

Inovasi Pembelajaran: Penerapan Model *Game Based Learning (GBL)* dengan *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD**Faathira Adillia, Moh. Salimi**Universitas Sebelas Maret
faathira25@student.uns.ac.id**Article History**

accepted 1/10/2025

approved 21/11/2025

published 23/12/2025

Abstract

Learning outcomes are the outcomes of the student learning process measured through cognitive aspects. Game Based Learning (GBL) is a learning model that involves students in its application, in order to make learning materials interesting, fun, increase students' knowledge and skills, which can utilize Wordwall media as support. The study aimed to describe the steps of GBL using Wordwall and improve student learning outcomes. It was a collaborative classroom action research conducted in three cycles, involving 26 fifth grade students of SD Negeri 6 Panjer. Data collection techniques were observation and tests. The steps of GBL were: (1) choosing games based on the topic, (2) explaining the concept, (3) explaining the rules of game, (4) playing the game, (5) summarizing knowledge, and (6) reflecting. The results indicated that GBL model with Wordwall media can be applied with the following steps: (1) selecting games according to the topic; (2) explaining the concept of material with Wordwall; (3) explaining the rules of playing Wordwall; (4) playing Wordwall games; (5) summarizing knowledge; and (6) reflection. It concludes that GBL using Wordwall improves student learning outcomes.

Keywords: *Game Based Learning, Wordwall, Learning Outcome.***Abstrak**

Hasil belajar merupakan luaran dari proses belajar siswa yang diukur melalui aspek kognitif. *Game Based Learning (GBL)* merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam penerapannya, guna membuat materi pembelajaran menarik, menyenangkan, meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa, yang dapat memanfaatkan media *Wordwall* sebagai penunjang. Penelitian dilakukan untuk mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model *GBL* dengan *Wordwall* dan meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas kolaboratif yang dilakukan dalam tiga siklus, dengan melibatkan 26 siswa kelas V SD Negeri 6 Panjer. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes. Langkah-langkah penerapan *GBL* meliputi: (1) memilih game sesuai topik; (2) penjelasan konsep materi dengan *Wordwall*; (3) menjelaskan aturan bermain *Wordwall*; (4) melakukan permainan *Wordwall*; (5) merangkum pengetahuan; dan (6) refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *GBL* dengan media *Wordwall* dapat diterapkan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) memilih game sesuai topik; (2) penjelasan konsep materi dengan *Wordwall*; (3) menjelaskan aturan bermain *Wordwall*; (4) melakukan permainan *Wordwall*; (5) merangkum pengetahuan; dan (6) refleksi. Penerapan model *GBL* dengan lagkah sistematis dapat meningkatkan hasil belajar di mana terjadi peningkatan jumlah siswa tuntas KKTM pada siklus I hingga siklus III sebesar 32,69%. Dengan begitu, didapatkan kesimpulan bahwa penerapan model *GBL* dengan media *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: *Game Based Learning, Wordwall, Hasil Belajar*

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar dilakukan untuk menambah pengetahuan siswa yang akan berdampak pada integritas dan tingkah laku mereka. Berdasarkan UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) dijelaskan mengenai pembelajaran sebagai hubungan timbal balik guru dengan siswa serta sumber belajar di lingkungan belajar. Berdasarkan pernyataan tersebut, dalam sebuah pembelajaran terdapat kegiatan mendidik yang dilakukan guru kepada siswa dan memberikan makna tertentu yang didukung dengan sumber belajar di dalam sebuah lingkungan belajar. Dalam pembelajaran abad 21, seorang guru harus memperhatikan beberapa keterampilan dalam mengajar agar dapat membangun suasana yang aktif, efektif, kreatif dan inovatif. Menurut Mulyawati (2021) guru dituntut harus mempunyai keterampilan penggunaan model pembelajaran dan keterampilan mengajar.

Keterampilan penggunaan model dan media pembelajaran diperlukan guru untuk menunjang pembelajaran yang aktif dan efisien. Berkaitan dengan pengertian model pembelajaran, Kaban dkk. (2021) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan sebuah cara atau tindakan yang sesuai prosedur pembelajaran tertentu yang diimplementasikan agar hasil belajar dapat dengan cepat memenuhi kategori tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Adanya penggunaan model pembelajaran yang memprioritaskan kepentingan siswa dan kecocokan materi pelajaran, tujuan pembelajaran akan lebih mudah untuk dicapai. Hasil belajar juga akan mudah tercapai dengan lebih efisien. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian Kahar dkk. (2020) yaitu adanya dampak positif berupa meningkatkan keaktifan siswa di kelas dan hasil belajar. Untuk mendukung penerapan model pembelajaran, diperlukan keterampilan penerapan media pembelajaran dari guru. Media pembelajaran merupakan sarana penunjang pembelajaran. Berkaitan dengan media pembelajaran. Nurrita (2018) menjelaskan bahwa media pendidikan merupakan alat bantu yang dapat mempermudah siswa dalam menyimak konten pembelajaran lebih jelas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran.

IPAS merupakan penggabungan dua mata pelajaran yaitu IPA dan IPS. Sesuai dengan pendapat Fatimah & Wiratama (2023) yang menyatakan bahwa kurikulum merdeka saat ini menerapkan pembelajaran IPAS yang menggabungkan mata pelajaran IPA dan IPS. Tujuan dari penggabungan mata pelajaran ini adalah mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dan memberi kesempatan siswa untuk membangun inisiatif, kreativitas, serta kemandirian, sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik maupun psikologis siswa (Kemendikbud, 2024). Guna mencapai tujuan agar siswa aktif berpartisipasi, sebisa mungkin guru harus bisa membangkitkan ketertarikan siswa.

Faktanya, dengan adanya penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS justru membuat siswa mengalami kesulitan dalam belajar. Temuan Alfatonah dkk. (2023) menyatakan bahwa di SD Islam Al-Alifah Palembang mengalami kesulitan belajar terhadap mata pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka. Hal tersebut disebabkan kurangnya motivasi dan kemauan untuk belajar. Didukung dengan hasil penelitian Ilham dkk. (2024) yang mengungkapkan bahwa berdasarkan analisis data yang dilakukan di SDN 27 Dompu, terdapat kesulitan belajar IPAS yaitu dalam memahami konsep asing yang bersifat menghafal. Hal ini disebabkan oleh faktor internal yaitu kecerdasan, minat dan motivasi siswa serta faktor eksternal yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru.

Dari hasil wawancara tanggal 21 September 2024 di SD Negeri 6 Panjer, guru kelas V mengungkapkan bahwa di dalam pelajaran IPAS khususnya IPS bidang geografi terdapat kesulitan dalam mencermati materi dari guru karena siswa kurang tertarik dalam mendalami materi dan guru kurang mensiasati hal tersebut. Metode ceramah masih mendominasi pembelajaran disertai guru menjadi pusat perhatian dari pembelajaran yang menyebabkan pembelajaran tidak dapat berjalan dua arah. Dengan

begitu, respon siswa dalam pembelajaran masih sangat minim. Guru juga mengungkapkan bahwa pernah menggunakan model role playing, tetapi hanya beberapa kali saja. Hal ini dikarenakan model role playing membutuhkan waktu yang cenderung lama dan sebagian siswa merasa malu untuk menjadi pemeran dalam sebuah permainan.

Berdasarkan hasil wawancara, menunjukkan bahwa guru kelas V sudah memanfaatkan media saat proses pembelajaran, tetapi hanya saat pelajaran tertentu saja. Hal tersebut dapat disimpulkan dari pernyataan guru kelas V yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran IPAS materi peta, guru memanfaatkan media seperti globe dan gambar peta 2D. Guru kelas V jarang menggunakan media berbasis teknologi seperti menggunakan LCD dan proyektor. Padahal pada materi tertentu, seharusnya siswa bisa mengetahui secara nyata bagaimana gambar atau video tentang materi tersebut sehingga mereka akan memiliki pengalaman dan gambaran tentang materi yang dijelaskan oleh guru.

Analisis data hasil belajar melalui pretest mata pelajaran IPAS tentang peta untuk melengkapi hasil data observasi dan wawancara mengenai tingkat keberhasilan belajar siswa dilakukan. Dari rekap hasil data pretest yang dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 21 September 2024 di kelas V SDN 6 Panjer diperoleh hasil rata-rata nilai pretest yaitu 60,00. Terdapat 26 siswa, dengan 6 atau 23,08% siswa yang sudah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 20 atau 76,92% siswa belum mencapai KKTP. KKTP yang diterapkan pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN 6 Panjer yaitu 75. Data tersebut menunjukkan nilai tertinggi dari hasil pretest adalah 90, sedangkan nilai terendah yaitu 20. Dari data yang sudah tertera, dapat disimpulkan bahwa hasil pretest tergolong rendah. Guru menyatakan bahwa dalam mengerjakan soal, siswa belum bisa memahami kalimat, kurang bisa fokus dalam mengamati masalah, dan kurang bisa menentukan strategi serta solusi yang tepat dalam menyelesaikan masalah. Asiah Safitri & Junaid (2023) mengungkapkan bahwa penerapan pembelajaran model *Game Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di mana sebesar 91% siswa mencapai ketuntasan. Hasil penelitian yang dilakukan Malewa & Amin, (2023, hlm. 29) menemukan bahwa permainan *Wordwall* dapat meningkatkan minat belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model *Game Based Learning (GBL)* dengan *Wordwall* dan meningkatkan hasil belajar ranah kognitif siswa kelas V SD dengan penerapan model *GBL* berbasis *Wordwall*.

METODE

Pendekatan penelitian yang dimanfaatkan yakni pendekatan penelitian tindakan kelas kolaboratif. Azizah (2021) menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penyelidikan yang dilaksanakan melalui refleksi bersama guru atau peneliti yang bertujuan meningkatkan pemahaman pembelajaran dan kualitas pembelajaran, lembaga, atau tempat praktik tersebut dilaksanakan. PTK dalam penelitian ini dilakukan kerjasama antara guru dan siswa kelas V SD Negeri 6 Panjer dengan peneliti dan dua observer. Guru sebagai pelaksana dan peneliti sebagai perancang tindakan. Penelitian dilakukan dari bulan September 2024-Februari 2025 sebanyak 3 siklus, pada siklus I dan II dilakukan sebanyak 2 pertemuan, sedangkan siklus III sebanyak 1 pertemuan. Subjek penelitian adalah 26 siswa dan guru kelas V SD Negeri 6 Panjer. Data kualitatif pada penelitian ini didapatkan dari hasil observasi terhadap guru dan siswa pada penerapan model *GBL* dengan *Wordwall*. Sedangkan data kuantitatif diambil dari skor hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik non tes berupa observasi dan teknik tes berupa tes evaluasi. Teknik uji validitas data menggunakan teknik triangulasi data dengan menggabungkan data dari berbagai sumber. Triangulasi data yang digunakan meliputi observasi dan tes, sedangkan triangulasi sumber data

meliputi guru dan siswa. Teknik analisis data pada penelitian ini berupa reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan model *GBL* dengan *Wordwall* pada pembelajaran IPAS dilakukan menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas kolaboratif yang dilakukan dalam tiga siklus, dengan melibatkan 26 siswa kelas V SD Negeri 6 Panjer. Langkah-langkah penerapan GBL meliputi: (1) memilih game sesuai topik; (2) penjelasan konsep materi dengan *Wordwall*; (3) menjelaskan aturan bermain *Wordwall*; (4) melakukan permainan *Wordwall*; (5) merangkum pengetahuan; dan (6) refleksi. Langkah-langkah yang dilakukan merujuk pada langkah-langkah yang dikemukakan oleh Permana (2022), Dewi (2022), dan Samudera (2020) yang peneliti simpulkan menjadi langkah-langkah yang telah peneliti paparkan dengan menggunakan media *Wordwall* sebagai penunjang pada langkah-langkah tertentu.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Penerapan Model *GBL* dengan *Wordwall* terhadap Guru dan Siswa

Langkah-langkah	Siklus I		Siklus II		Siklus II	
	Guru (%)	Siswa (%)	Guru (%)	Siswa (%)	Guru	Siswa
Memilih Game Sesuai Topik	82,18	82,29	84,38	86,46	89,58	89,58
Menjelaskan Konsep Materi	74,31	75,69	81,25	79,86	90,28	90,28
Menjelaskan Aturan Bermain	79,17	77,08	84,38	84,38	87,50	87,50
Melakukan Permainan	81,94	83,33	90,28	84,72	91,67	91,67
Wawancara Minat Belajar	81,94	73,61	87,50	87,50	86,11	86,11
Refleksi	72,92	81,25	81,25	87,50	95,83	95,83
Rata-rata	78,76	78,88	84,84	83,91	91,09	90,16

Berdasarkan tabel 1 dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan persentase dari hasil observasi penerapan model *Game Based Learning (GBL)* dengan *Wordwall*, didapatkan data pada siklus I sebesar 78,76%, pada siklus II terjadi peningkatan menjadi 84,84%, dan terus meningkat pada siklus III menjadi 90,16%. Sementara dari observasi yang dilakukan kepada siswa, diperoleh hasil pada siklus I sebesar 78,88%, pada siklus II terjadi peningkatan menjadi 83,91% dan terus meningkat pada siklus III menjadi 90,16%. Persentase hasil observasi pada setiap siklus selalu mengalami peningkatan, karena adanya refleksi pada setiap siklusnya.

Berikut ini uraian lebih rinci dari langkah model *Game Based Learning (GBL)* dengan *Wordwall*.

1. Memilih Game berupa *Wordwall*. Pada langkah pertama, guru menyiapkan media yang diperlukan untuk melakukan pembelajaran. Guru memberikan informasi bahwa hari ini akan belajar dan bermain. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa, agar siswa memiliki ekspektasi akan suasana yang menyenangkan saat pembelajaran sehingga siswa antusias dari awal pembelajaran (Laoli, 2023).
2. Menjelaskan Konsep dengan Media *Wordwall*. Pada tahap ini, guru mengaitkan situasi dunia nyata dengan materi yang diajarkan. Guru memberikan pertanyaan pemantik dengan memanfaatkan *Wordwall* dan menyampaikan kerangka materi sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Pandu dkk. (2023) mengungkapkan bahwa memberikan pertanyaan pemantik pada awal pembelajaran, bertujuan untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan peserta didik, serta menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu siswa.

3. Menjelaskan aturan game dengan media Wordwall. Pada langkah ini, guru memberikan penjelasan tentang aturan media Wordwall yang akan digunakan dalam permainan. Guru juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengerjakan LKPD sebelum bermain game. Tujuan guru memberikan LKPD kepada siswa adalah agar siswa memahami dasar materi sebelum kegiatan permainan berlangsung. Pemberian LKPD kepada siswa bertujuan untuk menumbuhkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, membantu peserta didik untuk eksplor, mengembangkan konsep materi, melatih kemandirian, dan mendorong siswa untuk berkolaborasi (Resi dkk., 2023). Guru memberikan kesempatan bertanya kepada peserta didik tentang penggerjaan LKPD dan aturan bermain Wordwall.
4. Memainkan game dengan media Wordwall. Di langkah ini, guru membimbing setiap kelompok saat permainan yang dilaksanakan. Guru memberikan rangsangan kepada peserta didik terkait materi saat permainan berlangsung dengan melibatkan peserta didik. Pembelajaran dengan melibatkan peserta didik secara langsung, dapat meningkatkan partisipasi siswa, mendorong interaksi dua arah antara guru dengan siswa, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan keterampilan sosial (Sa'diyah dkk., 2022). Siswa mendapatkan stimulus berupa materi dari guru, sehingga mampu memunculkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis.
5. Merangkum pengetahuan dengan media Wordwall. Pada tahap ini, guru memberikan penguatan materi terkait hasil permainan dan diskusi yang sudah dilaksanakan. Guru juga memberikan kesempatan dan membimbing siswa untuk merangkum materi yang telah didapatkan dari kegiatan yang sudah berlangsung. Dengan merangkum dapat membantu siswa mendalami materi dan menegaskan apa yang sudah dipelajari, selain itu juga membantu meningkatkan kemampuan literasi siswa (Rohmah & Dasar, 2017).
6. Melakukan Refleksi. Pada langkah terakhir, guru membimbing peserta didik dalam menyimpulkan pembelajaran. Peserta didik juga melaksanakan refleksi pembelajaran dengan guru dengan mengungkapkan perasaan mereka pada pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Menurut Aidah & Nurafni (2022) media Wordwall dapat menimbulkan reaksi yang positif terhadap siswa, karena sifatnya yang interaktif dan menyenangkan sehingga siswa lebih aktif dan antusias. Sesuai dengan kegiatan refleksi yang dilakukan, sebagian siswa menyukai tahap memainkan game karena membuat mereka merasa senang.

Hasil belajar siswa, diukur melalui tes evaluasi yang dilakukan pada saat akhir pembelajaran. Berikut merupakan tabel perbandingan peningkatan hasil belajar IPAS siklus I-III.

Tabel 2. Perbandingan Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siklus I, II, dan III

Nilai	Siklus I		Siklus II		Siklus III
	Pert 1 (%)	Pert 2 (%)	Pert 1 (%)	Pert 2 (%)	Pert 1 (%)
88-100	11,54	26,92	57,69	80,77	92,31
75-87	46,15	42,31	19,23	7,69	3,85
62-74	30,77	19,23	19,23	7,69	3,85
0-61	11,54	11,54	3,85	3,85	0,00
Jumlah Siswa	26	26	26	26	26
Nilai Tertinggi	100	100	100	100	100
Nilai Terendah	45	45	55	60	70
Rata-rata	75,38	78,27	86,54	93,08	95,77
Tuntas	57,69	69,23	76,92	88,46	96,15
Tidak Tuntas	42,31	30,77	23,08	11,54	3,85

Berdasarkan tabel 2 dan analisis yang telah dilakukan pada siklus I-III, diperoleh persentase rata-rata siswa tuntas KKTP pada siklus I sebesar 63,46%, kemudian terjadi peingkatan menjadi 82,69% pada siklus II tetapi tidak mencapai indikator ketercapaian. Pada siklus III mengalami peningkatan drastis menjadi 96,15% dimana hanya terdapat 1 siswa yang tidak mencapai KKTM. Persentase pada setiap siklusnya, selalu mengalami peningkatan karena adanya bimbingan pada siswa yang tidak tuntas KKTP dan memperbaiki proses pengajaran pada setiap siklusnya. Pada penelitian yang dilakukan oleh Fauzi dkk. (2024) juga terjadi peningkatan rata-rata persentase ketuntasan hasil belajar, dimana siklus I persentase siswa yang tuntas sebesar 28%. Kemudian terjadi peningkatan yang sangat pesat pada siklus II menjadi 86%.

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi peta dan kondisi geografis negara Indonesia, diukur dengan soal evaluasi sebanyak 7 soal pada setiap siklusnya, dimana 5 soal berbentuk pilihan ganda dan 2 soal berbentuk uraian. Pada setiap siklusnya, diukur dengan jenjang kognitif yang berbeda-beda sesuai tujuan pembelajaran. Secara keseluruhan soal pada semua siklus, mencakup jenjang kognitif C1-C5. Aspek kognitif, merupakan aspek yang berkaitan dengan cara berpikir dan intelektual serta bertujuan untuk mengembangkan kemampuan manusia untuk berpikir secara rasional (Ulfah & Opan Arifudin, 2021). Qorimah & Sutama (2022) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan patokan guru dalam mengukur tujuan pembelajaran dengan menggunakan aspek kognitif. Aspek kognitif memiliki peranan penting dalam pembelajaran karena dapat memberikan informasi bagaimana kemajuan siswa dalam belajar. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Fauzi dkk. (2023) menyatakan bahwa aspek kognitif pada siswa mampu ditingkatkan dengan inovasi model Game Based Learning (GBL).

Hasil penelitian ini memperkuat data hasil penelitian yang dilakukan Hidayat & Hamidi (2023) yang menyatakan bahwa model Game Based Learning (GBL) dapat dikatakan berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan terjadinya peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II sebesar 41,67%. Selain itu, berdasarkan penelitian lain yang dilakukan oleh Adriyani dkk. (2022) yang membuktikan bahwa model Game Based Learning (GBL) dengan media Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar, antusiasme, dan kecakapan siswa dalam belajar.

SIMPULAN

Langkah-langkah penerapan model Game Based Learning (GBL) dengan media Wordwall yang dilakukan peneliti bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas V materi peta dan kondisi geografis negara Indonesia adalah sebagai berikut: (1) guru memilih game berupa Wordwall dan merancang permainan Wordwall sesuai topik pembelajaran; (2) guru menjelaskan konsep game yang akan digunakan kepada siswa; (3) guru menjelaskan aturan bermain dan membuat kesepakatan kepada siswa tentang permainan yang akan dilakukan; (4) siswa melakukan permainan dengan media Wordwall sesuai arahan guru; (5) siswa bersama guru membuat kesimpulan dan merangkum hasil materi yang didapatkan dari penjelasan konsep materi di awal hingga saat permainan selesai; dan (6) siswa melakukan refleksi bersama guru tentang kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung. Penerapan model Game Based Learning (GBL) dengan media Wordwall mengalami peningkatan setiap siklusnya dimana hasil observasi pada guru, didapatkan data pada siklus I sebesar 78,76%, pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 6,08%, dan terus meningkat pada siklus III sebesar 6,25%. Sementara dari observasi yang dilakukan kepada siswa, diperoleh hasil pada siklus I sebesar 78,88%, pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 5,03% dan terus meningkat pada siklus III sebesar 6,25%. Penerapan model Game Based Learning (GBL) dengan media Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada jenjang

kognitif dalam pembelajaran IPAS kelas V SD materi peta dan kondisi geografis di Indonesia. Dibuktikan dengan persentase rata-rata ketuntasan pada siklus I sebesar 63,46%, kemudian terjadi peingkatan sebesar 19,23%, kemudian siklus III mengalami peningkatan sebesar 13,46%.

- Adriyani, F. N., Anggraeni, A., Prasetiani, D., & Siregar, S. S. (2022). *Longda Xiokan : Journal of Mandarin Learning and Teaching Efektivitas Penggunaan Digital Game Based Learning Berbasis Wordwall Untuk*. 5(2), 54–58. <https://doi.org/10.15294/longdaxiaokan.v5i2.40907>
- Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Di Sdn Ciracas 05 Pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 161–174. <https://doi.org/10.22373/pjp.v11i2.14133>
- Alfatonah, I. N. A., Kisda, Y. V., Septarina, A., Ravika, A., & Jadidah, I. T. (2023). Kesulitan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3397–3405. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6372>
- Ancheta, R. F., & Bocar, A. C. (2024). Factors influencing student learning outcomes: A study on behavioral, cognitive and experiential challenges. *Journal of Cognition, Emotion & Education*, 2(1), 1–15. <https://doi.org/10.22034/cee.2024.441899.1017>
- Asiah Safitri, N., & Junaid. (2023). Penerapan Model Game Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Di Madrasah Tsanawiyah. *Islamic Education Studies : An Indonesia Journal*, 2(1), 42–50. <https://doi.org/10.30631/ies.v2i1.65>

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Masa Pandemi. *SKULA Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 2(3), 279–282. <http://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/skula>
- Fatimah, I. D., & Wiratama, N. A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Discovery Approach Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipas Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 129–137. <https://ejournal.ummuba.ac.id/index.php/pgsd/article/view/1464/822>
- Fauzi, M. A. R., Azizah, S. A., Nurkholisah, N., Anista, W., & Utomo, A. P. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbasis Game Edukatif dalam Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Biologi. *Jurnal Biologi*, 1(3), 1–11. <https://doi.org/10.47134/biology.v1i3.1965>
- Fauzi, T. Z., Nurmalia, L., & Hayun, M. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran Game Based Learning di MIS Al - Hidayah*. 5(1), 325–334. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23533/10878>
- Hidayat, M. S., & Hamidi, M. F. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Model Game Based Learning Untuk Kelas X-E7 Sman 5 Surakarta Semester Ganjil Tahun 2023/2024. *Geadidaktika*, 3(2), 219. <https://doi.org/10.20961/gea.v3i2.78775>
- Kaban, R. H., Anzelina, D., Sinaga, R., Silaban, P. J., Guru, P., Dasar, S., Katolik, U., & Thomas, S. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar Raka*. 5(1), 102–109. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.574>
- Kahar, M. S., Anwar, Z., Murpri, D. K., Matematika, P., & Sorong, U. M. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Peningkatan Hasil Belajar E-Mail : Abstrak Pendahuluan Pembelajaran merupakan proses interaksi antara*

- siswa dengan guru pada suatu lingkungan belajar yang saling bertukar informasi . Keberhasilan. 9(2), 279–295.*
- Konstantinidis, A. (2024). An Integrative Review Of The Literature On Factors Influencing Student Well-Being In The Learning Environment. *International Journal of Educational Research Open*, 7(August), 1–12. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2024.100384>
- Laoli, J. D. R. L. (2023). Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *CES*, 2(1), 46–53. <https://doi.org/10.20961/ikc.v12i3.85532>
- Malewa, E. S., & Al Amin, M. (2023). Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Zakat Di Uptd Sd Negeri 65 Barru. *Educandum*, 9(1), 22–30. <https://doi.org/10.31969/educandum.v9i1.1050>
- Mulyawati, Y. M. (2021). *Pentingnya Keterampilan Guru Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Menyenangkan*. 3(2), 25–32. <https://doi.org/10.33654/pgsd>
- Nadzeri, M. B., Musa, M., Meng, C. C., & Ismail, I. M. (2023). Interactive Mobile Technologies. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 17(15), 135–154.
- Nurrita, T. (2018). *Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa*. 03, 171–187. <https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/matematika/article/download/2704/pdf>
- Pandu, R., Purnamasari, I., & Nuvitalia, D. (2023). *Pengaruh Pertanyaan Pemantik Terhadap Kemampuan Bernalar Kritis dan Hasil Belajar Peserta Didik*. 1(2), 127–134.
- Permana, N. S. (2022). Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)*, 22(2), 313–321. <https://doi.org/10.12681/edusc.3109>
- Qorimah, E. N., & Sutama, S. (2022). Studi Literatur: Media Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2055–2060. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2348>
- Resi, Y., Angela, R., & Veriansyah, I. (2023). Pengaruh penerapan lembar kerja peserta didik (lkpd) berbasis lingkungan terhadap hasil belajar siswa di smp yakhalusti pontianak. *Inovasi Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(2), 72–78. <https://jurnal.ikippgriptk.ac.id/index.php/JIPP/index>
- Rohmah, A. N., & Dasar, P. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran*. 09(02), 193–210.
- Sa'diyah, H., Islamiah, R., & Fajari, L. E. W. (2022). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Melalui Metode Diskusi Kelompok: Literature Review. *Journal of Professional Elementary Education*, 1(2), 148–157. <https://doi.org/10.46306/jpee.v1i2.19>
- Samudera, S. A. (2020). Penggunaan Aplikasi Kahoot ! Sebagai Digital Game-Based Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di Madrasah Aliyah Pembangunan UIN Jakarta. Unpublished. Jakarta: UIN University. <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/53208>
- Ulfah, & Opan Arifudin. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 2(1), 1–9.