \frac{\sum \text{peserta didik yang mendapat nilai} \geq 75}{\sum \text{Siswa mengikuti tes}} \times 100\%$$

Keberhasilan penelitian ini didasarkan pada hasil tes yang telah terealisasi setelah dilaksanakan siklus. Kesuksesan pembelajaran dianggap tercapai apabila sesuai target yang ditetapkan peneliti yaitu apabila lebih dari 90% siswa berhasil memperoleh nilai di ambang batas ketentuan minimum (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75 dari total 19 siswa yang ada di kelas II-A SDN Kaliasin VII/286 Surabaya.

HASIL

Pada kegiatan observasi selama proses pembelajaran di kelas, guru sangat sering menggunakan metode ceramah, tidak ada permainan atau terbatasnya aktivitas siswa dalam pembelajaran. Pada awal pembelajaran, mempraktekkan dengan media jam kontekstual, menjelaskan apa itu satuan waktu dan tanya jawab. Ketika proses pembelajaran, terlihat masih ada beberapa siswa yang belum terlibat sepenuhnya, belum bisa fokus terhadap pembelajaran, kurang bersemangat dan cenderung diam ketika guru memberi pertanyaan. Selain itu, peneliti wawancara mendalam dengan wali kelas terkait karakteristik siswa kelas II A yang suka berkompetisi, aktif serta sebagian besar mempunyai gaya belajar audio visual. Kemudian, peneliti memberikan tes awal (pre-test) kepada siswa yang menunjukkan bahwa hasil belajar matematika kelas II A terdapat 6 siswa tuntas dan 13 siswa tidak tuntas. Berdasarkan rata-rata hasil belajar siswa 56,21 dengan presentase ketuntasan 31,58% sehingga masih dikategorikan pada predikat kurang. Sebagai langkah mengatasi isu permasalahan tersebut, peneliti mengambil tindakan perbaikan menggunakan pendekatan saintifik model *Snowball Throwing* berbantu media edugame Wordwall.

Setelah melakukan penelitian di kelas II A SDN Kaliasin VII/286 Surabaya dengan jumlah siswa 19, peneliti dapat memaparkan hasil dari penelitian ini, sebagai berikut:

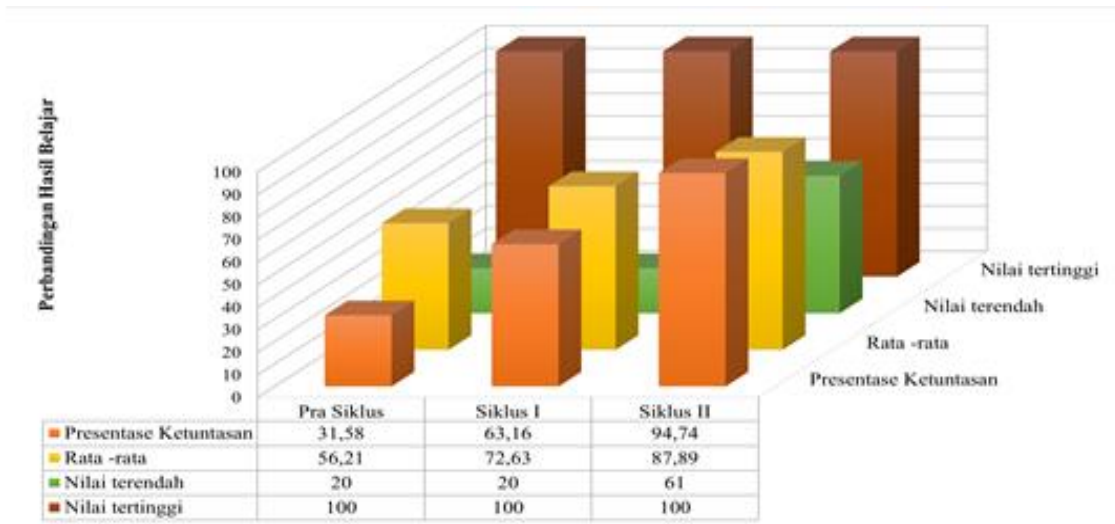
Tabel 1. Data Hasil Penelitian Siklus I dan II

Konversi Nilai	Siklus I	Siklus II
Jumlah Nilai	1380	1670
Jumlah Siswa yang Tuntas	12	18
Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas	7	1
Rata-rata	63,16%	94,74%
Presentase Ketuntasan	Cukup	Sangat Baik

PEMBAHASAN

Penerapan pendekatan pembelajaran terhadap materi satuan waktu di kelas II A SDN Kaliasin VII/286 Surabaya, dengan memanfaatkan platform media Wordwall, telah terbukti mampu memberi peningkatan yang signifikan media Wordwall telah terbukti mampu menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam

prestasi belajar siswa. Hal ini terungkap melalui hasil evaluasi dari kedua siklus pembelajaran yang telah dilaksanakan. Dalam konteks pengajaran matematika di jenjang kelas rendah, sangat penting untuk mengadaptasi metode pembelajaran sesuai dengan karakteristik ilmiah siswa yang cenderung suka belajar sambil bermain (Abadi et al., 2022). Adapun dampak positif dari pendekatan ini adalah meningkatkan semangat belajar siswa dan berpartisipasi aktif untuk ikut berpartisipasi dalam pembelajaran, hingga pada akhirnya berdampak pada pemahaman mendalam terhadap materi yang diajarkan. Sesuai dengan hasil wawancara dengan wali kelas II A terkait karakteristik yang dimiliki oleh peserta didik pada usia sekolah dasar. Keberhasilan implementasi pembelajaran ini, dapat dilihat dengan adanya diagram yang menggambarkan perkembangan hasil belajar siswa sebagai berikut.



Gambar 1. Perbandingan Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar 1 pada pra siklus dilakukan pre-test kepada siswa yang menunjukkan hasil presentase ketuntasan sebesar 31,58% dengan rata-rata 56,21 sehingga masih dikategorikan pada predikat kurang. Pada hal ini, dari 19 siswa yang mengikuti tes, nilai terendah 20 dan nilai tertinggi 100. Maka dari itu, peneliti melakukan perbaikan dengan pemilihan pendekatan saintifik dengan model Snowball Throwing berbantu media Wordwall. Dalam hal ini, post-test hasil belajar siswa pada siklus I menunjukkan presentase ketuntasan sebesar 63,16% dengan rata-rata 74,63. Meskipun nilai terendah dan nilai tertinggi masih sama dengan pre-test akan tetapi analisis perbandingan antara nilai pre-test dan post-test pada siklus I menunjukkan peningkatan sebesar 16,4 dengan persentase kenaikan sebesar 31,5%. Akan tetapi dalam hal ini masih mendapatkan predikat cukup dan belum mencapai ketuntasan yang diharapkan yaitu 90%. Proses pembelajaran siklus I belum maksimal karena beberapa hal seperti minimnya pencahayaan, terbatasnya waktu dengan model yang dipilih, dan belum adanya aktivitas kelompok. Sebagaimana sesuai dengan pernyataan (Novita, Sukmanasa, & Yudistira Pratama, 2019) dalam pengajaran matematika tepatnya pada pemanfaatan media pembelajaran oleh para guru tidak akan membawa perubahan yang signifikan atas pemahaman siswa apabila jika tidak diiringi dengan pendekatan, strategi, atau model yang tepat sehingga penggunaan media menjadi tidak optimal. Hal itu menjadi refleksi bagi peneliti untuk melakukan perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya, yaitu dengan pendekatan kooperatif model TGT (*Teams Games Tournament*) berbantu media wordwall dengan template membuka kotak. Dari informasi yang disajikan dalam gambar 1 di atas, terlihat bahwa pada siklus II, nilai rata-rata siswa mencapai angka 87,8. Pada hal ini, sebanyak 18 siswa berhasil menyelesaikan tes dan pembelajaran dengan baik. Sementara itu, presentase kelulusan dalam proses belajar mengajar pada siklus II mencapai 95% dengan predikat sangat baik. Ada perbaikan yang signifikan dalam nilai rata-rata siswa dari siklus I ke siklus II, dengan peningkatan sebesar 15,2 serta perbaikan presentase kelulusan sebesar 32%. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil dari siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih baik dibandingkan dengan siklus I.

SIMPULAN DAN SARAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pencapaian pembelajaran siswa dalam mata pelajaran matematika materi satuan waktu dengan penerapan gamifikasi Wordwall. Penelitian ini mampu menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar matematika setelah mendapat perlakuan yang dibuktikan dengan rata-rata nilai kelas sebelum tindakan sebesar 56,21 mengalami peningkatan menjadi 72,63 pada siklus I dan pada siklus II sebesar 87,89. Kemudian pada persentase keberhasilan pada siklus I sebesar 63,16% dan 94,74% pada siklus II. Peningkatan jumlah peserta didik yang tuntas dari 6 menjadi 12 siswa pada siklus I, dan 18 anak pada siklus II. Sesuai dengan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas ini berhasil mendapatkan predikat sangat baik. Adapun keterbatasan dari penelitian ini yaitu membutuhkan jaringan internet yang stabil. Setelah melakukan penelitian tindakan kelas, terdapat beberapa saran untuk peserta didik, guru, dan kepala sekolah. Saran untuk guru yaitu sebaiknya dalam pembelajaran matematika dapat mengintegrasikan kreasi dan inovasi terkait pembelajaran agar lebih menarik dan relevan. Saran untuk peserta didik yaitu sebaiknya mendengarkan dan menghargai guru saat menjelaskan suatu materi pembelajaran, serta turut serta aktif pada kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Saran untuk kepala sekolah, sebaiknya melakukan monitoring secara intens dan mengadakan pelatihan tentang media pembelajaran digital dan efektif untuk peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, S., Sulandjari, K., Nasution, N. S., Keguruan, F., Universitas, P., & Karawang, S. (2022). Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat J-Abdi Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. *SWARNA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(11), 3123–3132.
- Aqib, Z. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB dan TK* (Cet. V). Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi, Supardi, & Suhardjono. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsini. (2000). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariyanto, M. P., Nurcahyandi, Z. R., Diva, S. A., & Kudus, U. M. (2023). Penggunaan Gamifikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 2023.
- Auliya, A. (2021). Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis Wordwall Untuk Mata Pelajaran Ipa Smp Kelas Vii. *IAIN Bengkulu*, 1–134.
- Kasbolah, K. (1998). *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: Depdikbud.
- Maghfiroh, K., Roudlotul, M. I., & Semarang, H. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jpk*, 4(1), 64–70.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Yudistira Pratama, M. (2019). Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. © 2019-Indonesian Journal of Primary Education, 3(2), 66.
- Pratama, L. D., Lestari, W., & Bahauddin, A. (2019). Game Edukasi: Apakah membuat belajar lebih menarik? *At-Ta'lim : Jurnal Pendidikan*, 5(1), 39–50. <https://doi.org/10.36835/attalim.v5i1.64>
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.