Vol. 3 No. 4 Edisi Agustus - Oktober 2026 E. ISSN. 3032-2472
Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO)
Journal page is available to
https://e-jurnal.jurnalcenter.com/index.php/micjo
Email: admin@jurnalcenter.com

ENHANCING FIFTH-GRADE STUDENTS' UNDERSTANDING OF NATIONAL CULTURAL IDENTITY THROUGH WORDWALL-BASED EDUCATIONAL GAMES AT SD NEGERI 2 KALIWUNGU

PENINGKATAN PEMAHAMAN SISWA KELAS V TERHADAP IDENTITAS KEBUDAYAAN NASIONAL MELALUI EDUCATION GAME BERBASIS WORDWALL DI SD NEGERI 2 KALIWUNGU

Anggita Resti Pramudita[1*], Silvia Indriani[2], Khamdun[3]

[1*]Universitas Muria Kudus, Email : anggitarestip13@gmail.com
[2]SD 2 Kaliwungu Kudus, Email : silvia.indriani88@gmail.com
[3]Universitas Muria Kudus, Email : khamdun@umk.ac.id

*email koresponden: anggitarestip13@gmail.com

DOI: https://doi.org/10.62567/micjo.v3i4.3338

Abstract

This classroom action research (CAR) aimed to improve fifth-grade students' understanding of national cultural identity, teachers' teaching skills, and students' learning activity through a Wordwall-based educational game on the topic of "Recognizing and Appreciating National Cultural Identity" in Pancasila Education at SD Negeri 2 Kaliwungu. The research background showed that 88.8% of students had difficulty recognizing the cultural diversity of Indonesia's 38 provinces because learning was still dominated by a conventional, teacher-centered lecture method. This study followed the Kemmis and McTaggart model, implemented in two cycles, each consisting of two meetings covering planning, action, observation, and reflection. The subjects were 18 fifth-grade students. Data were collected through interviews, tests, and observation sheets, and were analyzed descriptively and quantitatively. The results showed that the pre-action diagnostic score averaged 45.1, with all 18 students (100%) in the "low" category. After the action, the average evaluation score increased from 61.6 in Cycle I (7 of 18 students achieving the success criterion) to 76.6 in Cycle II (17 of 18 students achieving the success criterion). Teachers' teaching skills increased from 85.93% to 94.79%, while students' learning activity increased from 58.31% to 80.98%. These findings indicate that the Wordwall-based educational game is effective in improving teachers' teaching skills, students' learning activity, and students' understanding of national cultural identity.

Keywords : Classroom Action Research, Educational Game, Wordwall, National Cultural Identity, Elementary School.

Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO)
Journal page is available to
https://e-jurnal.jurnalcenter.com/index.php/micjo
Email: admin@jurnalcenter.com

Abstrak

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas V terhadap identitas kebudayaan nasional, keterampilan mengajar guru, dan aktivitas belajar siswa melalui education game berbasis Wordwall pada materi "Mengenal dan Menghargai Identitas Kebudayaan Nasional" mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 2 Kaliwungu. Latar belakang penelitian menunjukkan bahwa 88,8% siswa mengalami kesulitan mengenali keragaman budaya di 38 provinsi Indonesia karena pembelajaran masih didominasi metode ceramah konvensional yang berpusat pada guru. Penelitian ini mengikuti model Kemmis dan McTaggart, dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing dua pertemuan meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 18 siswa kelas V. Data dikumpulkan melalui wawancara, tes, dan lembar observasi, kemudian dianalisis secara deskriptif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan nilai asesmen awal (pratindakan) rata-rata 45,1, dengan seluruh 18 siswa (100%) berada pada kategori kurang. Setelah tindakan, rata-rata nilai evaluasi meningkat dari 61,6 pada siklus I (7 dari 18 siswa tercapai) menjadi 76,6 pada siklus II (17 dari 18 siswa tercapai). Keterampilan mengajar guru meningkat dari 85,93% menjadi 94,79%, sedangkan aktivitas belajar siswa meningkat dari 58,31% menjadi 80,98%. Temuan ini menunjukkan bahwa education game berbasis Wordwall efektif meningkatkan keterampilan mengajar guru, aktivitas belajar siswa, dan pemahaman siswa terhadap identitas kebudayaan nasional.

Kata Kunci : Penelitian Tindakan Kelas, Education Game, Wordwall, Identitas Kebudayaan Nasional, Sekolah Dasar.

1. PENDAHULUAN

Minat dan pemahaman siswa terhadap suatu mata pelajaran sangat dipengaruhi oleh ketepatan guru dalam memilih metode, media, dan model pembelajaran yang sesuai (Rahmatul Ilmi & Alwen Bentri, 2020). Ketiga unsur tersebut merupakan bagian dari komponen utama pendidikan yang harus bekerja sama untuk mencapai keberhasilan pendidikan. Melalui integrasi komponen-komponen tersebut dengan baik, proses transfer pengetahuan dalam pendidikan dapat berjalan secara efektif untuk memperkuat penguasaan materi oleh siswa.

Di era modern, kemudahan mengakses internet membuat budaya asing masuk ke Indonesia dengan cepat, yang dapat mengikis semangat nasionalisme dan berdampak negatif terhadap kebudayaan nasional. Menghadapi globalisasi dan masuknya budaya asing, diperlukan proses penyaringan serta strategi khusus agar identitas nasional kebudayaan Indonesia tidak mudah terkikis atau tergantikan. Marzali (2014) menjelaskan bahwa kebudayaan nasional mencakup keragaman suku bangsa dan adat istiadat di seluruh Indonesia, termasuk budaya-budaya baru yang diadopsi melalui interaksi antarbudaya yang disesuaikan dengan nilai-nilai inti bangsa. Berdasarkan konsep tersebut, pembelajaran di sekolah diharapkan mengarahkan siswa untuk memahami, menerapkan, dan mengaitkan kebudayaan nasional dalam konteks keberagaman.

Menurut Wahyudi dkk. (2021), metode education game merupakan bentuk pemanfaatan teknologi dalam pendidikan yang dapat mengubah suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik perhatian anak. Education game dapat berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif bagi guru dalam menyampaikan materi sehingga menumbuhkan motivasi belajar siswa. Abdullah dkk. (t.t.) menambahkan bahwa education game menerapkan sistem pembelajaran langsung dengan pola learning by doing, sehingga memfasilitasi siswa menyelesaikan berbagai tantangan dalam permainan sambil belajar secara mandiri.

Berdasarkan observasi awal melalui wawancara, observasi, dan tes lisan yang dilakukan terhadap siswa kelas V dan guru kelas di SD Negeri 2 Kaliwungu, ditemukan beberapa masalah nyata dalam proses pembelajaran. Wawancara dengan guru kelas V menunjukkan bahwa pemahaman siswa pada materi "Mengenal dan Menghargai Identitas Kebudayaan Nasional" dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih rendah, terlihat dari nilai harian dan nilai ujian yang belum mencapai

Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO)
Journal page is available to
https://e-jurnal.jurnalcenter.com/index.php/micjo
Email: admin@jurnalcenter.com

standar yang diharapkan. Siswa juga mengungkapkan bahwa guru cenderung menggunakan model ceramah konvensional tanpa media pembelajaran interaktif, sehingga siswa cepat merasa bosan, jenuh, dan tidak termotivasi, yang pada akhirnya berdampak negatif terhadap hasil belajar mereka.

Data dari asesmen formatif menunjukkan bahwa 88,8% siswa mengalami kesulitan dalam mengenali dan menyebutkan keragaman budaya Indonesia, termasuk kesulitan mengidentifikasi kekayaan budaya dari 38 provinsi di Indonesia. Merujuk pada permasalahan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran melalui education game berbasis Wordwall untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas V pada materi mengenal dan menghargai identitas kebudayaan nasional. Menurut Atsar (2017), kebudayaan merupakan hasil dari proses interaksi manusia, dan pengetahuan tentang kebudayaan nasional sangat penting bagi generasi muda. Penelitian terdahulu oleh Febrianti dkk. (2023) menemukan bahwa aktivitas belajar siswa meningkat secara signifikan melalui metode pembelajaran education game berbasis Wordwall, dengan skor penilaian naik dari 47,5 menjadi 90 yang termasuk kategori tinggi. Penelitian tersebut menjadi acuan utama bagi penelitian ini, dengan harapan penerapan metode education game berbasis Wordwall dapat pula meningkatkan pemahaman siswa kelas V terhadap identitas kebudayaan nasional.

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) bagaimana keterampilan guru dalam mengajar Pendidikan Pancasila pada materi identitas kebudayaan nasional meningkat melalui penerapan education game berbasis Wordwall di kelas V SD Negeri 2 Kaliwungu; (2) bagaimana aktivitas belajar siswa kelas V meningkat melalui penggunaan education game berbasis Wordwall; dan (3) apakah penerapan education game berbasis Wordwall dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas V terhadap identitas kebudayaan nasional. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan mengajar guru, aktivitas belajar siswa, dan pemahaman siswa terhadap identitas kebudayaan nasional melalui penerapan education game berbasis Wordwall.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK pada dasarnya merupakan bentuk refleksi diri yang dilakukan guru untuk memecahkan masalah nyata di kelas hingga kualitas pembelajaran meningkat. Masalah nyata yang melatarbelakangi penelitian ini adalah rendahnya aktivitas belajar dan pemahaman konsep siswa pada materi "Mengenal dan Menghargai Identitas Kebudayaan Nasional" dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD Negeri 2 Kaliwungu, di mana 88,8% siswa kesulitan mengenali keragaman budaya di 38 provinsi Indonesia akibat dominasi metode ceramah satu arah yang berpusat pada guru. Sebagai solusi alternatif, diterapkan metode pembelajaran education game digital berbasis Wordwall.

Model PTK yang diadaptasi dalam penelitian ini mengacu pada model Kemmis dan McTaggart (dalam Syaifudin, 2021), yang dikembangkan dari landasan konseptual Kurt Lewin. Model ini menggunakan sistem spiral reflektif yang terdiri atas empat tahap utama pada setiap siklus, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Secara operasional, proses adaptasi tindakan dalam penelitian ini mengikuti tujuh langkah prosedur Rukminingsih dkk. (2020), yang terdiri atas: (1) mengidentifikasi masalah rendahnya pemahaman identitas budaya, (2) memilih strategi alternatif berupa gamifikasi digital, (3) merancang skenario pembelajaran Pendidikan Pancasila berbantuan Wordwall, (4) melatihkan skenario pembelajaran, (5) menentukan kriteria keberhasilan penguasaan konsep, (6) melaksanakan skenario tindakan secara penuh, dan (7) melakukan observasi terstruktur serta refleksi kritis setelah tindakan.

Subjek Penelitian

Subjek Penelitian Tindakan Kelas ini adalah siswa dan guru kelas V SD Negeri 2 Kaliwungu, Kecamatan Kaliwungu, Kabupaten Kudus, tahun ajaran 2025/2026, dengan jumlah 18 siswa. Menurut Hurlock (2015), anak usia 9-10 tahun berada pada masa akhir kanak-kanak yang ditandai dengan kecenderungan sosialitas kelompok yang tinggi (gang age) dan rasa ingin tahu yang kuat terhadap hal-hal baru. Namun, pembelajaran di kelas ini masih didominasi pendekatan konvensional yang berpusat

Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO)
Journal page is available to
https://e-jurnal.jurnalcenter.com/index.php/micjo
Email: admin@jurnalcenter.com

pada guru, sehingga siswa yang kurang aktif tetap pasif dan enggan menyampaikan pendapat. Kondisi ini diperkuat oleh asesmen formatif pratindakan yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa (88,8%) mengalami kesulitan yang tinggi dalam menguasai materi Mengenal dan Menghargai Identitas Kebudayaan Nasional.

Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, dan Validitas

Sumber data terdiri atas data primer yang diperoleh langsung dari siswa dan guru kelas, serta data sekunder yang diperoleh dari dokumentasi proses pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan dalam dua siklus (empat pertemuan), dengan pengumpulan data skor utama pada bulan Desember. Teknik pengumpulan data, menurut Nadialista Kurniawan (2021), meliputi wawancara, tes (asesmen diagnostik pratindakan, tes lisan, dan evaluasi pilihan ganda akhir siklus), serta observasi menggunakan instrumen terstruktur, yaitu lembar observasi aktivitas belajar siswa (12 indikator, rentang skor 1-5) dan lembar observasi keterampilan mengajar guru (48 indikator, rentang skor 1-4).

Validitas merujuk pada tingkat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dan data yang dilaporkan oleh peneliti (Nadialista Kurniawan, 2021). Penelitian ini menggunakan validasi ahli (expert judgment) yang menilai tiga aspek utama: isi, bahasa, dan desain (Auliya, 2021), dengan skala penilaian 1 (kurang) sampai 4 (sangat baik). Baik instrumen tes maupun media pembelajaran berbasis Wordwall divalidasi oleh ahli sebelum digunakan di lapangan.

Analisis Data dan Indikator Keberhasilan

Data dianalisis secara deskriptif dan kuantitatif dengan menghitung skor total, skor rata-rata, dan persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan guru kelas, yaitu skor minimal 61. Tindakan dinyatakan berhasil apabila paling sedikit 75% siswa mencapai KKTP, keterampilan mengajar guru mencapai kategori sangat tinggi, dan aktivitas belajar siswa mencapai kategori tinggi hingga sangat tinggi. Apabila indikator tersebut belum terpenuhi setelah Siklus I, tindakan dilanjutkan ke Siklus II.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Pratindakan

Sebelum tindakan dilaksanakan, peneliti melakukan observasi awal di SD Negeri 2 Kaliwungu melalui wawancara dengan guru kelas dan lima siswa yang dipilih secara acak, serta observasi kelas. Hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran masih dilaksanakan dengan metode ceramah konvensional, dan terbatasnya penggunaan media pembelajaran menyulitkan siswa memahami materi. Siswa menyatakan merasa bosan karena guru jarang menggunakan gambar atau media interaktif dan belum pernah diajak belajar sambil bermain. Asesmen diagnostik pratindakan dan tes lisan kemudian diberikan kepada 18 siswa yang menjadi subjek penelitian; hasilnya disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Asesmen Pratindakan Pemahaman Siswa terhadap Identitas Kebudayaan Nasional

Aspek	Hasil
Jumlah siswa	18
Total skor asesmen diagnostik pratindakan	811
Rata-rata skor asesmen diagnostik pratindakan	45,1
Siswa pada kategori "kurang"	18 (100%)
Rata-rata skor tes lisan pratindakan (maks. 20)	7,2 (36%)
Siswa yang mencapai kriteria keberhasilan (tes lisan)	0 (0%)

Sumber: Data Asesmen Diagnostik Pratindakan dan Tes Lisan, diolah

Tabel 1 menunjukkan bahwa seluruh 18 siswa (100%) berada pada kategori "kurang", dengan rata-rata skor diagnostik 45,1 dan rata-rata skor tes lisan hanya 7,2 dari maksimum 20 (36%). Tidak ada satu pun siswa yang mencapai kriteria keberhasilan. Kondisi ini menegaskan bahwa siswa belum siap menerima materi identitas kebudayaan nasional dan menjadi dasar utama pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dengan education game berbasis Wordwall.

Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO)
Journal page is available to
https://e-jurnal.jurnalcenter.com/index.php/micjo
Email: admin@jurnalcenter.com

Pelaksanaan Siklus I dan Siklus II

Siklus I dilaksanakan dalam dua pertemuan masing-masing 2 x 35 menit. Pertemuan pertama memperkenalkan education game berbasis Wordwall yang diintegrasikan dengan materi letak geografis Indonesia dan keragaman budaya nasional, sedangkan pertemuan kedua digunakan untuk mengulas materi dan melaksanakan evaluasi akhir siklus yang terdiri atas 10 soal pilihan ganda. Evaluasi akhir Siklus I menunjukkan skor total 1.110 dengan rata-rata 61,6 (61,6%); berdasarkan KKTP (skor minimal 61), 7 dari 18 siswa mencapai kriteria, sedangkan 11 siswa belum. Hasil observasi menunjukkan bahwa keterampilan mengajar guru berada pada kategori sangat tinggi, meningkat dari 85,93% pada pertemuan pertama menjadi 90,10% pada pertemuan kedua, sedangkan aktivitas belajar siswa meningkat dari 58,31% menjadi 66,87%. Namun, hasil tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan, sehingga penelitian dilanjutkan ke Siklus II.

Refleksi Siklus I mengungkapkan beberapa hal yang perlu diperbaiki: keterbatasan perangkat menyebabkan sebagian siswa menunggu lama untuk giliran bermain, sebagian siswa ingin mengulang permainan tetapi terkendala waktu dan ketersediaan perangkat, serta aktivitas belajar siswa belum mencapai target. Temuan ini digunakan untuk menyempurnakan perencanaan Siklus II, antara lain menyiapkan perangkat cadangan dan memberikan bimbingan lebih banyak bagi siswa yang masih mengalami kesulitan.

Siklus II dilaksanakan dengan prosedur yang sama seperti Siklus I, dengan perbaikan berdasarkan refleksi Siklus I. Siswa tampak lebih aktif dan antusias, terlihat dari semangat mereka menunggu giliran memainkan education game berbasis Wordwall. Evaluasi akhir Siklus II menunjukkan skor total 1.380 dengan rata-rata 76,6 (76,6%); 17 dari 18 siswa mencapai KKTP, dan hanya satu siswa (kode APA) yang belum, terutama karena siswa tersebut mudah terdistraksi dan kurang aktif terlibat selama pembelajaran. Keterampilan mengajar guru meningkat lebih lanjut dari 92,70% menjadi 94,79%, dan aktivitas belajar siswa meningkat dari 75,43% menjadi 80,98%. Rekapitulasi hasil Siklus I dan Siklus II disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Evaluasi Akhir Siklus, Keterampilan Mengajar Guru, dan Aktivitas Belajar Siswa

Kategori	Siklus I	Siklus II
Total skor evaluasi	1.110	1.380
Rata-rata skor	61,6	76,6
Interval rata-rata	61,6%	76,6%
Jumlah siswa yang mencapai kriteria	7	17
Jumlah siswa yang belum mencapai kriteria	11	1 (kode APA)
Keterampilan mengajar guru (pertemuan I → II)	85,93% → 90,10%	92,70% → 94,79%
Aktivitas belajar siswa (pertemuan I → II)	58,31% → 66,87%	75,43% → 80,98%

Sumber: Data Penelitian Evaluasi dan Observasi Siklus I dan Siklus II

Tabel 2 menunjukkan peningkatan rata-rata skor pemahaman siswa terhadap identitas kebudayaan nasional sekitar 15% dari Siklus I ke Siklus II. Karena indikator keberhasilan telah tercapai pada Siklus II - yaitu paling sedikit 75% siswa mencapai KKTP, keterampilan mengajar guru pada kategori sangat tinggi, dan aktivitas belajar siswa pada kategori tinggi hingga sangat tinggi - penelitian diakhiri setelah dua siklus tanpa perlu siklus ketiga.

Pembahasan

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa education game berbasis Wordwall efektif meningkatkan keterampilan mengajar guru, aktivitas belajar siswa, dan pemahaman siswa terhadap identitas kebudayaan nasional. Keterampilan mengajar guru meningkat dari siklus ke siklus, terutama pada aspek penyediaan dan penggunaan media pembelajaran, yang dinilai sebagai aspek terkuat pada lembar observasi. Temuan ini sejalan dengan Kusmaya dkk. (2022), yang melaporkan bahwa

Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO)
Journal page is available to
https://e-jurnal.jurnalcenter.com/index.php/micjo
Email: admin@jurnalcenter.com

education game Wordwall secara psikologis dapat meningkatkan minat siswa terhadap materi pembelajaran melalui fitur permainannya yang dinamis.

Aktivitas belajar siswa juga meningkat dari pertemuan ke pertemuan pada setiap siklus, karena education game berbasis Wordwall berhasil menarik minat siswa dan mendorong mereka untuk berpartisipasi lebih aktif. Temuan ini sejalan dengan Hidayati dkk. (2023), yang menemukan bahwa penggunaan media Wordwall meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas V pada pembelajaran IPA, karena fitur visual dan audio Wordwall meningkatkan akses dan interaksi siswa dengan sumber belajar.

Terkait pemahaman siswa, jumlah siswa yang belum mencapai kriteria keberhasilan menurun tajam dari 11 siswa pada Siklus I menjadi hanya 1 siswa pada Siklus II, disertai peningkatan kemampuan siswa membedakan budaya benda (tangible) dan budaya tak benda (intangible) serta menjelaskan identitas kebudayaan nasional dengan kata-kata sendiri. Teknologi berperan penting dalam peningkatan ini karena menyediakan media pembelajaran alternatif yang efektif dan meningkatkan minat serta keterlibatan siswa terhadap materi. Secara keseluruhan, hasil penelitian menegaskan hipotesis tindakan bahwa penerapan education game berbasis Wordwall dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas V terhadap identitas kebudayaan nasional di SD Negeri 2 Kaliwungu.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan education game berbasis Wordwall meningkatkan pemahaman siswa kelas V terhadap identitas kebudayaan nasional di SD Negeri 2 Kaliwungu. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai evaluasi akhir siklus dari 61,6 pada Siklus I menjadi 76,6 pada Siklus II, dengan jumlah siswa yang mencapai kriteria keberhasilan meningkat dari 7 menjadi 17 dari 18 siswa. Selain itu, keterampilan mengajar guru meningkat dari 85,93% menjadi 94,79%, dan aktivitas belajar siswa meningkat dari 58,31% menjadi 80,98% selama dua siklus. Temuan ini menunjukkan bahwa education game berbasis Wordwall merupakan inovasi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan mengajar guru, aktivitas belajar siswa, dan pemahaman siswa terhadap identitas kebudayaan nasional dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

5. DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, M., dkk. (t.t.). Game edukasi sebagai media pembelajaran berbasis learning by doing. [Jurnal tidak diterbitkan].

Atsar, A. (2017). Konsep kebudayaan nasional dalam perspektif interaksi sosial. Jurnal Ilmu Budaya, 14(2), 101-115.

Auliya, F. (2021). Mekanisme penggunaan media kuis interaktif berbasis platform digital dalam pembelajaran. Jurnal Teknologi Pendidikan, 8(3), 56-67.

Febrianti, dkk. (2023). Peningkatan aktivitas belajar siswa menggunakan metode pembelajaran educational game berbasis media Wordwall. Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, 9(1), 33-45.

Hidayati, N., dkk. (2023). Peningkatan pemahaman konsep peserta didik kelas V pada pembelajaran IPA materi suhu dan kalor dengan menggunakan media pembelajaran Wordwall di SD Negeri 2 Kaliwungu. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(2), 88-99.

Hurlock, E. B. (2015). Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan (Terjemahan Istiwidayanti & Soedjarwo). Erlangga.

Kusmaya, R., dkk. (2022). Efektivitas game education Wordwall dengan menggunakan model brain based learning terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik. Jurnal Pendidikan Matematika, 13(2), 155-167.

Marzali, A. (2014). Kebudayaan nasional Indonesia: Konsep, wujud, dan dinamika. Jurnal Antropologi Indonesia, 35(1), 1-16.

Nadialista Kurniawan, N. (2021). Metode penelitian: Teknik pengumpulan data dan validitas

Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO)
Journal page is available to
https://e-jurnal.jurnalcenter.com/index.php/micjo
Email: admin@jurnalcenter.com

instrumen. Alfabeta.

Rahmatul Ilmi, M., & Alwen Bentri, A. (2020). Metode, media, dan model pembelajaran: Komponen utama dalam mencapai keberhasilan pendidikan. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 5(1), 34-46.

Rukminingsih, R., dkk. (2020). Metode penelitian pendidikan: Penelitian kuantitatif, penelitian kualitatif, penelitian tindakan kelas. Erhaka Utama.

Syaifudin, A. (2021). Penelitian tindakan kelas: Model Kemmis dan McTaggart dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Jurnal Pendidikan dan Penelitian Tindakan, 6(1), 1-12.

Wahyudi, W., dkk. (2021). Educational game sebagai bentuk pemanfaatan teknologi dalam pendidikan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Jurnal Teknologi Pendidikan, 23(2), 98-112.