



# Global Journal Teaching Professional

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gpp>

Volume 3, Nomor 2 Mei 2024

e-ISSN: 2830-0866

**DOI.10.35458**

---

## Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Digital Game Based Learning Wordwall

**Nur Rizky Awaliyah Ahmad<sup>1</sup>, Erma Suryani Sahabuddin<sup>2</sup>, Nurtati<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar

Email: [kikiawaliyah@gmail.com](mailto:kikiawaliyah@gmail.com)

<sup>2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar

Email: [ermasuryanisahabuddin@unm.ac.id](mailto:ermasuryanisahabuddin@unm.ac.id)

<sup>3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, UPT SPF SDI Watu-Watu

Email: [nurtati@gmail.com](mailto:nurtati@gmail.com)

---

### Artikel info

Received; 12-12-2023

Revised: 15-12-2023

Accepted; 1-1-2024

Published, 1-2-2024

### Abstrak

Permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini yaitu bagaimana meningkatkan hasil belajar IPAS murid kelas IV A SDI Watu-Watu melalui digital game based learning wordwall. Tujuan Penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar IPAS murid kelas IV A SDI Watu-Watu melalui penggunaan Digital Game Based Learning Wordwall. Subjek penelitian 24 murid. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Prosedur penelitian terdiri dari 4 tahap yakni perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: observasi dan test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I kriteria ketuntasan klasikal adalah 58,33% dengan rata-rata nilai hasil belajar murid adalah 74, mengalami peningkatan pada siklus II kriteria ketuntasan klasikal adalah 100% dengan rata-rata nilai hasil belajar murid adalah 80. Sehingga terdapat peningkatan hasil belajar murid dari siklus I ke siklus II. Pada siklus II, hasil belajar murid sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75. Sehingga bisa disimpulkan bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata dari siklus I ke siklus II dengan menggunakan digital game based learning wordwall yang memuat murid lebih semangat dan tertarik untuk memperhatikan pembelajaran sehingga tidak perlu dilakukan siklus III. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan digital game based learning wordwall dapat meningkatkan rata-rata nilai hasil belajar IPAS Murid kelas IV A SDI Watu-Watu dari 74 meningkat menjadi 84.

---

### Key words:

Hasil belajar, IPAS,  
wordwall

artikel global teacher professional dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



## PENDAHULUAN

Undang-Undang Republik Indonesia, dalam UU No. 2 Tahun 1985: Tujuan pendidikan menurut UU No. 2 Tahun 1985 adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia yang seutuhnya, yaitu bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki pengetahuan, sehat jasmani dan rohani, memiliki budi pekerti luhur, mandiri, kepribadian yang mantap, dan bertanggungjawab terhadap bangsa. Kemudian dalam UU No. 20 Tahun 2003 menjelaskan tentang sistem pendidikan nasional. Menurut UU No.20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional, tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi murid agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Zainiyati (2017: 1) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku. Perubahan ini terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Karena itulah, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Kemudian, menurut Thobroni (2016: 8) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Berdasarkan pengertian tersebut, disimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dan juga sebagai perubahan tingkah laku yang terjadi karena adanya interaksi seseorang dengan lingkungannya. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan tingkah laku, tidak tahu menjadi tahu, tidak terampil menjadi terampil, dan sebagainya.

Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 2 Agustus 2023 dalam pembelajaran IPAS di kelas IV A SDI Watu-Watu. Masih banyak siswa dengan nilai yang kurang dari KKM yang ditetapkan. Hal ini dikarenakan banyak siswa kurang memahami materi yang diberikan, dan disisi lain siswa kurang konsentrasi dalam belajar.

Dalam proses belajar mengajar guru menggunakan media pembelajaran berupa video yang membantu guru untuk menampilkan gambar-gambar terkait pembelajaran pada saat itu agar murid dapat memahami apa yang dimaksud oleh guru. Selama observasi peneliti menemukan tidak semua murid memperhatikan dengan baik penjelasan yang disampaikan oleh guru, ada yang mulai mengantuk, hingga ada yang melamun sehingga menyebabkan banyaknya murid yang mendapatkan nilai dibawah KKM yang telah diterapkan yaitu 75.

Berkaitan dengan fenomena tersebut, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian dengan pemanfaatan digital game based learning wordwall untuk mengetahui apakah cara ini mampu untuk meningkatkan hasil belajar murid kelas IV A SDI Watu-Watu. Alasan peneliti memilih SDI Watu-Watu menjadi tempat penelitian adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPAS murid kelas IV A SDI Watu-Watu dengan penggunaan digital game based learning wordwall. Yang dilihat dari hasil observasi awal dan hasil wawancara terhadap wali kelas IV A SDI Watu-Watu yang menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS murid kelas IV A SDI Watu-Watu selama pembelajaran diberlakukan.

## **Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas adalah jenis penelitian yang memaparkan baik proses maupun hasil yang melakukan PTK di kelasnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Berdasarkan analisis terhadap permasalahan yang ada, penelitian tindakan kelas ini direncanakan terdiri dari dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat fase, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi tindakan dan refleksi terhadap tindakan yang telah dilakukan pada setiap siklus. Namun demikian keputusan untuk melanjutkan atau menghentikan penelitian pada akhir siklus tertentu sepenuhnya tergantung pada hasil yang dicapai pada siklus terakhir. Bila hasil yang dicapai telah memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan, maka penelitian diberhentikan dan apabila belum mencapai hasil sesuai dengan yang diharapkan, maka penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya. Penelitian ini dilakukan di SDI Watu-Watu. Subjek penelitian adalah murid kelas IV A SDI Watu-Watu. Di kelas IV A ini terdapat 24 murid, 14 orang diantaranya laki-laki, dan 10 orang perempuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa dokumentasi dan lembar tes (soal). Teknik pengumpulan data penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan empat cara yaitu: wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes (pemberian soal)

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Penelitian tindakan kelas yang diselesaikan di kelas IV A SDI Watu-Watu ini terdiri dari dua siklus, dilakukan pada 24 murid. Hasil penelitian dibedah secara subyektif yang dicirikan menjadi dua bagian, yaitu siklus I dan siklus II. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas atau PTK pada siklus I dan siklus II meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

## 1. Hasil Penelitian Siklus 1

### a. Perencanaan

Mulai langkah penyusunan yang dilaksanakan pada tanggal 9 Agustus 2023, Peneliti bersama guru kelas menyusun administrasi yang diperlukan selama penelitian berlangsung, antara lain:

- 1) Menyusun modul ajar
- 2) Menentukan bacaan yang terkait dengan materi pelajaran
- 3) Membuat lembar pertanyaan yang sesuai dengan materi pembelajaran
- 4) Membuat lembar observasi proses pembelajaran untuk murid
- 5) Membuat soal evaluasi dan kunci jawaban untuk siklus I

### b. Tindakan

Pada hari kamis 10 Agustus 2023 dilaksanakan tahapan tindakan pada siklus I. Pada tahapan tindakan guru kelas mengawali pertemuan dengan mengucapkan salam kepada murid, kemudian mengisi daftar hadir murid. Sebelum masuk pada materi pelajaran, guru kelas melakukan apersepsi. Kemudian peneliti membagikan materi sumber energi melalui fitur share screen, dalam kegiatan ini peneliti menjelaskan materi tentang sumber energi dan melakukan tanya jawab, selanjutnya peneliti mengadakan games melalui web Wordwall dengan dua sesi. Proses ini kurang lebih memakan waktu 50 menit. Kegiatan selanjutnya masih ada sisa waktu 20 menit. Ini digunakan untuk mengadakan pre-test siklus I. Peneliti membagikan link soal evaluasi untuk dikerjakan oleh murid tanpa ada yang membuka buku maupun catatan ringkasan pelajaran yang telah diberikan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan murid dalam memahami materi pemanfaatan jagung dalam kehidupan sehari-hari.

### c. Observasi

Di lihat dari observasi pada siklus pertama, peneliti menyampaikan materi IPAS untuk menyelesaikan kegiatan pembelajaran dengan sangat baik sesuai dengan apa yang menjadi tujuan penelitian. Secara lengkap dapat digambarkan sebagai berikut:

#### 1) Hasil observasi murid

Selama siklus I murid pada umumnya akan tenang dan partisipasi murid berada pada angka 75% dari jumlah murid yang sebenarnya, faktor mendasar dalam ketidakhadiran murid ialah kurangnya sarana untuk mengakses kelas. Peneliti juga melihat bagaimana reaksi murid dan

kerjasama dengan wali kelas saat pembelajaran dimulai, beberapa murid disibukkan dengan pemikiran mereka sendiri sehingga mereka mengabaikan materi yang disampaikan oleh pengajar.

## 2) Analisis hasil belajar

Setelah pelaksanaan kegiatan pembelajaran tindakan siklus 1 selesai. Kegiatan selanjutnya adalah pemberian tes hasil belajar untuk mengetahui hasil belajar murid. Bentuk tes hasil belajar yang diberikan berupa soal dengan jumlah soal 15 butir pilihan ganda dan 10 butir uraian. Secara ringkashasil analisis tes siklus 1 dapat dilihat pada tabel 4.1

**Tabel 4.1 Analisis Hasil Belajar Murid Siklus I**

No	Aspek Perolehan	Hasil
1	Skor tertinggi	85
2	Skor terendah	70
3	Jumlah murid	24
4	Banyak murid yang tuntas	14
5	Banyak murid yang tidak tuntas	10
6	Presentase tuntas klasikal	58,33%
7	Rata-rata hasil belajar	74

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa nilai rata-rata hasil belajar murid adalah 74 dan ketuntasan belajar klasikal mencapai 58,33% atau ada 14 murid dari 24 murid sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I secara klasikal murid belum tuntas belajar karena masih ada murid yang memperoleh nilai  $\leq 75$  dari kriteria ketuntasan minimum yang dikehendaki yaitu sebesar 75. Hal ini disebabkan karena masih ada beberapa murid yang kurang serius mengikuti pelajaran, ada murid yang kurang aktif saat proses tanya jawab dan pemberian tugas mengerjakan buku BUPENA jilid 4A.

## d. Refleksi

Peneliti bersama guru kelas mencari tau terkait hasil pelaksanaan siklus I. Melihat hasil obsevasi pada pelaksanaan siklus I terdapat kekurangan. Dalam penelitian ini, peneliti menemukan kelemahan dari guru maupun murid. Kekurangan dari guru adalah kurang mampu menjelaskan pokok pembahasan secara detail.

Kelemahan pada murid adalah sebagian murid masih belum sepenuhnya memahami petunjuk/penjelasan yang diberikan oleh guru sehingga sering terjadi kesalahan pahaman informasi, murid cenderung mudah bosan dengan kondisi pembelajaran yang saat ini

mengharuskan mereka belajar di rumah, sehingga keterbatasan tersebut membuat hasil belajar murid dalam mengikuti pembelajaran menurun, akibatnya nilai rata-rata murid mengalami penurunan. Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa setelah melalui proses pembelajaran dengan menggunakan digital game based learning Wordwall pada siklus I dengan dua kali pertemuan, nilai rata-rata hasil belajar murid mencapai 74 pada akhir penyebaran soal pada akhir siklus I. Meskipun hasil belajar murid yang diharapkan belum sepenuhnya tercapai, namun hasil belajar murid pada siklus I mengalami peningkatan. Oleh karena itu, peneliti harus menindaklanjuti pada siklus berikutnya.

## 2. Hasil Penelitian Siklus II

### a. Perencanaan

Melalui langkah perencanaan, peneliti beserta guru kelas melakukan persiapan terkait hal-hal yang diperlukan selama penelitian, antara lain:

- 1) Menyiapkan modul ajar
- 2) Memilih materi pembelajaran sesuai jadwal
- 3) Menyusun soal sesuai dengan materi penelitian
- 4) Menggunakan media pembelajaran *digital game based learning wordwall*
- 5) Menyusun lembar observasi rangkaian pembelajaran murid
- 6) Mentukan soal pada siklus II

### b. Tindakan

Pada hari selasa 22 Agustus 2023 dilaksanakan tahapan tindakan pada siklus II. Pada tahapan tindakan peneliti mengawali pertemuan dengan mengucapkan salam kepada murid, kemudian mengisi daftar hadir murid. Sebelum masuk pada materi pelajaran, peneliti melakukan apersepsi. Kemudian peneliti membagikan materi sumber daya alam dan pemanfaatannya melalui fitur share screen, dalam kegiatan ini peneliti menjelaskan materi tentang materi sumber daya alam dan pemanfaatannya dan melakukan tanya jawab, selanjutnya peneliti mengadakan games melalui web wordwall dengan dua sesi. Proses ini kurang lebih memakan waktu 50 menit. Kegiatan selanjutnya masih ada sisa waktu 20 menit. Ini digunakan untuk mengadakan pre-test siklus II. Peneliti membagikan link soal evaluasi untuk dikerjakan oleh murid tanpa ada yang membuka buku maupun catatan ringkasan pelajaran yang telah diberikan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan murid dalam memahami materi pemanfaatan jagung dalam kehidupan sehari-hari.

### c. Observasi

Pelaksanaan proses belajar pada tahap siklus II ini, guru mengarahkan dan memberikan nilai kepada murid yang aktif dalam pembelajaran. Guru sudah bisa mengelola pembelajaran secara bersemangat dan disampaikan dengan detail dan jelas, untuk lebih lengkapnya sebagai berikut:

#### 1) Hasil analisis observasi murid

Pada siklus pertama langkah pembelajaran murid pada umumnya akan cenderung pasif dan partisipasi murid berada di bawah 75% dari jumlah murid yang sebenarnya. Pada siklus kedua ini guru dapat menyelesaikan pembelajaran dengan baik sehingga murid dapat mengambil bagian dalam memainkan game edukasi Wordwall dengan penuh semangat. Selanjutnya dari hasil observasi murid selama pembelajaran cenderung terlihat bahwa jumlah murid yang aktif dalam pembelajaran semakin meningkat dan bahkan mereka mulai memperhatikan dengan baik. Dari hasil tersebut, sangat terlihat bahwa perhatian murid berpusat pada penjelasan guru dengan memanfaatkan Digital Game Based Learning Wordwall sebagai alat untuk menarik perhatian murid dalam pembelajaran, sehingga murid tertarik untuk mengikuti pembelajaran dengan seksama. Selama pembelajaran murid memiliki ketertarikan lebih dalam mengikuti pembelajaran, karena mereka sudah memahami arahan dari instruktur terlepas dari penilaian. Berdasarkan informasi observasi, nilai rata-rata hasil belajar murid yang mengikuti pembelajaran meningkat dari 74 menjadi 84 pada siklus II.

#### 2) Analisis hasil belajar

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran tindakan siklus II selesai. Kegiatan selanjutnya adalah pemberian tes hasil belajar untuk mengetahui hasil belajar murid. Bentuk tes hasil belajar yang diberikan berupa soal dengan jumlah soal 15 butir pilihan ganda dan 10 butir uraian. Secara ringkas hasil analisis tes siklus 1 dapat dilihat pada tabel 4.2

**Tabel 4.2 Analisis Hasil Belajar Murid Siklus II**

No	Aspek Perolehan	Hasil
1	Skor tertinggi	92
2	Skor terendah	75
3	Jumlah murid	24
4	Banyak murid yang tuntas	24
5	Banyak murid yang tidak tuntas	0
6	Presentase tuntas klasikal	100%

7	Rata-rata hasil belajar	84
---	-------------------------	----

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa nilai rata-rata hasil belajar murid adalah 84 dan ketuntasan belajar klasikal mencapai 100% atau ada 24 murid dari 24 murid sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus II secara klasikal murid telah tuntas belajar karena murid yang memperoleh nilai  $\geq 75$  sebesar 100% telah melebihi dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 75%. Hal ini disebabkan karena murid sudah antusias mengikuti pembelajaran.

d. Refleksi

Dari hasil dari pemeriksaan siklus II, tahap selanjutnya adalah memikirkan cara-cara yang telah dilakukan. Hasil dari nilai murid pada siklus ini telah melewati KKM yang ditentukan, hal ini terlihat pada nilai yang meningkat dari siklus I ke siklus II.

**Pembahasan**

Penggunaan digital game based learning wordwall dalam pembelajaran sesuai dengan hasil penelitian yang dilaksanakan dalam dua siklus dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPAS murid kelas IV A SDI Watu-Watu. Hal tersebut didukung teori yang dikemukakan oleh Made (2008: 2) yaitu dalam pembelajaran di sekolah dasar media sangat baik digunakan dan diterapkan dalam proses belajar mengajar sebagai media pembelajaran karena media inicenderung sangat menarik hati murid sehingga akan muncul motivasi untuk lebih ingin mengetahui tentang materi yang dijelaskan dan gurupun dapat menyampaikan materi dengan optimal melalui media tersebut. Dari semua aktivitas yang dilaksanakan baik aktivitas guru, aktivitas murid, dan analisis tes hasil belajar murid setiap akhir siklus I dan siklus II, tampak terjadi peningkatan yang signifikan dari sebelum dilakukan penelitian. Terkait hasil belajar pada siklus utama, data yang diperoleh peneliti saat ini menggunakan model pembelajaran audio visual saja namun pembelajaran dan semangat murid tidak mendapatkan hasil yang memuaskan. Hal ini dikarenakan kurangnya motivasi karena metode dan model penilaian yang digunakan menggunakan cara yang konvensional hanya saja dibantu dengan media sosial karena pembelajaran daring, sehingga murid mengalami kesulitan dalam memahami dan menjawab. Namun, ketika murid diperkenalkan dan dibiasakan menggunakan digital game based learning murid menjadi lebih bersemangat dan lebih aktif dalam setiap pertemuan. Hasil belajar murid pada siklus kedua meningkat bila dibandingkan dengan siklus pertama. Pada siklus II ditemukan nilai rata-rata hasil belajar 84. Oleh karena

itu, perlu dilanjutkan pada siklus II dengan tujuan agar hasil belajar murid dapat meningkat. Pada siklus II berdasarkan hasil yang didapatkan, pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik, guru dapat mengumpulkan semangat murid dalam membimbing murid untuk menjawab pertanyaan dan menumbuhkan semangat belajar murid. Murid juga bersemangat dalam mengikuti pembelajaran pada siklus ini guru menjelaskan pemanfaatan media melalui penjelasan tentang materi yang akan dipusatkan di sekitarnya, murid diminta menjawab pertanyaan, dan murid menjawab materi pelajaran. Untuk mengulang secara efektif. Pada siklus II hasil belajar murid mengalami peningkatan bila dibandingkan dengan siklus I. Pada siklus I nilai rata-rata murid adalah 74 dengan ketuntasan klasikal sebesar 58,33%, setelah diberikan latihan pada siklus II nilai rata-rata murid adalah 84 dengan ketuntasan klasikal 100%. Sehingga terjadi peningkatan hasil belajar murid dari siklus I ke siklus II. Pada siklus II, hasil belajar murid telah mencapai kriteria ketuntasan minimum yang telah ditentukan yaitu 75. Dari data tersebut cenderung terlihat bahwa hasil belajar murid sudah sampai pada kriteria ketuntasan minimum yang telah ditetapkan, sehingga siklus berikutnya dianggap cukup, tanpa dilanjutkan dengan siklus ketiga. Sehingga dengan ini peneliti memberi saran untuk pemanfaatan digital game based learning wordwall dalam pembelajaran IPAS di kelas IV A SDI Watu-Watu Makassar..

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak terlibat dan membantu sehingga penelitian ini dapat terlaksana dan dituangkan dalam sebuah artikel, sebagai berikut.

1. Prof. Dr. Ir. H. Husain Syam, M.TP., IPU, ASEAN Eng. Sebagai Rektor Universitas Negeri Makassar.
2. Dr. Ir. H. Darmawang, M.Kes. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Profesi Guru Universitas Negeri Makassar, dan Ir. Ahmad Syawaluddin, S.Kom., M.Pd. sebagai Sekretaris Program Studi Pendidikan Profesi Guru universitas Negeri Makassar.
3. Dr. Erma Suryani Sahabuddin, M.Si. Sebagai Dosen Pembimbing Lapangan (DPL).
4. Rusniati M, S.Pd. sebagai Guru Pamong Kampus (GPK), dan Nurtati, S.Pd. Sebagai Guru Pamong Sekolah (GPS) yang membimbing dan mengarahkan peserta didik pada saat melakukan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL).
5. Ahmad dan Ramliah merupakan kedua orang tua penulis yang telah membesarkan, mendidik, memberikan semangat, serta berkorban begitu banyak sehingga penulis dapat berkuliah dan mengejar cita-cita yang sangat diimpikan.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan digital game based learning wordwall menunjukkan adanya peningkatan. Guru dapat mengoptimalkan penggunaan digital game based learning wordwall pada proses pembelajaran. Hal ini dapat ditunjukkan dengan skor yang diperoleh pada hasil observasi rata-rata dalam kriteria sangat baik. Selain itu, aktivitas murid kelas IV A SDI Watu-Watu dalam kegiatan pembelajaran dengan penggunaan digital game based learning wordwall pada pelajaran IPAS juga menunjukkan adanya peningkatan. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan skor yang diperoleh yaitu dalam kriteria sangat baik. Penggunaan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV A SDI Watu-Watu dalam pembelajaran IPAS. Peningkatan ini dapat dilihat dari nilai persentase ketuntasan klasikal siklus I (58,33%) dan siklus II mencapai (100%).

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Anyad, Azhar. (2016) Media Pembelajaran, Jakarta Raja Grafindo Persada.
- Buttulangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi (Online <https://Ayoguruberbagi.Kemdikbud. Go.Id> Artikel/Pemanfaatan-Aplikasi -Zoom-11. Diakses 12 april 2021) Zoom.
- Direktorat Pembinaan Pendidikan Dasar. 2016. Panduan Penilaian Untuk Sekolah Dasar. Jakarta: Ditjen Dikdasmen Kemendikbud.
- Ekayani, Putu. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar murid. Skripsi Tidak Diterbitkan. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Fitriana, Septi. (2018). Peranan Permainan Edukatif Dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak. Vol. 1 No. 2
- Habibah, Umi. (2013). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika murid Madrasah Ibtidaiyah Melalui Model Paikem. Vol. 2 No. 2
- Irham, Halik, Membuat Games Edukasi dengan Wordwall (<https://irhamhalik.com/membuatgames-edukasi-dengan-word-wall/> diakses pada 17 Juni 2021 pukul 21.34)
- Iryana. Kawasati, Risky. (2020). Teknik Pengumpulan Data Metode Kualitatif. Skripsi Tidak Diterbitkan. Sorong: Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (Stain) Sorong
- Ismail, Julia. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Melalui Interaksi Edukatif murid Kelas VIII Smp Negeri 5 Kota Ternate. JMP Online Vol. 3 No. 8 Agustus (2019) 1105 - 1120
- Jokowarino. (2020). Pengertian Zoom Meeting Dan Cara Menggunakan Aplikasi Zoom (Online) (<https://Jokowarinoblog Com/Pengertian-Zoom-Meeting>),Diakses 27/04/2021
- Kurniawan, Deni (2019) Pembelajaran Terpadu Tematik (Toeri, Praktik, Dan Penilaian). Bandung: Alfabeta

- Neni, Hermita Dkk. (2021). Inovasi Pembelajaran Abad 21. Surabaya: Global
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian kuantitatif, Kualitatif. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, Arikunto. (2019). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sujiono. (2019). Metode Pengembangan Kognitif. Jakarta Pusat: Penerbitan Universitas Terbuka
- Syafaruddin, Supiono, Burhanuddin. (2019). Guru Mari Kita Menulis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Yogyakarta: Deepublish.
- Syamsuddin, M. (2003). Psikologi Pendidikan. Bandung: PT Rosda Karya.
- Thobroni, M. (2016). Belajar Dan Pembelajaran Teori & Praktik. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media
- Yayah, Rokayah. (2020). Game Pembelajaran ViaAplikasiWordwall (<https://yayahrokayah, gurusiana.id/article/2020/07/game-pembelajaran- via-aplikasiakses> pada 28 Septermber 2020, pukul 21 26)
- Zainiyati, Husniyatus Salamah. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Agama Islam Berbasis Ict NP. Jakarta: Kencana.
- Zainiyati. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ict. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zainiyati. Husniyatus S. (2017). Pengembangan Media Belajar Berbasis Ict Konsep Dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Jakarta. Pl. Kharisma Putra Utama