

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGURAIKAN STRUKTUR SURAT DENGAN
MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN
GAME INTERAKTIF *PUZZLE RACE* PADA SISWA KE
LAS VII F SMP NEGERI 6 MADIUN**

Kamalin Naufi Hidayat¹, Ermi Adriani Meikayanti², Eriana Widya Rahmawati³
Universitas PGRI Madiun

[1kamalinaufiha@gmail.com](mailto:kamalinaufiha@gmail.com), [2ermiadriani@unipma.ac.id](mailto:ermiadriani@unipma.ac.id), [3erianawidya@gmail.com](mailto:erianawidya@gmail.com)

ABSTRACT

This research was motivated by students' difficulty in analyzing letter structures. Therefore, it is necessary to find a solution to overcome this problem by providing a problem-based learning model assisted by an interactive puzzle race game. The method applied was Classroom Action Research (CAR). The research subjects were 30 students in grade VII F. Based on observations from the pre-action cycles 1 and 2, there was an increase: pre-action student completeness was only 6%, cycle 1 experienced an increase of 80%, and cycle 2 experienced an increase of 100%. In conclusion, the use of a problem-based learning model assisted by an interactive puzzle race game can improve students' ability to analyze letter structures.

Keywords: Letter, Problem-based learning, interactive game

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan siswa dalam kesulitan menguraikan struktur surat, oleh karena itu, perlu dicari solusi agar masalah tersebut dapat teratasi dengan pemberian model pembelajaran *problem based learning* berbantuan game interaktif *puzzle race*. Metode yang diterapkan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah siswa kelas VII F dengan 30 siswa. Berdasarkan hasil pengamatan dari pratindakan siklus I dan siklus II mengalami peningkatan yaitu Pratindakan ketuntasan siswa hanya 6%, siklus I mengalami peningkatan sebesar 80% dan siklus II mengalami peningkatan sebesar 100%. Kesimpulannya penggunaan model *problem based learning* berbantuan game interaktif *puzzle race* dapat meningkatkan kemampuan siswa menguraikan struktur surat.

Kata Kunci: Surat, Problem Based Learning, Game Interaktif

A. Pendahuluan

Surat menyurat masih menjadi aktivitas yang dilakukan saat ini. Namun banyak orang yang sudah

beralih pada media digital. Walaupun surat sudah tidak relevan, tidak ada salahnya kita mempelajarinya. Pembelajaran surat masuk pada

jenjang SMP pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Surat dikelompokkan menjadi dua yakni surat pribadi dan surat resmi. Perbedaan jenis surat tentu saja memberikan perbedaan struktur pula. Kemampuan menguraikan surat menjadi dasar dalam mempelajari jenis-jenis surat. Oleh karena itu, diperlukan pemahaman agar tidak salah dalam membedakan struktur surat pribadi dan surat resmi.

Pengertian surat adalah sehimpunan tulisan dengan tujuan menyampaikan informasi sebagai alat komunikasi (Putri dkk, 2023), Menurut Siswanto & Salam (2022) menguraikan surat merupakan alat komunikasi selaras dengan email dan sebagainya. Sedangkan Wabula dkk (2022) menjelaskan surat yaitu media tertulis dibuat seseorang dengan maksud menginformasikan suatu hal. Dari teori berikut dapat disimpulkan bahwa pengertian surat adalah pesan secara tertulis dengan tujuan penyampaian sesuatu. Fungsi surat menurut Saputra dkk (2022) yaitu sebagai media penyajian pesan secara tertulis untuk mencapai tujuan suatu organisasi maupun lembaga.

Jenis surat dapat dikelompokkan menjadi dua yakni surat pribadi dan surat resmi. Pengertian surat pribadi menurut Faebuadodo & Harefa (2023) yaitu pesan tertulis berisi penuangan emosi agar orang lain memahami. Sedangkan surat dinas yaitu komunikasi formal tertulis yang berisi intruksi atau arahan kepada lembaga atau pihak lain (Erliani dkk, 2024).

Problem based learning adalah cara pengajaran dengan pusat perhatian suatu perkara yang dipadukan dengan pengetahuan baru (Aziza dkk, 2025). Menurut Eison (2023) menjelaskan bahwa *Problem based learning* merupakan strategi pembelajaran dengan pengaplikasian masalah agar siswa mampu memecahkan masalah yang ada. Sedangkan Astutik (2022) berpendapat bahwa *Problem based learning* merupakan pendekatan pengajaran dengan bergaman masalah yang ditemui siswa. Dari teori diatas dapat disimpulkan pengertian *problem based learning* yaitu pendekatan belajar yang berisi pemberian kasus dengan kemandirian siswa dalam menentukan jalan keluar menjadi fokus utamanya.

Kelebihan model *problem based learning* ini selaras dengan penelitian Ratnasari dkk (2022) yang mengatakan bahwa model *problem based learning* 1) Dapat mendorong semangat belajar siswa, 2) Siswa siap mengatasi masalah dengan potensi berpikir kritis, 3) Siswa didesak aktif sehingga membangun kelas kondusif. Menurut Adrillian & Munahefi (2024) menguraikan kelebihan *problem based learning* yaitu dapat memberikan keleluasaan siswa mendapatkan wawasan baru dan mengimplementasikan pemecahan masalah pada kehidupan nyata. Menurut Cahyandani (2022) menguraikan kelebihan penerapan *problem based learning* adalah menyampaikan stimulasi siswa untuk berpikir kritis menuntaskan masalah serta menumbuhkan hasil belajar.

Walaupun memiliki kelebihan *problem based learning* juga memiliki beberapa kelemahan. Hakim (2022) menjelaskan dari penelitiannya bahwa kelemahan *problem based learning* antara lain: 1) Memerlukan waktu Panjang untuk persiapan, 2) Jika jumlah siswa terlalu banyak, guru akan kesulitan mengkoordinasi, 3) jika kepercayaan diri siswa rendah maka

akan kesulitan memecahkan masalah. Menurut Mahliatussikah (2023) menjelaskan bahwa *Problem based learning* tidak semua materi sejalan dengan model ini serta sukar dalam pemberian nilai siswa. Purnamasari dkk (2023) berpendapat kelemahan dari *problem based learning* yaitu dapat mempersulit siswa dalam memastikan masalah sesuai daya tingkat berpikir serta kesulitan jika diperintah mencari dan menganalisis data.

Game Interaktif adalah kegiatan belajar secara menggembirakan untuk menumbuhkan pengetahuan (Setyowahyudi dkk, 2023). Menurut Sari (2023) menguraikan bahwa game interaktif yaitu pembelajaran dengan melibatkan permainan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif. Dari teori tersebut dapat diringkas bahwa game interaktif adalah suatu media penyajian yang menyenangkan dan memperkuat semangat belajar siswa.

Kelebihan penerapan game interaktif pada pembelajaran menurut Azizatunnisa dkk (2022) mengungkapkan bahwa game interaktif dapat meningkatkan

ketertarikan siswa dalam pembelajaran serta menciptakan keaktifan sehingga mewujudkan keadaan kelas yang menggembirakan. Menurut Sari & Amir (2025) menjelaskan bahwa kelebihan game interaktif dapat meningkatkan semangat belajar, interaksi sosial serta mempercepat pemahaman materi. Susanti dkk (2025) menguraikan pendapatnya bahwa kelebihan dari game interaktif adalah berpeluang dalam mengimplikasikan siswa belajar dan belajar dengan Teknik yang tidak monoton. Kekurangan dari game interaktif menurut Wahyuning (2022) adalah 1) Memerlukan durasi pembuatan yang lama, 2) Menciptakan kondisi kelas yang tidak kondusif, 3) Memerlukan perangkat yang berlebih.

Berdasarkan hasil observasi yang dijalankan di kelas VII F SMP Negeri 6 Madiun, ditemukannya bahwa siswa kesulitan dalam membedakan struktur surat pribadi dan surat resmi. Selain itu pemberian pembelajaran dengan metode ceramah membuat siswa terlihat bosan dan kurang aktif mengikuti pembelajaran. Sehingga

dibutuhkannya metode atau model dan media yang dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi siswa kelas VII F. Penyelesaian masalah yang dipilih yaitu pemberian model pembelajaran *problem based learning* dengan bantuan game interaktif *Puzzel Race* diperlukan dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi dan meningkatkan pencapaian akademis.

Penelitian yang relevan dijalankan oleh Muna dkk (2023) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Puzzle Kelas I SD Negeri Muktiharjo Kidul 03 Semarang”. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa melalui model *problem based learning* berbantuan media puzzle dapat memperbaiki pencapaian akademis dan elemen kognitif siswa. Dengan perolehan hasil ketuntasan belajar dari Pratindakan, siklus I dan siklus II sebesar 40,7%, meningkat sebesar 74% dan 100%. Sehingga penelitian ini dapat dijadikan rujukan, masukan maupun landasan bagi peneliti.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Data yang digunakan pengamatan berasal dari hasil belajar siswa sedangkan sumber data di dapat dari hasil nilai pengerjaan game interaktif *puzzle race* siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan dua tahap yakni tes dan non tes. Tes dilakukan dengan hasil pengerjaan game interaktif siswa, sedangkan nontes dilakukan dengan observasi. Teknis analisis data dilakukan melalui teori Miles & Huberman (1992) dengan tahap-tahap pengumpulan data, reduksi data, memaparkan data dan menarik kesimpulan. Analisis hasil siswa di setiap siklus akan dihitung dengan rumus berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan siswa}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Sedangkan untuk menghitung persentase ketuntasan belajar siswa, peneliti menggunakan kriteria ketuntasan dari Aqib (2009), sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penggunaan model *problem based learning* berbantuan game interaktif *puzzle race* pada pengamatan ini bertujuan agar siswa tidak merasa bosan dan aktif dalam pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran *problem based learning* sesuai dengan teori Arends (2012) dengan beberapa tahap. Implementasinya diselenggarakan sebagai berikut:

Tabel 1 Sintaks Problem Based Learning

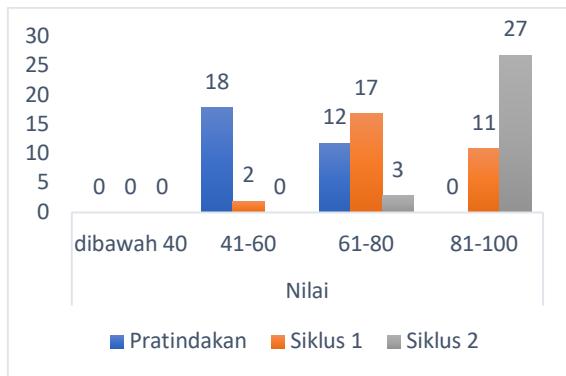
Konsep	Aktivitas
Orientasi siswa pada masalah	Guru memberikan pertanyaan pemantik mengenai surat pribadi dan surat resmi serta memulai pembelajaran dengan memerintahkan siswa membuka buku paket. Guru juga menyediakan peluang untuk mengajukan materi yang belum dipahami
Mengorganisasi siswa untuk belajar	Guru membentuk kelompok belajar dengan aplikasi picker wheel. Guru menjelaskan aturan permainan game interaktif <i>puzzle race</i> .

	Guru memulai permainan.
Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	Guru melakukan pengamatan dan memberikan scaffolding kepada setiap kelompok
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru memerintahkan kelompok untuk mempresentasikan hasil pengerjaan game interaktif <i>puzzle race</i> .
Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru Bersama siswa mengevaluasi serta menarik kesimpulan dari hasil presentasi.

Peningkatan hasil kemampuan siswa dalam menguraikan struktur surat pribadi dan surat resmi dapat dilihat dari pengamatan yang telah dilakukan pada pratindakan, siklus I dan siklus II. Pengamatan yang dilakukan pada pratindakan, siswa memperoleh nilai terendah 45 dan nilai tertinggi 78. Siswa memperoleh nilai rata-rata pada pratindakan yaitu 60 dapat dikatakan bahwa pada pratindakan ketuntasan belajar siswa sangat rendah dengan persentase 6% dan tidak tuntas sebesar 94%.

Pada siklus I siswa mengalami peningkatan dalam belajar menguraikan struktur surat. Peningkatan nilai dapat diamati dari perolehan siswa pada siklus ini yaitu nilai rata-rata sebesar 76, dengan nilai terendah 58 dan nilai tertinggi 83. Pada siklus ini ketuntasan belajar masuk kategori tinggi sebesar 80% namun tidak dapat dikatakan tuntas belajar karena dibawah persentase yang dituju yaitu siswa dikatakan tuntas jika terdapat ketuntasan klasikal sebesar 85%.

Pada siklus II siswa mengalami peningkatan dalam belajar menguraikan struktur surat. Peningkatan nilai dapat dilihat dari perolehan nilai siklus II yaitu nilai terendah sebesar 75 dan nilai tertinggi sebesar 92. Nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 86. Pada siklus ini semua siswa memperoleh nilai di atas KKM dapat disimpulkan bahwa siswa kelas VII F memiliki ketuntasan belajar 100%. Berikut ini disajikan hasil rekap pengamatan dalam bentuk tabel dan diagram batang yang dicapai siswa disetiap siklus:



Grafik 1 Rekap Nilai Siswa

Tabel 2 Rekap Nilai Siswa

No	Kegiatan	Nilai terendah	Nilai Tertinggi	Rata-rata
1	Pratindakan	33	67	59
2	Siklus I	58	83	76
3	Siklus II	75	92	86

Berdasarkan hasil rekapitulasi nilai siswa menguraikan struktur surat dengan model *problem based learning* berbantuan game interaktif *puzzle race* dapat diketahui bahwa siswa dikatakan tuntas jika mendapatkan skor 75 dari skor ideal dan suatu kelas dikatakan tuntas jika terdapat 85% siswa tuntas belajar (Depdikbud dalam Trianto, 2015). Berikut tabel Rekapitulasi ketuntasan belajar siswa:

Tabel 3 Rekap ketuntasan klasikal siswa

No	Kegiatan	Tuntas	Belum Tuntas
1	Pratindakan	6%	94%
		2 siswa	28 siswa
2	Siklus I	80%	20%
		24 siswa	6 siswa
3	Siklus II	100%	0%
		30 siswa	0 siswa

Berdasarkan data mengenai ketuntasan belajar dapat diringkaskan bahwa: 1) Persentase siswa yang berhasil dalam kegiatan pratindakan yaitu 6% (2 siswa), sedangkan yang tidak tuntas mencapai 94% (28 siswa). 2) Pada siklus I, sebanyak 80% (24 siswa) tuntas belajar, sementara 20% (6 siswa) tidak tuntas. 3) di siklus II seluruh siswa dinyatakan tuntas belajar dengan persentase 100% (30 siswa) sementara 0% tidak tuntas. Dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan kemampuan menguraikan surat dengan model pembelajaran *Problem Based learning* dengan berbantuan game interaktif *puzzle race* pada siswa kelas VII F SMP Negeri 6 Madiun.

Berikut ditampilkan tabel rubik penilaian yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 4 Ketuntasan Belajar Setiap Aspek Penilaian Siswa

No	Aspek Penilaian	Persentase ketuntasan		
		Pratindakan	Siklus I	Siklus II
1	Pemahaman struktur surat	62,2%	95,5%	100%
2	Kerapian	56,6%	71,1%	78,8%
3	Kecepatan	61,1%	66,6%	76,6%
4	Kerja sama kelompok	-	70%	90%

Persentase ketuntasan belajar setiap aspek penilaian mengalami kenaikan di setiap siklusnya. Berikut ini uraian hasil peningkatan setiap aspek penilaian:

1. Pemahaman struktur surat

Pada aspek penilaian ini siswa dapat memahami perbedaan struktur surat pribadi dan surat resmi. Pada game interaktif *puzzle race* siswa diminta untuk dapat menyusun struktur

pada kolom surat yang sesuai. Berdasarkan persentase kemampuan aspek ini siswa berhasil mencapai ketuntasan dengan memperoleh kenaikan setiap pengamatan pratindakan siklus I dan siklus II sebesar 62,2%, 95,5% dan 100%.

2. Kerapian

Pada aspek ini kerapian dalam menyusun setiap struktur surat masuk pada penilaian. Berdasarkan penilaian aspek kerapian siswa memperoleh persentase di setiap siklusnya sebesar 56,6%, 71,1% dan 78,8%

3. Kecepatan

Pada aspek ini kecepatan siswa dalam mengerjakan game interaktif *puzzle race* terdapat pada penilaian. Berdasarkan penilaian aspek kecepatan siswa memperoleh persentase di setiap siklus sebesar 61,1%, 66,6% dan 76,6%

4. Kerja sama kelompok

Pada aspek penilaian kerja kelompok digunakan pada siklus I dan siklus II, pada pratindakan pengerjaan LKPD dilakukan secara individu sehingga penilaian kerja kelompok tidak dilakukan. Berdasarkan penilaian aspek kerja kelompok pada siklus I dan siklus II siswa berhasil mendapatkan peningkatan sebesar 70% menjadi 90%.

D. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan model *problem based learning* berbantuan game interaktif *puzzle race* dapat meningkatkan kemampuan menguraikan surat siswa kelas VII F. Hal ini dapat diamati pada hasil dari nilai rata-rata dan persentase ketuntasan klasikal pratindakan yang menunjukkan nilai rata-rata 60 dengan tingkat keberhasilan 6%, pada siklus I mendapatkan rata-rata nilai 76 dengan persentase ketuntasan 80% dan siklus II rata-rata nilai mencapai 86 dengan 100% tuntas belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z., dkk. (2016). Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Yrama Widya
- Adrillian, H., & Munahefi, D. N. (2024, February). Studi Literatur: Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Pendekatan Konstruktivisme Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Peserta Didik. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (pp. 57-65). Retrieved from <https://proceedings.unnes.ac.id/prisma/article/view/2933>
- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach* (9th ed.). Boston: McGraw-Hill
- Astutik, S. (2022). Peningkatan kemampuan numerasi melalui problem based learning (PBL) pada siswa kelas VI SDN Oro-Oro Ombo 02 Kota Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 1(3), 561-582. Retrieved from <https://jurnal.widyahumaniora.org/index.php/jptwh/article/view/75/74>
- Aziza, R. S., Irfani, D. R., Sanayah, N. M., Azzahra, T. F., Hikmah, F. A. M., Sahida, D. N., & Sutrisno, S. (2025). Problem-Based Learning Di MI. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 10(2), 641-657. DOI <https://doi.org/10.34125/jmp.v10i2.596>
- Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., & Hasanah, U. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GAME

- EDUKATIF PADA
 PEMBELAJARAN IPA KELAS
 IV SEKOLAH DASAR
 . *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 14-23. DOI <https://doi.org/10.37478/optika.v6i1.1071>
- Cahyandani, N. (2022). Implementation of The Problem-Based Learning Model to Improve the Learning Outcomes of Class IV Students of Jatisobo 4 Elementary School. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 5, No. 5, pp. 20-27). DOI <https://doi.org/10.20961/shes.v5i5.77979>
- Edison, A. (2023). *Problem based learning solusi meningkatkan prestasi belajar*. Penerbit P4I: Lombok Tengah, NTB
- Erliani, salsabila, Fadhil Ahmad Zaki, Darmansah, T. ., Fina Safitri Nasution, & Muhammad Rizki Maulana. (2024). SURAT SEBAGAI SARANA KOMUNIKASI EFEKTIF: MEMAHAMI PENTINGNYA BENTUK DAN JENIS YANG SESUAI . *Algebra : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Sains*, 4(2), 43–51. DOI <https://doi.org/10.58432/algebra.v4i2.1101>
- Faebuadodo, H., & Harefa, N. A. J. (2023). Peningkatan Kemampuan Menulis Surat Menggunakan Model Pembelajaran Student Teams Achievement Division di Kelas VII UPTD SMP Negeri 4 Gunungsitoli Tahun Pembelajaran 2022/2023. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 7(2), 174-182. DOI <https://doi.org/10.30651/lf.v7i2.19969>
- Hakim, L. N. (2022). Model pembelajaran problem-based learning (PBL) dalam pelajaran matematika di sekolah dasar. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 5, No. 6, pp. 1311-1316). DOI <https://doi.org/10.20961/shes.v5i6.84730>
- Mahliatussikah, H. (2023, December). Problem based learning (PBL) dalam pembelajaran bahasa arab di madrasah aliyah. In *Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran*. Retrieved from <https://conference.um.ac.id/index.php/snpp/article/view/8708/2997>
- Muna, Z., Nursyahidah, F., Subekti, E. E., & Maflakhah, M. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle Kelas I SD Negeri Muktiharjo Kidul 03 Semarang . *Innovative: Journal Of Social*

- Science Research*, 3(3), 3421–3436. Retrieved from <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/1760>
- Purnamasari, A. Y., Supriatno, B., & Riandi, R. (2023). Inovasi Model Problem Based Learning (PBL) Menggunakan Microsoft Teams Berbantu Fishbone Diagram. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(15), 654-671. DOI <https://doi.org/10.5281/zenodo.8218325>
- Putri, J. S., Priandika, A. T., & Rahmanto, Y. (2023). Sistem Informasi Administrasi Surat Menyurat Pada Kantor Balai Desa Jatimulyo. *CHAIN: Journal of Computer Technology, Computer Engineering, and Informatics*, 1(1), 1-6. DOI <https://doi.org/10.58602/chain.v1i1.1>
- Rahayu, S. T., Saputra, D. S., & Susilo, S. V. (2019, October). Pentingnya model problem based learning dalam pembelajaran matematika siswa sekolah dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 1, pp. 448-454).
- Ratnasari, A. D., Wahyudi, W., & Permana, I. (2022). Penerapan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(3), 261–266. DOI <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i3.p261-266>
- Saputra, I., Yanny, A., & Hutabarat, S. A. (2022). Pembuatan surat-menysurat dengan mail merge menggunakan Microsoft Office Word dan Microsoft Office Excel versi 2019. *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*, 2(2), 93.
- Sari, N. I. (2023). Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Melalui Media Game Interaktif Wordwall Pada Materi Qada Dan Qadar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Al-Minhaj: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 768-776. Retrieved from <https://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/alminhaj/article/view/5525>
- Sari, N., & Amir, A. (2025). Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas IV di SD Inpres Morowa Melalui Pengenalan Metode Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Interaktif. *JDISTIRA-Jurnal Pengabdian Inovasi dan Teknologi Kepada Masyarakat*, 5(2), 330-336. Retrieved from <https://mail.rumahjurnal.or.id/index.php/JUDISTIRA/article/view/1400>

- Setyowahyudi, R., Tirtayani, L. A., & Indana, N. (2023). Pengaruh Games Interaktif Wordwall terhadap Kemampuan Mengenal Budaya Bali Anak Usia Taman Kanak-Kanak. *Early Childhood Research Journal (ECRJ)*, 6(1), 46-54.
- Siswanto, A., & Salam, H. B. (2022). Prosedur Pengelolaan Surat Masuk Dan Surat Keluar Pada Bagian Umum Dan Kepegawaian Kantor Dinas Pendidikan Provinsi Sulawesi Selatan. *Journal of Administrative and Social Science*, 3(1), 44-60.
- Susanti, R., & Jawariah, N. (2025). Penggunaan Game Interaktif Digital (Wordwall) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Materi Rukun Iman pada Siswa Kelas V di SDN 002 Teluk Merbau. *Jurnal Pendidikan Kritis dan Kolaboratif*, 1(2), 267-270. Retrieved from <https://ojs.jurnalstuditindakan.id/jpkk/article/view/157>
- Wabula, D. F., Wabula, D. F., & Mustaqim, M. I. (2022, February). Perancangan Pelayanan Surat Berbasis Android. In *Seminar Nasional Teknologi & Sains* (Vol. 1, No. 1, pp. 206-212). DOI <https://doi.org/10.29407/stains.v1i1.1427>
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran IPA interaktif dengan game based learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2). Retrieved from <https://jurnal.uns.ac.id/jsei/article/view/70937/39324>