

Jurnal Pendidikan, Penciptaan Seni dan Budaya

Implementasi Model CTL Berbantu Website Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tema Pakaian Adat di Indonesia pada Kelas 5 SDN Babakanhurip

Salma Rika Nabila¹, Tiomas Roberlian Sitompul², Tiara Jennifer³, Muhamad Jenal Arip⁴, Rana Gustian Nugraha⁵

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia¹²³⁴⁵

*Email Korespodensi: salmarikanabila.06@upi.edu

ABSTRACT

Sejarah Artikel:

Diterima 12-April-2026
Disetujui 20-April-2026
Diterbitkan 30-Juni-2026

This research was motivated by the low learning outcomes of fifth-grade students at SDN Babakanhurip on the topic of traditional clothing in Indonesia, with learning mastery reaching only 32.14%. The objective of this study was to describe the improvement in student learning outcomes through the implementation of the Contextual Teaching and Learning (CTL) model assisted by the Wordwall website. The method used was Classroom Action Research (CAR) with the Kemmis & McTaggart design, conducted in two cycles. Each cycle consisted of planning, acting, observing, and reflecting. The research subjects were 28 fifth-grade students. Data collection techniques used learning achievement tests, observation sheets, and field notes. The results showed a significant improvement in student learning outcomes. In the pre-cycle, the percentage of student learning mastery was 32.14% (average score 61.07). After the action in cycle I, mastery increased to 60.71% (average score 72.86), and in cycle II it increased to 89.29% (average score 85.36). Teacher activity increased from 71.43% (cycle I) to 89.29% (cycle II), while student activity increased from 67.86% to 85.71%. The conclusion of this study is that the implementation of the CTL model assisted by the Wordwall website is effective in improving the learning outcomes of fifth-grade students at SDN Babakanhurip on the topic of traditional clothing in Indonesia.

Keywords: *CTL model; wordwall; learning outcomes; traditional clothing; classroom action research*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam menanamkan pemahaman tentang keberagaman budaya bangsa Indonesia kepada siswa sejak usia dini (Susanto, 2016). Salah satu materi yang penting untuk dipahami oleh siswa kelas V adalah tentang pakaian adat di Indonesia. Pakaian adat mencerminkan kekayaan budaya, identitas, dan kearifan lokal masing-masing daerah di Nusantara. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi ini masih tergolong rendah (Larasati et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas V SDN Babakanhurip pada tema pakaian adat di Indonesia, ditemukan berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran. Pertama, model pembelajaran yang digunakan guru cenderung bersifat konvensional dan berpusat pada guru, sehingga siswa pasif dalam mengikuti pembelajaran (Sanjaya, 2016). Kedua, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif menyebabkan siswa mudah bosan dan kurang termotivasi. Ketiga, rendahnya hasil belajar siswa yang tercermin dari nilai ulangan harian, di mana dari 28 siswa hanya 9 siswa (32,14%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Permasalahan ini memerlukan solusi yang tepat dan inovatif (Sherly Zakia Ningtyas & Sugeng Pradikto, 2025).

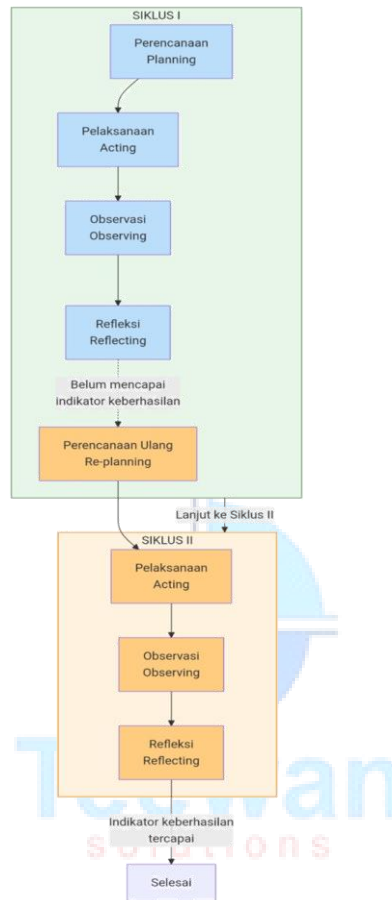
Salah satu model pembelajaran yang dapat menjadi solusi adalah model Contextual Teaching and Learning (CTL). Model CTL merupakan pendekatan pembelajaran yang mengaitkan materi ajar dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Model CTL melibatkan tujuh komponen utama, yaitu: konstruktivisme, inkuiri, bertanya, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian autentik (Rosalina et al., 2024).

Penggunaan model CTL saja belum cukup optimal tanpa didukung oleh media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Di era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi suatu keharusan. Website Wordwall adalah salah satu platform digital yang dapat digunakan guru untuk membuat media pembelajaran interaktif berbasis permainan (game). Wordwall memungkinkan guru membuat berbagai jenis kuis dan permainan edukatif seperti matching pairs, quiz, anagram, word search, dan lain sebagainya (Zulaika et al., 2022).

Penelitian terdahulu yang dilakukan Kinanti et al., (2024) menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran CTL dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar, yang dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya CTL dalam tiga siklus tindakan. Sementara itu, penelitian tentang Wordwall yang dilakukan oleh Latifah, Wuryandini, dan (Larasati et al., 2023) menunjukkan bahwa penerapan media game Wordwall interaktif dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model CTL berbantuan website Wordwall dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Babakanhurip pada tema pakaian adat di Indonesia. Penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam memilih model dan media pembelajaran yang tepat serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Berikut adalah gambar alur PTK model Kemmis & McTaggart yang digunakan dalam penelitian ini:



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis & McTaggart

Penjelasan alur: Penelitian dimulai dari siklus I yang terdiri dari tahap perencanaan (menyusun RPP, menyiapkan media Wordwall, dan instrumen penelitian), dilanjutkan pelaksanaan tindakan (penerapan model CTL berbantuan Wordwall), kemudian observasi (pengamatan aktivitas guru dan siswa), dan refleksi (analisis keberhasilan dan kendala). Apabila indikator keberhasilan belum tercapai, penelitian dilanjutkan ke siklus II dengan perencanaan ulang yang disempurnakan berdasarkan hasil refleksi siklus sebelumnya.

METODE PELAKSANAAN

Subjek dan lokasi penelitian

Subjek dan Lokasi Penelitian Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Babakanhurip tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 28 orang, terdiri atas 15 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Lokasi penelitian bertempat di SDN Babakanhurip yang beralamat di Kecamatan [nama kecamatan], Kabupaten/Kota [nama kabupaten/kota]. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian mengikuti alur PTK model Kemmis & McTaggart yang terdiri atas dua siklus. Rincian prosedur setiap siklus dipaparkan sebagai berikut:

Siklus I

1. Perencanaan Planning

Melakukan Analisis kurikulum dan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tematik tema pakaian adat di Indonesia dengan menerapkan model CTL, menyiapkan media pembelajaran interaktif berbasis website Wordwall yang berisi materi pakaian adat dari berbagai provinsi di Indonesia serta soal-soal evaluasi, menyusun instrumen penelitian berupa soal tes hasil belajar (pretest dan posttest) untuk mengukur pemahaman siswa tentang pakaian adat di Indonesia, menyiapkan lembar observasi aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, menentukan indikator keberhasilan penelitian yaitu $\geq 75\%$ siswa mencapai nilai KKM (75).

Siklus II

Siklus II dilaksanakan dengan prosedur yang sama seperti siklus I, namun dengan perbaikan-perbaikan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. Perbaikan tersebut meliputi: peningkatan alokasi waktu diskusi kelompok, penambahan variasi permainan Wordwall, pemberian penguatan (reinforcement) yang lebih intensif kepada siswa, perbaikan pengelolaan kelas.

Teknis dan Instrumen Pengumpulan Data

Sebagaimana dikemukakan Alfatani et al., (2025) bahwa tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan.

1. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada ranah kognitif tentang materi pakaian adat di Indonesia. Tes diberikan pada saat prasiklus, akhir siklus I, dan akhir siklus II.
2. Observasi mengamati aktivitas guru dalam menerapkan model CTL berbantuan Wordwall dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran.
3. Catatan Lapangan Mencatat berbagai kejadian penting yang tidak terekam dalam lembar observasi

Instrumen penelitian yang digunakan adalah:

1. Soal tes hasil belajar, Berupa 20 butir soal pilihan ganda yang telah di validasi
2. berisi indikator-indikator keterlaksanaan sintaks model CTL dan penggunaan media Wordwall.
3. Lembar observasi aktivitas siswa – berisi indikator-indikator partisipasi, keaktifan, dan kerjasama siswa.
4. Lembar catatan lapangan – berformat terbuka untuk mencatat temuan-temuan penting.

Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang ditandai dengan: (1) nilai rata-rata kelas meningkat dari kondisi awal ke siklus I, kemudian ke siklus II; (2) persentase ketuntasan belajar siswa (nilai ≥ 75) mencapai $\geq 75\%$ dari jumlah total siswa (Mulyasa, 2017).

Analisa data

Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data hasil belajar dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar, kemudian dibandingkan antar siklus. Data observasi dan catatan lapangan dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk memperkuat temuan kuantitatif (Sugiyono, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Kondisi Awal (Prasiklus)

Sebelum dilaksanakan tindakan pada siklus I, peneliti melakukan observasi awal dan tes prasiklus untuk mengetahui gambaran hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan. Hasil tes prasiklus menunjukkan bahwa dari 28 siswa, hanya 9 siswa (32,14%) yang mencapai KKM (≥ 75) dengan nilai rata-rata kelas sebesar 61,07. Data ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada tema pakaian adat di Indonesia masih tergolong rendah.

Tabel 1. Hasil Belajar Mahasiswa pada Prasiklus

No	Uraian	Nilai
1	Nilai Tertinggi	85
2	Nilai Terendah	40
3	Nilai Rata-rata kelas	61,07
4	Jumlah siswa tuntas	9
5	Jumlah siswa belum tuntas	19
6	Persentase ketuntasan	32,14%

Hasil Siklus I

Pada siklus I, pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah disusun dengan menerapkan model CTL berbantuan website Wordwall dalam 2 kali pertemuan (Ramdhani et al., 2026). Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan kondisi awal. Berikut adalah perbandingan hasil belajar siswa antara prasiklus dan siklus I.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Belajar Prasiklus dan Siklus I

Indikator	Prasiklus	Siklus I	Peningkatan
Nilai rata-rata kelas	61,07	72,86	+11,79
Jumlah siswa tuntas	9	17	+8
Persentase ketuntasan	32,14%	60,71	+28,57%

Berdasarkan tabel di atas, terjadi peningkatan hasil belajar pada siklus I dibandingkan prasiklus. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 61,07 menjadi 72,86 (peningkatan 11,79 poin) dan persentase ketuntasan belajar meningkat dari 32,14% menjadi 60,71% (peningkatan 28,57%). Namun, indikator keberhasilan yang telah ditetapkan ($\geq 75\%$ siswa tuntas) belum tercapai pada siklus I. Hasil observasi

menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam menerapkan sintaks model CTL sudah mencapai 71,43% (kategori baik), sedangkan aktivitas siswa mencapai 67,86% (kategori cukup).

Beberapa kendala yang ditemukan pada siklus I adalah: (1) beberapa siswa masih kesulitan mengoperasikan perangkat dan membuka website Wordwall; (2) alokasi waktu diskusi kelompok dirasa kurang mencukupi; (3) ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam diskusi kelompok; (4) variasi permainan Wordwall yang digunakan masih terbatas.

Hasil Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, peneliti melakukan perbaikan-perbaikan pada siklus II. Hasil penelitian pada siklus II menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih baik. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, peneliti melakukan perbaikan-perbaikan pada siklus II. Hasil penelitian pada siklus II menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih baik.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Belajar Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

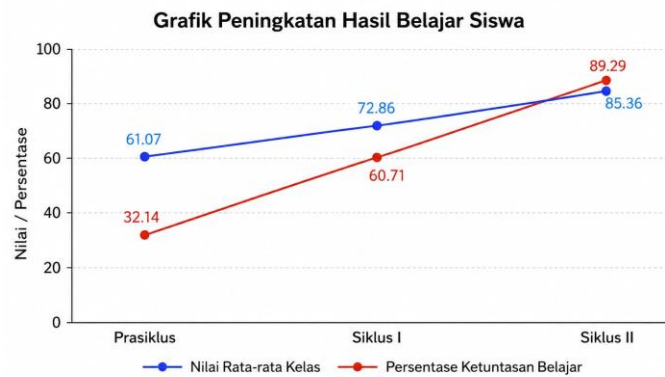
Siklus I	Siklus 2	Peningkatan (SI ke SII)
72,86	85,36	+12,50
17	25	+8
60,71%	89,29%	+28,58%
71,43%	89,29%	+17,86%
67,86%	85,71%	+17,85%

Berdasarkan tabel di atas, terjadi peningkatan yang signifikan pada siklus II. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 85,36 (peningkatan 12,50 poin dari siklus I). Jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 25 orang sehingga persentase ketuntasan belajar mencapai 89,29% (peningkatan 28,58% dari siklus I). Indikator keberhasilan penelitian telah tercapai karena persentase ketuntasan belajar siswa telah melampaui target yang ditetapkan yaitu $\geq 75\%$.

Aktivitas guru pada siklus II mencapai 89,29% (kategori sangat baik) dan aktivitas siswa mencapai 85,71% (kategori sangat baik). Peningkatan ini menunjukkan bahwa implementasi model CTL berbantuan website Wordwall telah berjalan dengan optimal.

Analisis Hasil Belajar per Siklus

Untuk memudahkan pemahaman mengenai peningkatan hasil belajar siswa dari prasiklus hingga siklus II, berikut disajikan grafik perbandingan nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar.



Gambar 2. Grafik Peningkatan Nilai Rata-rata dan Persentase Ketuntasan Belajar
Keterangan: Garis berwarna **biru** menunjukkan peningkatan nilai rata-rata kelas; garis berwarna **merah** menunjukkan peningkatan persentase ketuntasan belajar.

Gambar 2. Grafik Peningkatan Nilai Rata-rata dan persentase Ketuntasan Belajar
Keterangan: Garis Warna Biru menunjukkan peningkatan nilai rata-rata kelas, garis warna merah menunjukkan peningkatan persentase ketuntasan belajar.

Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

Observasi aktivitas guru difokuskan pada keterlaksanaan sintaks model CTL dan penggunaan media Wordwall. Hasil observasi pada siklus I menunjukkan bahwa guru sudah melaksanakan pembelajaran sesuai RPP namun masih terdapat beberapa langkah yang belum optimal, seperti pemberian scaffolding kepada siswa yang kesulitan dan pengelolaan waktu diskusi. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, seluruh sintaks dapat dilaksanakan dengan baik.

Observasi aktivitas siswa difokuskan pada keaktifan dalam diskusi, kemampuan bekerjasama dalam kelompok, dan antusiasme dalam mengerjakan kuis Wordwall. Pada siklus I, masih ditemukan siswa yang pasif dan mengandalkan teman sekelompoknya. Setelah diberikan motivasi dan penguatan pada siklus II, hampir seluruh siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Pembahasan

Implementasi model CTL berbantuan website Wordwall terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Babakanhurip pada tema pakaian adat di Indonesia. Model CTL memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa karena materi yang dipelajari dikaitkan langsung dengan kehidupan nyata mereka. Pada materi pakaian adat, siswa tidak hanya menghafal nama-nama pakaian adat dari berbagai daerah, tetapi juga diajak memahami filosofi, bahan, serta fungsi pakaian adat dalam kehidupan masyarakat setempat. Pendekatan ini membuat siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan Suratman (2010) yang menunjukkan bahwa model CTL dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa karena siswa belajar dalam konteks yang nyata dan relevan dengan kehidupannya.

Pelaksanaan model CTL yang melibatkan tujuh komponen (konstruktivisme, inkuiri, bertanya, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian autentik) membuat pembelajaran menjadi lebih variatif dan tidak monoton. Komponen masyarakat belajar (diskusi kelompok) dan pemodelan memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling belajar dan meniru perilaku positif dari guru maupun teman sebayanya.

penggunaan website Wordwall sebagai media pendukung dalam penerapan model CTL memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Wordwall menyajikan kuis dan permainan edukatif yang menarik bagi siswa, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Sebagaimana dikemukakan oleh Pradani (2022) dalam penelitiannya, penggunaan media Wordwall dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (Fauziyah et al., 2025). Hal ini diperkuat dengan temuan Latifah, Wuryandini, dan Larasati (2023) bahwa penerapan game Wordwall interaktif dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Kombinasi model CTL dan media Wordwall menciptakan sinergi positif dalam pembelajaran. Model CTL memberikan kerangka pembelajaran yang bermakna dan kontekstual, sementara Wordwall memberikan daya tarik visual dan interaktivitas yang membuat siswa aktif terlibat. Temuan ini sejalan dengan penelitian Hasanah & Fitriani (2024) yang membuktikan bahwa model CTL berbantuan Wordwall efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar.

Peningkatan hasil belajar yang terjadi dari prasiklus (32,14%) ke siklus I (60,71%) dan ke siklus II (89,29%) mengonfirmasi bahwa implementasi model CTL berbantuan Wordwall secara bertahap dan berkelanjutan dapat membuahkan hasil yang optimal. Keberhasilan pada siklus II tidak terlepas dari adanya perbaikan-perbaikan yang dilakukan berdasarkan hasil refleksi siklus I, seperti peningkatan alokasi waktu diskusi, variasi permainan Wordwall, dan penguatan motivasi belajar siswa.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian hanya dilakukan di satu sekolah yaitu SDN Babakanhurip, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan ke populasi yang lebih luas. Kedua, waktu pelaksanaan penelitian yang relatif singkat (dua siklus) membatasi kedalaman eksplorasi terhadap dampak jangka panjang penerapan model CTL berbantuan Wordwall. Ketiga, penelitian ini hanya fokus pada peningkatan hasil belajar ranah kognitif, belum mengukur secara mendalam dampak terhadap ranah afektif dan psikomotorik siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa implementasi model Contextual Teaching and Learning (CTL) berbantuan website Wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Babakanhurip pada tema pakaian adat di Indonesia. Peningkatan hasil belajar tersebut ditunjukkan oleh:

1. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 61,07 (prasiklus) menjadi 72,86 (siklus I) dan 85,36 (siklus II).
2. Persentase ketuntasan belajar siswa meningkat dari 32,14% (prasiklus) menjadi 60,71% (siklus I) dan 89,29% (siklus II).
3. Indikator keberhasilan penelitian tercapai pada siklus II dengan persentase ketuntasan siswa sebesar 89,29% melampaui target 75%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru – Disarankan untuk menerapkan model CTL berbantuan website Wordwall sebagai alternatif model dan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada berbagai tema dan mata pelajaran lainnya.

2. Bagi Sekolah – Diharapkan dapat menyediakan fasilitas teknologi informasi (komputer/laptop, proyektor, jaringan internet) yang memadai serta mengadakan pelatihan tentang pemanfaatan platform digital seperti Wordwall bagi seluruh guru.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya – Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan dengan rentang waktu yang lebih panjang (lebih dari dua siklus), melibatkan lebih banyak subjek penelitian, serta mengkaji dampak implementasi model CTL berbantuan Wordwall terhadap ranah afektif dan psikomotorik siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfatani, I. ali, Samsuri, S., Firdausiah, N., & Putra, F. H. S. P. (2025). Pengaruh Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL): Studi terhadap Hasil Belajar Kognitif Mata Pelajaran IPA di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah. *An Namatul Ausath*, 2(2), 94–102. <https://doi.org/10.64431/annamatulausath.v2i2.165>
- Fauziyah, A., Amriyah, C., & Ningrum, A. R. (2025). Systematic Literature Review: Pengaruh Game Edukatif Wordwall Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Elementary School*. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v13i1.4661>
- Kinanti, S. D., Nurmalia, L., & Lestari, M. R. D. W. (2024). *Penggunaan Model Pembelajaran CTL dalam Meningkatkan. 2015*, 315–324. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIPI/index>
- Larasati, P., Putrayasa, I. B., & Martha, I. N. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall.net Sebagai Media Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(3), 395–412. <https://doi.org/10.14421/njpi.2023.v3i3-3>
- Mulyasa, E. (2017). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. PT Remaja Rosdakarya.
- Ramdhani, M. I., Marzuqi, M. I., Suprijono, A., & Nafisah, D. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran CTL Berbantuan Game Edukatif Wordwall Terhadap Capaian Pembelajaran Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 6(1), 277–284.
- Rosalina, Widyaswarani, E., Saputra, F. A., Nurcholis, R. A., & Lutfiana, A. F. (2024). Pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa. *Paradigma: Jurnal Filsafat, Sains, Teknologi, Dan Sosial Budaya*, 30(5), 58–65. <https://ejurnal.uibu.ac.id/index.php/paradigma/article/view/855>
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
- Sherly Zakia Ningtyas, & Sugeng Pradikto. (2025). Pengaruh Metode Pembelajaran Konvensional dan Game terhadap Pembelajaran KWU dalam Meningkatkan Minat Belajar SMAN 4 Pasuruan. *Jurnal Kajian Dan Penelitian Umum*, 3(1), 115–124. <https://doi.org/10.47861/jkpu-nalanda.v3i1.1507>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group.

Zulaika, A., Erlina, & Rachmat Sahputra. (2022). Analisis Penggunaan Media Interaktif Wordwall terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(1), 1–7.

