

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MATCH UP BERBASIS GAME*
WORDWALL PADA MATERI BAGIAN TUMBUHAN DAN FUNGSI NYA UNTUK
SISWA KELAS IV
SD NEGERI BALONGASEM**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Proposal Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI KEDIRI



OLEH :

Galuh Indah Purwaningrum

NPM: 19.1.01.10.0051

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2023

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan penting dalam upaya pembinaan dan pembentukan karakter bangsa. Melalui pendidikan seorang individu dapat meningkatkan kualitas diri, kemampuan, minat dan potensi bakat yang dimilikinya (Istanti, 2017). Dalam pendidikan pelaksanaan tersebut tidak dapat terlepas dalam kegiatan pembelajaran. Dijelaskan dalam undang-undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1, bahwa yang dimaksud dengan pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana dengan tujuan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Di dalam pelaksanaan pembelajaran terdapat interaksi antara guru dan siswa.

Guru sebagai tenaga pendidik dan pengajar mempunyai tanggung jawab yang besar dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan yang ditunjukkan oleh hasil belajar yang diperoleh siswa. Pelaksanaan tugas itu harus direncanakan terlebih dahulu dan dilaksanakan oleh guru dengan sebaik mungkin, agar tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai dengan didukung oleh komponen yang lain seperti penggunaan metode dan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran tersebut digunakan sebagai alat bantu di dalam pembelajaran yang dapat berupa audio maupun visual untuk menyampaikan pesan dan mendorong minat peserta didik dalam suatu proses pembelajaran (Istanti, 2017). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar terutama pada mata pelajaran IPA.

IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi. Penerapan IPA perlu dilakukan secara bijaksana agar tidak berdampak buruk terhadap alam sekitar. Pembelajaran IPA di SD yang telah berjalan selama ini masih terdapat banyak kendala dari pendidik dalam hal ini adalah guru ataupun dari peserta didik. Pada pembelajaran IPA seharusnya menggunakan media yang menarik bagi siswa, jika media itu menarik bagi siswa apalagi pada mata pelajaran IPA siswa akan minat dalam mengikuti pembelajaran IPA. Media pembelajaran menarik dapat meningkatkan perhatian siswa pada materi serta meningkatkan respon awal pada proses pembelajaran (Afnida, dkk 2016).

Media pembelajaran dapat berfungsi sebagai alat bantu yang efektif didalam proses pembelajaran. Di abad 21 atau tepatnya pada zaman sekarang teknologi semakin penting bahkan menjadi kebutuhan bagi semua orang. Teknologi yang diintegrasikan dalam pembelajaran dapat menjadi pemicu motivasi peserta didik sehingga tertarik pada pembelajaran dan peserta didik dapat memiliki keterampilan belajar serta motivasi dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Dengan berkembangnya teknologi saat ini, guru juga dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Menurut Amirudin, Suryadi (2016) media pembelajaran merupakan alat yang digunakan sebagai alat perantara pesan, dapat berupa buku teks yang dapat dibaca sendiri oleh pembaca, dan dapat juga berupa media audio visual yang digunakan untuk pengantar pesan pengetahuan.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Balongasem pada kelas IV materi bagian tumbuhan dan fungsinya guru belum menggunakan media yang berbasis teknologi sehingga membuat peserta didik bosan dan tidak tertarik saat proses pembelajaran. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan

karakter siswa pada mata pelajaran IPA materi bagian tumbuhan dan fungsinya. Pembelajaran IPA tidak cukup disampaikan dalam pembelajaran di kelas hanya melalui transfer pengetahuan dari guru ke siswa namun perlu diberikan pengalaman belajar yang mendorong siswa untuk berpikir lebih dalam tentang materi yang ada (Lestari & Parmiti, 2020).

Selain melakukan observasi data juga dapat diperoleh melalui wawancara oleh guru kelas IV pada mata pelajaran IPA materi bagian tumbuhan dan fungsinya. Berdasarkan hasil wawancara dapat diketahui bahwa pada media pembelajaran guru hanya mengandalkan gambar-gambar dari internet lalu di cetak, serta peserta didik cenderung lebih menyukai belajar sambil bermain terlebih lagi menggunakan teknologi karena dapat memfasilitasi gambar-gambar yang menarik dan pembelajaran menjadi menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran berbasis game dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran yang akan memaksimalkan keterikatan terhadap proses pembelajaran tersebut dengan perasaan antusias dan menyenangkan (Solviana, 2020). Selain melakukan observasi dan wawancara juga dilakukan analisis dokumen terkait kemampuan siswa dalam menguasai materi dapat dibuktikan dari 22 siswa di kelas IV SD Negeri Balongasem masih terdapat 30% siswa yang mendapat nilai dibawah KKM yaitu nilai 70 pada materi bagian tumbuhan dan fungsinya pada tahun 2022.

Berdasarkan masalah tersebut maka harus dicari solusinya. Solusi untuk mengatasi masalah tersebut salah satunya ialah mengembangkan media pembelajaran. Terdapat banyak jenis media salah satunya adalah *Match Up*. Pengertian *Match Up* menurut Andrea R (2015) merupakan jenis permainan yang mengasah daya ingat pemain untuk mencocokkan suatu gambar atau jawaban dengan tepat. Semakin banyak jumlah pasangan gambar dan jawaban, semakin menarik permainan ini untuk

dilakukan. Kelebihan dari permainan *Match Up* ini adalah siswa dapat mencocokkan gambar atau jawaban sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran. Melatih kefokuskan pada siswa saat menjawab pertanyaan.

Untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik tentunya media pembelajaran harus dikemas sesuai dengan karakteristik siswa. Menurut Nursidik (2011), “beberapa karakteristik siswa SD antara lain: (1) senang bermain; (2) senang bergerak; (3) senang bekerja dalam kelompok. Untuk memfasilitasi karakteristik siswa tersebut tentunya media pembelajaran yang dikembangkan harus dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Oleh karena itu dalam pengembangan media ini akan memadukan *Match Up* dengan *Wordwall*.

Wordwall adalah kumpulan kosa kata yang terorganisir secara sistematis yang ditampilkan dengan huruf yang besar. Dapat disebutkan sebuah media pembelajaran yang harus digunakan bukan hanya ditampilkan atau dilihat. Menurut Sartika (2017) Media *wordwall* merupakan salah satu tipe media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan materi. *Wordwall* dapat didesain untuk meningkatkan kegiatan kelompok belajar dan juga dapat melibatkan siswa dalam pembuatannya serta aktivitas penggunaannya (Anindyajati & Choiri, 2017). Kelebihan *Wordwall* yaitu inovasi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi peserta didik agar dapat mengikuti pembelajaran dengan motivasi yang tinggi sehingga menimbulkan prestasi dalam belajar, didesain sebuah metode pembelajaran dengan memunculkan dan modifikasi *game online* yang disebut *Wordwall game quis*.

Penelitian terdahulu tentang permainan *game wordwaall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan ke efektifan yang dilakukan oleh Fanny Mestyana Putri (2020) Penelitian *game wordwall* ini penggunaannya sudah efektif dalam pembelajaran

dengan presentase sebesar 80,35%. Hal yang serupa penelitian dilakukan oleh Nafi'ah T,dkk (2020) penelitian *game wordwall* ini hasil penelitian ini menunjukkan *game wordwall* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada dua siklus. Berdasarkan analisis permasalahan dan analisis penelitian terdahulu yang relevan maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MATCH UP* BERBASIS *GAME WORDWALL* PADA MATERI BAGIAN TUMBUHAN DAN FUNGSINYA DI KELAS IV SD NEGERI BALONGASEM”** sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan di atas.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas dapat diidentifikasi masalah yang muncul dalam pembelajaran IPA pada SD Negeri Balongasem, masalah yang muncul dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Media kurang menarik bagi siswa

Hal ini dikarenakan ketika kegiatan proses pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran gambar yang dicetak oleh guru melalui internet.

2. Siswa bosan dalam pembelajaran IPA

Hal ini dikarenakan saat proses pembelajaran guru belum menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa.

3. Pembelajaran kurang menarik

Hal ini di karenakan ketika kegiatan pembelajaran guru belum menggunakan media berbasis teknologi maka menyebabkan pembelajaran kurang menarik bagi siswa.

4. Hasil Belajar siswa belum optimal

Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa di SD Negeri Balongasem ini 30% siswa yang masih dibawah KKM pada materi bagian tumbuhan dan fungsinya.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kevalidan media pembelajaran *match up* berbasis *game wordwall* pada materi bagian tumbuhan dan fungsinya di kelas IV SD Negeri Balongasem ?
2. Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran *match up* berbasis *game wordwall* pada materi bagian tumbuhan dan fungsinya di kelas IV SD Negeri Balongasem ?
3. Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran *match up* berbasis *game wordwall* pada materi bagian tumbuhan dan fungsinya di kelas IV SD Negeri Balongasem?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui kevalidan media pembelajaran *match up* berbasis *game wordwall* pada materi bagian tumbuhan dan fungsinya di kelas IV SD Negeri Balongasem.
2. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran *match up* berbasis *game wordwall* pada materi bagian tumbuhan dan fungsinya di kelas IV SD Negeri Balongasem.
3. Mengetahui keefektifan media pembelajaran *match up* berbasis *game wordwall* pada materi bagian tumbuhan dan fungsinya di kelas IV SD Negeri Balongasem.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan media pembelajaran IPA berbasis *game wordwall* adalah sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

Manfaat yang diperoleh oleh peneliti yaitu peneliti dapat menambah wawasan dan perkembangan teknologi tentang pemanfaatan *game wordwall* ini sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

2. Bagi Guru

Sebagai masukan atau wawasan dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan tepat serta efektif sehingga dapat membuat pembelajaran IPA materi bagian tumbuhan dan fungsinya menjadi menarik dan menyenangkan. Terutama pada perkembangan teknologi dari zaman ke zaman yang nantinya akan semakin berkembang.

3. Bagi Peserta Didik

Sebagai pengalaman baru dalam pembelajaran IPA menggunakan media pembelajaran berbasis *game* yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik ini dalam pembelajaran IPA materi bagian tumbuhan dan fungsinya. Serta peserta didik tidak merasa bosan dalam melakukan kegiatan pembelajaran di kelas. Sehingga hasil belajar peserta didik nantinya juga akan menjadi semakin baik.

4. Bagi lembaga khususnya UN PGRI Kediri

Sebagai sarana untuk mengumpulkan kajian yang dapat digunakan sebagai acuan apabila terjadi permasalahan yang berkaitan dengan pendidikan khususnya tentang pembelajaran IPA.

F. Definisi Oprasional

1. Media Pembelajaran *Match Up* Berbasis *Game Wordwall*

Match up berbasis *game wordwall* merupakan sebuah media pembelajaran yang berbasis permainan. *Match up* merupakan sebuah fitur yang ada pada *game wordwall*. Media pembelajaran *match up* ini nantinya akan berbentuk *game* mencocokkan, *game* itu nantinya akan terdapat gambar bagian tumbuhan dan pada kolom lainnya akan terdapat fungsi bagian tumbuhan yang nantinya peserta didik akan mencocokkan gambar bagian tumbuhan mana yang nantinya akan cocok

dengan fungsinya tersebut. Media *match up* berbasis *game wordwall* ini merupakan media yang dikemas secara simpel dan sangat memudahkan guru untuk membuatnya.

2. Media Pembelajaran *Match Up* Berbasis *Game Wordwall* yang Dinyatakan Valid.

Media pembelajaran *match up* berbasis *game wordwall* yang dinyatakan valid yaitu apabila hasil dari produk media pembelajaran yang sudah selesai dan sesuai dengan kriteria peserta didik dinyatakan valid jika mendapatkan penilaian kevalidan oleh ahli media dan ahli materi.

3. Media Pembelajaran *Match Up* Berbasis *Game Wordwall* yang Dinyatakan Praktis.

Media pembelajaran *match up* berbasis *game wordwall* yang dinyatakan praktis apabila mendapatkan nilai kepraktisan dari guru dan peserta didik menyetujui media pembelajaran *match up* berbasis *game wordwall* ini mudah digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Media Pembelajaran *Match Up* Berbasis *Game Wordwall* yang Dinyatakan Efektif.

Media pembelajaran *match up* berbasis *game wordwall* ini dinyatakan efektif apabila media pembelajaran *match up* berbasis *game wordwall* ini mendapatkan penilaian ke efektifan dari nilai peserta didik yang nantinya akan di peroleh dari *pretest* dan *posttest* dimana pada nilai *posttest* harus memasuki kriteria minimal KKM.

DAFTAR PUSTAKA

- Affrida Zulfiana, dan S. (2017). Jenis-jenis Media Dalam Pembelajaran. *Makalah*, 1–17. <http://eprints.umsida.ac.id/1635/>
- Afnida, M., & Fitriani, D. (2016). Penggunaan buku cerita bergambar dalam pengembangan bahasa anak pada TK A di Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(3).
- Akbar, Sa'dun. 2017. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Universitas Negeri Malang dan Rosda.
- Amirudin, A., & Suryadi, A. (2016). Keragaman media dan metode pembelajaran dalam pembelajaran sejarah kurikulum 2013 pada tiga SMA negeri di Kabupaten Brebes Tahun Ajaran 2015/2016. *Indonesian Journal of History Education*, 4(2).
- Andrea, R. (2015). TEKNIK PENGACAKAN POSISI OBJEK PERMAINAN MATCH-UP “FIND ME!–BUMI ETAM”. *SEMNASTEKNOMEDIA ONLINE*, 3(1), 5-7.
- Anindyajati, Y. R. & Choiri, A. S. (2017). The effectiveness of using word wall media to increase science-based vocabulary of students with hearing impairment. *European Journal of Special Education Research*, 2(2), 14-23.
- Anugrah, A., Istiningsih, S., & Mataram, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara pemberi informasi (Guru) kepada penerima informasi (siswa). Menurut Depdiknas menggunakan media pembelajaran . Media pembelajaran merupa. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 208–216.
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan Wordwall Game Quis berpadukan classroom untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324–332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Arsyad Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- As-Syifa, D. (2018). *Media Pembelajaran*. <https://doi.org/10.31227/osf.io/34rhg>
- Efendi, F., & Rahayu, R. I. (2020). EFEKTIVITAS IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013 TERHADAP PERILAKU BELAJAR SISWA. *Jurnal Magister*, 7(18).
- Fakhrudin, A. A., Firdaus, M., & Mauludiyah, L. 2021. Wordwall Application as a Media to Improve Arabic Vocabulary Mastery of Junior High School Students. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 5(2), 217-234.
- Fanny, M. P. (2020). Efektivitas penggunaan aplikasi word wall dalam pembelajaran daring (online) matematika pada materi bilangan cacah kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan [Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta].

- Fauhah, H., & Brilliant, R. (2021). Analisis model pembelajaran make a match terhadap hasil belajar siswa no title. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 9(2), 325. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/10080>
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689–3696. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1079>
- Haryati, S. (2016). Pengaruh SSP tematik integratif terhadap peningkatkan karakter kejujuran dan kepedulian siswa kelas II SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 198-208.
- Hastishita, T., Kartini, & Bua, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Tema 7 Subtema 1 pada Siswa Kelas IV SDN 036 Tarakan. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo (Judikdas Borneo)*, 01(1), 94–102.
- Hayati, S. (2017). *Pengembangan Materi Kuliah Belajar-Pembelajaran Berbasis*. Magelang: Graha Cendika.
- Information, A. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar IPA Ciri-Ciri Hewan melalui Penggunaan Media Gambar pada Kelas VI A SDN 61/X Talang Babat Bustami SD Negeri 61/X Talang Babat Kec. Muara Sabak Barat, Jambi, Indonesia*. 5(2), 191–206.
- Istanti, N. W. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Berbasis CTL Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN Tambangan 01 Semarang. *Online*
- Jauhar, S., Nur, N., & Sudirman. (2022). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis TPACK pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDS IT Rabbani Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. *Teaching Professional*(3)371378 <https://sainsglobal.com/jurnal/index.php/gjp>
- Juliana, D. G., Widana, I. W., & Sumandya, I. W. (2017). Hubungan motivasi berprestasi, kebiasaan belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Emasains*, 6(1), 40-60. ISSN 2302-2124
- Kumala, F. N. (2016). Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 8, Issue 9).
- Lestari, H. D., & Parmiti, D. P. (2020). Pengembangan e-modul IPA bermuatan tes online untuk meningkatkan hasil belajar. *Journal of Education Technology*, 4(1), 73-79.
- Malik Irham. 2020. MEMBUAT GAMES EDUKASI DENGAN WORD WALL. <https://irhamhalik.com/membuat-games-edukasi-dengan-word-wall/> . Diakses pada 30 Juni 2022 Pukul 19.00
- Mukrimah, S. S. (2014). *53 Metode Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nafi'ah, T., Hikmayana, D., & ... (2021). Model Card Sort Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar. *Adaptivia* ..., 321–328.

<https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/adaptivia/article/view/379%0Ahttps://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/adaptivia/article/download/379/102>

- Nasution. (2013). *Berbagai Pendekata Dalam Prose Belajar Mengajar*. Jakarta: Pt. Bumi Aksara.
- Nor, D. A., & Daryono, M. S. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TIGA DIMENSI MATERI DINAMIKA GERAKAN LEMPENG TEKTONIK MATA KULIAH GEOLOGI UMUM PRODI S1 PENDIDIKAN GEOGRAFI UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA.
- Nursidik. (2011). Karakteristik dan Kebutuhan Pendidikan Anak Usia Sekolah Dasar. Online at <https://dgirlss.wordpress.com/karakteristik-dan-kebutuhan-pendidikan-anak-usiasekolah-dasar-oleh-nursidik-kurniawan-a-ma-pd-sd/>
- Parisa, M., Arcana, I. N., Susetyo, A. E., & Kuncoro, K. S. (2023). Pengembangan Kuis Dan Game Edukasi Menggunakan Wordwall Pada Pembelajaran Daring Pertidaksamaan Nila Mutlak Bentuk Linear. *Jurnal Theorems (The Original Reasearch Of Mathematics)*, 7(2), 167–180.
- Permana, M. S., Damiri, D. J., & Bunyamin, H. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 11(2), 254–263. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.11-2.254>
- Pribadi, B. A. (2014). Desain dan Pengembangan Program Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE. Jakarta: Prenada Media Grup BP.
- Rahman Ali F.2022, Buku Ajar Anatomi Tumbuhan, CV Alfa Press: Nusa Tenggara Barat. <http://repository.uinmataram.ac.id/2850/1/BUKU%20AJAR%20ANATOMI%20TUMBUHAN.pdf>
- Ridha Aulia Putri, S. L. H. (2021). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2541–2549. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>
- Ririantika, R., M, U., Aswadi, A., & Sakkir, G. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Tipe “Make a Match” Terhadap Hasil Belajar bahasa Indonesia. *Cakrawala Indonesia*, 5(1), 1–6. <https://doi.org/10.55678/jci.v5i1.230>
- Samidi, S. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Quantum Teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Satuan Luas Dengan Alat Peraga Spektrum Satuan (Studi Kelas V Di Sdn Betet 3 Kec. Pesantren Kota Kediri). *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 2(1).
- Sartika, R. (2017). Implementing word wall strategy in teaching writing descriptive text for junior high school students. *Journal of English and Education*, 5(2), 179 – 186.
- Solviana, M. D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19: Penggunaan Gamifikasi Daring di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 1(1), 1-14.
- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Pengembangan R&D*. Bandung: Alfabeta

- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sun'iyah, S. L. (2020). Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi Pada Mata Pelajaran PAI di Tingkat Pendidikan Dasar. *DAR EL-ILMI: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 7(1), 1–18.
- Suryani, Nunuk, dkk. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Solviana, M. D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19: Penggunaan Gamifikasi Daring di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 1(1), 1-14.