

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS WORD SQUARE UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEMATIK**

Rikei Dewi Saputri¹⁾

PGMI IAIN Curup, Curup

Email : rikeidewisaputri@gmail.com¹

Siti Zulaiha²⁾

PGMI IAIN Curup²⁾

Email: sitizulaiha@iaincurup.ac.id²⁾

Agus Riyan Oktori³⁾

PGMI IAIN Curup³⁾

Email: agusriyanoktori@iaincurup.ac.id³⁾

Fauziana⁴⁾

PGMI IAIN Lhokseumawe⁴⁾

Email: Fauziana@iainlhokseumawe.ac.id⁴⁾

Abstrak

Bahan ajar berbasis *Word Square* merupakan sebuah bahan ajar yang menjadi modul pembelajaran yang berupa permainan yang melatih kemampuan peserta didik untuk menjawab pertanyaan dan menemukan jawaban kata yang cocok pada kotak-kotak jawaban. Permainan ini menuntut peserta didik menjadi lebih cermat, mandiri, dan teliti. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan, kelayakan, efektivitas bahan ajar *word square* dalam meningkatkan hasil pembelajaran tematik siswa kelas III di SDN 4 Rejang Lebong. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan R & D (*Research and Development*) dengan menggunakan prosedur penelitian *Borg and Gall* yang terdiri dari potensi masalah, mengumpulkan data, mendesain produk, memvalidasi desain, merevisi desain tersebut, uji coba produk, revisi produk dan uji coba pemakaian. Penelitian ini menggunakan *pre-test* dan *pos-test* dengan kelompok yang sama untuk mengetahui tingkat pemahaman anak terhadap penggunaan bahan ajar *word square*. Hasil analisis kebutuhan guru 88,64% dalam kategori “dibutuhkan” dan siswa 93,33% dengan kategori “dibutuhkan”. Hasil validasi oleh ahli materi yaitu 88,89% dengan kategori sangat layak, ahli bahasa yaitu sebesar 86,61% dengan kategori sangat layak, dan ahli media yaitu sebesar 93,18% dengan kriteria sangat layak. Teknik analisis data penelitian menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif. Berdasarkan hasil analisis data maka diperoleh bahwa produk bahan ajar *word square* sudah layak digunakan karena berada pada kategori “sangat layak” dan bahan ajar *word square* membuat anak belajar aktif, mandiri, dan efektif. Tingkat pemahaman terhadap bahan ajar *word square* bahan ajar diperoleh skor sebesar 95,54 berada dalam kategori “efektif”.

Kata Kunci: *Bahan Ajar, Berbasis Word Square, Modul Pembelajaran*

Abstract

Teaching materials based on Word Square are instructional modules designed as a game to enhance students' abilities in answering questions and finding suitable answers within answer squares. This game encourages students to be more careful, independent, and meticulous. The aim of this research is to assess the development, feasibility, and effectiveness of Word Square teaching materials in improving thematic learning outcomes for third-grade students at SDN 4 Rejang Lebong. The study adopts the Research and Development (R&D) approach, following the Borg and Gall research procedure, encompassing potential problems, data collection, product design, design validation, design revision, product testing, product revision, and usage testing. The research employs pre-test and post-test assessments with the same group to gauge children's understanding of using Word Square teaching materials. The analysis reveals that teachers express an 88.64% need, categorized as "required," while students show a 93.33% need, also categorized as "required." Validation results from content experts indicate 88.89% as "highly suitable," language experts at 86.61% as "highly suitable," and media experts at 93.18% as "highly suitable." Both qualitative and quantitative data analysis techniques were utilized. The findings indicate that the Word Square teaching material is suitable for use, falling under the "highly suitable" category, fostering active, independent, and effective learning. The comprehension level, scored at 95.54, falls within the "effective" category.

Keywords: *Teaching Materials, Word Square-Based, Learning Module*

A. PENDAHULUAN

Tujuan Pendidikan Nasional sebagaimana tertulis dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya di masyarakat. Mengembangkan segala potensi yang dimiliki peserta didik melalui proses pembelajaran.

Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai pendekatan serta strategi dalam pembelajaran (Yuristia et al., 2022). Penggunaan metode, model, dan media pembelajaran yang monoton membuat siswa cepat merasa bosan, memberikan dampak yang signifikan terhadap minat belajar (Zulfah, 2023). Prinsip dalam belajar bukan dihafalkan melainkan dicontohkan, dan

diberlakukan. guru harus mampu berinovasi dalam menciptakan pembelajaran yang bermaknabagi siswa (Al Arif Hidayatullah et al., 2022; Putri Awaliah et al., 2023) . Untuk meningkatkan *softskill* dan *hardskill* peserta didik, perlu adanya pananaman kompetensi yang dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari mereka. Pembelajaran tematik menekankan kegiatan peserta didik sebagai bagian penting untuk mendapatkan pengetahuan baru dan pengalaman baru. Melalui pengalaman langsung, peseta didik akan mendapatkan sesuatu yang lebih bermanfaat dalam pengembangan rasa ingin tahu, sekaligus menjadi bagian dari keterampilan dikehidupannya sehari-hari.

Menurut wahyuni (Pradani, 2022) pembelajaran dengan pendekatan tematik merupakan pembelajaran yang mengaitkan beberapa mata pelajaran kedalam sebuah tema, dengan pembelajaran ini siswa menjadi lebih mudah dalam memahami konsep. Dengan adanya beberapa pemanduan siswa akan memperoleh pengetahuan dan ketrampilan secara utuh, sehingga pembelajaran semakin bermakna (Fetra Bonita Sari, 2020; Widiyanto, 2017). Agar anak lebih mudah dalam memahami konsep maka guru harus menggunakan bahan ajar yang kreatif dan inovatif.

Kondisi belajar aktif dibutuhkan oleh peserta didik untuk mendapatkan hasil yang maksimal (Mahmudah, 2023) . Bahan ajar yang menarik akan membuat pembelajaran lebih aktif dan bermakna. Kegiatan belajar mengajar memerlukan bahan ajar untuk mendukung kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Bahan ajar adalah semua hal yang dapat menyampaikan pesan secara efektif dan efisien kepada peserta didik selama kegiatan belajar mengajar. Dengan menggunakan bahan ajar yang menarik, maka peserta didik akan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran (Firdha & Zulyusri, 2022; Hanannika & Sukartono, 2022). Terdapat banyak sekali jenis dan macam dari bahan ajar yang dapat guru manfaatkan sebagai alat bantu mengajar, mulai dari yang murah harganya dan dapat dibuat sendiri oleh guru.

Bahan ajar bukan hanya membantu menyampaikan materi ajarnya, akan tetapi memberi nilai tambah dalam kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar menjadi bagian yang amat penting dalam kegiatan belajar dan mengajar (Meilana & Aslam, 2022; Trinaldi et al., 2022). Salah satu contoh bahan ajar yang khusus dirancang untuk keperluan pembelajaran adalah Bahan ajar berbasis *Word Square*.

Word Square merupakan permainan yang melatih kemampuan peserta didik untuk menjawab pertanyaan dan menemukan jawaban kata yang cocok pada kotak-kotak jawaban. Huruf-huruf pada *Word Square* disusun secara acak sehingga dapat dibaca secara verikal maupun horizontal tetapi ditambah dengan huruf-huruf lainnya sebagai pegecoh. Permainan ini menuntut peserta didik menjadi lebih cermat, mandiri dan teliti. Wordwall merupakan salah satu pendekatan paling efektif dalam pembelajaran (Mulyahati & Aprilia, 2023)

Bahan ajar berbasis *word square* memudahkan guru dalam menerapkan materi kewajiban dan hakku sebagai warga negara dalam pembelajaran Tematik. Karena, bahan ajar berbasis *word square* dilengkapi dengan gambar-gambar dan juga cara menemukan jawabannya didalam kotak-kotak huruf, sehingga bisa digunakan sebagai permainan dan tes dalam pembelajaran. Bahan ajar berbasis *word square* juga dirancang untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran. Wordwall juga membuat siswa lebih fokus, lebih bekerja sama, dan lebih termotivasi untuk belajar (Salsabila, 2023). Oleh karena itu, dengan adanya bahan ajar berbasis *word square* dalam proses pembelajaran dan membuat peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran yang diajarkan.

B. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model *Borg and Gall*, yang meliputi sepuluh Langkah. Memproduksi produk dan mengevaluasi kelayakan produk yang dihasilkan merupakan tujuan utama dari metode penelitian dan pengembangan. Tahap-tahap pengembangan dimulai dari analisis kebutuhan hingga penyebaran disusun secara terperinci sehingga memudahkan dalam pengembangan



Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan angket. Wawancara dilakukan dengan guru di SDN 4 Rejang Lebong dan beberapa siswa/i kelas III SDN 4 Rejang Lebong untuk mendapatkan analisis kebutuhan pengembangan bahan ajar. Pada penelitian ini angket digunakan dalam menganalisis kebutuhan, angket respon, angket validasi terhadap bahan ajar, agar bahan ajar yang dikembangkan sesuai kebutuhan siswa dan guru. Teknik analisis data menggunakan Teknik analisis kebutuhan guru dan siswa menggunakan data kuantitatif yang dikonversikan kedalam data

kualitatif. Dalam penelitian ini, data kuantitatif dari lembar validasi diubah menjadi data kualitatif dan kemudian diartikulasikan secara verbal untuk membuat data deskriptif kualitatif.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Rancangan Bahan Ajar Berbasis *Word Square*

Pengembangan bahan ajar berbasis *word square* bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa bahan ajar berbasis *word square* yang layak dan sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa kelas III di SDN 4 Rejang Lebong. Proses pengembangan bahan ajar yaitu; 1) menganalisis hasil dari kebutuhan yang sudah didapatkan hasil analisis kebutuhan; 2) menganalisis kurikulum meliputi KD dan Indikator pembelajaran yang digunakan pada buku; 3) kemudian peneliti melakukan analisis terhadap konten tema-tema. Berikut ini desain produk dalam mengembangkan bahan ajar berbasis *word square*.

 <p>Kompetensi Inti</p> <p>KI.1 Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.</p> <p>KI.2 Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.</p> <p>KI.3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.</p> <p>KI.4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.</p> <p>iv</p>	 <p>Subtema 4 Kewajiban dan Hakku sebagai Warga Negara</p> <p>Aku adalah warga negara Indonesia. aku lahir dan tinggal di Indonesia. Aku memiliki kewajiban dan hak sebagai warga negara.</p> <p>Aku harus melaksanakan kewajibanku. Aku harus menjadi warga negara yang baik. Aku harus belajar sungguh-sungguh. Aku harus menjadi anak yang sehat dan kuat.</p> <p>Aku sudah banyak mendapatkan hakku. Aku tinggal di lingkungan yang aman. Aku bersekolah dengan gembira. Di dekat rumahku ada klinik dan tempat ibadah.</p> <p>Meli Udin Beni Dayu Lani Siti Edo</p> <p>1</p>
<p>Pemetaan Kompetensi Inti</p>	<p>Subtema 4</p>



Gambar 1 RPP Bahan Ajar Berbasis *Word Square*

Berdasarkan saran yang diberikan oleh validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media terhadap penilaian bahan ajar berbasis *word square*, peneliti melakukan revisi terhadap bahan ajar berupa modul pembelajaran tematik.

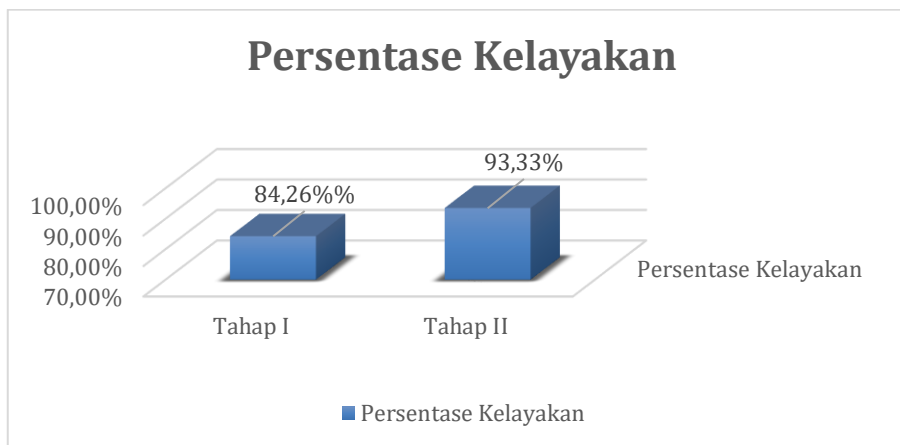
2. Hasil Uji Kelayakan Bahan Ajar Berbasis *Word Square*

Uji validasi dilakukan oleh validator yang merupakan dosen ahli pada bidangnya masing-masing dengan menggunakan lembar instrument yang berupa angket, sehingga data yang diperoleh dari hasil validator yang berupa ahli dalam bidang ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Validator juga memberikan saran dan kritik terhadap pengembangan bahan ajar didalam angket. Penilaian dari validator disusun dan menghasilkan data hasil uji kevalidan produk bahan ajar berbasis *word square*.

1) Validasi Ahli Materi

Penelitian ini menghasilkan produk yang di validasi oleh ahli materi yaitu dengan melihat kelayakan isi/konten, penyajian, keterbatasan/keterbacaan, layout/tampilan. Data di uji yaitu terhadap materi isi bahan ajar berbasis *word square*. Berdasarkan hasil penilaian validasi tahap 1 ahli materi terhadap pengembangan bahan ajar berbasis *word square* kelas III di SDN 4 Rejang Lebong, maka diperoleh hasil dengan persentase sebesar 84,26% termasuk dalam kategori "*sangat layak*".

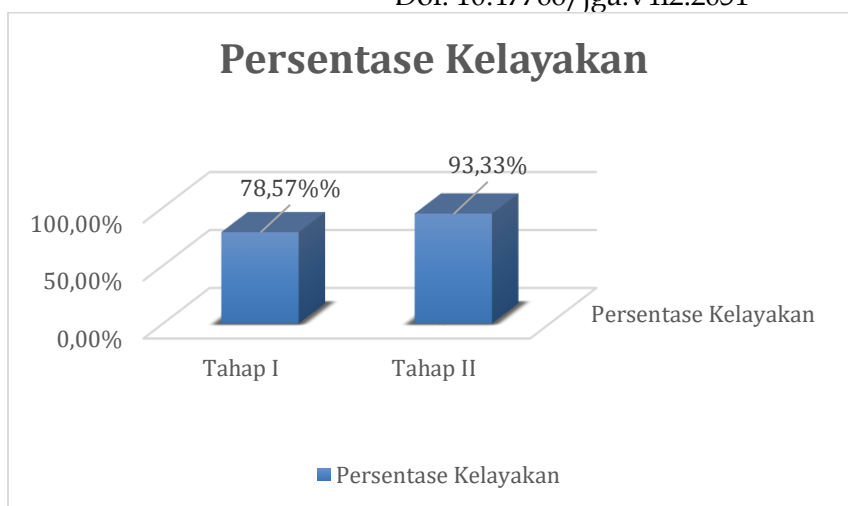
Hasil penelitian validasi tahap II dari ahli materi pada tanggal 26 Juni 2023 maka diperoleh hasil dengan persentase sebesar 93,52% termasuk dalam kategori **“sangat layak”**. Hasil validasi ahli materi tahap I dan tahap II bahan ajar berbasis *word square* dapat dilihat dalam diagram berikut:



Gambar 2. Grafik Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi Tahap I dan Tahap II

2) Validasi Ahli Bahasa

Peneliti ini menghasilkan produk yang di validasi oleh ahli bahasa. Aspek penilaian ahli bahasa yaitu kebahasaan dan kejelasan informasi. Data di uji yaitu terhadap materi isi bahan ajar berbasis *word square* dengan lembar penilaian materi bahan ajar berbasis *word square*. Berdasarkan hasil penilaian validasi ahli bahasa di atas terhadap, bahan ajar berbasis *word square* maka diperoleh hasil dengan persentase sebesar 78,57% termasuk dalam kategori **“layak”**. Hasil validasi ahli Bahasa tahap I dan tahap II bahan ajar berbasis *word square* dapat dilihat dalam diagram berikut:



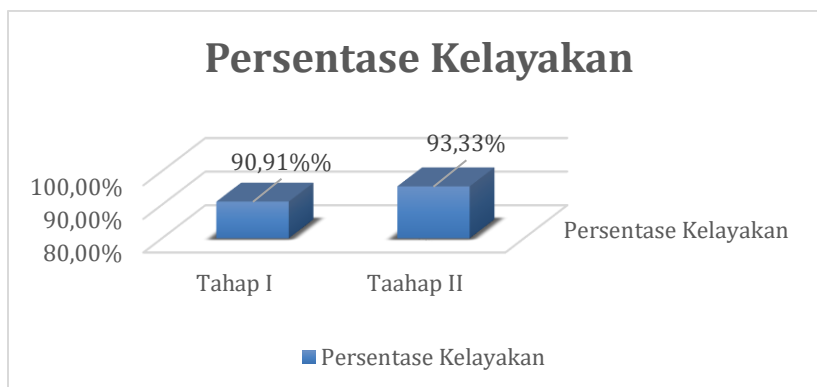
Gambar 3. Grafik Hasil Penilaian Validasi Ahli Bahasa Tahap I dan II

3) Validasi Ahli Media

Peneliti ini menghasilkan produk yang di validasi oleh ahli media. Aspek penilaian ahli media yaitu ukuran, desain modul, dan desain isi modul. Data di uji yaitu terhadap materi isi bahan ajar berbasis *word square* dengan buku dan lembar penilaian..

Berdasarkan hasil penelitian validasi ahli media tahap I di atas terhadap, bahan ajar berbasis *word square* maka diperbolehkan hasil dengan persentase sebesar 90,91% termasuk dalam kategori "*sangat layak*".

Hasil validasi ahli media tahap I dan tahap II bahan ajar berbasis *word square* dapat dilihat dalam diagram berikut:

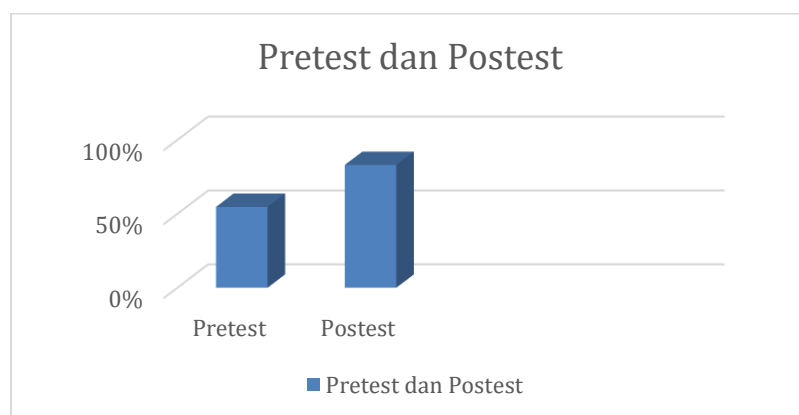


Gambar 4. Grafik Hasil penilaian Validasi Ahli Media Tahap I dan Tahap II

Setelah mendapat hasil penilaian dari ahli materi, ahli bahasa, ahli media tahap I dan tahap II maka akan diperoleh grafik perbandingan penilaian persentase pernyataan.

3. Hasil Uji Efektifitas Bahan Ajar Berbasis *Word Square*

Uji coba bahan ajar dilakukan terbatas yaitu dengan cara memberikan bahan ajar berbasis *word square*, tersebut dengan 20 siswa-siswi kelas untuk dipelajari. Pelaksanaan uji coba ini dijalankan dikelas untuk mengetahui efektifitas, kelayakan, kelebihan serta kekurangan dari bahan ajar berbasis *word square* yang telah dikembangkan peneliti. Rata-rata penilaian hasil belajar siswa/i dalam menggunakan bahan ajar melalui soal *pretest* dan *postests* yaitu sebagai berikut:



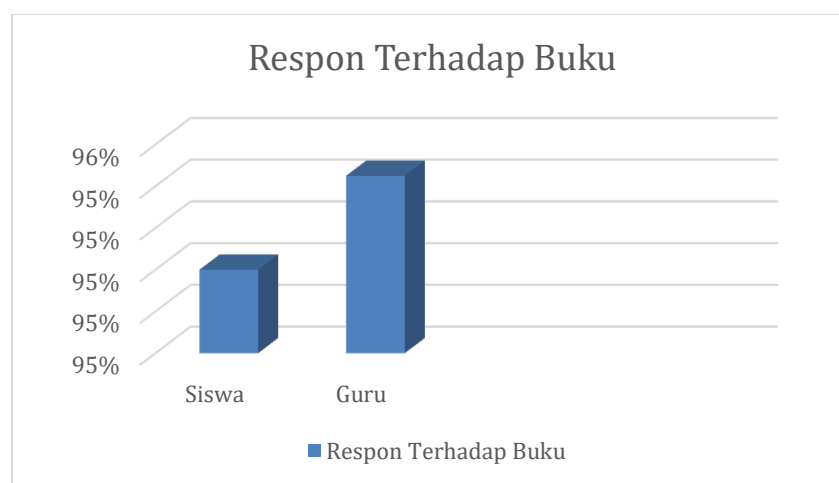
Gambar 5. Grafik Rata-Rata Pretest dan Postest

Berdasarkan hasil N-Gain score maka diperoleh skor sebesar 59,52 dengan kategori “cukup efektif” dalam siswa memahami penggunaan bahan ajar melalui pemberian soal *pretest* dan *postest*.

a. Angket Respon

Respon guru dan siswa dilihat berdasarkan angket respon terhadap bahan ajar *word square*. Pemberian angket respon untuk melihat tingkat keberhasilan terhadap bahan ajar. Dari data respon guru diatas maka dapat disimpulkan bahwa setiap butir pertanyaan memperoleh rata-rata respon 4,5, 5 dan tingkat capaian responden 90%, 100% dengan masing-masing butir pertanyaan memiliki kategori “sangat baik”.

Dari data respon siswa di atas maka dapat disimpulkan bahwa setiap butir pernyataan memiliki rata-rata dari 4,6 -5 dan tingkat capaian responden memiliki kriteria penilaian dari 91% - 99% dengan kategori "sangat baik". Hasil persentase tingkat capaian responden siswa terhadap bahan ajar berbasis *word square* yaitu memperoleh persentase rata-rata 95,57% dengan kategori "sangat baik" dan tingkat capaian responden dari guru yaitu memperoleh rata-rata persentase sebesar 95,45% dengan kategori "sangat baik".



Gambar 6. Respon Guru dan Siswa

Berdasarkan konveksi data kuantitatif ke kualitatif hasil respon siswa dan guru yaitu sangat baik layak digunakan siswa dalam proses pembelajaran tematik pada tema 4 subtema 4 tentang kewajiban dan hakku sebagai warga negara. Pada tahap ini peneliti melihat respon siswa dalam penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran.

Pembahasan

Rancangan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Word Square* Siswa Kelas III di SDN 4 Rejang Lebong

Berdasarkan hasil analisis observasi, angket dan wawancara yang dikembangkan pada tahap identifikasi kebutuhan maka peneliti mendesain konsep bahan ajar berbasis *word square* sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa. Desain dikembangkan dengan model pengembangan

Borg and Gall yang terdiri dari 8 tahap yaitu potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, dan uji coba pemakaian.

Proses pengembangan bahan ajar berbasis *word square* ini adalah dengan studi pendahuluan, hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran siswa dan guru hanya menggunakan buku paket Tema yang disediakan sekolah sebagai bahan ajar pembelajaran. Buku paket Tema yang disediakan sekolah sebagai bahan pembelajaran. Tanpa menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Buku paket Tema adalah bahan pembelajaran yang mampu membantu siswa dalam memahami dan mendalami materi, namun buku paket yang tersedia dipakai dari tahun ketahun akibatnya akan mempengaruhi proses perkembangan pengetahuan siswa.

Berdasarkan analisis masalah, diperlukan sebuah bahan ajar pembelajaran sebagai alternatif proses pembelajaran. Bahan ajar pembelajaran berfungsi untuk mengarahkan siswa memperoleh berbagai pengalaman belajar yang ditentukan oleh interaksi siswa dengan bahan ajar. Bahan ajar yang sesuai dengan tujuan akan mampu meningkatkan hasil belajar. pembelajaran berbasis *wordwall* ini membuat siswa lebih antusias serta teliti dalam menjawab soal karena termotivasi untuk mendapatkan score yang terbaik (Nabilah & Warmi, 2023)

Kelayakan Bahan Ajar Berbasis *Word Square* Menurut Para Ahli/Pakar

Hasil desain bahan ajar berbasis *word square* yang telah didesain menghadirkan “Bahan Ajar Berbasis *Word Square* dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Tematik Siswa Kelas III”. Kemudian diuji validitas dan kelayakannya pada ahli materi, ahli Bahasa, ahli media serta praktisi oleh guru dan siswa. Validasi dilakukan untuk menguji kelayakan produk yang dikembangkan berdasarkan penilaian dari beberapa validator.

Berdasarkan hasil dari ahli materi diperoleh skor 88,89% dengan kategori “sangat layak”, ahli bahasa 86,61% dengan kategori “sangat layak”, dan ahli media 93,18% dengan kategori “sangat layak”. Hasil validasi tersebut digunakan untuk mendapatkan penilaian kualitas produk bahan ajar serta saran dan komentar untuk revisi terhadap produk yang dikembangkan. Keberhasilan dalam proses pembelajaran tidak hanya dilihat dari hasil akhir saja, tetapi juga dilihat

dari proses dan berbagai usaha yang dilakukan oleh siswa yang berlangsung dari awal hingga akhir. (Nabilah & Warmi, 2023).

Efektifitas Bahan Ajar Berbasis *Word Square*

Proses belajar mengajar yang biasanya hanya menggunakan metode ceramah berbeda jika dengan menggunakan modul pembelajaran. Biasanya siswa akan tertarik materi apa yang disampaikan oleh gurunya sehingga mereka begitu antusias dalam proses belajar mengajar tersebut. Untuk mengetahui keefektifitasannya biasanya guru melakukan evaluasi diakhir pembelajaran melalui media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil uji coba modul dilakukan terbatas yaitu dengan cara memberikan *Bahan Ajar Berbasis Word Square dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Tematik Siswa Kelas III di SDN 4 Rejang Lebong*, tersebut dengan 20 siswa-siswi kelas untuk dipelajari. Pelaksanaan uji coba ini dijalankan dikelas untuk mengetahui keefektifitasan, kelayakan, kelebihan serta kekurangan dari bahan ajar berbasis *word square* bergambar yang telah dikembangkan peneliti. Berdasarkan hasil N-Gain score maka diperoleh skor sebesar 59,52 dengan kategori “cukup efektif” dalam siswa memahami penggunaan bahan ajar melalui pemberian soal *pretest* dan *postest*.

KESIMPULAN

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Word Square dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Tematik Siswa Kelas III di SDN 4 Rejang Lebong" berhasil menghasilkan produk berupa modul pembelajaran yang layak. Proses ini melibatkan analisis kebutuhan guru dan siswa, validasi oleh berbagai ahli, serta uji coba dalam penggunaan bahan ajar. Fokus penelitian adalah pada pembelajaran tematik tema 4 subtema 4 tentang kewajiban dan hak sebagai warga negara untuk siswa kelas III. Analisis kebutuhan menunjukkan tingkat kebutuhan yang tinggi dari guru (88,64%) dan siswa (93,33%). Produk tersebut juga mendapatkan validasi positif dari ahli materi, bahasa, dan media. Uji coba pemakaian menunjukkan tingkat keberhasilan pemahaman siswa yang tinggi, dengan skor 95,54 dalam kategori "efektif". Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa bahan ajar berbasis Word Square efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran tematik

siswa kelas III di SDN 4 Rejang Lebong. Program desain bahan ajar dalam penelitian ini masih tergolong sederhana, sehingga peneliti selanjutnya dapat menggunakan program aplikasi yang lebih baik agar bahan ajar berbasis *word square* yang dibuat menjadi lebih menarik pada penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Arif Hidayatullah, P., Wayan Widana, I., & Ketut Suar Adnyana, I. (2022). Pengembangan Media JESSTAR Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tema 9 Kelas VI SD. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(1), 74–87. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i1.20476>
- Fetra Bonita Sari. (2020). *Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu.*, 7(1), 3(2), 524–532. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Firdha, N., & Zulyusri, Z. (2022). Penggunaan iSpring Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 6(1), 101–106. <https://doi.org/10.33369/diklabio.6.1.101-106>
- Hanannika, L. K., & Sukartono, S. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis TIK pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6379–6386. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3269>
- Mahmudah, D. (2023). *Pengembangan Game Edukatif Berbasis Web Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas Iv Upt Sdn Kedawung 03 Kabupaten Blitar.* 08(September), 4734–4745.
- Meilana, S. F., & Aslam, A. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5605–5613. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2815>
- Mulyahati, B., & Aprilia, R. (2023). *Pemanfaatan Wordwall Untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogi Guru- Guru Di Kota Langsa.* 3(3), 62–68.
- Nabilah, N. P., & Warmi, A. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Games terhadap Motivasi Belajar Matematika di Kelas VIII SMPN 2 Jalancagak. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 4(2), 1454–1464.
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Putri Awaliah, N., Lilis Marina Angraini, & Ilham Muhammad. (2023). Tren Penelitian Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Matematika: a Bibliometric Review. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 9(1), 43–62. <https://dx.doi.org/10.24853/fbc.9.1.43-62>
- Salsabila, A. D. M. (2023). *Pelita : Pengaruh Media Wordwall terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada.* 3(2), 42–51.
- Trinaldi, A., Bambang, S. E. M., Afriani, M., Rahma, F. A., & Rustam, R. (2022). Analisis Kebutuhan Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Infomasi. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9304–9314. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4037>

- Widiyanto, D. (2017). Penanaman Nilai toleransi dan Keragaman Melalui Strategi Pembelajaran tematik StoryBook Pada Mata Pelajaran PPKn Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 7(2), 28–36. <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/pkn/article/view/4265>
- Yuristia, F., Hidayati, A., & Ratih, M. (2022). Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Problem Based Learning pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2400–2409. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2393>
- Zulfah, N. (2023). *Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. 1, 1–11.