

IMPLEMENTASI GAME WORDWALL DALAM PEMBELAJARAN PKN TERHADAP KEDISIPLINAN BELAJAR SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR

Uswatun Khasanah¹, Filia Prima Artharina², Joko Sulianto³

^{1,2,3} Prodi PGSD Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang

Surel: uswatunkhasanah315@gmail.com

Abstract: *This study aims to describe the application of the Wordwall game in Civics learning to shape student learning discipline. This study uses a type of qualitative research by collecting data through observation, interviews, and questionnaires. Qualitative data analysis was carried out including data collection, data reduction, data presentation and conclusions. Efforts are made by utilizing technology as a learning medium. Researchers use learning media Wordwall. Based on the results of research on the implementation of the wordwall game in Pkn learning in class 4 D SDN Wonotingal Semarang, learning discipline is good. Through the wordwall game, student discipline in attendance, listening to material, and collecting assignments given can be seen and reviewed through a variety of complete features that teachers can use in meaningful learning. The implementation of digital technology wordwall game applications in Civics learning makes learning fun and meaningful through this alternative for teachers to familiarize students with good behavior in complying with regulations, doing things in a timely and orderly manner and forming the disciplinary character of student learning.*

Keyword: *Wordwall, Pkn, Study Discipline*

Abstrak: Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan penerapan game Wordwall dalam pembelajaran Pkn untuk membentuk kedisiplinan belajar siswa. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pengambilan data melalui observasi, wawancara, dan angket. Analisis data kualitatif yang dilakukan meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan kesimpulan. Upaya yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Peneliti menggunakan media pembelajaran Wordwall. Berdasarkan hasil penelitian implementasi game wordwall dalam pembelajaran Pkn pada siswa kelas 4 D SDN Wonotingal Semarang kedisiplinan belajar sudah baik. Melalui game wordwall kedisiplinan siswa dalam kehadiran, menyimak materi, serta mengumpulkan tugas yang diberikan dapat dilihat dan ditinjau melalui berbagai fitur lengkap yang dapat dimanfaatkan guru dalam pembelajaran yang bermakna. Implementasi teknologi digital aplikasi permainan wordwall pada mata pelajaran Pkn menjadikan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna melalui ini alternatif guru untuk membiasakan siswa berkelakuan baik dalam mematuhi peraturan, melakukan sesuatu dengan tepat waktu dan tertib serta membentuk karakter kedisiplinan belajar siswa.

Kata Kunci: *Wordwall, Pkn, Kedisiplinan Belajar*

PENDAHULUAN

Kualitas Pendidikan dibutuhkan sebuah inovasi sesuai dengan perkembangan zaman. Dalam perkembangan di abad ke-21, teknologi dan internet telah menjadi kebutuhan, dan siswa melek huruf dan paham akan teknologi. Kecanduan siswa pada teknologi menjadikan faktor pembangun

disiplin jika digunakan dengan bijak. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dapat memperkuat karakter disiplin siswa. Inovasi tersebut dimasukkan dalam proses pembelajaran. Pendidikan di era globalisasi ini perlu seorang guru menuntun untuk memperkenalkan teknologi dan mengembangkan IPTEK kepada siswa.

Mereka merupakan sumber daya manusia mendatang. Pendidikan yang bermutu membentuk karakter positif oleh karena itu memberikan kontribusi terhadap pencapaian tujuan pendidikan nasional yang tertuang pada pasal 3 Nomor 20 Tahun 2003. Hal ini mempersiapkan siswa di era globalisasi dengan memaksimalkan melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn).

Mata pelajaran ini bertujuan untuk membentuk kesadaran dan pemahaman siswa membentuk generasi muda berdasarkan nilai-nilai Pancasila serta mampu berpartisipasi aktif dalam menerapkan rasa tanggungjawab, menghormati perbedaan, dan berkontribusi positif di kehidupan masyarakat. Proses pembelajaran merupakan interaksi antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Salah satu aspek menentukan keberhasilan tujuan dengan menerapkan strategi pembelajaran yang tepat. Maka, pada mata pelajaran Pkn sangat penting dalam menentukan pendekatan, metode, media dan evaluasi dengan tepat. Dengan memperhatikan hal tersebut akan tercipta proses pembelajaran yang interaktif sehingga siswa tidak merasa bosan dan jenuh.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang peneliti lakukan ketika penulis sedang melakukan PPL 1 menemukan bahwa pembelajaran Pkn dianggap mata pelajaran yang kurang diminati dan membosankan, siswa dalam penyelesaian tugas tidak tepat waktu, tidak memperhatikan pelajaran, dan siswa selalu menyibukkan diri saat pembelajaran. Maka peneliti melakukan penelitian ini tentang kedisiplinan belajar siswa kelas IV di SD Wonotingal Semarang dengan menerapkan game

wordwall dalam mata pelajaran Pkn sebagai alternatif guru untuk menarik siswa dalam pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna serta membentuk kedisiplinan belajarnya.

Menurut Anggraini, dkk (2018:128) menyatakan bahwa kedisiplinan belajar merupakan salah satu cara dalam membantu siswa agar dapat mengembangkan pengendalian diri mereka selama proses pembelajaran. Menurut Pratiwi (2020) menyatakan karakter disiplin adalah salah satu sarana di dalam membentuk kepribadian yang berkualitas dalam melakukan suatu hal. Sedangkan Monawati (2018) mengayatakan bahwa disiplin belajar membuat seseorang memiliki kecakapan mengenai cara belajar yang baik dan pembentukan watak yang baik pula. Dengan begitu, siswa yang mempunyai disiplin belajar seharusnya lebih tertarik untuk terus belajar dan berusaha bersikap dan berperilaku yang lebih optimal dibandingkan siswa yang tanpa disiplin belajar. Metode belajar yang baik melalui latihan, keteraturan. Disiplin harus dikembangkan dengan ketaatan dan kemauan.

Dalam pembelajaran yang dilakukan guru perlu berinovasi dalam pembuatan media untuk menarik siswa aktif dan senang terhadap mata pelajaran Pkn. Menurut Andari (2020:136) mengatakan bahwa media yang mampu menarik perhatian siswa secara umum diketahui bersifat pendekatan permainan dengan melibatkan partisipasi siswa dalam teknologi digital. Seiring dengan perkembangan kemajuan teknologi berbagai aplikasi media berbasis website tersedia di internet. Salah satu media interaktif yang mudah digunakan dalam aplikasi pembelajaran berbasis game yang dirancang untuk membantu kegiatan pembelajaran yaitu *wordwall*.

Menurut Sari & Yarza, (2021) *wordwall* adalah aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan alat penilaian yang menarik untuk siswa dalam pembelajaran online maupun pembelajaran tatap muka. Selaras dengan menurut Putri (2020) menerangkan bahwa *wordwall* memudahkan siswa untuk memahami konten pembelajaran secara online atau tatap muka secara langsung dan memudahkan untuk melihat bagaimana kinerja siswa. Dengan begitu maka, adanya media pembelajaran ini untuk memberikan konten kepada siswa dan menumbuhkan semangat siswa, belajar menjadi lebih aktif dan dengan disiplin belajar siswa sehingga lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran.

Kelebihan *wordwall* yaitu free dengan berbagai pilihan templet. Menurut Farhaniah (2021) jenis permainan pada *wordwall* yaitu kuis, roda acak, membuka kota, pengerjaan dalam labirin, kartu acak, teka-teki silang dan masih banyak lainnya. Selain hal tersebut, permainan yang sudah dibuat dapat langsung disebarkan melalui whatshap, google classroom gmeet, zoom atau yang lainnya. Memiliki penampilan yang variative, fitur-fitur dengan kombinasi warna, gambar bergerak dan suara sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Ada berberapa hasil penelitian terkait seperti penelitian oleh Angga (2020) menunjukkan bahwa E-komik Pendidikan berbasis Pendidikan karakter dapat digunakan dan diterapkan dalam pembelajaran. Penelitian ini membuktikan bahwa aplikasi digital dapat menjadi wahana dalam membentuk karakter. Kelemahan dari penelitian ini fokusnya pada sifat kreativitas dan kemandirian. Sedangkan

penelitian yang dilakukan oleh farhaniah (2021) penelitiannya tentang penggunaan media berbasis *wordwall* untuk meningkatkan aktifitas siswa. menurut hidayat (2020) teknologi digital dapat digunakan untuk menyampaikan Pendidikan kewarganegaraan di kelas sehingga semua informasi dapat diakses

Berdasarkan kajian penelitian relevan tersebut dengan berbagai fakta serta data permasalahan yang berkaitan hal inilah yang menjadi alasan peneliti pentingnya dilakukan penelitian. Peneliti melakukan Penelitian ini sebagai Upaya yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Implementasi teknologi digital game *wordwall* pada pembelajaran Pkn menjadikan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna melalui ini alternatif guru menumbuhkan siswa berkelakuan baik dalam melaksanakan sesuatu dengan kepatuhan, ketepatan waktu dan ketertiban serta membentuk karakter kedisiplinan belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tentang bagaimana Implementasi permainan *Wordwall* dalam mata pelajaran Pkn agar membentuk kedisiplinan belajar peserta didik.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Denzim dan Lincoin (1987) dalam Moleong (2017: 6) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar belakang ilmiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada. Penelitian kualitatif ini menggunakan teknik analisis deskriptif dan studi literatur. Menurut Pilendia (2020) Studi literatur ini

digunakan untuk mengumpulkan data dari berbagai macam Pustaka, kemudian mengkaji, mencatat, serta mengelola bahan penelitian yang dihasilkan. Data-data yang sudah dikumpulkan dari berbagai artikel Pendidikan, buku dan literatur lainnya dianalisis sampai dapat memberikan fakta-fakta kejadian yang dapat ditetapkan dan dituliskannya ke dalam bentuk pernyataan berdasarkan data yang sudah diselidiki. Peneliti mengumpulkan data tersebut berkaitan dengan media *game Wordwall*, agar membentuk siswa berkebiasaan baik dalam kedisiplinan belajar pada mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan. Teori-teori yang terkumpul merupakan penunjang akan pokok bahasan pada penelitian ini. Semua data kemudian diolah dengan mempertimbangkan relevansi teori yang relevan. Oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti dapat membuat sebuah konsep.

Subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas IV D di SDN Wonotingal Semarang yang berjumlah 27 siswa. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan angket dengan siswa.

Analisis data yang dilakukan meliputi pengumpulan data, reduksi data, dan penyajian data serta kesimpulan menurut Miles dan Huberman (Riziqsiwi et al., 2021). Data yang dikumpulkan melalui observasi serta disajikan dalam bentuk deskriptif. Terakhir tahap penarikan kesimpulan setelah semua data terangkum dan disajikan dengan baik sehingga temuan pada penelitian ini dapat bersifat mutakhir serta bersifat objektif. Observasi merupakan suatu proses yang kompleks yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis (Sutrisno Hadi, 1986 dalam Sugiyono, 2013: 145).

Instrumen lembar observasi digunakan untuk mengamati proses kegiatan pembelajaran sesuai dengan persiapannya yaitu implementasi media game *Wordwall* di kelas. Selain itu, Lembar wawancara, Menurut Devito (1997:281) pengumpulan data di lapangan dengan wawancara merupakan bentuk khusus komunikasi antar pribadi dengan tujuan untuk bertukar perilaku dan melibatkan tanya jawab. Lembar wawancara untuk mengetahui kategori siswa yang memiliki disiplin belajar tinggi dan rendah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kedisiplinan belajar siswa saat menggunakan permainan *wordwall* pada mata pelajaran Pkn. Adapun indikator kedisiplinan belajar harus terpenuhi oleh siswa dapat dilihat pada tabel.

No	Indicator Kedisiplinan Belajar
1	Disiplin ketika pembelajaran berlangsung
2	Disiplin memanfaatkan fasilitas pembelajaran
3	Disiplin mengumpulkan tugas
4	Disiplin mengerjakan soal evaluasi

Tabel 1. Indikator kedisiplinan belajar menurut Indrianti, R (2020:70)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kedisiplinan belajar siswa diukur menggunakan angket. Menurut Sugiono (2013:93) Angket dalam penelitian ini berbentuk angket pertanyaan tertutup, yaitu setiap responden hanya dapat memilih jawaban yang tertera di angket. Hasil angket, wawancara dan lembar observasi dalam implementasi game *wordwall* terhadap mata pelajaran Pkn dengan 27 responden dari kelas IV D.

Tabel. 2 Perhitungan Hasil Kedisiplinan Belajar berdasarkan indikator

No.	Indikator	%	Kategori
1.	Disiplin ketika pembelajaran berlangsung	68%	Baik
2.	Disiplin memanfaatkan fasilitas pembelajaran	72%	Baik
3.	Disiplin mengumpulkan tugas	74%	Baik
4.	Disiplin mengerjakan soal evaluasi	70%	Baik

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa Kedisiplinan belajar di kelas IV D SDN Wonotingal sudah baik. Pada indikator pertama, presentase menunjukkan sebesar 68% dengan kategori ketercapaian Baik. Indikator kedua, presentase menunjukkan sebesar 72% dengan kategori ketercapaian Baik. Kemudian indikator ketiga, presentase menunjukkan sebesar 74% dengan kategori Baik. Sedangkan pada indikator terakhir, presentase menunjukkan sebesar 70% dengan kategori ketercapaian Baik. Pada indikator pertama menunjukkan presentase 68% ini dikarenakan masih ada siswa yang kurang memperhatikan pembelajaran.

Berdasarkan hasil angket mengenai kedisiplinan belajar siswa dalam penerapan game wordwall menunjukkan bahwa kedisiplinan yang dimiliki sudah baik. Hal ini didukung oleh hasil observasi bahwa siswa mampu menunjukkan konsistensi yang baik pada aspek sikap ketika

pembelajaran berlangsung sehingga siswa berkeinginan sendiri untuk mengikuti kelas pada mata pelajaran Pkn. Hal ini disebabkan *game wordwall* diakses dengan penggunaan hp sehingga siswa tertarik.

Oleh karena itu, perlunya seorang guru yang kreatif serta memberikan inovasi baru untuk membuat *game Wordwall* ini menarik dan menyenangkan siswa dan hal terpenting adalah konten yang disajikan kepada siswa dapat dipahami dengan baik. Aplikasi *Wordwall* merupakan aplikasi teknologi digital yang dapat dimainkan melalui website dengan jaringan internet. Menurut Olisna (2022) Aplikasi *wordwall* mempunyai berbagai fitur-fitur antara lain kuis atau permainan yang dapat digunakan untuk seorang pendidik pada saat penyampaian konten.

Peneliti menggunakan template labirin atau mazechase. Mazechase merupakan permainan dimana siswa mencari jawaban benar dengan menghindari musuh. Penjelajah labirin ini memiliki beberapa aturan yaitu: 1) pemain harus menghindari musuh dalam mencari jawaban yang benar dan tepat; 2) pada permainan ini memiliki sistem nyawa dan nyawa akan berkurang saat bertemu dengan musuh. jika nyawanya sudah habis maka tidak bisa melanjutkan pada pertanyaan berikutnya; 3) Bergantung pada jumlah pertanyaan yang dijawab, kesulitan setiap pertanyaan dan jumlah musuh dapat bertambah. Maka, jika ada tiga musuh di pertanyaan 1 akan ada 1 musuh lagi di pertanyaan 5.

Berdasarkan hal tersebut maka siswa mengerjakan soal evaluasi yang dikemas dengan permainan wordwall dimana siswa harus mentaati aturan yang ada dan mengikuti pengerjaan

dengan waktu yang sudah ditentukan. Selaras dengan pendapat Nuraini dkk, (2019:56) menyatakan kedisiplinan belajar dapat diukur dengan 2 indikator kedisiplinan yaitu (1) disiplin waktu yang meliputi tepat waktu dalam menyelesaikan tugas, (2) disiplin dalam perbuatan seperti selalu mengikuti aturan, tidak pernah lalai mengerjakan PR, selalu mengerjakan dengan jujur, dan tidak berbohong.

Hal ini didukung oleh hasil observasi yang peneliti menunjukkan bahwa siswa dengan menggunakan *game wordwall* pengerjaan soal evaluasi terkumpul tepat waktu sesuai waktu yang ditentukan di dalam *game wordwall* pada mata pembelajaran Pkn. Dengan penggunaan aplikasi tersebut pembelajaran menjadi aktif dan siswa memperhatikan pembelajaran dikarenakan kecanduan untuk dapat melakukan permainan sesuai materi yang disampaikan guru maka siswa berkeinginan untuk belajar.

Hasil penelitian penerapan aplikasi *wordwall* selain memberikan disiplin dalam memanfaatkan fasilitas pembelajaran. Peran guru tidak begitu saja membiarkan siswa. Guru tetap mendampingi peserta didik selama proses pelaksanaan permainan. Pada saat *game wordwall* selesai siswa dapat langsung melihat nilai yang didapat, kemudian guru memberikan apresiasi kepada seluruh siswa yang berpartisipasi. Berdasarkan observasi saat proses pembelajaran berlangsung, terlihat peserta didik sangat antusias menanyakan soal materi Pkn dalam permainan mereka berani bertanya materi yang belum dipahami.

Pentingnya kedisiplinan belajar bagi siswa untuk meraih keberhasilan prestasi belajarnya. Disiplin belajar ini merupakan bentuk patuh, wujud

ketaatan siswa untuk melaksanakan peraturan dan tata tertib guru maupun sekolah.

Hasil penelitian berdasarkan wawancara pada siswa yang kedisiplinannya tinggi mengatakan bahwa pembelajaran Pkn dengan menggunakan aplikasi *Wordwall* dapat membantu mengingat dan mempermudah penjelasan tentang materi pelajaran yang disampaikan. Implementasi aplikasi *Wordwall* pada mata pembelajaran Pkn juga tidak memberatkan peserta didik. Selain menarik siswa mudah dalam mengaksesnya. Cara akses *Wordwall* sangat mudah. Tujuan pembuatan media pembelajaran *Wordwall* adalah sebagai alat dan media penilaian, serta sebagai sumber belajar yang menyenangkan untuk siswa. Menurut Wafiqni (2021) Aplikasi *wordwall* memiliki keunggulan yaitu memberikan manfaat yang positif.

Dengan demikian hasil dari penelitian ini, sebuah media pembelajaran interaktif berbasis permainan yang memungkinkan kontrol yang tepat atas perilaku baik disiplin belajar siswa di kelas 4 SD wonotingal pada mata pelajaran Pkn. Dengan menarik perhatian siswa, menggunakan *wordwall* untuk membangun nilai-nilai disiplin belajar siswa dan pada akhirnya menanamkan nilai tersebut kedalam kepribadian dirinya. Hal ini berperan sebagai penggerak untuk mendorong kesadaran siswa akan pentingnya melakukan perilaku disiplin belajar sebagai bentuk tanggung jawabnya sebagai siswa. Maka, *wordwall* adalah salah satu media yang digunakan sebagai upaya untuk menumbuhkan kedisiplinan belajar pada siswa kelas 4 di SD Wonotingal Semarang agar membiasakan diri mengikuti aturan atau

tata tertib untuk mampu menjadikan hidupnya lebih teratur

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang implementasi *game wordwall* dalam pembelajaran Pkn pada siswa kelas 4 D SDN Wonotingal Semarang kedisiplinan belajar sudah baik. Melalui *game wordwall* kedisiplinan siswa dalam kehadiran, menyimak materi, serta mengumpulkan tugas yang diberikan dapat dilihat dan ditinjau melalui berbagai fitur lengkap yang dapat dimanfaatkan guru dalam pembelajaran yang bermakna. Sehingga diharapkan dengan *game wordwall* pada pembelajaran Pkn siswa dapat terbiasa untuk menerapkan kebiasaan positif bersikap disiplin dalam belajar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Tingkat kedisiplinan yang tinggi dan dimiliki oleh siswa maka hasil belajar yang dicapainya akan semakin baik. Begitu pula dengan tingkat kedisiplinan siswa yang rendah maka akan mempengaruhi rendahnya hasil belajarnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya mengucapkan terima kasih kepada semua penasihat yaitu dosen pembimbing yang memberikan saran dan bimbingan serta arahan dalam penelitian ini. Selain itu kepada semua pihak yang telah memberikan saran untuk penelitian ini guna menyelesaikan penelitian ini selesai dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

Angga, P. M. W., Sudarma, I. K., & Suartama, I. K. (2020). E-

Komik Pendidikan Untuk Membentuk Karakter Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(2), 93–106

Anggraini, Ike. 2018. "Kedisiplinan Belajar Siswa Kelas V di SDN 55/1 Sridadi." *Genatala Pendidikan Dasar Vol 3 No 1* 127-144

Farhaniah, Siti. "Penerapan Media Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 127 Kota Jambi". Skripsi, UIN Sulthan Thaha Syaifuddin, Jambi, 2021.

Hidayat, H., Mulyani, H., Nurhasanah, S. D., Khairunnisa, W., & Sholihah, Z. (2020). Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8 (2), 1-9.

Indrianti, R. (2020). Pengaruh Motivasi dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan. *Jember : Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial*. Vol 11 No 2

Joseph A Devito. 1997. *Komunikasi Antar Manusia, Alih Bahasa*

- Agus Maulana. Jakarta: Profesional Books
- Kelas Iv Sd Muhammadiyah 01 Kota Tegal. Wawasan Pendidikan, 1(2),283–291.
- Monawati, Fauzi. 2018. "Hubungan Antara Kecerdasan Logis Matematika dan Kedisiplinan Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 1 Pagar Air Kabupaten Aceh Besar." *Jurnal Pesona Dasar* Vol. 6 Nomor. 1 55-62.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. 4(April), 195–199.
- Moleong. 2017. *Metodologi Peneletian Kualitatif*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Pratiwi, S. I., Kristen, U., Wacana, S., Salatiga, K., & Tengah, J. (2020). Pengaruh ekstrakurikuler pramuka terhadap karakter disiplin siswa sd. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 62–70.
- Wafiqni, N., & Putri, F. M. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1. *Elementar (Elementary of Tarbiyah): Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 68–83.
- Nuraini, S., Safitri, D., Rihatno, T., Marini, A., Ferdi Fauzan Putra, Z. E., & Wahyudi, A. (2020). Character building model in extracurricular activities using simulation games for elementary school students. *International Journal of Advanced Science and Technology*, 29(8 Special Issue), 97–102.
- Pilendia, D. (2020). Pemanfaatan Adobe Flash Sebagai Dasar Pengembangan Bahan Ajar Fisika : Studi Literatur. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 2(2), 1–10.<https://doi.org/https://doi.org/10.52060/pgsd.v2i2.255>
- Riziqsiwi, F. F., Budiman, M. A., & Reffiane, F. (2021). Analisis Keterkaitan Pembelajaran Bahasa Inggris Sebagai Muatan Lokal Dengan Kurikulum Tematik