



# JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 4 Tahun 2022 Halaman 7426 - 7432

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Pengaruh Model Pembelajaran *Word square* Berbantu Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Siswa Sekolah Dasar

Dea Putri Khairunnisa<sup>1✉</sup>, Supriansyah<sup>2</sup>

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia<sup>1,2</sup>

E-mail: [deaputrikhairunnisa88@gmail.com](mailto:deaputrikhairunnisa88@gmail.com)<sup>1</sup>, [supriansyah@uhamka.ac.id](mailto:supriansyah@uhamka.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

Latar belakang dari penelitian ini yaitu kurangnya antusias dan ketertarikan siswa serta pemahaman materi pada mata pelajaran IPS, hal ini dapat mengakibatkan rendahnya hasil belajar kognitif pada siswa SD. Penelitian ini bertujuan agar dapat membantu para pendidik dalam menerapkan model *word square* berbantu video pembelajaran pada mata pelajaran IPS, sehingga dapat melihat respon siswa dalam penerapan model dan media tersebut. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan populasi siswa kelas IV SDN Sukamaju Baru 2. Model *word square* memberikan dampak yang sangat baik dalam proses pembelajaran IPS, karena dianggap membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar kognitif pada kelas control dan kelas eksperimen.

**Kata Kunci:** *Word square*, Video Pembelajaran, IPS, Hasil Belajar.

### Abstract

*The background of this research is the lack of enthusiasm and interest of students and understanding of the material in social studies subjects, this can result in low cognitive learning outcomes in elementary students. This study aims to be able to assist educators in applying the word square model with the help of learning videos in social studies subjects, so that they can see student responses in the application of the model and media. The research method used is the quantitative experimental method with a population of all fourth grade students at SDN Sukamaju Baru 2. The word square model has a very good impact on the social studies learning process, because it is considered to make the learning process more effective and efficient. This can be seen from the cognitive learning outcomes in the control class and the experimental class.*

**Keywords:** *Word square, Learning Videos, Social Studies, Learning Outcomes.*

Copyright (c) 2022 Dea Putri Khairunnisa, Supriansyah

✉Corresponding author :

Email : [deaputrikhairunnisa88@gmail.com](mailto:deaputrikhairunnisa88@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3539>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 4 Tahun 2022  
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Berbicara tentang pendidikan, hampir semua kegiatan yang dilakukan adalah belajar. Belajar adalah proses seseorang yang mengalami perubahan dan mendapatkan kemampuan atau pengetahuan baru sebagai bentuk dari proses dan hasilnya. Beberapa psikolog berbeda dalam bagaimana proses kegiatan yang dilakukan. Namun, banyak penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang sukses selalu diikuti oleh beberapa kemajuan yang dibentuk oleh pikiran dan tindakan. Dengan cara ini, kegiatan belajar akan membantu siswa mengembangkan potensinya. Oleh karena itu, kegiatan belajar bertujuan untuk berhasil meningkatkan potensi diri. Dalam keberlangsungan hidup, setiap manusia pasti terjadi proses pembelajaran, dari proses belajar ini dapat kita dapat mengembangkan keterampilan, penguasaan ilmu pengetahuan serta memiliki motivasi untuk memperoleh hasil belajar.

Namun untuk mencapai hasil yang maksimal, pembelajaran dilakukan dengan terorganisir dengan baik. Berdasarkan hal tersebut, proses pembelajaran memiliki makna. Belajar adalah suatu kegiatan yang mengarah pada perubahan individu yang secara aktual dan potensial belajar. Perubahan yaitu kemampuan baru yang telah ada dalam waktu yang relatif lama. Perubahan berasal dari usaha (Lestari, 2017).

Belajar adalah proses kompleks yang mempengaruhi setiap orang dan berlangsung seumur hidup dari anak usia dini hingga tua nanti. Tanda bahwa seseorang telah mempelajari sesuatu adalah perubahan perilakunya. Perubahan perilaku tersebut tidak hanya meliputi perubahan pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga perubahan nilai dan sikap. Belajar adalah serangkaian proses kognitif yang mengubah stimulasi lingkungan menjadi keterampilan baru melalui proses informasi baru (Handayani & Subakti, 2020).

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa setelah mengikuti pembelajaran. Ini terdiri dari nilai-nilai, perilaku dan keterampilan yang telah dicapai oleh siswa selama kegiatan pembelajaran (Ahmadiyah, 2016). Hasil belajar juga mencakup pengetahuan kognitif, sikap emosional, dan keterampilan psikomotorik. Jadi hasil belajar adalah nilai yang diperoleh siswa pada akhir pembelajaran. Hasil belajar siswa dilihat dari hasil tes setelah siswa menyelesaikan setiap mata pelajaran. Hasil belajar merupakan proses akhir dalam belajar mengajar, Hasil belajar dipecah menjadi dampak instruksi dan dukungan. Pengaruh pengajaran dapat diukur dengan transkrip nilai dan ijazah, sedangkan pengaruh dukungan terdapat pada transfer ilmu dan pembelajaran. Dengan hasil belajar, kita dapat mengetahui pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang telah dipelajari dan dapat memahami dan mengerti materi yang telah dipelajari.

Dengan adanya hasil belajar pula siswa mengetahui nilai akhir pada akhir pembelajaran yang telah disampaikan dan mengetahui nilai maksimum yang telah digapai oleh siswa setelah adanya proses pembelajaran tertentu. Dengan adanya pengertian hasil belajar di atas, peneliti dapat memahami dan menarik kesimpulan bahwa hasil belajar itu adalah hasil yang telah diperoleh siswa dengan mengikuti proses pembelajaran yang terdapat perubahan dalam pemahaman belajar dan tingkah laku siswa tersebut (Dr. Vladimir, 2019).

Kognitif diartikan sebagai perkembangan pola pikir seseorang yang bermakna, memiliki pemahaman, penalaran, dan pengetahuan. Kemampuan ini merupakan komponen yang mendeskripsikan pikiran seseorang, dan kemampuan mental. Peningkatan kognitif siswa diukur melalui apa yang mereka pelajari dan rasa ingin tahu siswa. Secara sederhana, kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk berpikir dengan kata-kata yang kompleks dan kemampuan untuk menalar dan memecahkan masalah (Rinjani *et al.*, 2021). Kemampuan kognitif merupakan keterampilan yang harus dimiliki oleh siswa, karena keterampilan pada tingkat ini merupakan landasan utama untuk menguasai ilmu pengetahuan (Zulherman, Iba, *et al.*, 2021). Peningkatan kognitif adalah pengetahuan, pemahaman, yang menghubungkan, menilai, dan berpikir dalam menanggapi suatu kejadian yang dilalui siswa dengan seiring berjalan pertumbuhan fisik dan psikologis siswa (Izzuddin, 2021).

Hasil belajar kognitif adalah nilai akhir yang dicapai siswa dalam memahami ilmu yang berhubungan dengan berfikir dan itulah dasarnya untuk memperoleh pengetahuan yang harus diperoleh peserta didik di akhir pelajaran. Hasil belajar kognitif adalah perilaku yang terjadi pada ranah kognitif. Proses belajar kognitif mencakup kegiatan seperti penyerapan dari rangsangan eksternal ke persepsi sensorik, penyimpanan dan pemrosesan informasi di otak, dan mendapatkan informasi atau pengetahuan yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah. Dalam pendidikan hasil belajar kognitif sangat berperan penting, maka tujuan dari pembelajaran secara umum adalah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam aspek kognitif (Marlena, 2019).

Ilmu Sosial adalah ilmu yang mempelajari beragam disiplin ilmu sosial dan kemanusiaan, aktivitas dasar manusia, dan dirangkai secara ilmiah untuk memberika pengetahuan serta pemahaman yang lebih mendalam, terutama pada sekolah dasar (Idawati, 2014),(Zulherman, Aji, et al., 2021). IPS telah diajarkan di Sekolah Dasar sejak diperkenalkannya kurikulum 1975. IPS menjadi kebutuhan kehidupan sosial dan kehidupan sosial siswa (Novera, 2021). Pencapaian pembelajaran IPS harus didukung oleh lingkungan belajar yang mendukung dan menyenangkan. Untuk lingkungan belajar yang dikembangkan oleh guru hal tersebut sangat berpengaruh terhadap keberhasilan dan semangat belajar siswa. Namun, pelaksanaan IPS di sekolah dasar masih menghadapi kendala. Ada anggapan bahwa kelas IPS adalah pembelajaran yang membosankan dan hanya menggunakan metode ceramah dan hanya bersifat menghafal saja sehingga siswa tidak tertarik dengan pelajaran IPS. Kurangnya minat siswa juga mempengaruhi proses pembelajaran. Disebabkan oleh adanya siswa yang pasif, sehingga belajar menjadi tidak efektif. Dalam situasi ini, dianggap bahwa guru tidak melaksanakan pembelajaran dengan sepenuhnya. di samping itu kemampuan siswa dalam mempelajari IPS sangat penting. Mendukung pengalaman peserta didik untuk menghadapi kehidupan di masyarakat nantinya mewujudkan tujuan pendidikan nasional yaitu masyarakat indonesia yang cerdas dan berdaya saing (Suwartini, 2018).

*Word square* merupakan pembelajaran yang mengarah pada ketekunan siswa dalam pembelajaran. *Word square* mengkombinasikan keterampilan siswa dalam menjawab soal saat mencocokkan jawaban pada kotak jawaban yang sudah disediakan. *Word square* menjadi pendorong dan penguat siswa terhadap materi yang disampaikan (Santi Deliani Rahmawati, 2020),(Zulherman et al., 2020). Berdasarkan dari hasil pengamatan yang telah dilakukan model pembelajaran *word square* adalah salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru sebagai penunjang pembelajaran, siswa diharap mampu meningkatkan kejelian dan ketelitian saat menjawab pertanyaan melalui pembelajaran acak huruf (Khalifah, 2019). *Word square* adalah sebagai kata yang ditempatkan dalam bingkai atau persegi. Model ini merupakan kombinasi dari kemampuan menjawab pertanyaan dan kejelian dengan mencocokkan jawaban pada kotak jawaban (Junaidi et al., 2019). *word square* cenderung seperti teka-teki silang, namun memiliki perbedaan yaitu model pembelajaran *word square* sudah terdapat jawaban akan tetapi jawaban disamarkan dengan penambahan kotak dan huruf yang menggecohkan (Suryani, 2014),(Hasyiyati & Zulherman, 2021).

Kelebihan dari *word square* dapat dipraktikkan di semua mata pelajaran dan dapat di programkan sebagai serangkaian pertanyaan yang dipilih oleh guru untuk menginspirasi siswa untuk berpikir secara efektif. dengan demikian pengalihan huruf dan angka tidak dimaksudkan untuk menimbulkan kesulitan bagi siswa, akan tetapi untuk melatih befikir kritis siswa dan sikap hati-hati (Ramadhani, 2018).

*Word square* memberikan kemudahan bagi guru dan siswa untuk diterapkan pada saat proses pembelajaran (Dodi Adnyana et al., 2019). Pembelajaran *word square* ini, untuk berkembang sesuai dengan bakat dan kemampuannya siswa dianggap sebagai objek dan subjek pendidikan. *Word square* membuat siswa tidak hanya diajak untuk belajar, tetapi juga terlibat dalam pembelajaran yang menyenangkan, sehingga mereka tidak mudah bosan (Abidin, Zenal Gilang Mas Ramadhan, 2021). Tahapan model pembelajaran *word square* harus dilakukan sesuai dengan prosedur yang tepat. Dengan demikian, harapan dari model pembelajaran *word square* ini tercapai dan proses belajar mengajar dapat tercapai dengan hasil yang diharapkan oleh guru.

Menurut (Santi Deliani Rahmawati, 2020) tahapan model pembelajaran *word square* yang pertama yaitu guru menyiapkan bahan ajar, guru memberikan materi, memberi LKPD, siswa menjawab pertanyaan lalu mengarsir huruf-huruf yang ada di dalam kotak secara vertikal, horizontal maupun diagonal sesuai dengan jawaban siswa, setiap jawaban dalam kotak diberikan poin.

Penyampaian materi dikemas dalam bentuk video pembelajaran untuk memberikan informasi yang akan disampaikan ke siswa. video dapat memberikan materi dalam bentuk gambar dan suara, hal ini membuat siswa merasa tertarik dalam pembelajaran IPS (Yuliyanti, 2020). Video pembelajaran dapat menyampaikan pesan audio visual, bahasa, prosedur, teori agar dapat memahami materi pembelajaran (Restrepo Klinge, 2019). Video pembelajaran dapat berguna secara kognitif untuk hal-hal yang berkaitan dengan kemampuan mengenal kembali gerakan yang ada pada video (Abarca, 2021). Video dapat menjadi alat yang efektif dalam perangkat alat pengajaran, Saat memasukkan video ke dalam pelajaran, penting untuk mengingat tiga komponen utama beban kognitif, elemen yang memengaruhi keterlibatan, dan elemen yang mendorong pembelajaran aktif. Terdapat pertimbangan elemen- elemen ini menyatu pada beberapa rekomendasi (Brame, 2015).

## METODE PENELITIAN

Jenis pada studi kasus ini yaitu *quasi* eksperimen, dimana sampel penelitian ini menggunakan kelas yang sudah ada. Pada penelitian ini terdapat variabel bebas yaitu model *word square* dan variabel terikat yaitu hasil belajar kognitif. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV yang ada di SDN Sukamaju Baru 02 Tahun Ajaran 2021/2022. Penelitian ini menggunakan dua kelas yang diberi perlakuan berbeda, kelas IV-A menjadi kelas eksperimen dimana kelas tersebut diberikan perlakuan berupa pembelajaran yang menggunakan model *word square* berbantu video pembelajaran dan IV-B menjadi kelas kontrol dimana kelas tersebut diberikan pembelajaran konvensional. Sehingga dapat dilihat pengaruh model *word square* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) siswa dapat menjadi tolak ukur kemampuan awal siswa agar dapat melihat kesetaraan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana terdapat siswa dengan kemampuan rendah, sedang dan tinggi. Teknik pengumpulan data yang diterapkan pada penelitian ini berupa tes uraian setelah dilakukan pembelajaran (*post-test*), soal uraian tersebut terdiri dari 8 soal yang sudah dilakukan uji validitas dan reabilitasnya, siswa diberi waktu pengerjaan selama 60 menit. Hasil data yang sudah didapat kemudian dilakukan uji independent sample *T-test* berbantu *software SPSS for windows 16.0*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil data yang diperoleh selanjutnya ditampilkan secara deskriptif pada tabel dibawah ini.

**Tabel 1. Deskripsi Data tiap Variabel**

		Hasil Belajar Kognitif Kelas A	Hasil Belajar Kognitif Kelas B
N	Valid	30	30
	Missing	0	0
Mean		87,77	72
Median		85	75
Std. Deviation		10,80655	8.46901
Minimum		70	60
Maximum		100	90

Hasil belajar kognitif pada tabel diatas menunjukkan bahwa pada kelas A dan Kelas B terdapat sebaran yang baik. Kecerdasan pada tiap sampel memiliki rata-rata yang sama.

### Pengujian Hipotesis Penelitian

Pengujian hipotesis penelitian menggunakan *t-test*. Dengan ketentuan sebagai berikut:

Ho : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *word square* berbantu video pembelajaran terhadap hasil belajar kognitif.

Ha : Terdapat pengaruh model pembelajaran *word square* berbantu video pembelajaran terhadap hasil belajar kognitif.

**Tabel 2. Hasil Uji Rerata (Uji-t)**

	Levene's Test For Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
	F	Sig	t	df	Sig.(2-tailed)
Hasil Kemampuan Numerasi					
Equal Variances assumed	3.124	.082	6.250	58	<.001
Equal Variances not assumed			6.250	54.865	<.001

Pembelajaran menggunakan model *word square* memberikan dampak yang signifikan bagi hasil belajar kognitif siswa, melalui video pembelajaran hasil belajar kognitif lebih meningkat. Fenomena ini menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa meningkat apabila pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *word square*. Artinya, semakin baik penerapan model pembelajaran *word square*, akan menghasilkan hasil belajar kognitif yang semakin baik. IPS tidak lagi menjadi pembelajaran yang membosankan jika guru memilih model pembelajaran yang sesuai, hal ini akan membuat siswa menjadi tertarik dalam proses pembelajaran IPS. Hasil belajar kognitif siswa meningkat saat mengikuti pembelajaran IPS dengan baik. Penelitian ini dapat terjadi karena menggunakan model pembelajaran *word square* melalui video pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata skor hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil tabel diatas siswa kelas IV SDN Sukamaju Baru 2 mengalami peningkatan pada hasil belajar kognitif, setelah diberikan model pembelajaran *word square* siswa mampu mengedepankan aktivitas siswa saat pembelajaran IPS, siswa dapat meningkatkan pengetahuan yang dimilikinya terhadap persoalan.

*Word square* dapat menjawab pertanyaan dengan mencocokkan jawaban dengan kotak jawaban. Model ini dapat menciptakan suasana yang nyaman, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, melatih siswa, dan berpikir positif, karena pembelajaran berbentuk permainan. Model pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai motivasi kerja dan penguatan untuk bahan ajar (Khalifah, 2019),(Zulherman, 2018).

Setelah menerapkan model pembelajaran *word square* berbantu video pembelajaran pada kelas eksperimen, proses pembelajaran lebih baik karena guru melibatkan siswa dalam pembelajaran yang berlangsung, proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan mendorong semangat siswa untuk belajar. Hal ini dikarenakan ada beberapa keuntungan menggunakan model pembelajaran *word square* yaitu mendorong siswa untuk menemukan jawaban di dalam kotak akan memudahkan siswa dalam mempelajari materi, guru dapat memperkenalkan kotak yang telah disiapkan kepada siswa, sehingga guru dapat dengan mudah menjelaskan materi pelajaran, mampu meningkatkan aktivitas belajar anak, kebosanan belajar anak karena ada kegiatan yang tidak membuat anak bosan dan tidak bosan belajar hindari, terlatih, teliti, kritis dan berpikir efektif (Santi Deliani Rahmawati, 2020).

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan hasil pembahasan, dapat disimpulkan bahwa Perbandingan penggunaan dua model pembelajaran yaitu pembelajaran model *word square* dan pembelajaran konvensional. Terdapat perbedaan pada hasil belajar kognitif siswa yang diajar dengan model *word square* menggunakan model konvensional pada siswa kelas IV SDN Sukamaju Baru 2. Hasil belajar kognitif siswa yang diajar dengan model *word square* lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang konvensional.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abarca, R. M. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran *Word square* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Tanjungsari Kab. Lampung Selatan Skripsi. *Nuevos Sistemas de Comunicación e Información*, 2013–2015.
- Abidin, Zenal Gilang Mas Ramadhan, R. K. 3. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Word square*. 04(05), 804–811.
- Ahmadiyanto. (2016). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ko-Ruf-Si ( Kotak Huruf Edukasi ) Berbasis *Word square* pada Materi Kedaulatan Rakyat dan Sistem Pemerintahan di Indonesia Kelas VIII C SMP Negeri 1 Lampihong Tahun Pelajaran 201. *Jurnal Kependidikan Kewarganegaraan*, 6(2), 980–993.
- Dodi Adnyana, I. G. A., Margunayasa, I. G., & Kusmariyatni, N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Word square* Berbantuan Media Gambar terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 79. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i1.17661>
- Dr. Vladimir, V. F. (2019). Hasil Belajar Kognitif. *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local.*, 1(69), 5–24.
- Handayani, E. S., & Subakti, H. (2020). Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 151–164. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.633>
- Hasyiyati, & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Evaluasi Menggunakan Mentimeter untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2550–2562.
- Idawati, N. (2014). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Make A Match pada Mata Pelajaran IPS Materi Koperasi dan Kesejahteraan Rakyat Kelas IV SDN 11 Baamang Tengah Tahun Ajaran 2018/2019. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 1(7), 1313–1332.
- Izzuddin, A. (2021). Upaya Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Sains. *Edukasi dan Sains*, 3, 542–557.
- Junaidi, J., Ariani, T., & Arini, W. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Word square* terhadap Hasil Belajar Fisika. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 2(2), 72–81. <https://doi.org/10.31539/spej.v2i2.726>
- Khalifah, S. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Word square Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di MIN Sei Agul Medan Denai*. 126(1), 1–7.
- Lestari, N. D. (2017). *Seminar Nasional PGSD 2017 tema “Menyiapkan Generasi Unggul Melalui Pembelajaran Bermakna.”* 1, 1328–1339.
- Marlena, N. (2019). *Hubungan Hasil Belajar Aspek Kognitif Bidang Studi Pendidikan Agama Islam dengan Akhlak Siswa SD Negeri 26 Kaur Kabupaten Kaur*. 45(45), 95–98.
- Novera, E. (2021). *Jurnal basicedu*. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6349\_6356.
- Ramadhani, febrici. (2018). *Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Word square Berbasis Permainan Tukas Terhadap Aktivitas Belajar IPS*.

- 7432 *Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Berbantu Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Siswa Sekolah Dasar – Dea Putri Khairunnisa, Supriansyah*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3539>
- Restrepo Klinge, S. (2019). Pengaruh Model *Word square* Terhadap Hasil Belajar Murid pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV SDN 57 Padang Sappa Kecamatan Pondrang Kabupaten Luwu Skripsi. *Ayan*, 8(5), 55.
- Rinjani, C., Wahdini, F. I., Mulia, E., Zakir, S., & Amelia, S. (2021). Kajian Konseptual Model Pembelajaran *Word square* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 1(2), 52–59. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v1i2.102>
- Santi Deliani Rahmawati, H. S. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Word square Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V MIS Raudhatul Amanah Medan Marelan Tahun Ajaran 2018/2019*. 3(2017), 54–67.
- Suryani, K. (2014). pengaruh model pembelajaran *word square* terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran bahasa inggris di min 8 bandar lampung. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*.
- Suwartini, S. (2018). Pentingnya Penerapan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran. *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 19(1), 31–49. <https://doi.org/10.36769/asy.v19i1.22>
- Yuliyanti, R. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Word square Berbantu Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP N 3 Tulang Bawang Tengah*.
- Zulherman, Arifudin, R., & Pratiwi, M. S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Auditory, Intellectuality, Repetition (AIR) untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1267–1273. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Zulherman, Z. (2018). The Development of High School Physics Learning Module on Wave Subject. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 8(2), 143–148. <https://doi.org/10.30998/formatif.v8i2.2305>
- Zulherman, Z., Aji, G. B., & Supriansyah, S. (2021). Android Based Animation Video Using Millealab Virtual Reality Application for Elementary School. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 10(4), 754–764. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v10i4.29429>
- Zulherman, Z., Iba, K., Paramita, A. A., Supriansyah, S., & Aji, G. B. (2021). The Influence of The Question Box Media Assisted Teams Games Tournament Model on Science Learning Outcomes at Elementary School. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 30(1), 88. <https://doi.org/10.17977/um009v30i12021p088>