

420/S/PGSD-KCBR/PK.03.08/18/Agustus/2023

**ANALISIS PENGGUNAAN GAME EDUKASI *WORDWALL* PADA
PELAJARAN IPS KONTEN PEMANFAATAN SUMBER DAYA ALAM
DAERAH PEGUNUNGAN TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN
MASALAH SISWA KELAS IV SD**

(Penelitian Kualitatif Deskriptif Materi IPS di Kelas IV Sekolah Dasar)

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh

ELIS RINA NURAENI

NIM 1906030

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS CIBIRU

BANDUNG

2023

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
ELIS RINA NURAENI
1906030**

**ANALISIS PENGGUNAAN GAME EDUKASI *WORDWALL* PADA
PELAJARAN IPS KONTEN PEMANFAATAN SUMBER DAYA ALAM
DAERAH PEGUNUNGAN TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN
MASALAH SISWA KELAS IV SD**

(Penelitian Analisis Kualitatif Deskriptif Materi IPS di Kelas IV SD)

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dra. Hj. Tin Rustini, M.Pd
NIP. 196008011986032001

Pembimbing II



Dr. Agus Mulyana, M.Pd
NIP. 197208132002121000

Diketahui,

Ketua Program Studi S-1 PGSD



Dr. Tita Mulyati, M.Pd
NIP. 198111082008012015

**ANALISIS PENGGUNAAN GAME EDUKASI *WORDWALL* PADA
PELAJARAN IPS KONTEN PEMANFAATAN SUMBER DAYA ALAM
DAERAH PEGUNUNGAN TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN
MASALAH SISWA KELAS IV SD**

(Penelitian Analisis Kualitatif Deskriptif Materi IPS di Kelas IV SD)

oleh

ELIS RINA NURAENI

Ditujukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Elis Rina Nuraeni 2023

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus, 2023

Hak Cipta dilindungi oleh Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh di perbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

iii

Elis Rina Nuraeni, 2023

**ANALISIS PENGGUNAAN GAME EDUKASI *WORDWALL* PADA PEMBELAJARAN IPS KONTEN
PEMANFAATAN SUMBER DAYA ALAM DAERAH PEGUNUNGAN TERHADAP KEMAMPUAN
PEMECAHAN MASALAH SISWA KELAS IV SD**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “**Analisis Penggunaan Game Edukasi Wordwall pada Pelajaran IPS Konten Pemanfaatan Sumber Daya Alam Daerah Pegunungan Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas IV SD**” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan tindak plagiat atau mengutip dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya.

Bandung, Agustus 2023
Yang membuat pernyataan,

Elis Rina Nuraeni
NIM 1906030

MOTTO

Seberapa berat kita menjalankan kehidupan kuncinya satu jalani aja nanti juga terlewati, tetap berusaha, bersabar, berdoa, pasrahkan semuanya pada Tuhan dan yakin selama masih diberi kesempatan biarkan Tuhan yang mengatur sebagai pemilik kehidupan.

Kau Boleh Putus Asa Jika Tuhanmu Telah Tiada!

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Analisis Penggunaan Game Edukasi Wordwall pada Pelajaran IPS Konten Pemanfaatan Sumber Daya Alam Daerah Pegunungan Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas IV SD**” ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW dan kita selaku umatnya yang senantiasa mengharapkan syafaatnya hingga akhir zaman, *Aamiin yarabbal alamin*.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar sarjana pada program studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru. Skripsi ini diharapkan dapat bermanfaat khususnya bagi penulis, umumnya bagi pembaca guna sebagai referensi penggunaan media pembelajaran game edukasi. Selama penyusunan skripsi banyak sekali kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Peneliti menerima kritik dan saran yang diberikan pembaca yang bersifat membangun guna untuk perbaikan kedepannya.

Bandung, Agustus 2023

Elis Rina Nuraeni

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT karena penulis telah diberikan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Analisis Penggunaan Game Edukasi Wordwall pada Pelajaran IPS Konten Pemanfaatan Sumber Daya Alam Daerah Pegunungan Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas IV SD”**. Peneliti mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu serta membimbing peneliti selama penyusunan skripsi hingga terselesaikan tepat waktu. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dra. Hj. Tin Rustini, M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan pembimbing akademik yang selalu memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis. Terimakasih kepada ibu yang selalu meluangkan waktu yang sangat banyak untuk membimbing penulis sampai skripsi selesai.
2. Dr. Agus Mulyana, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang senantiasa memberikan bimbingan dan arahan serta motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi. Terima kasih kepada bapak yang selalu meluangkan waktu untuk membimbing penulis hingga skripsi ini selesai.
3. Dr. Tita Mulyati, M.Pd. selaku Ketua Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang selalu memberikan arahan dan bimbingan.
4. Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd. selaku Wakil Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru bidang akademik dan kemahasiswaan.
5. Dr. Jenuri, S.Ag., M.Pd. selaku Wakil Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru bidang sumber daya dan administrasi umum.
6. Prof. Dr. Deni Darmawan, S.Pd., M.Si., MCE. selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.
7. Bapak dan ibu dosen, serta seluruh staff akademik Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru yang telah memberikan ilmu dan bimbingan kepada penulis selama perkuliahan.

8. Seluruh jajaran guru dan siswa SDN Sukarasa yang telah berkenan menjadi partisipan penelitian dan telah bersebia membantu penulis dalam penelitian.
9. Secara khusus penulis mengucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada kedua orang tua tercinta Bapak Darwan dan Ibu Mimin yang selalu mendukung dan berkorban segalanya untuk penulis.
10. Suami tercinta, Aziz yang selalu memberikan support dan menjadi pendengar yang baik bagi penulis.
11. Kaka dan adik tercinta, Dasep Sulaeman dan Elin Sri Marlina yang selalu memberikan dukungan kepada penulis.
12. Abah Apri dan keluarga besar yang telah banyak memberikan dukungan dan do'a kepada penulis selama perkuliahan.
13. Keluarga LINTAR Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru yang telah menjadi rumah bagi penulis selaku mahasiswa beasiswa Bidikmisi.
14. Keluarga Kos Bu Gandhi yaitu Bu Gandhi dan group Rumpi Kos yaitu Asri Mas'udah, Desi Nur Rahayu, Zilfa Amalia Tsany yang menjadi rumah kedua yang selalu berbagi keceriaan dalam mengerjakan skripsi.
15. Keluarga besar YPI Nuruzzaman yang senantiasa mendidik dan menerima penulis untuk berdedikasih di yayasan sambil menjalankan perkuliahan.
16. Teman-teman kelas A dan kelas D PGSD 2019 yang telah berjuang bersama selama perkuliahan.
17. Pihak lain yang senantiasa membantu dan memberikan dukungan baik secara langsung atau tidak langsung yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang diberikan kepada penulis dengan kebaikan yang lebih dan dilancarkan segala urusannya, akhir kata penulis mengucapkan terima kasih.

Bandung, Agustus 2023

Elis Rina Nuraeni

**ANALISIS PENGGUNAAN GAME EDUKASI *WORDWALL* PADA
PELAJARAN IPS KONTEN PEMANFAATAN SUMBER DAYA ALAM
DAERAH PEGUNUNGAN TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN
MASALAH SISWA KELAS IV SD**

(Penelitian Kualitatif Deskriptif Materi IPS di Kelas IV Sekolah Dasar)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana pencapaian kemampuan pemecahan masalah siswa melalui pembelajaran dengan menggunakan game edukasi *wordwall*. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kemampuan pemecahan masalah siswa Sekolah Dasar meliputi indikator memahami masalah, menentukan strategi/ cara, penyelesaian masalah, penyajian hasil dan menguji kebenaran. Selain itu proses pembelajaran yang kurang variatif dan jarang sekali memadukan pembelajaran dengan teknologi digital sehingga menyebabkan siswa kurang semangat belajar dan kurang memiliki pengalaman dengan pembelajaran digital. Dengan begitu, guru perlu menerapkan media pembelajaran yang bervariasi agar menarik minat belajar siswa dan memberikan pengalaman belajar menggunakan media digital, salah satunya dengan penggunaan media game edukasi *wordwall*. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan penggunaan game edukasi *wordwall* pada pembelajaran IPS konten pemanfaatan sumber daya alam daerah pegunungan terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas 4 SD dan untuk mendeskripsikan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas 4 SD setelah menggunakan game edukasi *wordwall* pada pembelajaran IPS konten pemanfaatan sumber daya alam daerah pegunungan. Metode yang digunakan analisis dengan desain penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, wawancara, dan observasi. Adapun subjek yang terlibat dalam penelitian adalah siswa kelas 4 SDN Sukarasa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) penggunaan game edukasi *wordwall* pada pembelajaran mampu mengembangkan kemampuan pemecahan masalah meliputi indikator memahami masalah, menentukan strategi/ cara, menyelesaikan masalah, penyajian hasil dan menguji kebenaran dengan menggunakan metode pendekatan yang sesuai agar tepat sasaran dan mampu membantu siswa lebih maksimal dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, dan (2) penggunaan game edukasi *wordwall* dapat melatih seluruh indikator kemampuan pemecahan masalah siswa. Dibuktikan dengan rata-rata skor yang didapat oleh siswa diantaranya nilai tertinggi dengan nilai skor rata-rata 2,6 - 3 berjumlah 9 siswa, skor rata-rata 2 - 2,5 berjumlah 9 siswa dan skor rata-rata 0 - 1,9 berjumlah 2 siswa.

Kata Kunci: Pembelajaran IPS SD, Penggunaan Media Game Edukasi *Wordwall*, Pemecahan Masalah

**ANALYSIS OF THE USE OF GAME EDUCATION WORDWALL IN THE
LEARNING OF IPS CONTENTS SUMMARY UTILIZATION OF THE NATURE
OF THE WILD WITH THE CAPACITY OF DECISION OF SCHOOL
PROBLEMS CLASS IV SD**

(Qualitative Research Descriptive Materials IPS in Class IV Elementary School)

ABSTRACT

This study aims to describe how students' problem-solving abilities can be achieved through learning using wordwall educational games. This study is undermined by the lack of problem solving skills of elementary school students that include indicators for understanding problems, determining strategies, solving problems, presenting results and testing truth. In addition, less variative learning processes rarely combine learning with digital technology, resulting in less enthusiasm for learning and less experience with digital learning. Thus, teachers need to implement a varied learning medium to attract students' interest in learning and provide learning experience using digital media, one of which is the use of wordwall educational media. The purpose of this study is to describe the use of wordwall educational games on learning IPS contents of natural resource utilization of mountainous areas against problem solving ability of students of 4th grade SD and for describing the ability to solve problems of students from 4th class SD after using wordwall education games on the learning of IPS content of natural resources utilization in mountain areas. Methods used analysis with design qualitative research descriptive. Data collection techniques using tests, interviews, and observations. As for the subjects involved in the research, the fourth grade students of SDN Sukarasa. Research results show that (1) the use of wordwall educational games on learning is able to develop problem-solving skills including indicators of understanding problems, determining strategies/ ways, solving problems, presenting results and testing truth by using appropriate approaches to target and able to help students to maximize in developing problems solving skills, and (2) using wordwall education games can train the entire indicator of student problem solving ability. Proved by the average score obtained by the students among them the highest score with an average score of 2.6 - 3 total of 9 students, a mean score of 2 - 2.5 total 9 students and an average of 0 - 1.9 total of 2 students.

Keywords: *IPS SD Learning, Use of Media Game Education Wordwall, Problem Solving*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	ii
HAK CIPTA	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Konsep Belajar dan Pembelajaran	9
2.1.1 Konsep Belajar.....	9
2.1.2 Konsep Pembelajaran	9
2.2 Media Pembelajaran	10
2.3 <i>Game</i>	14
2.3.1 Pengertian <i>Game</i>	14
2.3.2 Jenis <i>Game</i>	14
2.4 <i>Game</i> Edukasi <i>Wordwall</i>	17

2.4.1	Pengertian <i>Wordwall</i>	17
2.4.2	Tampilan Awal dan Langkah Penggunaan <i>Wordwall</i>	17
2.4.3	Kelebihan dan Kekurangan <i>Game</i> Edukasi <i>Wordwall</i>	19
2.5	Pemecahan Masalah.....	20
2.5.1	Teori Pemecahan Masalah	23
2.5.2	Indikator Pemecahan Masalah	25
2.5.3	Keterkaitan Pemecahan Masalah dengan Pendidikan dan Pembelajaran	29
2.6	Pembelajaran IPS Sekolah Dasar.....	29
2.6.1	Pemanfaatan Sumber Daya Alam	30
2.6.2	Sumber Daya Alam Daerah Pegunungan.....	31
2.6.3	Pemanfaatan Sumber Daya Alam Daerah Pegunungan.....	32
2.6.4	Permasalahan Sumber Daya Alam Daerah Pegunungan	35
2.6.5	Pelestarian Sumber Daya Alam Daerah Pegunungan.....	35
2.7	Karakteristik Siswa SD Kelas IV	36
2.8	Hasil Penelitian yang Relevan	37
2.9	Kerangka Berfikir	40
BAB III METODE PENELITIAN		43
3.1	Metode dan Jenis Penelitian	43
3.2	Lokasi dan Subjek Penelitian.....	43
3.3	Data dan Sumber Data	44
3.4	Instrumen Penelitian	45
3.5	Teknik Pengumpulan Data	48
3.6	Prosedur Penelitian	49
3.7	Teknik Analisis Data	50
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		52
4.1	Temuan/ Hasil Analisis Penelitian.....	52
4.1.1	Perencanaan Penelitian	52
4.1.2	Pelaksanaan Penelitian.....	52

4.2	Pembahasan	63
BAB V KESIMPULAN		68
5.1	Kesimpulan	68
5.2	Implikasi	68
5.3	Rekomendasi.....	69
DAFTAR PUSTAKA		70
LAMPIRAN.....		76
RIWAYAT HIDUP.....		168

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Contoh Sumber Daya Alam Hayati dan Non Hayati	32
Tabel 3.1 Rubrik Penilaian Tes Pemecahan Masalah	46
Tabel 3.2 Keterangan Pengambilan Data.....	48
Tabel 4.1 Perolehan Skor Keseluruhan Siswa Sebanyak 20 Orang.....	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Awal Web <i>Wordwall</i>	17
Gambar 2. 2 Tampilan daftar akun <i>Wordwall</i>	18
Gambar 2. 3 Tampilan <i>dashboard</i> <i>Wordwall</i>	18
Gambar 2. 4 Pilihan <i>template</i> permainan pada akun gratis.....	19
Gambar 2. 5 Kerangka Berfikir.....	42
Gambar 4.1 Skor Pengerjaan <i>Game</i> Edukasi <i>Wordwall</i>	60

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A ADMINISTRASI.....	76
A1 Surat Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi	77
A2 Surat Izin Penelitian	80
A3 Surat Balikan Telah Melaksanakan Penelitian.....	81
A4 Buku Bimbingan Skripsi	82
LAMPIRAN B INSTRUMEN PENELITIAN.....	87
B1 Kisi-Kisi Soal Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa.....	88
B1.1 Analisis Butir Soal Secara Kualitatif.....	97
B2 Pedoman Observasi di Kelas	98
B3 Pedoman Wawancara Guru Wali Kelas	99
B4 Pedoman Wawancara Siswa.....	100
B5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	110
LAMPIRAN C TRANSKIP HASIL PENELITIAN.....	132
C1 Transkrip Observasi di Kelas.....	133
C2 Transkrip Wawancara Guru Wali Kelas	134
C3 Transkrip Wawancara Siswa	136
C4 Transkrip Hasil Pembelajaran Siswa	141
C5 Hasil LKPD Sebelum Disajikan pada Media Game Edukasi <i>Wordwall</i>	144
C6 Tampilan Bentuk Soal LKPD pada Media Game Edukasi <i>Wordwall</i>	156
C7 Tampilan Bentuk Soal Evaluasi pada Media Game Edukasi <i>Wordwall</i>	158
LAMPIRAN D DOKUMENTASI	160
D1 Dokumentasi Penelitian.....	161
D2 Form Perbaikan Skripsi.....	166

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2016). *Revitalisasi Penilaian Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan Abad-21*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Adewiya, R. (2018). Upaya meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Team Game Tournament (TGT) Pada Kompetensi Dasar Sumber Daya Alam dan Kegiatan Ekonomi Masyarakat di Kelas IV SD Negeri 060924 Medan Amplas. *Jurnal Pendidikan, Sejarah Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 1-10.
- Aeni, A. N., Djuanda, D., Nursaadah, R., Baliani, S., & Sopian, P. (2022). Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 6 Desember 2022 Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Development of Word Wall Educative Game As Learning Media To Understand Islamic Religious Education Learning Subjects for Eleme. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835–1852.
- Agus, J., Guru Sekolah Dasar, P., & Muhammadiyah Buton, U. (2022). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(5), 6963–6972. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.3845>
- Akdon. (2008). *Aplikasi Statistika dan Metode Penelitian untuk Administrasi & Manajemen*, Bandung: Dewa Ruchi.
- Akhtar, H., Istiqomah, I, dan Hasanti, N. (2019). Game-Based Learning: Teachers' Attitude and Intention to Use Quizziz in The Learning Process. *2nd International Conference on Educational Assessment and Policy (ICEAP 2019)*. Jakarta: Center for.Educational.tersedia: <https://iceap.kemdikbud.go.id/index.php/iceap/article/view/196/51>.
- Ambarwati, M. (2019). Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Web Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Mata Pelajaran Matematika SD. *Jurnal PGSD*, 65-71
- Amelia, D. P., Oktafianti, M., Genika, P. R., & Luthfia, R. A. (2023). Implementasi Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) terhadap Keterampilan Mengajar di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2), 3001–3009. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.952>
- Anggito, A dan Setiawan, J. (2018). *Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV jejak.
- Ariyana, Yoki, Ari Pudjiastuti, Reisky Bestari (2018). *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Asmendri, S. M. (2018). Analisis Teori-Teori Belajar pada Pengembangan Model

- Blended Learning dengan Facebook (MBL-FB). *Jurnal Biologi Papua*, 39-45.
- Creswell, J. W. (2017). *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif Kuantitatif Dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Cucu, S. (2021). *Belajar & Pembelajaran*. Pasuruan: Qiara Media
- Dasar, P., & Medan, U. N. (2023). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis TPACK pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Peserta didik Kelas IV SDN Kaloy Kecamatan Tamiang Hulu Kabupaten Aceh Tamiang*. 2(April), 353–361.
- Dimiyati, Mudjiono. (2013). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Efendi, N., Barkara. R S. & Fitria. Y. (2020). Implementasi Karakter Peduli Lingkungan di Sekolah Dasar Lolong Belanti Padang. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 1-10.
- Ekawati, P. L. & Falani, A. Z. (2015). Pemanfaatan Teknologi Game Untuk Pembelajaran Mengenal Ragam BUdaya Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Lintas Sistem Informasi dan Komputer*, 30-36.
- Enshanty, Y dan Priyono. (2020). *Pembelajaran Berbasis Game Based Learning*. [Online]. Diakses dari <https://www.pasundanekspres.co/opini/pembelajaran-berbasis-game-based-learning/>.
- Grey, S. (2016). Games, Learning and Engagement: What Might Learn From Games Designers. *New Directions in The Teaching of Physical Sciences*, XI (1).
- Hadi, S. & Radiyatul. (2014). Metode Pemecahan Masalah Menurut Polya untuk Mengembangkan Kemampuan Siswa dalam Pemecahan Masalah Matematis di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 53-61.
- Hakim, Z. R. Dkk. (2019). Penerapan Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Mata Pelajaran IPS Peserta Didik Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Lensa Pendas*, 60-65.
- Haryani, D. (2011). "Pembelajaran Matematika dengan Pemecahan Masalah untuk Menumbuhkembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa". *Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan dan Penerapan MIPA*, 121-126.
- Hanik, E. U., Puspitasari, D., Safitri, E., Firdaus, H. R., Pratiwi, M., & Inayah, R. N. (2022). Integrasi Pendekatan TPACK (Technological, Pedagogical, Content Knowledge) Guru Sekolah Dasar SIKL dalam Melaksanakan Pembelajaran Era Digital. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, 2(1), 15–27. <https://doi.org/10.55868/jeid.v2i1.97>
- Irianti, N. P., Subanji, S., & Chandra, T. D. (2016). Proses Berpikir Siswa Quitter dalam Menyelesaikan MASalah SPLDV Berdasarkan Langkah-Langkah Polya. *Jurnal Rechts Vinding Media Pembinaan Hukum Nasional*. 181-197.
- Iyan, A., Ridwan, A., & Rustini, T. (2022). Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(1), 908–917.

- <https://doi.org/10.31004/joe.v5i1.706>
- Kanoknitanunt, P., Nilsook, p., & Wannapiroon. P. (2021). Imagineering Learning With Logical Problem Solving. *Journal International Of Education And Learning*, 112-121.
- Khotimah, Y. K., Supardi, S., & Antriandarti, E. (2019). Pemanfaatan Sumber Daya Pertanian Lahan Kering di Pegunungan Karst Gunungkidul. *Seminar Nasional "Sumber Daya Pertanian Berkelanjutan Dalam Mendukung Ketahanan Dan Keamanan Pangan Indonesia Pada Era Revolusi Industri 4.0"*, 3(1), 50–57. https://www.researchgate.net/publication/342668723_Pemanfaatan_Sumber_Daya_Pertanian_Lahan_Kering_di_Pegunungan_Karst_Gunungkidul
- Kristanti, N. N. D., & Sujana, I. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Muatan IPS pada Materi Kenampakan Alam. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 202–213. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.46908>
- Kurniawan, T., & Wonosobo, K. (2022). Pembelajaran IPS dengan aplikasi Quizizz untuk menciptakan pembelajaran menyenangkan di SMP. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 8, 97–108.
- Maulidina, M.A., Susilaningsih dan Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jinotep. 4 (2)*, 113-118.
- Maddinsyah, A., Kustini, E., & Syakhrial. (2018). Penyuluhan Manajemen Pemanfaatan Sumber Daya Alam untuk Meningkatkan Perekonomian Keluarga Kampung Ciboleger Lebak - Bante. *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana*, 71-80.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan Peran media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal KWANGSAN, 1 (2)*. 95-105.
- Maryanto. (2018). Tema 9: Kayanya Negriku. Buku Tematik. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2018). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Miles, M. B. & Humberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis an Expanded Sourcebook*. London: Sage Publications.
- Mulyanie, E. (2016). Partisipasi Masyarakat Dalam Pelestarian Kawasan Konservasi Hutan di Gunung Galunggung Kabupaten Tasikmalaya. *Jurnal Geografi*, 4(1), 1–14. <https://jurnal.fp.unila.ac.id/index.php/JHT/article/view/3920/3155>
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati* 6(1), 1 – 7.
- Novaliendry, D. (2013). Aplikasi game geografi berbasis multimedia interaktif (studi kasus siswa kelas IX SMPN 1 RAO). *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*, 6(2), 106-118.
- Nur, N., & Jauhar, S. (2022). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis TPACK pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDS IT Rabbani

- Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. *Global Journal Teaching Professional*, 1(3), 371–378.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penularan Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 145-150.
- Peraturan Perundang-Undangan Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Permendikbud No. 24 tahun 2016, amanat kurikulum 2013 dalam implementasi pendidikan Sekolah Dasar (SD).
- Polya, G. 1973. *How to Solve It*. New Jersey: Princeton University Press
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60. <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>
- Putri, F.M. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Wordwall* dalam Pembelajaran Daring(Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota TangerangSelatan. (Skripsi). Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Rahmatania, D. D. & Setiawan, Y. (2021). Pengemabangan Media Play Game pada Pembelajaran MAtematika dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 2449-2460.
- Rangkuti, A. N. (2014). Konstruktivisme dan Pembelajaran Matematika. *Jurnal Darul 'Ilmi*, 61-76.
- Reigeluth, C. M., Beatty, B. J., & D., R. (2016). *Instructional-design theories and models, Volume IV: The learner-centered paradigm of education*. Routledge. New York: Routledge.
- Riduwan. (2018). *Metode & Teknis Menyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta.
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Alhadharah*, XVII (33). 81-95.
- Riwanto, M. A & Budiarti, W. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA SD Terintegrasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan. *Jurnal Pendidikan dasar Nusantara*. 71-82.
- Riyanto, Yatim. (2009). *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Rusman. (2016). *Belajar Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Safitri, W. C. (2019). Efektivitas Media Board Game Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Tematik di SD. *Jurnal PGSD*, 27-78.
- Safitri, W. C. (2020). Pengembangan Media Board Game untuk Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 181-190.
- Sallata, M. K. (2015). Konservasi dan Pengelolaan Sumber Daya Air Berdasarkan Keberadaannya Sebagai Sumber Daya Alam. *Jurnal Teknisi Eboni*, 75-86.

- Sugiono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumartini, T. S. (2016). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 144-158.
- Sun'iyah, S L. (2020). Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS di Tingkat Pendidikan Dasar. Fakultas Agama Islam UNISDA, Lamongan.
- Suryadi, A. (2017). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Konstruktivis, *Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 59-72.
- Sutiah. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Syahputra, E. (2018). "Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia". *Prosiding Seminar Nasional Sains Teknologi, Humaniora, dan Pendidikan*, 1276-1283.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, II (2). 103-114
- Tiwa, T. (2020). Gamifikasi dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Jambura Elementary Education*, 91-99.
- Utami, R. (2013). Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Langkah Penyelesaian Berdasarkan Polya dan Krulik-Rudnick Ditinjau dari Kreativitas Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 82-06.
- Utaminingsy, S. (2020). Implementasi Problem Solving Berorientasi Higher Order Thinking Skill (HOTS) Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 84-98.
- Waseso, H. P. (2018). Kurikulum 2013 dalam Perspektif Teori Pembelajaran Waterfall. *Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 8-13.
- Yaumi, M. (2017). "Media Pembelajaran: Pengertian, Fungsi, dan Urgensinya bagi Anak Milenial". *Seminar Nasional tentang Pemanfaatan Media Bagi Anak Milenial Kerjasama antara Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Pare-Pare dengan Pascasarjana UIN Alauddin Makassar*. (hlm. 1-21).
- Yamin, M. (2015). *Teori dan Metode Pembelajaran*. Malang: Madani
- Yani, A. (2019). *Cara Mudah Membuat Soal HOTS*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Yuhani, A., Zanthi, L. S., & Hendrian, H. (2018). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Matematis Siswa SMP. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 445-452.
- Yunaeti, N., Ar-Arhasy, E. & Ratnaningsih, N. (2021). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik Menurut Teori John Dewey Ditinjau dari Gaya Belajar. *Jurnal of Authentich Research on Mathematics Education (Jarme)*, 10-21.

