

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING
WORDWALL TERHADAP MOTIVASI DAN BERPIKIR KREATIF SISWA
PEMBELAJARAN IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR**

Vina Elvira¹, Tobroni², Dede Hadiansah³

^{1,2,3}PGSD, FKIP, Universitas Darul Ma'arif Indramayu,
elviravina4@gmail.com¹, tobronihasri@gmail.com²,
dedehadiansah9@gmail.com³

ABSTRACT

This research is motivated by the problem of a less varied learning model that makes students less active and less creative in thinking. This study aims to determine the effect of the Game Based Learning wordwall learning model on the Motivation and creative thinking of elementary school students. This study uses a quantitative research approach with an experimental method and the research design used is the Intact-Group Comparison design in the form of a Pretest-Posttest Control Group design. The population of this study was taken from all fifth grade elementary school students who are located at the UPTD SDN 1 Tugu Kidul in the 2024/2025 academic year. Using a random sampling technique. And based on the results of the research that has been used, namely obtaining the calculation of t-test data (independent sample t-test) the results of student learning motivation t value (6.476) with a sig. (2-tailed) 0.000 which means the sig. < a (0.05), so it can be concluded that there is a significant influence on the use of the Game Based Learning Wordwall learning model on the learning motivation results of fifth grade students at the UPTD SDN 1 Tugu Kidul. And in the data of students' creative thinking results, the value of t = 3.817 was obtained with a sig. (2-tailed) value of 0.000. which means the sig. < a (0.05). So it can be concluded that there is a significant influence on the use of the Game Based Learning Wordwall learning model on the learning outcomes of class V students at UPTD SDN 1 Tugu Kidul.

Keywords: game based learning, motivation. creative thinking, learning

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan tentang model pembelajaran yang kurang bervariasi yang menjadikan siswa kurang aktif dan kurang berpikir kreatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning Wordwall* terhadap Motivasi dan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain penelitian yang digunakan adalah *Intact-Group Compariso desain* dalam bentuk *Pretest-Posttest Contol Group design*. Populasi penelitian ini diambil dari seluruh siswa kelas V SD yang bertempat di UPTD SDN 1 Tugu Kidul tahun Pelajaran 2024/2025. Dengan menggunakan teknik random sampling. Dan berdasarkan hasil penelitian yang telah digunakan yakni memperoleh perhitungan data uji t (*independent sample t-test*) hasil motivasi belajar siswa nilai t (6,476) dengan nilai sig. (2-tailed) 0,000 yang artinya nilai sig. < a (0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning Wordwall* terhadap

hasil motivasi belajar siswa kelas V di UPTD SDN 1 Tugu Kidul. Dan pada data hasil berpikir kreatif siswa diperoleh nilai $t = 3.817$ dengan nilai sig. (2-tailed) 0,000. yang artinya nilai sig. $< \alpha$ (0,05). Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas V di UPTD SDN 1 Tugu Kidul.

Kata Kunci: *game based learning wordwall*, motivasi, berpikir kreatif, pembelajaran

A. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang mampu merangsang keaktifan, pemikiran, semangat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran, bisa mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan dan diharapkan serta pembelajaran yang efektif juga menyenangkan, kegiatan belajar mengajar yang berlangsung dalam kondisi yang nyaman, tenang, asyik dan tidak membosankan. Pembelajaran merupakan investasi yang paling utama bagi setiap bangsa apalagi bagi bangsa yang sedang berkembang giat membangun Pendidikan negaranya. Pembelajaran tidak hanya terpaku pada hasil belajar diakhir kegiatan pembelajaran saja, akan tetapi dilihat dari ketika proses pembelajaran berlangsung, tanggapan siswa akan materi yang dibahas oleh guru juga minat serta kesemangatan siswa dalam belajar,

bagaimana proses pembelajaran tersebut bisa memberi pemahaman, kebiasaan, kecerdasan, ketekunan, kualitas, membentuk karakter, adab, moral perilaku dan kegiatan yang siswa terapkan bukan hanya disekolah tapi juga dikehidupan sehari-harinya. Sejalan dengan pendapat Alwi (2024) bahwa keberhasilan pendidikan dapat dicapai melalui proses pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran juga harus bisa membentuk, menanamkan sikap baik dan sikap terpuji pada diri siswa karena salah satu faktor yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran yaitu faktor dari lingkungan. Oleh karenanya dalam Proses pembelajaran ini guru harus membuat lingkungan di sekitar siswa menjadi positif, memberi kebebasan pada siswa untuk melaksanakan pembelajaran dengan caranya sendiri tanpa harus menekan jika siswa belum menguasai pembelajaran, karena pada proses pembelajaran, siswa sudah dibekali kreatifitas serta

keinginan belajar dengan kebiasaan juga kemampuan yang ada pada dirinya (Andriani, 2024).

Dalam mengembangkan pembelajaran, seorang guru membutuhkan sebuah alat yang bisa membawa kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan bisa membuat siswa mudah mengerti akan apa yang dipelajarinya, sehingga menarik para siswa untuk lebih bersemangat melaksanakan pembelajaran di kelas. Alat yang bisa digunakan oleh guru untuk mengembangkan pembelajarannya salah satunya ialah menggunakan model pembelajaran yang bervariasi karena akan membantu kegiatan belajar. Salah satunya adalah model pembelajaran *Game Based Learning Wordwall*. *game Based Learning Wordwall* secara khusus mempunyai muatan pembelajaran atau memuat materi pada mata pelajaran yang ditujukan untuk memberi pengalaman yang baru dalam proses pembelajaran seperti perasaan senang dan bahagia, sehingga materi yang disampaikan oleh guru pada pembelajarannya dan materi yang termuat dalam game edukasi ini dapat tersampaikan juga tersalurkan dengan baik sehingga

akhirnya siswa dapat menerima materi tersebut dengan baik pula (Najuah, 2020). *Game Based Learning Wordwall* ini sangat membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran karena game identik dengan anak-anak, dengan demikian motivasi belajar siswa akan bertambah dengan adanya model pembelajaran ini didalam kelas. Sejalan dengan pendapat Wijayanto dkk (2021) bahwa *game* edukasi adalah media pembelajaran baru yang dipercayai bisa meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menangkap materi pelajaran dengan cepat karena didukung dengan fitur permainan yang menarik sehingga anak menjadi aktif untuk belajar menggunakan game edukasi. Di dalam game edukasi terdapat unsur gabungan dari beberapa elemen seperti grafik yang menarik, animasi yang beragam, teks, audio dan video yang dapat merangsang ketertarikan anak untuk menerima materi pelajaran yang disampaikan. Pada model pembelajaran *Game Based Learning Wordwall* ini terdapat berbagai macam media tersebut di dalamnya.

Rendahnya motivasi belajar siswa di sekolah bisa mempengaruhi

siswa dalam belajar. Rahman Sunarti (2021) berpendapat bahwa motivasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa. Kurangnya motivasi siswa bisa dilihat dari kurangnya siswa memberikan gagasan dan pendapatnya, sebagai guru kita tentunya harus memiliki strategi pembelajaran yang akan disalurkan kepada siswa guna meningkatkan motivasi belajar siswa, belum lagi masalah naik turunnya motivasi siswa dalam belajar, siswa yang hanya menganggap jika belajar hanyalah masalah masuk dan tidaknya. Ketika sekolah, jadi guru sangat membutuhkan strategi pembelajaran yang sekiranya bisa berjalan dengan baik tanpa membuat siswa terpaksa menjalankannya, model-model pembelajaran yang digunakan pula harus sesuai dengan pembelajaran yang akan diajarkan serta sesuai dengan kemampuan siswa dan yang pasti tidak monoton. Kurangnya variasi model pembelajaran akan membuat siswa bosan dan kurangnya gairah saat belajar. motivasi berperan penting dalam kegiatan belajar mengajar karena berguna sebagai pendorong untuk pencapaian hasil yang baik. Seseorang akan terdorong untuk

melakukan suatu kegiatan dan akan selalu berusaha untuk mencapai keberhasilannya karena ada motivasi dalam dirinya (Fernando dkk, 2024). Model pembelajaran *Game Based Learning Wordwall* ini mempunyai banyak fitur-fitur media yang diharapkan bisa membangkitkan motivasi belajar siswa ketika kegiatan belajar mengajar karena banyaknya variasi di dalamnya.

Dengan kurangnya motivasi dan kurangnya berpikir kreatif siswa dalam memberikan gagasan pemikirannya pada saat belajar, diharapkan dengan diadakannya *game based learning wordwall* pada saat pembelajarannya ini, bisa membuat gairah semangat siswa muncul dan bisa leluasa menyampaikan pendapatnya. Sesuai dengan rumusan masalah diatas, tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning Wordwall* terhadap motivasi belajar dan berpikir kreatif siswa terhadap pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah

menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen. Metode eksperimen merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan yang merupakan metode kuantitatif, digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (*treatment*/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan. Kondisi dikendalikan agar tidak ada variabel lain (selain variabel *treatment*) yang mempengaruhi variabel dependen. Agar kondisi dapat dikendalikan, maka dalam penelitian eksperimen menggunakan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. (Sugiyono 2018).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Setelah dilakukan kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan model pembelajaran *game based learning wordwall* pada kelas eksperimen, dapat terlihat bahwa motivasi belajar dari kedua kelas tersebut berpengaruh. Pembelajaran IPAS dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning wordwall* membuat siswa lebih aktif dan bersemangat dalam proses belajarnya, pada kelas eksperimen yang diterapkan dengan

menggunakan model pembelajaran *game based learning wordwall*, yang mana dalam pembelajarannya dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap siswa, melalui model pembelajaran *game based learning wordwall* dalam pembelajaran IPAS dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Berdasarkan penyajian dan analisis data berikut :

	Kelas	N	mean
nilai	Posttest_kontrol	20	79.96
	Posttest_eksperimen	20	85.69

nilai *mean* (rata-rata) motivasi belajar kelas eksperimen 85,69, sedangkan pada kelas kontrol adalah 79,96. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai *mean* (rata-rata) angket kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan nilai *mean* (rata-rata) kelas kontrol.

	F	Sig	t	Sig. (2- taile d)
Equal	1.23	.27	6.47	.000
varianc es	7	3	6	

assume		
d		
Equal	6.47	.000
varianc	6	
es not		
assume		
d		

Hasil uji t-test di UPTD SDN 1 Tugu Kidul dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning wordwall* menunjukkan hasil nilai F sebesar 1.237 dengan nilai signifikan 0,273, diketahui nilai sig. 0,273 > α (0,05), maka varian homogen dari tabel terlihat bahwa nilai $t = 6.476$ dengan nilai sig. (2-tailed) 0,000. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran *game based learning wordwall* terhadap motivasi belajar siswa kelas V antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Untuk hasil berpikir kreatif setelah kedua kelas diberikan perlakuan yang berbeda, kemudian melakukan *posttest* sehingga dapat diketahui hasil berpikir kreatif siswa

kedua kelas tersebut. Berdasarkan penyajian dan analisis data di bawah ini :

	Kelas	N	mean
nilai	Posttest_kontrol	20	71.00
	Posttest_eksperimen	20	76.80

hasil nilai *mean* (rata-rata) pada kelas eksperimen yakni 76.80, sedangkan pada kelas kontrol memiliki nilai *mean* (rata-rata) 71.00 dengan jumlah responden masing-masing 20 siswa. Hasil uji t-test di UPTD SDN 1 Tugu Kidul dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning wordwall* menunjukkan hasil yang signifikan.

	F	Sig	t	Sig.
		.		(2-tailed)
Equal	1.18	.28	3.81	.000
varianc	9	2	7	
es				
assume				
d				
Equal			3.81	.001
varianc			7	
es not				
assume				
d				

nilai F sebesar 1,189 dengan nilai signifikan 0,282, diketahui nilai sig. 0,273 > α (0,05), maka varian homogen dari tabel terlihat bahwa nilai $t = 3.817$ dengan nilai sig. (2-tailed) 0,000 yang artinya nilai sig. < α (0,05), maka H_a diterima dan H_o ditolak, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terjadi pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran *game based learning wordwall* terhadap berpikir kreatif siswa kelas V antara kelas eksperimen dan kelas kontrol di UPTD SDN 1 Tugu Kidul.

D. Kesimpulan

Kesimpulan akhir yang diperoleh dalam penelitian dan saran perbaikan yang dianggap perlu ataupun penelitian lanjutan yang relevan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di UPTD SDN 1 Tugu Kidul mengenai pengaruh model pembelajaran *game based learning wordwall* terhadap motivasi dan berpikir kreatif siswa kelas V sekolah dasar pada pelajaran IPAS, maka dapat disimpulkan bahwa Terdapat pengaruh model pembelajaran *game based learning wordwall* terhadap motivasi belajar

siswa kelas V UPTD SDN 1 Tugu Kidul, Kecamatan Sliyeg, Kabupaten Indramayu. Banyak faktor yang memepengaruhi motivasi belajar siswa kelas V UPTD SDN 1 Tugu Kidul, salah satunya adalah motivasi belajar yang muncul pada diri siswa, siswa yang mampu mengutarakan pendapatnya, menyuarakan idenya dan dapat mempertahankan pendapatnya, siswa terlihat senang memecahkan masalah dengan mencari jawaban yang tepat guna membenarkan yang salah dan berusaha menjawab soal itu. Sehingga terlihat siswa memiliki hasrat serta keinginan untuk berhasil. Hal ini dibuktikan dari nilai $t = 6,476$ dengan nilai sig. (2-tailed) 0,000 yang artinya nilai sig. < α (0,05), maka H_a diterima dan H_o ditolak, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran *game based learning wordwall* terhadap motivasi belajar siswa kelas V antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dan terdapat pengaruh model pembelajaran *game based learning wordwall* terhadap berpikir kreatif siswa kelas V UPTD SDN 1 Tugu Kidul, Kecamatan Sliyeg, Kabupaten Indramayu. Beberapa faktor yang

memengaruhi berpikir kreatif siswa adalah mempunyai siswa menemukan ide-ide baru untuk memecahkan masalah yang diberikan, ketika memberi pertanyaan tentang hal yang sudah terjadi (dalam bentuk negatif), siswa dapat memberikan solusi bagi permasalahan yang telah diberikan tersebut, pada evaluasi pembelajarannya pula siswa dapat menghasilkan jawaban yang unik dan beragam (menggunakan bahasa dan kata-kata sendiri). Dengan demikian siswa dapat memperluas suatu gagasan atau menguraikan secara rinci dalam suatu jawaban. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai $t = 3.817$ dengan nilai sig. (2-tailed) 0,000 yang artinya nilai sig. $< \alpha$ (0,05), maka H_a diterima dan H_o ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran *game based learning wordwall* terhadap berpikir kreatif siswa kelas V antara kelas eksperimen dan kelas kontrol di UPTD SDN 1 Tugu Kidul.

DAFTAR PUSTAKA

- Agrifina, V. F., Vrisilia, V., Agustina, L. N., Supriyadi, S., & Izzatika, A. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan*, 12(2), 414–431. <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol12issue2page414-431>
- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Psikologi*, 4(2), 1653–1660. <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=62924&val=4564>
- Andriani, R., Imelia, W. A. (2024). Kendala Pelaksanaan Metode Pembelajaran Kurikulum Merdeka pada Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Ramandhani Imelia Andriani, 1* Aan Widiyono, 2 1. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 173.
- Azhari, A. F., Khadijah, F., & Rif'iyati, D. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(2), 50–59.
- Basri, I. (2022). KREATIVITAS GURU PAI DALAM PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI COVID-19 (Studi Kasus di SD Negeri Sutopati 4 Kelas IV Tahun Ajaran 2021/2022). *INSPIRASI (Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Islam)*, 6, 8. <https://doi.org/10.61689/inspirasi.v6i1.316>
- Basri, I. A. H. (2022). KREATIVITAS GURU PAI DALAM PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI COVID-19 (Studi Kasus di SD Negeri Sutopati 4

- Kelas IV Tahun Ajaran 2021/2022). *INSPIRASI (Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Islam)*, 6(1), 8. <https://doi.org/10.61689/inspirasi.v6i1.316>
- Dorisno, D., Ayunis, A., Efendi, R., & HB, Z. (2023). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Sekolah Dasar. *Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar*, 13(2), 163–174. <https://doi.org/10.15548/alawlad.v13i2.8307>
- Dwi, S. H. (2017). Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan. In *UNY Press* (Issue April 2017). <https://www.researchgate.net/publication/332444168%0AMultimedia>
- Emda Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 93–196.
- Fadila, D. S. N., Riyadi, Prasetyo, K., & Suprijono, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Tipe Wordwall Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas VII SMP. *Dialektika Pendidikan IPS*, 2(2), 171–180.
- Firdaus, C., Mauludyana, B., & Purwanti, K. (2020). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar di SD Negeri Curug Kulon 2 Kabupaten Tangerang. *Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 43–52. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Halim, A. (2022). Signifikansi dan Implementasi Berpikir Kritis dalam Proyeksi Dunia Pendidikan Abad 21 Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 3(3), 404–418. <https://doi.org/10.36418/jist.v3i3.385>
- Harahap, N. F., Anjani, D., & Sabrina, N. (2021). Analisis Artikel Metode Motivasi dan Fungsi Motivasi Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 198–203. <https://doi.org/10.51577/ijipublication.v1i3.121>
- Hofifah, U., Mislan, M., Islam, U., Sultan, N., & Saifuddin, T. (2025). Penerapan Model Game Based Learning (GBL) Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 116 / X Lambur II Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah , Fakultas Tarbiyah dan Keguruan , Denny Prat. 2.
- Inayah, Y., & Sya, M. F. (2022). Kreatifitas Berfikir Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 1, 339–345. <https://ojs.unida.ac.id/karimahtauhid/article/view/7822%0Ahttps://ojs.unida.ac.id/karimahtauhid/article/download/7822/3510>
- Jannah, D. M., Hidayat, M. T., Ibrahim, M., & Kasiyun, S. (2021). Pengaruh Kebiasaan Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3378–3384. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1350>
- Khusniah, Z., Linguistika, Y., &

- Ahdhianto, E. (2022). Analisis Peningkatan Minat Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Game-Based Learning Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas V Sdn Pw 01. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 613. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i2.8808>
- Kusumaningtyas, A. W., & Yuniawatika, Y. (2024). Pengaruh Wordwall Game-Based Learning terhadap Higher Order Thinking Skills. *Metodik Didaktik*, 20(1), 62–73. <https://doi.org/10.17509/md.v20i1.69910>
- L1, I. (2019). EVALUASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN Idrus L 1. *Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran*, 2, 920–935.
- Leonard, L. (2012). Peran Kemampuan Berpikir Dalam Proses Pembelajaran Matematika. *Pasundan Journal of Mathematics Education : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(Vol 2 No. 1), 248–262. <https://doi.org/10.23969/pjme.v2i1.2457>
- Marlita, I. N., Patonah, S., Ariestanti, E., & Miyono, N. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Game dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(2), 725–735. <https://doi.org/10.30605/jsdp.7.2.2024.4229>
- Nadia, A. I., Afiani, K. D. A., Naila, I., & Muhammadiyah, U. (2022). Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 12(1), 33–43.
- Najuah, Sidiq, R., & Sinamora, R. S. (2022). Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21. In *Yayasan Kita Menulis*. <http://digilib.unimed.ac.id/51618/>
- Nur Azmi Alwi, & Putri Lestari Agustia. (2024). Penggunaan Media Vidio Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(3), 183–190. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i3.3095>
- Pahru, S., Gazali, M., Pransisca, M. A., Marzuki, A. D., & Nurpitasari, N. (2023). Teori Belajar Kognitivistik Dan Implikasinya Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 4(4), 1070–1077. <https://doi.org/10.55681/nusra.v4i4.1745>
- Pepadu, J., Yuliza, E., Bangun, P. B. J., Sitepu, R., Nurnawati, E., Puspita, F. M., Octarina, S., & Indrawati. (2023). Pendampingan Pemanfaatan Aplikasi Wordwall Sebagai Game Based Learning Pada Guru-Guru Sd. *Jurnal Pepadu*, 4(1), 103–108. <https://doi.org/10.29303/pepadu.v4i1.2231>
- Perdana, A, P, I., & Valentina, D, T. (2022). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(12), 1–23. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- 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>
- Pratikno, A. S. (2018). Motivasi Belajar di Sekolah Dasar. *Xx, Xxx*, 1–5. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.27051.69925>
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiq, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 81–95. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.8749>
- ROHMATIN, R. (2023). Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(1), 79–88. <https://doi.org/10.51878/edutech.v3i1.2039>
- Sahanata, M., Widia Asiani, R., Syahputri, E. D., & Pradani, A. P. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Sarana Menciptakan Media Pembelajaran Interaktif. *LOKOMOTIF ABDIMAS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 11–21.
- Sari, W. P., & Montessori, M. (2021). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Modul Pembelajaran Tematik. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5275–5279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1527>
- Septiani, S., Missouri, R., Bima, U. M., Wijayati, I. W., & Fatchurrohman, M. (2025). *Paradigma Baru Supervisi Pendidikan* (Issue July).
- Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, & Angga Setiawan. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216–223. <https://doi.org/10.55784/jupeis.v01i.iss3.176>
- Suharni, S. (2021). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 172–184. <https://doi.org/10.31316/g.couns.v6i1.2198>
- Sumiarsi, N., & Pendidikantarakan, D. (2015). Analisis Kompetensi Pedagogik dan Pengembangan Pembelajaran Guru SD Negeri 041 Tarakan. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 99–104.
- Susiloningsih, W., & Sugandi, E. (2022). *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Profil Berpikir Kreatif Siswa pada Mata Pelajaran Matematika SD Kelas 4 Pendahuluan*. VI(1), 65–69.
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. Della, & Syafitri, R. (2023). Kerangka berfikir penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 160–166.
- Tatsa Galuh Pradani. (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://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/educenter/index>
- Tegeh, I. M., & Pratiwi, N. L. A. (2019). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Keaktifan Belajar Dengan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd. *Jurnal IKA*, 17(2), 150. <https://doi.org/10.23887/ika.v17i2.19850>
- Ulfa, E. M., Nuri, L. N., Sari, A. F. P., Baryroh, F., Ridlo, Z. R., & Wahyuni, S. (2022). Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9344–9355. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3742>
- Wahyuni, R., & Witarsa, R. (2023). Penerapan Metode Inkuiri untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, 4(1), 203–209. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i1.148>
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan Game Based Learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2), 1–5.
- Walidah, G. N., Mudrikah, A., & Saputra, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Wordwall Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *UJMES (Uninus Journal of Mathematics Education and Science)*, 7(2), 105–115. <https://doi.org/10.30999/ujmes.v7i2.2140>
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17–22. <https://ejournal.upi.edu/index.php/integrated/article/view/32729>
- Widiana, W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). The importance of learning motivation in improving student learning outcomes. *ALFIHRIS: Journal of Educational Inspiration*, 2(3), 61–68.