

Implementasi Pendidikan Agama Islam Melalui Media Gamasis (Games Anak Islami) dengan Website Wordwall di SDN 237 Palembang

Natasya Lutfi Saleha¹, Rulitawati², Purmansyah Ariadi³, Saipudin Zahri⁴

^{1,2,3,4} Universitas Muhammadiyah Palembang
Corresponding author e-mail: natasyalutfi895@gmail.com

Article History: Received on 16 October 2023, Revised on 16 November 2023
Published on 04 December 2023

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana implementasi, faktor yang mempengaruhi implementasi dan apakah dapat meningkatkan motivasi belajar siswa Pendidikan Agama Islam melalui media gamasis (Games Anak Islami) dengan *website wordwall*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Adapun alat pengumpulan data yang digunakan adalah studi literatur, observasi, wawancara dan dokumentasi. Jenis dan sumber data yang digunakan adalah data primer dan sekunder. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data dan kesimpulan sementara. Dari hasil penelitian, (1) implementasi pendidikan agama Islam di SDN 237 Palembang dengan menggunakan media gamasis dengan *website wordwall* ini sangat baik; (2) faktor pendukung yang ada yaitu kesiapan seorang guru untuk menyampaikan materi ajar dengan baik; (3) hasil dari penggunaan media *wordwall* ini yaitu, bahwa media *wordwall* mampu meningkatkan minat belajar peserta didik.

Kata Kunci: Pendidikan Agama Islam, Media Gamasis, *Website Wordwall*.

PENDAHULUAN

Pada dunia pendidikan seorang guru dalam menjalankan tugasnya dituntut untuk profesional baik dari perilaku maupun penyampaian Pelajaran (Illahi, 2020). Keberhasilan siswa tergantung pada proses yang di lakukan siswa tersebut oleh karena itu pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar dilaksanakan dengan sungguh-sungguh agar dapat mencapai peningkatan baik kemampuan, keterampilan, dan pembelajaran untuk di jenjang pendidikan selanjutnya (Salsabila & Puspitasari, 2020). Dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menerangkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan situasi dan metode belajar baik metode pembelajaran supaya peserta didik secara aktif memajukan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengawasan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Budiarti, Handhika & Kartikawati, 2017).

Media merupakan bagian dari proses komunikasi. Baik buruknya sebuah komunikasi dapat dilihat dari penggunaan saluran dalam komunikasi, saluran

komunikasi tersebut merupakan media yang digunakan saat pembelajaran (Budiman, 2017). Media pendidikan sangat diperlukan dalam sebuah proses pembelajaran sehingga dapat tercapainya tujuan Pendidikan (Malau *et al.*, 2022). Media yang digunakan tersebut dapat dilihat, didengar dan dirasakan sehingga siswa dapat tertarik untuk menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Media pembelajaran merupakan sarana perantara yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Zaini & Dewi, 2017). Media pembelajaran akan berfungsi untuk memudahkan guru dan siswa dalam memahami materi Pelajaran (Zahwa & Syafi'i, 2022). Ketetapan dalam pemilihan media pembelajaran akan sangat membantu kelancaran proses pembelajaran yang dilaksanakan (Sardiman, 2019). Guru diharuskan untuk memanfaatkan media ketika proses penyampaian materi yang sesuai dan dapat menghasilkan mutu pendidikan siswa yang secara perlahan merubah pola belajar menjadi pelajaran yang menyenangkan (Lince, 2022).

Berdasarkan observasi pada bulan Agustus yakni awal dari kegiatan penugasan Kampus Mengajar. Peneliti mengamati secara langsung kegiatan belajar mengajar di SDN 237 Palembang ini guru yang mengajar hanya menggunakan media ceramah, buku dan papan tulis saja saat proses belajar, hal tersebut menimbulkan rasa jenuh sehingga timbul perasaan bosan saat belajar dan siswa tidak fokus terhadap apa yang telah di sampaikan oleh guru. Ketika guru menyampaikan materi terdapat beberapa siswa yang tidak memperhatikan, banyak faktor penyebabnya salah satunya yakni media penyampaian pelajaran tidak sesuai dengan minat siswa sehingga pelajaran yang disampaikan tidak akan diterima baik oleh siswa. Dari permasalahan tersebut dapat disimpulkan bahwa daya tarik siswa saat pembelajaran berlangsung media yang digunakan kurang tepat dan sangat diperlukan perubahan saat penyampaian materi pembelajaran. Perlu adanya suatu media yang dapat menarik motivasi peserta didik untuk fokus pada saat pelaksanaan pembelajaran. Salah satu jenis media yang dapat digunakan yaitu media *wordwall*.

Wordwall merupakan aplikasi berbasis website yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran seperti kuis interaktif, memasangkan pasangan, buka kotak, pesawat terbang, kuis gambar dan lain-lain (Arrosyad *et al.*, 2023). Ada banyak fitur yang dapat dipilih dan dapat disesuaikan dengan pelajaran, sehingga memberikan banyak kemungkinan variasi dalam penyampaian materi ajar (Mujahidin *et al.*, 2021). *Game* tersebut merupakan salah satu media pembelajaran edukasi bagi anak untuk memberikan motivasi yang sangat membantu pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan (Putra, Soepriyanto & Husna, 2018; Sulistiyawati *et al.*, 2021). Media belajar edukasi *wordwall* yang di ambil adalah metode game memasangkan pasangan, membuka kotak, pesawat terbang, tebak gambar, pengejaran dalam labirin, dan menemukan kecocokan (Dotutinggi, Zees & Rahmat, 2023). Soal yang dibuat ini akan menyangkut seputar materi dasar Pendidikan Agama Islam seperti materi sholat, rukun iman, budi pekerti, dan sejarah keislaman, sehingga anak ketika memainkan game dapat menjadi manusia yang terdidik yang paham pelajaran pendidikan agama Islam dan bisa mengimplementasikan nilai-nilai keislaman di dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan ini penelitian menggunakan aplikasi dari *website wordwall* digunakan untuk mengetahui prestasi belajar peserta didik juga bisa mengevaluasi pembelajaran. Aplikasi *wordwall* ini diharapkan dapat mempermudah peserta didik untuk memahami suatu materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga motivasi belajar siswa

meningkat. Aplikasi *wordwall* ini juga sangat mudah digunakan sehingga guru dan siswa tidak akan kesulitan saat mengaplikasikannya (Asiani, Syahputri & Pradani, 2022). Dengan ini peneliti menyadari pentingnya media dari *website wordwall* yang dapat membantu kegiatan pembelajaran yang digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat mempermudah peserta didik untuk memahami materi pembelajaran yang di sampaikan terutama dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Dari latar belakang ini penulis tertarik untuk meneliti permasalahan tentang "Bagaimana Implementasi Pendidikan Agama Islam Melalui Media Gamasis (Games Siswa Islami) dengan *Website Wordwall* Di SDN 237 Palembang", yang membangkitkan semangat anak untuk belajar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan merupakan penelitian lapangan (*field research*). Penelitian ini adalah penelitian dengan karakteristik latar alami (*natural setting*) sebagai sumber data langsung dan penelitian sendiri menjadi kunci utama dalam menentukan jalannya penelitian (Aprilia, 2021).

Dalam penelitian ini studi kasus yang diamati tentang implementasi pendidikan agama Islam melalui media gamasis (games anak islami) dengan *website wordwall* di SDN 237 Palembang. Subjek pada penelitian adalah orang yang terkait pelaksanaan penelitian sebagai yakni guru yang mengajar dan siswayang disebut dengan informan. Informan adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar (lokasi atau tempat) penelitian (Prastowo, 2016). Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa selanjutnya informasi tentang pembelajaran dari para guru yang mengajar. Jumlah seluruh siswa adalah 203 dan jumlah guru 10 orang. Menurut Arikunto sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Menurut Arikunto mengatakan bahwa apabila subjeknya kurang dari 100, maka seluruh populasi menjadi sampel penelitian, tetapi jika subjeknya lebih dari 100 maka dapat diambil 10-15% atau 15-25% (Arikunto, 2017). Berdasarkan defenisi diatas dapat dikatan hasil penjumlahan sampel penelitian ini adalah $212 \times 10 \% = 21,2$ sehingga menjadi 21 orang.

Teknik pengumpulan data merupakan bagian yang sangat penting dari penelitian ini sendiri. Pada penelitian ini meliputi orang yang berperan dalam observasi (*participant observation*), wawancara mendalam dan dokumentasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Implementasi Pendidikan Agama Islam Melalui Media Gamesis (Games Anak Islami) dengan *Website Wordwall*

Implementasi adalah suatu kegiatan penerapan sebuah ide dan gagasan dalam bentuk tindakan ataupun kegiatan, sehingga memberikan perubahan baik dari segi afektif dan psikomotorik bagi pelaksana kegiatan tersebut. Peneliti mengamati pengimplementasian media gamasis (games anak islami) dengan *website wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas tiga dan empat. Hal ini dilakukan agar data yang diperoleh lebih maksimal. Sesuai dengan tujuan dan sasaran sekolah yakni "Menyiapkan Warga Sekolah dalam Mengembangkan Ilmu Agama". Oleh

karena itu peneliti mencoba untuk menggunakan sebuah media edukasi untuk mempermudah pengimplementasian pelajaran pendidikan agama islam yaitu menggunakan media gamasis (games anak islami) dengan *website wordwall*.

Media *wordwall* ini cocok digunakan untuk pengimplementasian pembelajaran pendidikan agama Islam, aplikasi ini membantu siswa dalam proses pembelajaran dan membantu siswa untuk lebih cepat memahami pelajaran yang disampaikan. Wawancara yang dilakukan peneliti juga menemukan bahwa para siswa belum pernah menggunakan aplikasi ini dalam pelajaran pendidikan agama Islam. Pada observasi yang telah dilakukan peneliti menemukan bahwa guru Agama SDN 237 Palembang masih menggunakan metode ceramah, tulis, dan praktik. Tentunya metode ini sudah sering dilakukan oleh para guru. Kepala sekolah mengungkapkan pada saat pembelajaran pendidikan Agama Islam media-media yang digunakan hanya sebatas media dasar seperti tanya jawab, praktik, dan demonstrasi. Pada pembelajaran Agama ini biasanya perminggu di bagi metode pembelajarannya misal minggu pertama menggunakan media ceramah yakni guru menjelaskan pembelajaran dan nantinya siswa akan diberitugas mencawab soal-soal dan minggu kedua metode menghafal yakni siswa diberi tugas untuk menghafal surah-surah pendek atau doa-doa yang lain.

Dari hasil wawancara dengan kepala sekolah tersebut dapat di simpulkan bahwa pengimplementasian pelajaran pendidikan agam islam ini perlu adanya pembaharuan agar siswa dapat lebih mudah memhamami pelajaran yang di sampaikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurdin Usman bahwa implementasi adalah kegiatan yang bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan, atau adanya mekanisme suatu sistem. Implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan, maka dari itu pemanfaatan media edukasi terbaru di zaman ini sangatlah penting karena dapat memudahkan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.

Dengan adanya penelitian ini, penulis membantu memperkenalkan media edukasi yang dapat memudahkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran Agama yaitu melalui *website wordwall*. Media ini dapat digunakan dengan sangat mudah, sehingga semua guru dapat menggunakannya. Penyampaian pendidikan agama Islam di SDN 237 Palembang tidak menggunakan media maupun metode terbaru, dengan adanya media gamasis *wordwall* ini menambah referensi guru untuk lebih kreatif menyampaikan pelajaran sehingga pengimplementasian pelajaran agama islam pada siswa dapat lebih evektif, terutama pada siswa kelas 1-4 dimana siswa ini suka dengan hal-hal yang berhubungan dengan permainan. Game edukasi ini membuat siswa bisa lebih cepat memahami pelajaran terutama pada peningkatan aqidah siswa. Dapat disimpulkan bahwa implementasi Pendidikan Agama Islam dengan media *wordwall* mampu memberikan pemahaman siswa dan siswa bisa mengimplementasikan pelajaran di lingkungan sekitarnya.

Faktor Yang Mempengaruhi Implementasi Pendidikan Agama Islam Melalui Media Gamasis (Games Anak Islami) dengan Website Wordwall

Faktor pendukung

Pemilihan media dalam proses pembelajaran ini harus sesuai dengan kondisi, fasilitas, pendukung dan waktu yang tersedia, guru harus memiliki kemampuan untuk menggunakan media dengan baik dan harus dipersiapkan juga fasilitas dan waktunya. faktor pendukung ketika media gamasis (Games Anak Islami) dengan *website wordwall* ini dilakukan di SDN 237 Palembang adalah sebagai berikut:

a. Kesiapan seorang guru

Dalam proses pembelajaran guru merupakan orang dominan dalam mendidik, membimbing, dan memberikan teladan terhadap siswa. Guru merupakan jembatan potensi pada proses belajar mengajar. Seorang guru haruslah profesional, apalagi figur seorang guru pendidikan agama Islam harus mampu mengimplementasikan ilmu yang dimiliki ke dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan sekolah maupun diluar sekolah. Kesiapan guru dalam memahami materi ajar sangatlah penting ditambah dengan adanya media edukasi dan guru juga harus menyampaikan materi yang mudah dipahami siswa juga mengikuti perkembangan zaman yang sangat canggih dan semakin modern. Guru adalah seorang yang memegang peranan penting dalam pendidikan.

b. Sarana dan prasarana

Dalam menggunakan media gamasis dengan *website wordwall* ini bisa melalui laptop juga proyektor dan internet seperti *wifi*. Jika sarana dan prasarana sudah lengkap akan mempermudah guru untuk mengimplementasikan media edukasi ini sehingga siswa saat belajar melakukan kegiatan yang sangat berbeda dari sistem belajar biasanya. Pada implementasi pendidikan agama Islam di SDN 237 Palembang, pihak sekolah sudah menyediakan sarana dan prasarana yang baik seperti proyektor, dan *infocus*. Jadi untuk para guru yang ingin menggunakan media terbaru sangat didukung oleh pihak sekolah karena siswa sekolah dasar ini masa-masa yang menyukai hal baru, jika siswa suka maka minat dalam belajarnya meningkat. Di lingkungan sekolah siswa sebelumnya hanya memahami dari materi saja seperti materi aqidah, akhlak, dan lain-lain, tetapi siswa tidak bisa mempraktekkan di kehidupan sehari-hari. Ketika adanya media *wordwall* ini membantu siswa memahami pelajaran dengan baik karena diperlihatkan melalui gambar dan juga ada permainannya hal ini membuat minat belajar siswa meningkat, siswa juga bisa langsung mengimplementasikannya.

Pemilihan media adalah dapat terpenuhinya kebutuhan dan tujuan maka media tersebut digunakan (Jalinus, 2016). Dengan pemilihan media yang tepat dapat membantu terlaksananya sebuah tujuan dari pendidikan tersebut. Media pembelajaran dalam bentuk *wordwall* ini tidak perlu memerlukan biaya yang tinggi, hanya bermodalkan kuota dan jaringan yang baik sudah bisa membuat media pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Media ini juga bisa dilaksanakan secara *online* maupun *offline* juga peserta didik bisa mengakses kembali dengan menggunakan link yang dibagikan oleh guru. Hal ini

menunjukkan adanya gambaran positif ketika menggunakan media pembelajaran ini. Siswa juga lebih minat belajar dengan santai yang tidak monoton seperti menggunakan media edukasi *wordwall* ini.

Faktor Penghambat

Faktor penghambat pada pengimplementasian pembelajaran pendidikan agama islam di SDN 237 Palembang adalah:

- a. Disamping masalah pada menggunakan laptop yakni layar terlalu kecil sehingga siswa harus merapat ketika media edukasi *wordwall* ini dilaksanakan.
- b. Kurangnya kefokusannya mengerjakan soal, bahwa siswa kelas III kurang fokus ketika teman-temannya heboh pada saat memainkan medianya, dan juga ketika ada notifikasi yang masuk bisa mengalihkan konsentrasi belajar siswa. Namun hal ini berbeda dirasakan oleh subjek di kelas IV, siswa lebih fokus mengerjakan soal karena teman-temannya lebih tenang dan tertib.
- c. Keterlambatan dalam membaca, juga dapat menghambat jalannya pelaksanaan media pembelajaran ini, karena dapat memperlambat menjawab soal-soal yang memiliki durasi waktu pengerjaan.

Hasil Implementasi Pendidikan Agama Islam Melalui Media Gamais (Games Anak Islami) dengan Website Wordwall

Dengan adanya media *wordwall* siswa lebih semangat untuk belajar karena biasanya metode dalam belajar agama ini dengan monoton dan juga hafalan. Aplikasi *wordwall* ini membantu guru dalam penyampaian materi dan pemahaman siswa karena sangat mudah dipahami. ketika menggunakan aplikasi *wordwall* ini ada fitur gambar sehingga siswa dapat melihat dengan jelas makna dari gambar tersebut dan bisa langsung di implementasikan di kehidupannya. Seperti pada materi akhlak yang baik, dijelaskan beberapa gambar setelah pembelajaran siswa bisa melakukannya sebagai contoh siswa mulai menerapkan sikap sopan santun kepada guru dan orang yang lebih tua, berpakaian rapi, menjaga kebersihan, dan lain sebagainya. Implementasi pelajaran agama pun menjadi lebih baik.

Wordwall dapat menjadi wadah bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga peserta didik tidak akan merasa bosan dengan materi yang disampaikan, karena *wordwall* menyediakan templet yang beragam (Azizah, 2022). Selain itu *wordwall* juga cocok untuk merancang evaluasi dan untuk menilai tingkat pemahaman siswa.

Adanya media baru seperti *wordwall* ini siswa lebih tertarik untuk belajar karena kata siswa media ini seperti sedang bermain bukan belajar, hal ini karena siswa kelas III lebih cenderung suka bermain daripada belajar dengan monoton. Media edukasi ini tidak hanya untuk pembelajaran Agama sehingga banyak siswa yang ingin mata pelajaran lainnya menggunakan media edukasi *wordwall* juga.

Dampak dari implementasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang sangat berpengaruh pada siswa. Seperti meningkatnya minat belajar siswa juga sikap yang telah di ajarkan mulai terimplementasi seperti sopan santun dengan bapak/ibu guru, dampak lainnya yaitu siswa berpakaian yang baik tanpa melanggar aturan dari sekolah, sopan terhadap bapak/ibu guru dimanapun tempatnya baik di sekolah maupun di luar sekolah, dan juga siswa bisa mulai bisa menjaga kebersihan.

Penanaman nilai Agama sebagai pedoman hidup untuk mencari kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat, menyesuaikan diri dengan lingkungannya baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran agama Islam, memperbaiki (kesalahan, kekurangan, dan kelemahan peserta didik dalam keyakinan pemahaman dan pengalaman ajaran dalam kehidupan sehari-hari), hal ini untuk menangkal hal-hal negatif dari lingkungannya atau dari budaya lain yang dapat membahayakan dirinya dan menghambat perkembangannya menuju manusia Indonesia seutuhnya, Pengajaran tentang ilmu pengetahuan keagamaan secara umum, sistem, dan fungsionalnya. Dengan meningkatnya minat siswa ini dapat menyalurkan siswa yang memiliki bakat khusus di bidang agama Islam agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal sehingga dapat dimanfaatkan untuk dirinya sendiri dan bagi orang lain.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari penelitian yang telah peneliti lakukan di SDN 237 Palembang maka dapat diperoleh kesimpulan diantaranya sebagai berikut: 1) implementasi pendidikan agama Islam di SDN 237 Palembang dengan menggunakan media gamasis dengan *website wordwall* ini sangat baik; 2) faktor pendukung yang ada yaitu kesiapan seorang guru untuk menyampaikan materi ajar dengan baik, menyesuaikan pembelajaran dengan minat siswa, dan sarana dan prasarana yang lengkap sehingga pengimplementasian media edukasi *wordwall* dapat terlaksana dengan baik, dan 3) hasil dari penggunaan media *wordwall* ini yaitu, bahwa media *wordwall* mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat dari keaktifan peserta didik, kriteria penilaian observasi diukur melalui lima indikator.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, S. A. (2021). *Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Pembentukan Karakter Sopan Santun Siswa Di SMAN 1 Sambit Ponorogo*. (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Arikunto, S. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas [Classroom action research]*. Bumi Aksara.
- Arrosyad, M. I., Antika, D., Dzulqa, E. T., & Balqis, M. (2023). *Analisis Penggunaan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Terpadu untuk Meningkatkan Daya Tarik Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary*, 1(2).
- Asiani, R. W., Syahputri, E. D., & Pradani, A. P. (2022). *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Sarana Menciptakan Media Pembelajaran Interaktif*. *Lokomotif Abdimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1).
- Azizah, F. N. (2022). *Persepsi guru Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatul Khairat Semarang terhadap digitalisasi pendidikan*.
- Budiarti, A., Handhika, J., & Kartikawati, S. (2017). *Pengaruh model discovery learning dengan pendekatan scientific berbasis e-book pada materi rangkaian induktor*

- terhadap hasil belajar siswa. *Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 2(2), 21-28.
- Budiman, H. (2017). Penggunaan media visual dalam proses pembelajaran. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 171-182.
- Dotutinggi, M., Zees, A., & Rahmat, A. (2023). Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Pada Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Siswa di Sekolah. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat Dan Pengabdian*, 3(2), 363-368.
- Illahi, N. (2020). Peranan guru profesional dalam peningkatan prestasi siswa dan mutu pendidikan di era milenial. *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 21(1).
- Jalinus, N. (2016). *Media Dan Sumber Pembelajaran*. Kencana.
- Lince, L. (. (2022). Implementasi kurikulum merdeka untuk meningkatkan motivasi belajar pada sekolah menengah kejuruan pusat keunggulan. *In Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 38-49.
- Malau, T. F., Harianja, K. N., Simarmata, Y., & Turnip, H. (2022). Pentingnya Administrasi Sarana dan Prasarana Pendidikan. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 1(4), 186-195.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran daring (quizizz, sway, dan wordwall) kelas 5 di sd Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552-560.
- Prastowo, A. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan*. Ar-Ruzz Media.
- Putra, A. P., Soepriyanto, Y., & Husna, A. (2018). Pengembangan multimedia game edukasi tentang keragaman masakan khas daerah-daerah di indonesia untuk kelas v sd. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(4), 299-306.
- Salsabila, A., & Puspitasari, P. (2020). *Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa Sekolah Dasar*. 2(2), 278-288.
- Sardiman, A. M. (. (2019). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. PT RajaGrafindo Persada.
- Sulistiyawati, W. S., Sholikhin, R. S., Afifah, D. S. N., & Listiawan, T. L. (2021). Peranan game edukasi kahoot! dalam menunjang pembelajaran matematika. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 15(1).
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61-78.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81-96.