

**PENINGKATAN PEMAHAMAN DAN AKTIFITAS SISWA MATERI
KEBUDAYAAN NASIONAL INDONESIA MELALUI EDUCATION GAME
BERBASIS WORDWALL DI KELAS V**

Anggita Resti Pramudita¹, Sri Utaminingsih², Imaniar Purbasari³.

Universitas Muria Kudus

202033066@std.umk.ac.id¹, sri.utaminingsih@umk.ac.id²,
imaniar.purbasari@umk.ac.id³.

ABSTRACT

The low level of students' knowledge about national culture at SD Negeri 2 Pelemkerep is caused by the application of conventional learning methods which cause boredom, having a negative impact on their understanding. This research aims to overcome this problem and increase students' understanding of national culture and student learning activities through Wordwall-based educational games. Classroom action research will be carried out at SD Negeri 2 Pelemkerep, involving 18 fifth grade students and teachers, with two learning cycles, and each cycle consists of two face-to-face meetings. From the 2 cycles carried out, it was seen that there was an increase in students' understanding from cycle 1 with an average interval of 61.6% to 76.60% in cycle 2. Then there was an increase in activity experienced by students from cycle I, the first meeting, amounting to 58.31%, the second meeting. two 66.87% and in cycle II the first and second meetings were 75.43% and 80.98%. Data collection techniques involve observation, documentation, interviews, and tests. Data analysis involves quantitative and qualitative approaches.)

Keywords: Education Game, Wordwall, Student Activity

ABSTRAK

Rendahnya pengetahuan siswa tentang kebudayaan nasional di SD Negeri 2 Pelemkerep disebabkan oleh penerapan metode pembelajaran konvensional yang menyebabkan kejenuhan, berdampak negatif pada pemahaman mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi masalah tersebut dan meningkatkan pemahaman kebudayaan nasional siswa serta aktivitas belajar siswa melalui Education game berbasis Wordwall. Penelitian tindakan kelas akan dilaksanakan di SD Negeri 2 Pelemkerep, melibatkan 18 siswa kelas V dan guru, dengan dua siklus pembelajaran, dan setiap siklus terdiri dari dua pertemuan tatap muka. Dari 2 siklus yang dilakukan terlihat adanya peningkatan pemahaman siswa dari siklus 1 dengan interval rata-rata 61,6% menjadi 76,60% di siklus 2. Kemudian terdapat peningkatan aktivitas yang dialami siswa dari siklus I pertemuan pertama sebesar 58,31%, pertemuan ke dua 66,87% dan pada siklus II pertemuan pertama dan kedua sebesar 75,43% dan 80,98%. Teknik pengumpulan data melibatkan observasi, dokumentasi, wawancara, dan tes. Analisis data melibatkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif.

Kata Kunci: *Education Game, Wordwall, Aktifitas Siswa*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha untuk memengaruhi seseorang dengan menyediakan pengetahuan agar pengetahuannya meningkat. Keberhasilan pendidikan bergantung pada beberapa komponen kunci, termasuk guru, siswa, tujuan, buku, metode, media, dan model pembelajaran. Penggunaan metode, media, dan model pembelajaran yang tepat akan berdampak pada minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajarinya (Rahmatul Ilmi & Alwen Bentri, 2020)

Di era modern ini, berbagai kemudahan ditawarkan, salah satunya adalah akses mudah ke internet. Menurut penelitian oleh (Syahira Azima et al., 2021), penetrasi budaya asing dapat mengancam semangat nasionalisme dan berdampak negatif pada kebudayaan bangsa Indonesia. Globalisasi saat ini terus membawa dampak signifikan, terutama dalam hal kemudahan akses internet dan informasi. Dengan terjadinya modernisasi dan masuknya budaya asing ke Indonesia, diperlukan strategi dan filter agar keberlanjutan budaya nasional tidak tergantikan (Affan, 2017) menekankan perlunya proses filtrasi agar pengaruh budaya

Barat yang masuk ke Indonesia tidak merusak identitas kebudayaan nasional bangsa. Era digital dibutuhkan generasi dengan pemikiran dan sikap ilmiah yang kuat agar mampu bersaing dan mampu menentukan keputusan berdasarkan pengetahuan yang dimiliki dalam menyelesaikan sebuah masalah serta dapat memberikan informasi kepada masyarakat (Muflikatun et al., 2021).

Marzali, (2014) menjelaskan bahwa kebudayaan nasional melibatkan suku, adat istiadat bangsa di seluruh Indonesia, dan kebudayaan baru yang diadopsi dari interaksi antara kebudayaan suku bangsa dengan budaya asing sesuai dengan nilai-nilai budaya Indonesia. Dalam konteks pembelajaran, diharapkan siswa dapat memahami dan mengaplikasikan kebudayaan nasional serta mengaitkannya dengan prinsip kebhinekaan.

Capaian pembelajaran untuk mengenal keragaman budaya nasional, terkait dengan konteks kebhinekaan, memerlukan pemahaman dan interpretasi arti kebudayaan nasional oleh siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman kebudayaan nasional siswa melalui

penerapan metode pembelajaran Education Game. Menurut (Wahyudi et al., 2021), Education Game adalah bentuk penggunaan teknologi dalam pendidikan yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, terutama bagi anak-anak. Game ini dianggap sebagai alat bantu yang efektif bagi pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran, memunculkan minat belajar, dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pemahaman kebudayaan nasional menjadi kunci penting dalam proses pendidikan. Atsar, (2017) menyatakan bahwa kebudayaan adalah hasil dari interaksi antar manusia, sedangkan Marzali, (2014) menekankan pentingnya pengetahuan tentang kebudayaan nasional karena dapat memengaruhi kemajuan budaya tersebut Ridwan, 20(22) memahami kebudayaan sebagai sistem simbol yang memberikan makna pada kehidupan manusia.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas, pembelajaran IPAS di kelas V SD N 2 pelemkerep masih menggunakan metode konvensional atau dengan ceramah. Dengan demikian khususnya dalam penyampaian

materi dengan muatan social terasa monoton bagi siswa dan membosankan. Berdasarkan informasi yang didapatkan dari siswa sebagai narasumber, guru jarang menggunakan media pembelajaran atau melakukan kegiatan pembelajaran IPAS muatan Sosial dengan bermain sambil belajar dan membuat suasana lebih menyenangkan. Dari keterangan tersebut dapat digali bahwa terjadi permasalahan pembelajaran pada siswa yang berkaitan dengan aktifitas belajar siswa dan pemahaman siswa terkait materi IPAS muatan social. Murod et al., (2021) guru harus memiliki kemampuan untuk mengembangkan pembelajaran dengan upaya kreatif, inovatif serta strategi modern ditunjang dengan pemanfaatan teknologi yang dapat meningkatkan partisipasi siswa. Kehadiran media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar (Susanto & Ismaya, 2022). Penelitian ini dipicu oleh permasalahan dalam pembelajaran IPAS di SD N 2 Pelemkerep, dimana siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi letak geografis Indonesia. Guru menggunakan metode ceramah tanpa

memanfaatkan media pembelajaran, sehingga siswa merasa bosan, jenuh, dan hasil belajar rendah. Purwaningrum et al., (2019) mengatakan bahwa pembelajaran dilakukan dengan pendekatan kebudayaan dan pembelajaran inovatif dapat mengembangkan aktivitas belajar siswa dan mengembangkan pemahaman siswa. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu untuk mencari solusi inovatif dengan menerapkan metode pembelajaran Education Game berbasis media Wordwall. Pemilihan metode ini didukung oleh penelitian terdahulu yang menunjukkan peningkatan aktifitas dan pemahaman siswa melalui penggunaan metode serupa (Febrianti et al., 2023; Hidayati et al., 2023).

Besare (2020) mengatakan bahwa Aktivitas belajar adalah segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas secara sadar yang dilakukan seseorang yang mengakibatkan perubahan dalam dirinya, berupa perubahan pengetahuan atau kemahiran. Menurut (Ayu Desy N. Endah Lulup T P. dan Suharsono Naswan, 2014) Aktivitas belajar siswa sangat penting dalam menentukan keberhasilan dalam belajar. Dalam

aktivitas belajar siswa dituntut aktif mengikuti proses belajar dapat dilihat dari kesungguhan memperhatikan penjelasan guru, mengajukan pertanyaan terhadap hal-hal yang kurang dipahaminya ataupun ketekunannya dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Kebudayaan nasional sendiri merupakan kegiatan ide atau gagasan yang dimiliki suatu masyarakat sebagai tingkah laku dalam kehidupan social yang berkonsep diantara konsep Negara dan masyarakat (Marzali, 2014). Atsar (2017) berpendapat bahwa kebudayaan merupakan hasil dari interaksi antar manusia. Berdasarkan pada capaian pembelajaran yang ada pada buku IPAS kelas 5 dapat dijadikan indicator pengetahuan budaya berdasarkan pembelajaran yang sudah dilakukan. Berikut merupakan indicator pembelajaran yang dikutip dari (Sagendra, 2022), siswa mampu menjelaskan arti dari keragaman budaya nasional indonesia, siswa mampu memaknai arti dari keragaman budaya nasional Indonesia, siswa dapat menyajikan hasil analisis perbedaan budaya nasional setiap daerah yang ada di Indonesia.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menerapkan media Wordwall berbasis Education Game guna meningkatkan pemahaman kebudayaan nasional siswa kelas V di SD N 2 Pelemkerep. Menurut Fadia Nurluthfiana et al., (2023) bahwa media audio visual dapat membantu guru dan siswa belajar IPS dan menjadikan siswa berkontribusi aktif dalam pembelajaran, penggunaan media audiovisual menjadikan pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini media audio visual yang digunakan berupa game education berbasis wordwall.

Penelitian ini mengacu pada hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan peningkatan pemahaman kebudayaan siswa melalui metode pembelajaran yang interaktif dan menarik, seperti Education Game berbasis Wordwall. memiliki tujuan, melalui media pembelajaran game interaktif wordwall diharapkan dapat meningkatkan meningkatkan aktifitas belajar siswa, dan dapat serta meningkatkan pemahaman kebudayaan nasional siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dianggap sesuai untuk mengatasi permasalahan yang muncul dalam konteks pembelajaran. Menurut (Rukminingsih et al., 2020), PTK adalah perspektif baru dalam penelitian pendidikan yang menghubungkan praktik dan teori dalam dunia pendidikan pada penelitian yang akan dilakukan dengan 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama dilakukan dengan memberi tindakan berupa game education berbasis wordwall, kemudian pada pertemuan kedua dilakukan evaluasi akhir siklus. Begitupun pada siklus II dilakukan dengan memperbaiki permasalahan yang terjadi pada siklus I.

Analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif dengan tujuan mengetahui peningkatan pemahaman siswa terkait kebudayaan nasional Indonesia dengan indikator keberhasilan sebesar 61-80% sudah tercapai. Serta analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data observasi aktivitas siswa yang berguna untuk

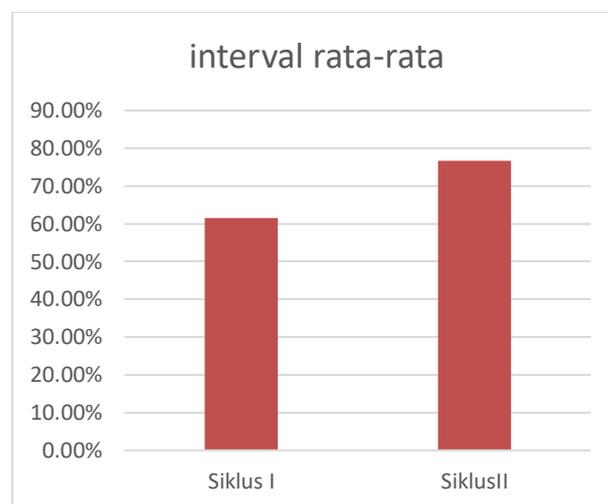
mengetahui peningkatan aktifitas belajar siswa dari siklus I dan siklus II dengan indicator keberhasilan sebesar 60-70%. Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah memperbaiki permasalahan yang muncul akibat pembelajaran yang bersifat konvensional. Meningkatkan aktifitas siswa pada pembelajaran IPAS dikelas V SD N 2 pelemkerep dan meningkatkan pemahaman siswa terkait kebudayaan nasional.

Instrument data yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar tes akhir siklus, lembar observasi, lembar wawancara, dan data atau fakta lapangan hasil observasi yang dilakukan. Wawancara dilakukan dengan guru kelas dan menyanyakan terkait permasalahan yang dialami. Lembar observasi berisi tentang kondisi sebelum penelitian dan lembar observasi aktivitas siswa berisi tentang

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Pemahaman Kebudayaan nasional

Atsar, (2017) menyatakan bahwa kebudayaan adalah hasil dari interaksi antar manusia, sedangkan Marzali, (2014) menekankan pentingnya pengetahuan tentang kebudayaan nasional karena dapat memengaruhi

kemajuan budaya tersebut. Pemahaman kebudayaan nasional sangat penting bagi anak usia dini. Kebudayaan nasional merupakan identitas dari suatu bangsa, maka dibutuhkan pengenalan dan pemahaman tentang kebudayaan nasional itu sendiri sedini mungkin. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa education game dapat meningkatkan pemahaman kebudayaan siswa dan aktivitas belajar siswa. dibuktikan dengan hasil tes akhir yang dilakukan pada siklus I dan siklus II terjadi peningkatan. Berikut merupakan grafik interval rata-rata tes akhir siklus pada siklus I dan siklus II.



Dari hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK), terlihat adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman kebudayaan nasional siswa melalui penerapan education game berbasis Wordwall, seperti yang terlihat pada

tes akhir siklus I dan siklus II. Pada akhir siklus I, terdapat peningkatan persentase rata-rata pemahaman siswa sebesar 15%, dari 61,6% menjadi 76,6%.

Pada siklus I, sebanyak 17 siswa berhasil mencapai kategori tuntas atau memenuhi standar indikator yang telah ditetapkan. Kategori ini sesuai dengan Ketentuan Kelulusan Tertinggi (KKTP) untuk pembelajaran IPAS di SDN 2 Pelemkerep, yaitu >61, dengan persentase rata-rata mencapai 61,6%. Sementara pada siklus II, terdapat 16 siswa yang berhasil mencapai kategori tuntas, dan 1 siswa masih berada di kategori belum tuntas atau di bawah KKTP (>61), dengan persentase rata-rata mencapai 76,6%. Adanya peningkatan persentase rata-rata sebesar 15% menunjukkan efektivitas penerapan education game berbasis Wordwall dalam meningkatkan pemahaman kebudayaan nasional siswa.

Aktivitas Belajar siswa

Besare (2020) mengatakan bahwa Aktivitas belajar adalah segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas secara sadar yang dilakukan seseorang yang mengakibatkan perubahan dalam dirinya, berupa

perubahan pengetahuan atau kemahiran. Menurut (Ayu Desy N. Endah Lulup T P. dan Suharsono Naswan, 2014) Aktivitas belajar siswa sangat penting dalam menentukan keberhasilan dalam belajar.

Kemudian adapun peningkatan aktifitas belajar siswa yang terjadi dari siklus I ke siklus II. Meningkatnya aktifitas belajar siswa dapat meningkat dengan adanya pengembangan pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk mengatasi permasalahan yang terjadi. Berikut merupakan grafik persentase aktivitas belajar siswa di kelas V melalui education game berbasis wordwall.



Observasi dilakukan dalam dua siklus, dengan dua pertemuan setiap siklusnya. Pada pertemuan pertama siklus I, aktivitas siswa mencapai rata-rata 14,83 dengan tingkat keberhasilan sebesar 58,31%.

Sedangkan pada pertemuan kedua siklus I, rata-rata aktivitas siswa meningkat menjadi 16,05, dengan rata-rata persentase keberhasilan sebesar 66,87%. Terdapat peningkatan rata-rata tingkat keberhasilan antara pertemuan pertama dan kedua sebesar 8,56%.

Pada siklus II, terdapat dua pertemuan juga. Pada pertemuan pertama, siswa mencapai rata-rata 18,11 dengan rata-rata persentase keberhasilan sebesar 75,43%. Sementara pada pertemuan kedua siklus II, rata-rata aktivitas siswa mencapai 19,44, dengan rata-rata persentase keberhasilan sebesar 80,98%. Peningkatan rata-rata tingkat keberhasilan antara pertemuan pertama dan kedua pada siklus II adalah sebesar 5,55%. Dengan demikian, terlihat adanya peningkatan yang konsisten dalam tingkat keberhasilan siswa selama dua siklus observasi tersebut.

Dari hasil tersebut menunjukkan adanya banyak peningkatan, khususnya pada evaluasi akhir siklus. Pada siklus I, terdapat 11 siswa yang belum tuntas dan 7 siswa yang tuntas. Peningkatan terjadi pada siklus II, di mana jumlah siswa yang belum tuntas berkurang menjadi 1 siswa dan siswa

yang tuntas meningkat menjadi 17 siswa. Beberapa faktor mungkin melatarbelakangi peningkatan hasil evaluasi akhir siklus ini, salah satunya adalah faktor teknologi. Menurut Suminar (2019), teknologi dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang efektif bagi siswa dalam menerima informasi. Pendidik diharapkan mengikuti perkembangan teknologi dan memanfaatkannya dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, teknologi berperan penting dalam menarik minat siswa melalui game edukasi berbasis Wordwall yang menawarkan berbagai tampilan permainan menarik.

Sebelumnya, penelitian oleh Hidayati et al., (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada pembelajaran IPA. Faktor visual dan audio yang dimiliki oleh media Wordwall memberikan nilai tambah sebagai media pembelajaran. Maghfiroh et al., (2018) juga menekankan bahwa penggunaan media Wordwall bertujuan untuk meningkatkan akses dan interaksi siswa terhadap sumber belajar, dengan harapan terjadi pembelajaran yang tidak disengaja.

Aktivitas belajar siswa juga mengalami peningkatan, terutama pada siklus I dari pertemuan pertama hingga pertemuan kedua. Pada siklus II, peningkatan aktivitas terjadi pada pertemuan pertama hingga pertemuan kedua. Meskipun sebagian siswa lainnya menunjukkan frekuensi aktivitas belajar yang stabil. Game yang dimainkan berhasil menarik minat siswa, meningkatkan aktivitas belajar, dan pada akhirnya, meningkatkan pemahaman siswa terkait kebudayaan nasional Indonesia, sebagaimana dibuktikan dengan peningkatan hasil tes akhir siklus. Ada faktor lain yang juga dapat mempengaruhi peningkatan tersebut.

D. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian dan menganalisis data, hasil menunjukkan bahwa penerapan education game berbasis Wordwall pada materi IPAS muatan ngina mampu meningkatkan pemahaman siswa tentang kebudayaan nasional Indonesia di kelas V SD N 2 Pelemkerep. Peningkatan ini tercermin dari rata-rata persentase tes akhir siklus II, yang mencapai 76,6%, masuk dalam kategori sudah mencapai ketuntasan sesuai dengan Ketentuan Kelulusan Tertinggi (KKTP) yang telah ditetapkan oleh guru kelas V. Artinya, selama penerapan tindakan peningkatan dari tes akhir

siklus I ke siklus II, terjadi peningkatan sebesar 15%.

Terjadi peningkatan dalam kategori aktivitas belajar, dengan kategori sedang mengalami penurunan sebanyak 33%, kategori tinggi mengalami penurunan 3%, dan kategori sangat tinggi mengalami peningkatan mencapai 36%. Selama pelaksanaan tindakan, suasana belajar menjadi lebih aktif, ditandai dengan penurunan tindakan tidak disiplin seperti ngobrol di kelas oleh siswa. Siswa menunjukkan peningkatan semangat dan kebahagiaan dalam mengikuti pelajaran, serta lebih aktif berpartisipasi dan berkontribusi dalam kegiatan kelompok, termasuk dalam pemecahan masalah dalam kelompok mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Affan, M. H. (2017). Membangun kembali sikap nasionalisme bangsa Indonesia dalam menangkal budaya asing di era globalisasi. *Pesona Dasar: Jurnal Pendidikan Dasar Dan* <https://jurnal.unsyiah.ac.id/pear/article/view/7542>
- Atsar, A. (2017). Perlindungan Hukum Terhadap Pengetahuan Dan Ekspresi Budaya Tradisional Untuk Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat Ditinjau Dari Undang-Undang No. 5 Tahun 2017 Tentang Pemajuan Kebudayaan Dan Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. *Law Reform*, 13(2), 284.

- <https://doi.org/10.14710/lr.v13i2.16162>
- Fadia Nurluthfiana, Erlita Umi Masytoh, Silvia Berliana, Wafna Jannata Ulya, Ahmad Hariyadi, Wawan Shokib Rondli, Erik Aditia Ismaya, & Imaniar Purbasari. (2023). Pentingnya Upaya Meningkatkan Minat Belajar Ips Dengan Menggunakan Media Audiovisual Pada Siswa Sd Kelas Rendah Di Sd Negeri Kunir 1 Dempet Demak. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 2(1), 375–384.
<https://doi.org/10.55606/mateandrau.v2i1.307>
- Hidayati, N., Gembong, S., & Juwari, A. (2023). Peningkatan pemahaman konsep peserta didik kelas V pada pembelajaran ipa materi suhu dan kalor dengan menggunakan media pembelajaran wordwall di SDN bibis kabupaten magetan. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 1514–1528.
- Maghfiroh, K., Roudlotul, M. I., & Semarang, H. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jpk*, 4(1), 64–70.
<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>
- Marzali, A. (2014). *Memajukan Kebudayaan Nasional Indonesia*. 26(3), 251–265.
- Muflikatun, M., Santoso, S., & Ismaya, E. A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Microsoft Sway untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 6(2), 84–92.
<https://doi.org/10.24905/psej.v6i2.109>
- Murod, M., Utomo, S., & Utaminingsih, S. (2021). Efektivitas Bahan Ajar E-Modul Interaktif Berbasis Android Untuk Peningkatan Pemahaman Konsep Lingkaran Kelas VI SD. *Fenomena*, 20(2), 219–232.
<https://doi.org/10.35719/fenomena.v20i2.61>
- Purwaningrum, J. P., Purbasari, I., & Rusdianto, H. (2019). Pendampingan Pengembangan Aktivitas Belajar Matematika Berbasis Mainan Anak Tradisional Welahan Jepara. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNSIQ*, 6(3), 128–131.
<https://doi.org/10.32699/ppkm.v6i3.738>
- Rahmatul Ilmi, & Alwen Bentri. (2020). Pendekatan Realistic Mathematic Education Dan Metode Mind Map Terhadap Kognitivitas Matematis Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 7(1), 133–142.
<https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v7i1.983>
- Ridwan, M. (2022). *Pengaruh Pendidikan Dalam Melestarikan Kebudayaan Dan Karakter Bangsa*. 1–6.

<https://doi.org/10.31237/osf.io/2da4j>

Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).

Susanto, D. A., & Ismaya, E. A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 5(1), 104–110.

<https://doi.org/10.30605/cjpe.512022.1583>

Syahira Azima, N., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2021). Pengaruh Masuknya Budaya Asing Terhadap Nasionalisme Bangsa Indonesia di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7491–7496.

Wahyudi, L., Wiryokusumo, I., & Fatirul, A. (2021). Pengembangan Game Edukasi Fractal Adventure untuk Pembelajaran Bilangan Pecahan. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 6(2), 199–209.

<https://doi.org/10.17977/um039v6i12021p199>