

**MODEL PEMBELAJARAN GAME-BASED LEARNING TIPE WORDWALL DAN
MOTIVASI BELAJAR IPS: PENELITIAN QUASI EKSPERIMEN DI SD KELAS IV**

Sunis Samrotul Fuadina¹, Ahmad Mulyadiprana², Anggit Merliana³

^{1,2,3}PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

¹sunisamrotulfuadina@upi.edu, ²ahmadmulyadiprana@upi.edu, ³anggitm@upi.edu,

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Wordwall-assisted Game-Based Learning model on the learning motivation of fourth-grade IPAS students. The type of research used is quantitative research with a quasi-experimental method. The design used is a nonequivalent control group design. The sample used in this study was taken from two schools but from one population, namely 20 fourth-grade students from SDN 1 Cibalanarik as the experimental class and 19 fourth-grade students from SDN Rengrang as the control class. The data collection technique used was a learning motivation test in the form of a questionnaire that had undergone validity testing by experts, pilot testing, validity calculation, and reliability testing. Furthermore, descriptive statistical and inferential statistical data analysis techniques were used. Inferential statistics were conducted through three testing processes, namely, prerequisite tests (normality and homogeneity tests), hypothesis testing (Independent Sample T-test), and N-Gain testing. The results of this study indicate that the use of the Game-Based Learning model assisted by Wordwall has a significant effect on the social studies learning motivation of fourth-grade students. This is proven based on the results of the hypothesis test, which shows that the t-value is greater than the t-table value, namely $3.677 > 1.697$, based on a df value of 37 with a confidence level of 5%. The N-Gain score test results for the experimental class were 65.6%, categorized as moderately effective. Therefore, it can be concluded that the Game-Based Learning model assisted by Wordwall has an effect on the motivation to learn social studies among fourth-grade students.

Keywords: Game-Based Learning, Instructional Model, Social Studies Learning Motivation

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh model *Game-Based Learning* berbantuan *Wordwall* terhadap motivasi belajar IPAS kelas IV. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Desain yang digunakan adalah Nonequivalent control group design. Sampel yang digunakan pada penelitian ini berasal dari dua sekolah namun pada satu populasi, yakni 20 peserta didik kelas IV SDN 1 Cibalanarik sebagai kelas eksperimen dan 19 peserta didik kelas IV SDN Rengrang sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan dengan melalui tes berupa angket motivasi belajar IPS yang sudah melalui tahap uji validitas dengan ahli, uji coba, perhitungan uji validitas dan uji reliabilitas. Penelitian ini memperoleh hasil yang menunjukkan bahwa pelaksanaan *Game-Based Learning* dalam belajar dengan bantuan *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar IPS peserta didik kelas IV. Mengacu pada hasil uji terhadap hipotesis menunjukkan nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , yakni $3,677 > 1,697$, berdasarkan nilai df 37 dengan taraf kepercayaan 5%. Diperoleh hasil uji terhadap N-Gain score di kelas eksperimen 65,6% dengan kategori cukup efektif. Berdasarkan temuan yang ada, bahwa model ini berpengaruh terhadap motivasi belajar IPS peserta didik kelas IV.

Kata Kunci: *Game-Based Learning*, Model Pembelajaran, Motivasi Belajar IPS

A. Pendahuluan

Pembelajaran IPS mengkaji hubungan antara individu dengan lingkungannya, serta interaksi sosial di dalamnya. IPS mengintegrasikan konsep sosial dengan pendekatan pendidikan dan psikologis (Aulia & Wandini, 2023). Seiring perkembangan global dan kemajuan teknologi, pembelajaran IPS harus mampu menyiapkan peserta didik untuk menghadapi masyarakat global

yang kompleks (D. N. Putri et al., 2024). Pembelajaran IPS bersifat dinamis dan perlu menyesuaikan dengan perubahan masyarakat (Sundari, 2024). Karena sifatnya yang dinamis, perubahan yang mempengaruhi kehidupan sosial ini membuat cakupan materi pelajaran IPS semakin luas. Menurut (Alfiah et al., 2021) pada penelitiannya, pelajaran IPS sering dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang sulit

akibat materinya yang luas, sehingga mereka merasa terbebani, bosan, sehingga mengalami penurunan motivasi belajarnya. Dengan demikian, dalam pelajaran IPS yang bersifat dinamis ini, diperlukan motivasi yang tinggi agar dapat mengikuti pembelajaran secara optimal.

Motivasi belajar merupakan salah satu unsur krusial yang dapat mempengaruhi tingkat keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Fungsi motivasi itu sendiri sebagai penggerak atau pendorong dalam usaha mencapai hasil belajar yang lebih optimal lagi. Tingginya motivasi belajar memberi peluang besar bagi peserta didik untuk meraih prestasi belajar yang maksimal (Adan, 2023). Sebaliknya, apabila motivasi belajar rendah, peserta didik cenderung menunjukkan sikap pasif, kurang bersemangat sehingga berpotensi mengalami penurunan pencapaian akademik (Rohman et al., 2023). Motivasi belajar peserta didik dapat diidentifikasi melalui 6 indikator motivasi belajar menurut (Uno, 2024) yakni, adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya

harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan adanya lingkungan belajar yang kondusif. Melihat pentingnya motivasi belajar bagi peserta didik, peran gurulah yang sangat dibutuhkan untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didiknya.

Lewat proses observasi dan wawancara di 2 SDN Rengrang dan SDN 1 Cibalanarik pada 17 Oktober 2024, terlihat banyak peserta didik yang menunjukkan ciri-ciri rendahnya motivasi belajar, seperti tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi, mengobrol dengan teman, makan dan minum, mengganggu teman lainnya, menggambar, membaca komik, membuka buku lain selain pelajaran IPS, bahkan sampai melamun. Selain itu, metode ceramah yang digunakan guru saat pembelajaran dirasa kurang efektif, terlihat sedikit peserta didik yang merespon pertanyaan dari guru. Hasil wawancara juga mengungkapkan bahwa beberapa peserta didik tidak menyukai pelajaran IPS, jarang mengerjakan tugas, dan kurang tertarik memperhatikan guru, ditambah karena pelajaran IPS

dilaksanakan di akhir jam pelajaran. Dengan hal-hal tersebut dapat berdampak pada motivasi belajar, dan harus segera ditangani dengan solusi yang tepat.

Penggunaan model pembelajaran yang sesuai, bisa menjadi cara jitu dalam menanggapi peristiwa rendahnya motivasi belajar ini. Model pembelajaran adalah suatu kerangka menyeluruh yang mencakup keseluruhan seperti penggunaan berbagai strategi, pendekatan, teknik, metode dan taktik dalam proses belajar-mengajar (Ariani et al., 2022). Seorang guru perlu menguasai belajaran secara variatif, terutama dalam mata pelajaran IPS, agar dapat menyesuaikan gaya belajar dan karakteristik masing-masing peserta didik. Tujuannya untuk menarik perhatian peserta didik dan merningkatkan rasa ingin tahu pada materi pelajaran IPS dan secara tidak langsung motivasi belajar IPS pun angkat meniingkat.

Proses pembelajaran yang menekankan partisipasi aktif peserta didik aktif dan mampu menarik perhatian peserta didik yakni model pembelajaran *Game-Base Learning (GBL)*. Strategi pada model ini guna meningkatkan motivasi dan

pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran dengan melibatkan merka dalam aktivitas bermain yang menyenangkan dan bermakna. Selain itu, model GBL mampu memberi peluang bagi peserta didik untuk menyelesaikan masalah nyata dan membangun pemahaman secara aktif, baik secara individu maupun kelompok (Wibawa et al., 2020).

Sebagai media pendukung dari model GBL ini, pembelajaran juga dapat memanfaatkan platform *wordwall* untuksarana bermain peserta didik. dengan fitur kuis, dan permainan edukatifnya, *wordwall* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik (Aprilia et al., 2024).

Sintaks model pembelajaran GBL menurut (Hardianto et al., 2018) terdapat 6 sintaks, yakni; 1)memilih game yang sesuai dengan topik, 2)penjelasan konsep terkait materi yang akan dipelajari , 3)pemaparan aturan game, 4)pelaksanaan game, 5)menyusun ringkasan dan simpulan pengetahuan dari game, 6)melaksanakan refleksi. Model ini mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik tidak hanya memahami konsep secara lebih mendalam, tetapi juga

termotivasi untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan merefleksikan proses belajarnya secara mandiri Wahyuning, (2022).

Menurut (Uno, 2024) penyebab rendahnya motivasi belajar dapat berasal dari luar (ekstrinsik) ataupun dari individu peserta didiknya (intrinsik), diantaranya dapat disebabkan karena pendukung pembelajaran yang kurang, salah satunya seperti model pembelajaran. Dengan demikian, berdasarkan studi pendahuluan yang sudah dilakukan, peneliti melakukan upaya untuk menindak lanjuti permasalahan rendahnya motivasi belajar pada pelajaran IPS dengan mengimplementasikan model pembelajaran *Game-Based Learning (GBL)* dan *Wordwall* sebagai sarana bermain peserta didik ketika pembelajaran IPS menggunakan model GBL. Berdasarkan kondisi lapangan serta latar belakang permasalahan yang ditemukan, maka penelitian ini mengusung judul “Model Pembelajaran *Game-Based Learning* Tipe *Wordwall* dan Motivasi Belajar IPS: Penelitian Quasi Eksperimen di SD Kelas IV”

B. Metode Penelitian

Quasi eksperimen menjadi metode yang diterapkan pada penelitian ini. Metode tersebut termasuk bagian dari pendekatan penelitian kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah metode penelitian yang didasarkan pada pandangan positivistik dan dilakukan secara ilmiah karena sesuai dengan prinsip-prinsip ilmiah seperti bersifat konkret, dapat diukur, objektif, serta rasional (Sugiyono, 2020).

Desain nonequivalent control group design digunakan dalam penelitian ini. Seperti dijelaskan oleh Sugiyono (2020), desain ini mirip dengan pretset-posttest control group design, tetapi kelompok yang ditentukan tidak dipilih secara acak. Berikut adalah tabel design penelitian quasi eksperimen *nonequivalent control group design*.

Tabel 1 Gambaran *Nonequivalent Control Group Design*

E	O1	X	O2
K	O3		O4

Keterangan:

E = Eksperimen

K = Kontrol

X = *treatment* di kelas eksperimen

O1 = pretest (tes awal) di kelompok eskperimen

O2 = posttest (tes akhir) di kelompok eksperimen

O3 = pretest (tes awal) di kelompok kontrol

O4 = posttest (tes akhir) di kelompok kontrol

Kelas IV menjadi subjek penelitian dan subjek ini berasal 2 sekolah berbeda, akan tetapi berasal dari satu populasi yang sama, yakni SDN Rengrang (kelompok kontrol) dengan 19 peserta didik. dan SDN 1 Cibalanarik (kelompok eksperimen) dengan 20 peserta didik. kedua sekolah ini berada di Kabupaten Tasikmalaya. Adapun fokus pada penelitian ini, yakni pada mata pelajaran IPS materi kearifan lokal dan keragaman budaya di Indonesia dengan peng-implmentasian model *Game-Based Learning* (GBL) Tipe Wordwall yang dilakukan di kelas IV tahun ajaran 2024/2025 semester II. Adapun teknik untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan yakni tes dengan instrumen penelitiannya berupa angket motivasi belajar IPS dengan teori motivasi belajar menurut (Uno, 2024) yang sudah melalui tahap uji validasi oleh seorang ahli, tahap uji coba, dan uji validitas & reliabilitas menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistic 25*. Sereta dokumentasi.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian mengambil lokasi di dua sekolah, dimana seluruh peserta didik kelas IV SDN Rengrang menjadi kelompok kontrol dan seluruh peserta didik kelas IV SDN 1 Cibalanarik sebagai kelas kontrol. Kedua sekolah ini beralamat di desa Cibalanarik, kecamatan Tanjungjaya, Kabupaten Tasikmalaya. Penelitian dilakukan pada bulan Maret 2025. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol melaksanakan tahap pretest, perlakuan atau treatment, dan posttest.

Agar peneliti mengetahui kondisi awal motivasi belajar peserta didik di mata pelajaran IPS, diberikanlah sebuah tes, yakni pretest kepada peserta didik kelas IV di kedua kelompok tersebut. Tabel di bawa ini menampilkan perbandingan nilai *mean* pretest antara pelaksanaan di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 1 Mean pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol

Nilai Mean Pretest				
	Mean	N	Std. Deviation	Std.Error
Eks	59,25	20	9,925	2,219
Kon	59,16	19	9,828	2,255

Hasil pretest kelas eskperimen diperoleh nilai rata-rata 59,25 dengan simpangan baku atau standar

deviation 9,925, diperoleh nilai minimum 41 dan maksimum 78. Sementara hasil pretest di kelas kontrol diperoleh rata-rata 59,16 dengan simpangan baku atau standar deviation 9,828, diperoleh nilai minimum 42 dan maksimum 78 . Data tersebut membuktikan bahwa kondisi motivasi belajar IPS awal peserta didik adalah sama.

Setelah diketahui bahwasannya kondisi awal motivasi belajar IPS di kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari kondisi awal yang serupa, selanjutnya diberikanlah perlakuan/ *treatment* yang berbeda. Di kelas eksperimen, pembelajaran IPS menggunakan suatu model pembelajaran yakni Game-Based Learning berbantuan Wordwall. sedangkan di kelas kontrol pembelajarannya dengan model pembelajaran konvensional.

Proses pembelajaran berjalan selama 4 JP x 40 menit atau setara dengan 2 kali pertemuan, dengan topik materi Keragaman budaya dan Kearifan Lokal di Indonesia. Setelah pemberian *treatment* di kedua kelas selesai. Dilanjutkan dengan pelaksanaan posttest yang diselenggarakan di kelas eksperimen dan kontrol. Berikut hasil dari

pelaksanaan posttest di kedua kelas tersebut.

Tabel 2 Mean posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol

Nilai Mean Posttest				
	Mean	N	Std. Deviation	Std.Error
Eks	81,25	20	9,279	2,075
Kon	70,42	19	9,100	2,088

Nilai rata-rata diperoleh dari hasil posttest menunjukkan bahwasannya ada perbedaan yang signifikan antara nilai *mean* posttest kelas eksperimen dan posttest kelas kontrol. Nilai *mean* kelas eksperimen lebih unggul daripada nilai *mean* kelas kontrol, yakni kelas eksperimen mendapatkan nilai *mean* sebesar 81,25, sedangkan kelas kontrol mendapat nilai *mean* sebesar 70,42. Dari hasil nilai *mean* yang diperoleh dapat ditafsirkan bahwasannya penggunaan atau pengimplmentasian model Game-Based Learning pada proses pembelajaran dengan bantuan Wordwall berpengaruh memperbaiki motivasi belajar IPS peserta didik.

Untuk membuktikan uraian di atas, maka dilakukanlah uji kebenaran dugaan atau biasa disebut uji hipotesis. Data yang dipakai pada uji ini yakni nilai posttest kelas dari dua kelompok tersebut. Untuk dapat melakukan uji terhadap hipotesis, harus melalui pengujian pra syarat,

yakni uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Deskripsi Hasil Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas

Untuk membuktikan bahwa data sampel bermula dari populasi yang distribusinya normal, maka harus dilakukan uji normalitas (Green et al., 2020). Berikut hasil uji normalitas pengolahan data dengan software IBM SPSS Statistics 25:

Tabel 3. Uji Normalitas

Test of Normality				
Kelompok	Saphiro Wilk			
	statistic	df	Sig.	
Pretest kls kontrol	963	19	631	
Posttest kls kontrol	976	19	881	
Pretest kls eksperimen	964	20	616	
Posttest kls eksperimen	935	20	189	

Tabel 3 membuktikan bahwa pada uji normalitas dengan saphiro-wilk, hasil seluruh kelas baik pretest posttest di kelas kontrol dan di kelas eksperimen mempunyai nilai signifikansi di atas 0,05 (taraf kepercayaan 5%). Berdasarkan dasar pengambilan keputusan menurut Arifin (2017: 85), jika nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 (dengan tingkat kepercayaan 5%) maka data berdsitribusi normal. Dan jika nilai signifikansinya lebih kecil dari 0,05 (pada tingkat kepercayaan 5%), maka data dikatakan non-nomral.

Karena hasil keputusan dari uji normalitas di semua kelas menunjukkan nilai signifikansi > 0,05, maka data memiliki distribusi yang normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini memiliki tujuan agar diketahui bahwa sampel yang digunakan bermula dari populasi yang variannya sama atau mirip. (Sianturi, 2022).

Tabel 4. Uji Homogentas

Test of Homogeneity				
Kelompok	Based on Mean			
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest kontrol & eksperimen	012	1	37	912
Posttest kontrol & eksperimen	012	1	37	914
Pretest Posttest eksperimen	027	1	38	871
Pretest Posttest kontrol	152	1	36	699

Uji homogenitas pada tabel 4 memperoleh hasil *based on mean* dari seluruh kelompok, bahwa nilai yang signifikansinya lebih besar dari 0,05. Berdasarkan dasar dalam pengambilan keputusan, data yang homogen memiliki nilai signifikansi > 0,05. Dapat disimpulkan semua data di atas dinyatakan homogen dalam artian mempunyai variansi/ keragaman yang sama.

Tabel 5. Kesimpulan Uji N-Gain

Hasil	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Rata-rata skor	81,25	70,42
Skor ideal	95	95
N-Gain Persen	65,6020	32,5030
Kategori	Cukup Efektif	Tidak Efektif

Merujuk pada nilai persentase N-Gain dan tabel deskriptif yang diperoleh dari perhitungan menggunakan aplikasi SPSS, menunjukkan bahwa nilai *mean* N-gain score untuk kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Game-Based Learning Tipe Wordwall* sebesar 65,6020 atau 65,6% nilai ini berkategori cukup efektif. Nilai *mean* N-Gain score di kelas kontrol mencapai 32,5030 atau 32,5% nilai ini berkategori tidak efektif.

Pada penelitian ini, dikaji sebuah pengaruh pelaksanaan model pembelajaran *Game-Based Learning Tipe Wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar IPS. Motivasi belajar berperan sangat krusial dalam meningkatkan hasil belajar yang diharapkan (Adan, 2023). Pada prinsipnya motivasi belajar merupakan suatu proses internal yang

mampu menimbulkan dorongan kepada peserta didik dalam mencapai apa yang menjadi tujuan dalam pembelajaran. Jika motivasi belajarnya turun, maka dampaknya akan negatif terhadap aktivitas dan hasil belajarnya didik (Febrita & Ulfah, 2019). Dengan demikian, motivasi belajar ini satu hal yang sangat penting dan perlu kita tingkatkan.

Dalam meningkatkan motivasi belajar, diperlukan strategi mengajar yang memberi ruang kepada peserta didik untuk mengeksplorasi gaya belajarnya dengan menyesuaikan kebutuhan maupun kegemaran peserta didik. dengan strategi mengajar yang menyenangkan dalam pelaksanaan model pembelajaran model *Game - Based Learning Tipe Wordwall* mampu memperbaiki motivasi belajar pada peserta didik pelajaran IPS. Meskipun pada pembelajaran ini dibalut dengan permainan namun esensi dari proses belajar-mengajar tetap tersampaikan dan mampu membangun pemahaman bermakna bagi peserta didik. pendapat ini sesuai dengan (Panjaitan & Suriadi, 2023) bahwa dengan bermain, pembelajaran akan lebih bermakna dan berdampak baik bagi

peserta didik berikut gambar kegiatan proses pembelajaran dengan model Game - Based Learning tipe Wordwall pada pelajaran IPS pada materi yang membahas keragaman budaya dan kearifan lokal.

Gambar 2. Kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen



Proses belajar dengan implementasi model Game-Based Learning ini mampu mengaktifkan skema berfikir, sikap kompetitif dan sikap kerja sama dalam kelompok (Qian & Clark, 2016) sehingga tidak terasa motivasi belajar pun meningkat. Dengan bantuan platform wordwall sebagai sarana bermain, mampu menyesuaikan dengan kebiasaan peserta didik yang kebanyakan sudah terbiasa bermain game online di gawai masing-masing. Sehingga pembelajaran mampu menyesuaikan dengan kemajuan teknologi dan budaya serta kebiasaan peserta didik. Selain itu, yang dirasakan dari bantuan platform wordwall ini adalah, cara akses yang mudah serta banyak fitur dan desain game yang menarik

dan dapat dipakai secara gratis. Sesuai dengan (Pradani, 2021) bahwa kelebihan wordwall ini terdapat banyak fitur menarik dan mudah, praktis, modern serta mengoptimalkan proses pemahaman materi. Dengan demikian, walaupun menggunakan model pembelajaran ini membutuhkan persiapan yang lebih banyak seperti proyektor, strategi bermain yang sejalan dengan materi yang akan disampaikan, akan tetapi Hal ini dapat meringankan guru dalam mempersiapkan pembelajaran.

E. Kesimpulan

Kesimpulan akhir yang diperoleh dari pembahasan di atas, secara deskriptif penggunaan model *Game - Based Learning* berbantuan *wordwall* berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar IPS kelas IV. Ini terbukti dari hasil perbedaan nilai *mean* posttes (tes akhir) kelas eksperimen dan kontrol, nilai *mean* posttest di kelas eksperimen 81,25 sedangkan nilai *mean* posttest (tes akhir) di kelas kontrol 70,42. Dimana hasil ini menunjukkan bahwasannya ada peningkatan yang signifikan. Selain itu, diperkuat dengan hasil pengujian terhadap hipotesis (uji-t)

menggunakan *Independent Sample Test* yang menunjukkan nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , yakni $3,677 > 1,697$.

Kefektivitasan penggunaan model *Game-Based Learning* berbantuan *wordwall* dari perhitungan uji N-Gain juga memperkuat pengaruhnya terhadap motivasi belajar IPS. Dimana hasil pengujian N-Gain kelas eksperimen mendapatkan nilai *mean* dalam bentuk persen yakni 65,6% yang berkategori cukup efektif. Dan kelas kontrol memperoleh nilai *mean* N-Gain 32,5% yang berkategori tidak efektif.

Dengan terbukti bahwasannya pada penelitian ini model yang digunakan yakni *Game-Based Learning* tipe *wordwall* berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar IPS kelas IV dan dikategorikan cukup efektif, maka diharapkan bagi para pendidik maupun calon pendidik, mampu mengimplementasikan model dalam pembelajaran yang relevan dengan apa yang dibutuhkan dalam proses belajar peserta didik. selain pada materi keragaman budaya dan kearifan lokal di Indonesia, model *Game-Based Learning* berbantuan *wordwall* juga dapat dicoba diimplmentasikan pada materi

maupun mata pelajaran lainnya. Dan bagi penelitian selanjutnya, untuk mencapai kategori sangat efektif, diharapkan pada saat pemberian *treatment* dilaksanakan lebih dari 2 pertemuan, supaya pencapaian yang diperoleh lebih optimal dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adan, S. I. A. (2023). *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 1(2), 76–86.
- Alfiah, S., Isitiyati, S., & Mulyono, H. (2021). Analisis penyebab rendahnya motivasi belajar dalam pembelajaran ips pada peserta didik kelas V sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 9(5), 1–5.
- Ariani, N., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni. (2022). *BUKU AJAR BELAJAR DAN PEMBELAJARAN* (N. Rismawati (ed.)). Widina Bhakti Persada Bandung.
- Aulia, R., & Wandini, R. R. (2023). *Karakteristik Mata Pelajaran IPS*. 5(20), 4034–4040.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (n.d.). *Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 0812(2019), 181–188.
- Green, P., Dan, M., Image, B., Kasus, S., Followers, P., & Twitter, A. (2020). Pengaruh Green Marketing dan Brand Image terhadap Keputusan Pembelian

- Produk The Body Shop Indonesia (Studi Kasus Pada Followers Account Twitter @TheBodyShopIndo). *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 10(1), 1–9. <https://doi.org/10.35968/mpu.v10i1.371>
- Hardianto, Kustiawan, I., Chaniago, A., & Adriyanto, B. (2018). *Rancangan Model Pembelajaran Berbasis Games*. KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAANPUSAT TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASIPENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN.
- Panjaitan, N. A., & Suriadi, A. (2023). *Meningkatkan Minat Belajar Matematika Dengan Metode Belajar Sambil Bermain*. 1, 126–130.
- Pradani, T. G. (2021). 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.
- Putri, A. D., Hilmia, R. S., Almaliyah, S., Permana, S., & Pendidikan, U. (2023). *Pengaplikasian uji t dalam penelitian eksperimen*. 4(3), 1978–1987.
- Putri, D. N., Az-Zahra, F. E., Noviyanti, S., & Chan, F. (2024). Peran Pendidikan IPS dalam Meningkatkan Rasa Nasionalisme di Era Revolusi 4.0. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 2852–2866.
- Qian, M., & Clark, K. R. (2016). Game-based Learning and 21st century skills: A review of recent research. *Computers in Human Behavior*, 63, 50–58. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.023>
- Rohman, A. D., Hanifah, H., & Hayudina, H. G. (2023). Penggunaan Media Kartu Transformasi Energi Pada Mata Pelajaran Ipa Dalam Meningkatkan Sikap Berpikir Kritis Siswa Kelas Iv Mii Degayu 02 Pekalongan. *Prosiding SEMAI* 2, 35–43.
- Sianturi, R. (2022). Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 386–397. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Issue April).
- Sundari, E. (2024). Cendikia pendidikan. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54.
- Uno, H. B. (2024). *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan*. Alfabeta.
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan Game Based Learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2), 1.