PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN IPAS MENGGUNAKAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBANTUAN *GAME* INTERAKTIF *WORDWALL* KELAS V SDN 19 SANTUR KOTA SAWAHLUNTO

Salsabillah Amalia Sastra[1], Adrias[2], Leni Zahara[3], Rahmatina[4]

[1,2,3,4]*Universitas Negeri Padang*
E-mail : [1]salsabillahamaliasastra@gmail.com, [2]adrias@fip.unp.ac.id, [3]lenizahara18@gmail.com, [4]Rahmatina61@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to describe the improvement of student learning outcomes in **IPAS learning** using the **Problem Based Learning (PBL)** model assisted by the **interactive Wordwall game** in Grade V of SDN 19 Santur, Sawahlunto City. This research is a **classroom action research (CAR)** employing both **qualitative and quantitative approaches**. The subjects of this study were the teacher and 18 students of Grade V. The research was conducted in **two cycles**, consisting of **planning, implementation, observation, and reflection**. Data were collected through **tests and non-test instruments**. The results showed improvements in several aspects: the **teaching module** increased from an average of **85.4% (B)** in cycle I to **95.83% (SB)** in cycle II; the **teacher's teaching performance** improved from **82% (B)** to **96.42% (SB)**; and the **students' learning activity** rose from **82% (B)** to **96.42% (SB)**. Furthermore, **student learning outcomes** increased from an average score of **72.77** in cycle I to **83.25** in cycle II. It can be concluded that the **Problem Based Learning model assisted by the interactive Wordwall game** effectively improves student learning outcomes in IPAS learning for Grade V at SDN 19 Santur, Sawahlunto City.

Keywords : *Learning Outcomes, IPAS, Problem Based Learning Model, Interactive Game, Wordwall*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk Sekolah Dasar (SD) digabung dengan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan nama mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Pembelajaran IPAS mengkaji makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, sekaligus mempelajari kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Litera 2023). Tujuan pembelajaran IPAS adalah untuk membantu siswa berkembang sesuai dengan karakter profil pelajar Pancasila, serta membangkitkan minat dan rasa ingin tahu mereka agar lebih antusias dalam mempelajari berbagai fenomena yang terjadi di sekitar manusia.

Sebagai bagian muatan dari IPAS, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berperan penting dalam membekali peserta didik dengan kemampuan memahami dinamika sosial, budaya, ekonomi, dan geografi di lingkungannya. IPS adalah pelajaran ilmu sosial dan pendidikan IPS dilaksanakan baik pada pendidikan dasar maupun pada pendidikan tinggi yang tidak menekankan pada aspek teoritis keilmuannya, tetapi aspek praktis dalam mempelajari, menelaah, mengkaji gejala, dan masalah sosial masyarakat, yang bobot dan keluasannya disesuaikan dengan jenjang pendidikan masing-masing.

Kondisi ideal pembelajaran IPAS adalah ketika peserta didik dilibatkan secara aktif dalam kegiatan pembelajaran yang kontekstual, menyenangkan, dan bermakna. Proses pembelajaran seharusnya tidak hanya menekankan pada penguasaan materi, tetapi juga pada keterampilan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, dan kerja sama (Suhendra et al., 2024). Guru sendiri memiliki peranan dalam menentukan kualitas pembelajaran agar tujuan IPAS tercapai dengan baik. Oleh sebab itu, guru harus memikirkan dan menyusun perencanaan modul ajar secara seksama dalam meningkatkan kesempatan belajar bagi peserta didik dan memperbaiki kualitas pembelajaran. Guru dapat menerapkan berbagai model, pendekatann, metode,teknik pembelajaran, seperti bermain sambil belajar, dan memberikan masalah yang berkaitan dengan kehidupan nyata peserta didik sehingga muncul pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan (Utami, 2019). Pembelajaran yang mengimplementasikan berbagai hal tersebut, diharapkan berdampak pada perolehan hasil belajar yang meningkat.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis pada tanggal 13-14 Januari di kelas V SDN 19 Santur menemukan permasalahan yaitu :

Berdasarkan hasil observasi ,wawancara dan analisis dokumen yang dilakukan peneliti pada tanggal 13 Januari 2025 di kelas V SDN 19 Santur menemukan permasalahan pada modul ajar guru ditemukan beberapa permasalahan sebagai berikut, (1) Modul Ajar yang dibuat guru belum dikembangkan dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan selama proses pembelajaran (2) Kegiatan pembelajaran belum teratur dan belum tersusun rapi karna belum menggunakan model pembelajaran (3) Pada modul ajar guru belum terdapat Lampiran LKPD. (4) Pada modul ajar belum terdapat kisi-kisi soal dan soal evaluasi.

Tanggal 14 Januari 2025 penulis melakukan pengamatan pada proses pembelajaran ditemukan beberapa permasalahan sebagai berikut (1) Pembelajaran belum berpusat kepada peserta didik, (2) Guru belum mengarahkan peserta didik pada masalah-masalah nyata yang dekat dengan peserta didik, (3) Peserta didik menunjukkan kurangnya fokus selama proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari beberapa perilaku seperti mencoret-coret buku, serta meletakkan kepala di atas meja, (4) Pada proses pembelajaran, guru yang lebih banyak bercerita/menerangkan

pembelajaran dan kurang memancing peserta didik dalam menyampaikan pendapatnya yang berkaitan dengan pembelajaran.

Permasalahan yang ditemukan oleh peneliti memberikan dampak terhadap peserta didik, diantaranya :(1) peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran,selama guru menjelaskan kurang perhatian seperti, banyak peserta didik yang bermain dengan teman, saat ditanya peserta didik yang diam saja dan malu untuk berbicara, (2) peserta didik merasa takut dan tidak pecarya diri saat diminta menyampaikan pendapatnya terhadap suatu permasalahan, (3) peserta didik kurang menanggapi atau memberikan respon terhadap apa yang diterangkan oleh guru (4) kurangnya kerja sama antar peserta didik, hanya beberapa peserta didik yang aktif dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru.

Berdasarkan hasil nilai ujian semester I pada pembelajaran IPAS kelas V masih terlihat bahwa banyak peserta didik belum mencapai KKTP yang disepakati di sekolah. Untuk mengatasi permasalahan tersebut,maka perlu upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui pemilihan model yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah Model *Problem Based Learning* (PBL). Menurut Kemendikbud, (2014) model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah sebuah model pembelajaran yang menyajikan masalah konseptual yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar bekerja sama dalam tim untuk memecahkan masalah dunia nyata (*real world*). Tujuan dari model *Problem Based Learning* menurut Hosnan (2014) adalah meningkatkan kemampuan pada peserta didik dalam memperoleh berbagai pengalaman serta mengubah tingkah laku peserta didik dari segi kualitas dan kuantitas.

Menurut shoimin (2017), kelebihan model pembelajaran berbasis masalah yaitu : (1) mendorong siswa untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah pada dunia nyata, (2) membangun pengetahuan siswa melalui aktivitas belajar, (3) mempelajari materi yang sesuai dengan permasalahan, (4) terjadi aktivitas ilmiah melalui kerja kelompok pada siswa, (5) kemampuan komunikasi akan terbentuk melalui kegiatan diskusi dan presentasi hasil pekerjaan, (6) melalui kerja kelompok siswa yang mengalami kesulitan secara individual dapat diatasi.

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang interaktif , guru dapat mengkolaborasikan model pembelajaran dengan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu guru dalam proses pemebelajaran untuk mempermudah guru menyampaikan informasi kepada peserta didik selama proses pembelajaran (Nurul Audie, 2019).Media *Wordwall* adalah sebuah platform pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru, karena menyediakan berbagai template pembelajaran yang dirancang dalam format permainan kuis interaktif (Amania et al., 2021).

Dapat disimpulkan bahwa model Problem Based Learning (PBL) berbantuan game interaktif wordwall dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Untuk itu, peneliti tertarik melakukan penelitian tindakan menggunakan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan game interaktif wordwall. Perbedaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian terdahulu adalah peneliti melakukan penelitian pada pembelajaran IPAS menggunakan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan game interaktif wordwall pada sekolah, kelas dan materi yang berbeda.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas maka peneliti penting untuk melakukan Penelitian Tindak Kelas dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPAS Menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbasis *Game* Interaktif *Wordwall* di Kelas V SDN 19 Santur Kota Sawahlunto".

METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindak Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. PTK adalah penelitian yang dilakukan untuk mengumpulkan data untuk digunakan dalam perbaikan sistem pendidikan. PTK bertujuan untuk meningkatkan praktik dan keadaan dibandingkan menghasilkan pengetahuan, serta permasalahannya ditentukann oleh praktisi terkait (Sayfullooh et al., 2023).

Penelitian tindak kelas yang dilaksanakan dalam penelitian ini menggunakan model Kemmis & Mc Taggart (Pahleviannur, 2022) dengan uraian langkah-langkah Penelitian Tindak kelas yaitu (1) Perencanaan (*plan*), (2) Pelaksanaan (*act*), (3) Pengamatan (*Observe*), (4) Refleksi (*reflect*). Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, yaitu siklus pertama dan kedua. Jika hasil belajar peserta didik menunjukkan peningkatan makan pertemuan selanjutnya akan dibatasi.

Penelitian Tindak Kelas (PTK) ini dilaksanakan di kelas V SDN 19 Santur Kota Sawahlunto. Dengan subjek dari penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas V SDN 19 Santur Kota Sawahlunto. Peserta didik berjumlah 18 orang yang terdiri dari 10 orang peserta didik perempuan dan 8 orang pesera didik laki-laki yang terdaftar pada semester II tahun ajaran 2024/2025. Dalam hal ini juga melibatkan peneliti sebagai praktisi di kelas V SDN 19 Santur, serta observer yaitu guru kelas V SDN 19 Santur Kota Sawahlunto.

Data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif merupakan data yang menggambarkan suatu objek dalam bentuk kata-kata bermakna, yang diperoleh dari hasil pengamatan terhadap setiap tindakan yang dilakukan.. Sedangkan data kuantitatif adalah data yang menyajikan objek penelitian dalam bentuk angkayang diperoleh dari latihan atau tugas yang diberikan kepada peserta didik selama proses pemebalajaran IPAS. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini yaitu lembar tes dan *non* tes.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dilakukan berdasarkan langkah-langkah yang diadaptasi dari Sugiyono (2018), yaitu: (1) menelaah seluruh data yang diperoleh melalui observasi dan tes dengan mentranskripsikan hasil pengamatan serta menyeleksi data yang relevan, (2) melakukan reduksi data melalui proses pengelompokan dan pengklasifikasian, (3) menyajikan data dengan cara mengorganisasi informasi yang telah direduksi agar mudah dipahami, dan (4) menarik kesimpulan dari hasil analisis. Sementara itu, analisis data kuantitatif terhadap hasil belajar peserta didik yang mencakup aspek pengetahuan dan keterampilan dihitung menggunakan rumus persentase dari Kemendikbud (2022) untuk menentukan kategori atau predikat hasil belajar yang diperoleh.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Siklus I Pertemuan I

Perencanaan

Perencanaan pembelajaran IPAS dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan game interaktif wordwal disusun dalam bentuk modul ajar. Sebelum modul ajar disusun, peneliti terlebih dahulu memilih dan menetapkan Bab dan materi yang akan dikembangkan menggunakan model *roblem Based Learning* (PBL) berbantuan game interaktif wordwal di kelas V semester II tahun ajaran 2024/2025. Penelitian siklus I pertemuan I

dilaksanakan pada mata pelajaran IPAS Bab 7 (Daerahku Kebangganku) dengan materi "Seperti Apakah Budaya Daerahku?". Dengan tujuan pembelajaran yaitu: 1) Peserta didik mampu mengetahui sejarag warisan yang ada didaerahnya; 2) Peserta didik mampu mengkategorikan berbagai jenis warisan budaya indonesia, baik budaya benda maupun tak benda; 3) Peserta didik mampu menentukan contoh budaya dari daerahnya dengan benar; 4) Peserta didik mampu menganalisis pengaruh budaya daerah terhadap kehidupan masyarajat; 5) Peserta didik mampu menyimpulkan dampak jika warisan budaya tidak dilestarikan .

Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan melalui tiga langkah yaitu: kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan game interaktif wordwal, dan kegiatan penutup. Langkah-langkah model PBL yang digunakan yaitu menurut Hosnan (2014) yang meliputi: 1) Orientasi peserta didik terhadap masalah; 2) Mengorganisasi peserta didik untuk belajar; 3) Membimbing penyelidikan individual dan kelompok; 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya; 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Pengamatan

Pengamatan yang dilakukan menggunakan lembar pengamatan yang diberikan kepada observer, lembar pengamatan modul ajar dan lembar pengamatan aktivitas guru dan peserta didik. Hasil pengamatan yang diperoleh pada siklus I pertemuan I yaitu pada penilaian modul ajar memperoleh hasil 83,3% dengan predikat baik (B). Aspek aktivitas guru memperoleh hasil 75% dengan predikat cukup (C). Aspek aktivitas peserta didik memperoleh hasil 75% dengan predikat cukup (C). Sedangkan untuk hasil belajar yang dinilai berdasarkan aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan memperoleh rata-rata 66,36 dengan predikat cukup (C).

Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan observer tentang perencanaan dan pelaksanaan proses pembelajaran IPAS dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan game interaktif wordwal pada siklus I pertemuan I belum tercapai. Dengan demikian, upaya dalam peningkatan proses pembelajaran IPAS menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan game interaktif wordwall dapat dilakukan pada langkah-langkah proses pembelajaran yang akan ditargetkan pada siklus I pertemuan II.

Siklus I Pertemuan II

Perencanaan

Perencanaan pembelajaran IPAS dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan game interaktif wordwal disusun dalam bentuk modul ajar. Sebelum modul ajar disusun, peneliti terlebih dahulu memilih dan menetapkan Bab dan materi yang akan dikembangkan menggunakan model *problem Based Learning* (PBL) berbantuan game interaktif wordwal di kelas V semester II tahun ajaran 2024/2025. Penelitian siklus I pertemuan II dilaksanakan pada mata pelajaran IPAS Bab 7 (Daerahku Kebangganku) dengan materi "Kondisi Perekonomian di Daerahku?". Dengan tujuan pembelajaran yaitu: 1) Peserta didik mampu mengidentifikasi aktivitas ekonomi didaerah tertentu dengan benar; 2) Peserta didik mampu menjelaskan aktivitas ekonomi andalan ditempat tinggalnya dengan benar; 3) Peserta didik mampu menentukan cara meningkatkan perekonomian daerah dengan benar; 4) Peserta didik mampu menganalisis keterkaitan antara potensi sumber daya alam dan jenis aktivitas ekonomi didaerahnya secara logis; 5) Peserta didik mampu mengevaluasi berbagai upaya peningkatan kegiatan ekonomi daerah berdasarkan dampak social dan lingkungan yang ditimbulkan.

Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan melalui tiga langkah yaitu: kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan game interaktif wordwal, dan kegiatan penutup. Langkah-langkah model PBL yang digunakan yaitu menurut Hosnan (2014) yang meliputi: 1) Orientasi peserta didik terhadap masalah; 2) Mengorganisasi peserta didik untuk belajar; 3) Membimbing penyelidikan individual dan kelompok; 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya; 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Pengamatan

Pengamatan yang dilakukan menggunakan lembar pengamatan yang diberikan kepada observer, lembar pengamatan modul ajar dan lembar pengamatan aktivitas guru dan peserta didik. Hasil pengamatan yang diperoleh pada siklus I pertemuan II yaitu pada penilaian modul ajar memperoleh hasil 87,5% dengan predikat baik (B). Aspek aktivitas guru memperoleh hasil 89,28% dengan predikat sangat baik (SB). Aspek aktivitas peserta didik memperoleh hasil 89,28% dengan predikat sangat baik (SB). Sedangkan untuk hasil belajar yang dinilai berdasarkan aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan memperoleh rata-rata 76,10 dengan predikat baik (B).

Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan observer tentang perencanaan dan pelaksanaan proses pembelajaran IPAS dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan game interaktif wordwal pada siklus I pertemuan II masih terdapat kekurangan. Dengan demikian, upaya dalam peningkatan proses pembelajaran IPAS menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan game interaktif wordwall dapat dilakukan pada langkah-langkah proses pembelajaran yang akan ditargetkan pada siklus II.

Siklus II

Perencanaan

Perencanaan pembelajaran IPAS dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan game interaktif wordwal disusun dalam bentuk modul ajar. Sebelum modul ajar disusun, peneliti terlebih dahulu memilih dan menetapkan Bab dan materi yang akan dikembangkan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan game interaktif wordwal di kelas V semester II tahun ajaran 2024/2025. Penelitian siklus II dilaksanakan pada mata pelajaran IPAS Bab 7 (Daerahku Kebangganku) dengan materi "Wah, Ternyata Daerahku Luar Biasa". Dengan tujuan pembelajaran yaitu: 1) Peserta didik mampu mengingat contoh prosuk unggulan dari daerahnya; 2) Peserta didik mampu menjelaskan ciri-ciri produk unggulan daerah dan produk indonesia yang dikenal dunia; 3) Peserta didik mampu mengelompokkan produk berdasarkan daerah asal atau jenisnya; 4) Peserta didik mampu menganalisis manfaat produk unggulan bagi kehidupan masyarakat; 5) Peserta didik mampu mengevaluasi pentingnya mengenalkan produk daerah ke tingkat dunia.

Pelaksanaan

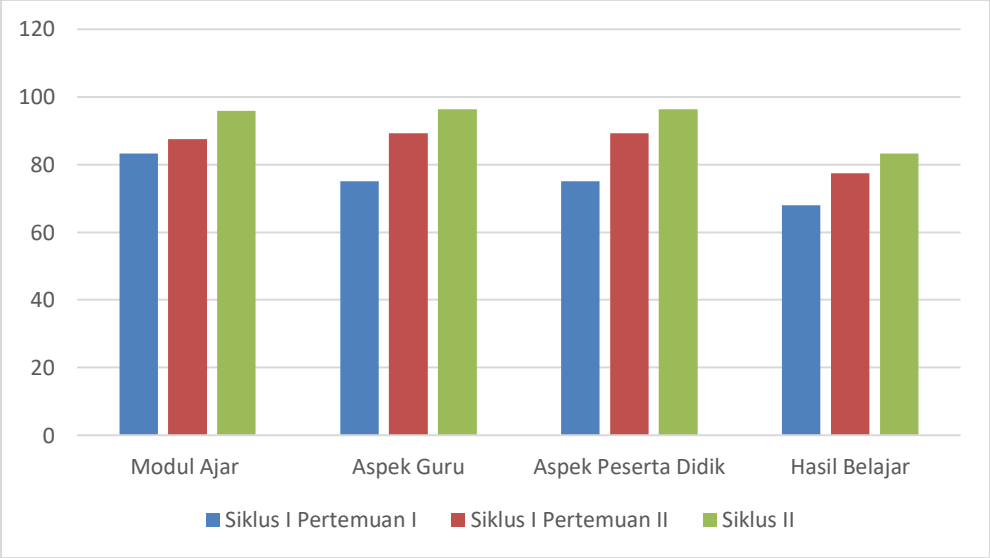
Pelaksanaan penelitian ini dilakukan melalui tiga langkah yaitu: kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan game interaktif wordwal, dan kegiatan penutup. Langkah-langkah model PBL yang digunakan yaitu menurut Hosnan (2014) yang meliputi: 1) Orientasi peserta didik terhadap masalah; 2) Mengorganisasi peserta didik untuk belajar; 3) Membimbing penyelidikan individual dan kelompok; 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya; 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Pengamatan

Pengamatan yang dilakukan menggunakan lembar pengamatan yang diberikan kepada observer, lembar pengamatan modul ajar dan lembar pengamatan aktivitas guru dan peserta didik. Hasil pengamatan yang diperoleh pada siklus II yaitu pada penilaian modul ajar memperoleh hasil 95,83% dengan predikat sangat baik (SB). Aspek aktivitas guru memperoleh hasil 96,42% dengan predikat sangat baik (SB). Aspek aktivitas peserta didik memperoleh hasil 96,42% dengan predikat sangat baik (SB). Sedangkan untuk hasil belajar yang dinilai berdasarkan aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan memperoleh rata-rata 83 dengan predikat baik (B).

Refleksi

Berdasarkan pelaksanaan pengamatan pembelajaran dari aktivitas guru, peserta didik pada siklus II telah terlaksana dengan baik dan hasil belajar peserta didik sudah meningkat. Dengan demikian penelitian proses pemebalajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan game interaktif wordwall tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya. Adapun garfik peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan game interaktif wordwall di kelas V SDN 19 Santur Kota Sawahlunto ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 4. 1 Grafik Peningkatan Hasil Pengamatan Penelitian Siklus I dan II

KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan tentang peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS, maka dapat diambil kesimpulan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan game interaktif wordwall dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil penelitian dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan pada: a) modul ajar siklus I diperoleh rata-rata 85,4% (B) meningkat pada siklus II menjadi 95,83% (SB), b) pelaksanaan pada aspek guru siklus I diperoleh rata-rata 82% (B) meningkat pada siklus II menjadi 96,42% (SB), sedangkan pelaksanaan pasa aspek peserta didik siklus I diperoleh rata- rata 82% (B) meningkat pada siklus II menjadi 96,42% (SB), c) pada hasil belajar pesera didik siklus I diperoleh rata-rata 72,77 (C) meningkat pada siklus

II menjadi 83,25 (B). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpilkanm bahwa dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan game interaktif wordwall dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di kelas V SDN 19 Santur Kota Sawahlunto.

DAFTAR PUSTAKA

Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). Analisis penggunaan aplikasi wordwall pada pembelajaran ipa kelas iv di sdn ciracas 05 pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, *11*(2).

ALAEDA, P. R. (2022). *PENGARUH APLIKASI WORDWALL DALAM PEMBELAJARAN IPA TERHADAP PEMAHAMAN SISWA SD* (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).

Alfiah, S., & Dwikoranto, D. (2022). Penerapan model problem based learning berbantuan laboratorium virtual PhET untuk meningkatkan HOTs siswa SMA. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika Universitas PGRI Semarang*, *13*(1), 9-18.

Amania, M., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2021). Pengembangan Modul Permainan Tradisional Sebagai Upaya Mengembangkan Karakter Adil Pada Anak Usia 9-12 Tahun. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, *8*(2), 237–251. https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i2.1230

Ananda, N. A. (2017). Pengaruh Profitabilitas Dan Struktur Modal Terhadap Nilai Perusahaan. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Indonesia*, *2*(1), 25–31. https://doi.org/10.37673/jebi.v2i1.50

Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., & Hasanah, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Sekolah Dasar. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, *6*(1), 14–23. https://doi.org/10.37478/optika.v6i1.1071

Belajar, H., & Sosial, M. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta Didik Pada Materi Mobilitas Sosial Di Kelas VIII MTs Swasta Darul Aman*. *9*(10), 2017–2029.

Diana, E., & Rofiki, M. (2020). Analisis Metode Pembelajaran Efektif Di Era New Normal. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, *3*(2), 336–342. https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i2.1356

Fanani, A., Rosidah, C. T., Juniarso, T., Roys, G. A., Putri, E. S., & Vannilia, V. (2022). Bahan Ajar Digital Berbasis Multiaplikasi Mata Pelajaran IPAS SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, *2*(12), 1175–118. https://doi.org/10.17977/um065v2i122022p1175-118

Fatah, P. R., Kisai, A. A., Nurkholis, N., & Labudasari, E. (2023). Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Sebagai Peningkatan Hasil Belajar IPAS Pada Siswa Sekolah Dasar. *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (e-Journal)*, *9*(1), 106. https://doi.org/10.24114/paedagogi.v9i1.46168

Ginasihan, E., Indonesia, U. P., Iriawan, S. B., Indonesia, U. P., & Indrayana, I. (2024). *PENERAPAN MODEL PROBLEM BASE LEARNING BERBASIS MEDIA WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS*. *2*(9), 1541–1550.

Hastiwi, F., Khasanah, U., & Wahyuningsih, S. (2023). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPAS Menggunakan Model Problem Based Learning Kelas IV SD Muhammadiyah Kleco 2 Tahun Ajaran 2022/2023. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *11*(2). https://doi.org/10.20961/jkc.v11i2.75334

Herta, N., Nupus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar.

Jurnal Seminat Nasional Paedagoria, *3*, 527–532. https://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/16858/pdf

Layyina, H., Nursyahadiyah, F., & Listyarini, I. (2023). PENINGKATAN HASIL BELAJAR MELALUI MODEL PROJECT BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA WORDWALL PADA SISWA KELAS V SDN PETERONGAN. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(1), 3370–3378. https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8608

Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka. *Metodik Didaktik*, *18*(2), 54–64. https://doi.org/10.17509/md.v18i2.53304

Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). *Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa*. 659–663.

Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, *2*(1), 586–595.

Olisna, O., Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(3), 4133–4143. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2737

Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *1*(5), 452–457. https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162

Rahimah, R. (2022). Peningkatan Kemampuan Guru Smp Negeri 10 Kota Tebingtinggi Dalam Menyusun Modul Ajar Kurikulum Merdeka Melalui Kegiatan Pendampingan Tahun Ajaran 2021/2022. *ANSIRU PAI : Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*, *6*(1), 92. https://doi.org/10.30821/ansiru.v6i1.12537

Sintiya Safitri, I., Noviyanti, S., Chan, F., Malika Nurluthvia, K., & Patoman Simatupang, A. (2024). Analisis Kesulitan Siswa dalam Pembelajaran IPS Muatan IPAS di Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, *5*(1), 77–81. https://doi.org/10.54371/ainj.v5i1.331

Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, *1*(03), 283–294. https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.33

Sugiantara, I. P., Listarni, N. M., & Pratama, K. (2024). Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, *4*(1), 73–80. https://doi.org/10.54065/jld.4.1.2024.448

Suhelayanti, Z, S., & Rahmawati, I. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). In *Penerbit Yayasan Kita Menulis*.

Ulfa, S., Irvani, A. I., & Warliani, R. (2024). Pengembangan Modul Ajar Fisika Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Sains (JPFS)*, *7*(1), 51–59. https://doi.org/10.52188/jpfs.v7i1.562