

No. SKRIPSI: 085/S/PGSD-REG/6/AGUSTUS/2023

**PENERAPAN *WORDWALL* DENGAN PENDEKATAN GAMIFIKASI
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF
PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V DI SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



Oleh:

Putri Chaerunnisa Kartika

NIM. 1904262

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2023

**PENERAPAN *WORDWALL* DENGAN PENDEKATAN
GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
KOGNITIF
PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V DI SEKOLAH DASAR**

Oleh:
Putri Chaerunnisa Kartika

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Putri Chaerunnisa Kartika
2023 Universitas Pendidikan
Indonesia
Agustus 2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin
dari peneliti.


LEMBAR PENGESAHAN

**PUTRI CHAERUNNISA KARTIKA
1904262**

**PENERAPAN *WORDWALL* DENGAN PENDEKATAN GAMIFIKASI
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF
PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V DI SEKOLAH DASAR**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing

Pembimbing I



Dr. Tatang Syaripudin, M.Pd.
NIP. 196005211987031005

Pembimbing II



Ari Arasy Magistra, M.Pd.
NIP. 920200119910203101

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Ari Rakhmat Rivadi, M.Pd.
NIP. 198204262010121005

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“Penerapan *Wordwall* dengan Pendekatan Gamifikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif pada Mata Pelajaran IPS Kelas V di Sekolah Dasar”** ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 4 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan,

Putri Chaerunnisa Kartika

NIM. 1904262

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim, puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas rahmat dan karunianya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga tercurahlimpahkan kepada junjungan kita yaitu Nabi Muhammad SAW, juga kepada keluarganya, saudaranya dan sampai kepada kita semua selaku umatnya sampai akhir zaman, aamiin yaa rabbal 'alamiin.

Skripsi berjudul “Penerapan *Wordwall* dengan Pendekatan Gamifikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif pada Mata Pelajaran IPS Kelas V di Sekolah Dasar” ini dibuat penulis untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih perlu banyak perbaikan. Penulis sangat terbuka jika ada kritik dan saran yang bersifat membangun untuk perbaikan skripsi ini. Diharapkan skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan bisa dijadikan referensi oleh penulis selanjutnya yang hendak melaksanakan penelitian terkait.

Bandung, 4 Agustus 2023

Putri Chaerunnisa Kartika

NIM. 1904262

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji bagi Allah SWT karena atas berkat, rahmat, ridho, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat dengan mudah menyelesaikan skripsi ini. Dalam proses penulisan skripsi ini, penulis tidak terlepas dari dari bantuan, dukungan dan motivasi yang diberikan oleh berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dr. Rakhmat Riyadi, M.Pd. selaku selaku Ketua Prodi program studi PGSD FIP UPI yang telah memberikan banyak kemudahan untuk mahasiswanya.
2. Dr. Tatang Syaripudin, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I Skripsi yang telah memberikan banyak memberi ilmu, bimbingan, arahan, saran, dan masukan selama penyusunan skripsi ini sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik, selain itu menginspirasi peneliti untuk menjadi seperti beliau.
3. Ari Arasy Magistra, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II Skripsi yang telah memberikan banyak memberi ilmu, bimbingan, arahan, saran, dan masukan selama penyusunan skripsi ini sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. Seluruh Dosen dan Staff Akademik PGSD FIP UPI yang telah memberikan ilmunya selama perkuliahan.
5. Kepada Sekolah, Guru, dan Staff SDN Pengampon 3 Kota Cirebon, khususnya kepada Ibu Iin yang telah menerima, mengizinkan, dan membantu peneliti untuk melaksanakan penelitian.
6. Fadia Zulfiana, Ratu Stevany, Ade Yulianti, Aldha Chaerunnissa, Annisa Nurul, dan Dwina Patricia yang rela meluangkan waktunya ditengah-tengah kesibukan untuk menjadi observer pada penelitian ini.
7. Orang tua tercinta, Mama dan Papa yang selalu memberikan dukungan, kasih sayang, ketenangan, motivasi, dan do'a yang tiada henti untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi dan mengapai cita-cita selanjutnya. Elnara selaku ponakan kesayangan yang menjadi penghilang penat dan penyemangat untuk segera menyelesaikan skripsi ini. Kakak saya Fajar yang nyebelin, Deli selaku Kakak Ipar, serta Opung yang mendukung peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
8. Annisa Nurul Avitariani, sahabat terdekat anggota Tiktok Mania Mantap! yang selalu memberikan do'a, kalimat positif, penyemangat, dan penghibur untuk peneliti.
9. Hilwa Zahira dan Rani Maulida yang selalu ada disamping dan disekitar peneliti selama perkuliahan hingga saat ini.

10. Egita, Dinda, Zulfa, Feby, Syafira, Wirda, Silpi, Evan teman seperjuangan yang baik hati, Teman-teman PGSD 2019 khususnya kelas D, dan Agustin Purwandari terima kasih telah hadir diwaktu yang tepat memotivasi untuk berlari segera menyelesaikan skripsi ini.
11. Aldha Chaerunnissa Azzahra, Sita Adelia, Dzakiyya Nurul Azka, Anisah Dwilestari meskipun tidak selalu ada disekitar peneliti namun selalu ada disamping peneliti menjadi pengingat, penyemangat, penasihat, pendengar, penguat, berbagi masukan dan tempat berbagi cerita selama masa-masa kuliah hingga kehidupan saat ini.
12. Fadia Zulfiana, Nurul Hanifah, dan Arina Nur Islamyati selaku kakak tingkat terdekat yang selalu memberikan arahan, motivasi, nasihat, serta semangat untuk peneliti selama perkuliahan hingga menyelesaikan skripsi.
13. Komunitas Selalu Baik yang menjadi motivasi untuk segera menyelesaikan skripsi agar pengabdian di Pulau Kemujan tidak membawa beban tanggungan dan kepada Naufal & Nami yang selalu menyemangati dan memaklumi kegalauan peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
14. Teman-teman FKMC UPI 2019 khususnya Farauk, Sinta, Asyha, Lisa, Agung, Dimas, Ratu yang selalu menjadi penghibur, tempat berkeluh kesah, berbagi progres, berbagi cerita, dan penghilang penat peneliti ketika berada di tempat perantauan.
15. Teruntuk siapapun kamu yang akan menjadi pendamping hidupku, terima kasih telah menjadi manusia aneh karena tidak melakukan apapun bisa menjadi penyemangat dan memotivasi peneliti untuk memantaskan diri dan menjadi pribadi yang lebih baik.
16. Diana Kusuma terima kasih selalu menginspirasi peneliti salah satunya untuk melanjutkan pendidikan setelah sarjana.
17. Semua bayik online yang tidak bisa disebutkan satu persatu menjadi penghibur peneliti selama masa penulisan skripsi.
18. Kepada semua pihak yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu, yang selalu memberikan dukungan, bantuan, doa, serta hal-hal positif kepada penulis.
19. Terakhir, untuk diriku sendiri terima kasih memilih untuk tetap berjalan disaat banyak opsi untuk berhenti.

Bandung, Agustus 2023

Putri Chaerunnisa Kartika

ABSTRAK

PENERAPAN *WORDWALL* DENGAN PENDEKATAN GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V DI SEKOLAH DASAR

Putri Chaerunnisa Kartika
1904262

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas V di Sekolah Dasar. Guru menjadi faktor penting dalam upaya peningkatan hasil belajar. Pada masa sekarang tidak lepas dari teknologi, termasuk dunia pendidikan bertransformasi besar akibat pandemi banyak media pembelajaran *online* berbasis gamifikasi membantu penunjang pembelajaran salah satunya *wordwall*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPS kelas V di Sekolah Dasar melalui penerapan *wordwall* yang disertai pendekatan gamifikasi. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis & Taggart. Prosedur PTK terdiri dari empat tahap yaitu rencana, tindakan, observasi, dan refleksi, pada empat tahap tersebut akan membentuk siklus. Partisipan penelitian ini adalah siswa kelas V di salah satu SD Negeri di Kota Cirebon. Perolehan hasil data dianalisis dengan metode kualitatif dan kuantitatif. Setelah pelaksanaan tiga siklus, terjadi peningkatan presentase nilai rata-rata dan jumlah siswa yang mendapat nilai diatas KKM meningkat pada saat pra siklus dengan rata-rata presentase ketuntasan kelas yang diperoleh adalah 21% dan siswa yang mencapai KKM sebanyak 6 setelah dilaksanakan siklus meningkat presentase rata-rata menjadi 89% dan jumlah siswa yang telah mencapai KKM 25 siswa. Sehingga penggunaan *wordwall* dengan pendekatan gamifikasi dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas V di Sekolah Dasar.

Kata kunci : penerapan *wordwall*, hasil belajar kognitif.

ABSTRACT

IMPLEMENTATION OF WORWALL WITH A GAMIFICATION APPROACH TO IMPROVE COGNITIVE LEARNING OUTCOMES IN CLASS V SOCIAL STUDIES SUBJECTS IN ELEMENTARY SCHOOL

Putri Chaerunnisa Kartika
1904262

This research is motivated by the low learning outcomes in social studies class V in elementary schools. Teachers are an important factor in efforts to improve learning outcomes. At present, technology cannot be separated, including the world of education, which has undergone a major transformation due to the pandemic, many gamification-based online learning media help support learning, one of which is wordwall. This study aims to improve cognitive learning outcomes in fifth grade elementary school subjects by using wordwalls with a gamification approach. The method used in this research is the Classroom Action Research (PTK) model of Kemmis & Taggart. The PTK procedure consists of four stages, namely planning, action, observation, and reflection, the four stages will form a cycle. The participants in this study were fifth grade students at one of the public elementary schools in Cirebon City. Data acquisition was analyzed by qualitative and quantitative methods. After the implementation of three cycles, there was an increase in the percentage of the average score and the number of students who scored above the KKM increased during the pre-cycle with an average percentage of class completeness obtained was 21% and students who achieved KKM were 6 after the implementation of the cycle the average percentage increased -the average becomes 89% and the number of students who have reached the KKM is 25 students. So that the use of wordwalls with a gamification approach can improve the cognitive learning outcomes of fifth grade students in elementary schools.

Keywords: wordwall application, cognitive learning outcomes.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH.....	ii
ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR GRAFIK.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Tindakan	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORI.....	9
2.1 <i>Wordwall</i>	9
2.1.1 Definisi <i>Wordwall</i>	9
2.1.2 Karakteristik <i>Wordwall</i>	11
2.1.3 Langkah-langkah Penggunaan <i>Wordwall</i>	12
2.1.4 Kelebihan <i>Wordwall</i>	12
2.1.5 Kekurangan <i>Wordwall</i>	13
2.1.6 Penerapan <i>Wordwall</i> Pada Penelitian	13
2.2 Pendekatan Gamifikasi.....	13
2.2.1 Definisi Pendekatan Gamifikasi	13
2.2.2 Penerapan Gamifikasi	14
2.2.3 Elemen Gamifikasi.....	14
2.2.4 Kelebihan Gamifikasi.....	16
2.2.5 Kekurangan Gamifikasi	17
2.2.6 Penerapan Pendekatan Gamifikasi Pada Penelitian	17
2.3 Hasil Belajar Kognitif	18
2.3.1 Definisi Hasil Belajar Kognitif	18

2.3.3	Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	21
2.3.4	Manfaat Hasil Belajar Kognitif.....	21
2.4	IPS Kelas V di Sekolah Dasar.....	21
2.4.1	Definisi/ Hakikat IPS di Kelas V Sekolah Dasar.....	21
2.4.2	Ruang Lingkup IPS di Kelas V Sekolah Dasar	22
2.4.3	Karakteristik IPS di Kelas V Sekolah Dasar.....	22
2.4.4	Materi Pembelajaran IPS Kelas V di Sekolah Dasar	23
2.5	Penerapan <i>Wordwall</i> menggunakan Pendekatan Gamifikasi...	24
2.5.1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	24
2.6	Kerangka Berpikir	29
2.7	Hipotesis Tindakan.....	31
2.8	Penelitian Yang Relevan	31
2.9	Definisi Operasional.....	32
2.9.1	<i>Wordwall</i> dengan Pendekatan Gamifikasi	32
2.9.2	Hasil Belajar Kognitif.....	33
BAB III	METODE PENELITIAN	35
3.1	Metode Penelitian.....	35
3.2	Desain Penelitian.....	35
3.3	Subjek Penelitian	38
3.4	Waktu dan Tempat Penelitian	38
3.5	Prosedur Penelitian.....	38
3.6	Instrumen Penelitian.....	43
3.7	Indikator Keberhasilan	44
BAB IV	TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	45
4.1	Temuan Penelitian.....	45
4.1.1	Deskripsi Siklus I	45
4.1.1.1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	45
4.1.1.2	Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	47
4.1.1.3	Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Mata Pelajaran IPS.....	56
4.1.1.4	Refleksi Pembelajaran Siklus I	59
4.1.2	Deskripsi Siklus II.....	59

4.1.2.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	59
4.1.2.2 Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II.....	60
4.1.2.3 Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Mata Pelajaran IPS	71
4.1.2.4 Refleksi Pembelajaran Siklus II	73
4.1.3 Deskripsi Siklus III.....	74
4.1.3.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus III.....	74
4.1.3.2 Pelaksanaan Pembelajaran Siklus III	75
4.1.3.3 Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Mata Pelajaran IPS.....	87
4.1.3.4 Refleksi Pembelajaran Siklus III.....	87
4.2 Pembahasan Penelitian	87
4.2.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	87
4.2.2 Pelaksanaan Pembelajaran	88
4.2.3 Peningkatan Hasil Belajar Kognitif.....	88
4.3 Keterbatasan Penelitian	89
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	90
5.1 Simpulan.....	90
4.2 Rekomendasi	91
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN.....	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Penggunaan Wordwall Siklus I.....	51
Gambar 4. 2 Penggunaan Wordwall dengan Pendekatan Gamifikasi	55
Gambar 4. 3 Membimbing Penyelidikan	71
Gambar 4. 4 Penggunaan Wordwall dengan Pendekatan Gamifikasi	75
Gambar 4. 5 Membimbing Penyelidikan	86
Gambar 4. 6 Mengembangkan dan Menyajikan Hasil.....	89
Gambar 4. 7 Penggunaan Wordwall dengan Pendekatan Gamifikasi	92

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4. 1 Nilai Kognitif Pra Siklus Mata Pelajaran IPS Kelas V	57
Grafik 4. 2 Nilai Kognitif Siklus I Mata Pelajaran IPS Kelas V	57
Grafik 4. 3 Rekapitulasi Nilai Kognitif Pra Siklus dan Siklus I.....	59
Grafik 4. 4 Nilai Kognitif Siklus II Mata Pelajaran IPS Kelas V	78
Grafik 4. 5 Rekapitulasi Nilai Kognitif Siklus I dan II.....	78
Grafik 4. 6 Nilai Kognitif Siklus III Mata Pelajaran IPS Kelas V.....	94
Grafik 4. 7 Nilai Kognitif Pra Siklus, Siklus I, II, dan III	95

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Perbandingan RPP Pra Siklus dan Siklus I.....	46
Tabel 4. 2 Perbandingan Aktivitas Pra Siklus dan Siklus I	56
Tabel 4. 3 Perbandingan RPP Siklus I dan II.....	63
Tabel 4. 4 Perbandingan Aktivitas Siklus I dan II.....	76
Tabel 4. 5 Perbandingan RPP Siklus II dan III.....	80
Tabel 4. 6 Perbandingan Aktivitas Pra Siklus dan Siklus II dan Siklus III	93
Tabel 4. 7 Peningkatan Data Pra siklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III.....	97

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Pengangkatan Dosen Pembimbing	105
Lampiran 2. Surat Permohonan Izin Penelitian	106
Lampiran 3. Kartu Bimbingan Skripsi.....	107
Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	109
Lampiran 5. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	135
Lampiran 6. Media Powerpoint	142
Lampiran 7. Catatan Lapangan	152
Lampiran 8. Lembar Observasi.....	154
Lampiran 9. Kisi-Kisi Pembelajaran.....	157
Lampiran 10. Instrumen Penilaian Pengetahuan	168
Lampiran 11. Rekapitulasi Jawaban IPS	177
Lampiran 12. Tabel Hasil Belajar Kognitif	181
Lampiran 13. Rekapitulasi Hasil Belajar Kognitif Mata Pelajaran IPS.....	193
Lampiran 14. Lembar Observasi Guru	187
Lampiran 15. Dokumentasi.....	189
Lampiran 16. Perbaikan Skripsi.....	198
Lampiran 17. Riwayat Hidup Penulis	199

DAFTAR PUSTAKA

- Ariesta, W. (2018) *Karakteristik IPS Di Sekolah Dasar*. [Online]. Diakses dari <https://pgsd.binus.ac.id/2018/01/08/karakteristik-ips-di-sekolah-dasar/>
- Arikunto, S, dkk (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Audie, N. (2019, May). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 586-595).
- Basuki. (2010). *Cara Mudah Melaksanakan PTK Dalam Kegiatan Pembelajaran*. Pustaka Felicha.
- Danuri, M. (2019). Perkembangan dan transformasi teknologi digital. *Jurnal Ilmiah Infokam*, 15(2).
- Estikhana, I. H. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Menggunakan Media Flas Card Pada Siswa Kelas VB. *BASIC EDUCATION*, 8(2), 132-143.
- Fiqih Kelas Vii Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, 1(1), 1–32.
- Idzi'Layyinnati, M. F. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, 1(1), 1-32.
- Isnawati, A. U., & Hadi, S. (2021). Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma'arif Cekok. *ADAPTIVIA: Prosiding Tahunan Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah dan Sederajat*, 205-216.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal TICom*, 4(3), 92772.
- Lestari, S. (2018). Peran teknologi dalam pendidikan di era globalisasi. *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94-100.
- 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.
- Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 65

- 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.
- Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), hlm. 38.
- Nadia, A. I., Afiani, K. D. A., & Naila, I. (2022). Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 12(1), 33-43.
- Nisaurasyidah, I., Soeteja, Z. S., & Prawira, N. G. Penggunaan Media Wordwall Saat Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di SMP. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 10(2), 468-472.
- Prayoga, K. (2022). Peran Teknologi Dan Tantangan Dalam Pembelajaran Sains Di Masa Pandemi Covid-19. *Konferensi Integrasi Interkoneksi Islam dan Sains*, 4(1), 340-344.
- Rahmaniah, A. (2012). Pengembangan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada pendidikan dasar. *Madrasah*, 5(1), 103-122.
- Rahmaniah, A. (2012). Pengembangan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada pendidikan dasar. *Madrasah*, 5(1), 103-122.
- Rayanta, D. (2018). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Gambar. *JURNAL GLOBAL EDUKASI*, 1(5), 611-617
- Riduansyah, R. (2017). Meningkatkan minat belajar sejarah melalui strategi pembelajaran metode bermain peran (role playing)(studi pembelajaran pada siswa kelas XII IPS SMA Negeri 2 Banjarmasin). *JURNAL SOCIUS*, 6(02).
- Salsabila, U. H., Sari, L. I., Lathif, K. H., Lestari, A. P., & Ayuning, A. (2020). Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 17(2), 188-198.
- Serly, A. (2022). *Pengembangan Game Interaktif Wordwall Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Taharah di SMPN Purwodadi*.
- Shaliha, M. A., & Fakhzikril, M. R. Pengembangan Konsep Belajar dengan Gamifikasi. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 79-86.
- Sudjana Nana, I. (2009). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar BaruAlgensindo.

- Susanto Ahmad, Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, (Jakarta: Prenada Media Group, 2014), hlm. 13
- Syafuruddin Nurdin, Model Pembelajaran yang Memperhatikan Keragaman Individu Siswa Dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi, (*Jakarta: Quantum Teaching, 2005*), h. 22
- Wafiqni, N., & Putri, F. M. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan. *Elementar : Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 68–83.