

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAMIFIKASI WORDWALL
TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM
PEMBELAJARAN IPS**

(Penelitian Kuasi Eksperimen pada Peserta Didik Kelas VIII di SMP IT Al-
Wathoniyah Pusat Putri Jakarta Timur)



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada
Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Oleh:

Ajeng Silvia Rahayu

2100532

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2025**

LEMBAR HAK CIPTA

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAMIFIKASI WORDWALL TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS

(Penelitian Kuasi Eksperimen pada Peserta Didik Kelas VIII di SMP IT Al-Wathoniyah Pusat Putri Jakarta Timur)

Oleh:

Ajeng Silvia Rahayu

NIM 2100532

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

© Ajeng Silvia Rahayu

Universitas Pendidikan Indonesia

Juli 2025

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan ulang, difokopi, atau cara lainnya tanpa izin penulis

LEMBAR PENGESAHAN

AJENG SILVIA RAHAYU

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAMIFIKASI WORDWALL
TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM
PEMBELAJARAN IPS
(Penelitian Kuasi Eksperimen pada Peserta Didik Kelas VIII di SMP IT Al-
Wathoniyah Pusat Putri Jakarta Timur)**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Prof. Dr. Erlina Wivanarti, M.Pd.
NIP. 196207181986012001

Pembimbing II



Diana Noor Anggraini, M.Pd.
NIP. 920190219890420201

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Prof. Dr. H. Sapriya, M.Ed.
NIP. 196308201998031001

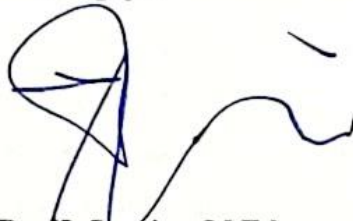
LEMBAR PERSETUJUAN

AJENG SILVIA RAHAYU

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAMIFIKASI WORDWALL
TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM
PEMBELAJARAN IPS
(Penelitian Kuasi Eksperimen pada Peserta Didik Kelas VIII di SMP IT Al-
Wathoniyah Pusat Putri Jakarta Timur)**

Disetujui dan disahkan oleh:

Penguji I



Prof. Dr. H. Sapriya, M.Ed.
NIP. 196308201998031001

Penguji II



Dr. Yeni Kurniawati Sumantri, M.Pd.
NIP. 197706022003122001

Penguji III



Retno Ayu Hardiyanti, M.Pd.
NIP. 920200419940411201

**Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



Prof. Dr. H. Sapriya, M.Ed.
NIP. 196308201998031001

LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ajeng Silvia Rahayu
NIM : 2100532
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Karya : Pengaruh Penggunaan Media Gamifikasi Wordwall terhadap Minat Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPS (Penelitian Kuasi Eksperimen pada Peserta Didik Kelas VIII di SMP IT Al-Wathoniyah Pusat Putri Jakarta Timur)

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis ini merupakan hasil kerja saya sendiri. Saya menjamin bahwa seluruh isi karya ini, baik sebagian maupun keseluruhan, bukan merupakan plagiarisme dari karya orang lain, kecuali pada bagian yang telah dinyatakan dan disebutkan sumbernya dengan jelas.

Jika di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika akademik atau unsur plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas Pendidikan Indonesia.

Bandung, 20 Juli 2025



Ajeng Silvia Rahayu

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga dengan dorongan semangat yang tinggi, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Gamifikasi Wordwall terhadap Minat Belajar Peserta didik dalam Pembelajaran IPS (Penelitian Kuasi Eksperimen pada Peserta Didik Kelas VIII di SMP IT Al-Wathoniyah Pusat Putri Jakarta Timur)”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.

Pemilihan topik ini dilatarbelakangi oleh perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan yang semakin pesat. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh media gamifikasi Wordwall sebagai bentuk inovasi dalam pembelajaran IPS di tingkat SMP. Dalam proses penyusunan skripsi ini, peneliti menghadapi berbagai tantangan, baik dalam pengumpulan data, analisis, maupun penulisan laporan akhir. Namun, berkat dukungan, doa, serta bantuan dari berbagai pihak, skripsi ini akhirnya dapat diselesaikan.

Peneliti menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan strategi pembelajaran IPS, khususnya dalam pemanfaatan media digital interaktif. Saran dan kritik yang membangun sangat peneliti harapkan demi perbaikan dan penyempurnaan di masa mendatang.

Bandung, Juli 2025

Peneliti

Ajeng Silvia Rahayu

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, kasih sayang, serta karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Gamifikasi Wordwall terhadap Minat Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPS (Penelitian Kuasi Eksperimen pada Peserta Didik Kelas VIII di SMP IT Al-Wathoniyah Pusat Putri Jakarta Timur)”. terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari dukungan, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak yang telah berkontribusi dalam proses penelitian. Sebagai bentuk ungkapan terima kasih, peneliti ingin menyampaikan apresiasi yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Erlina Wiyanarti, M.Pd., selaku dosen pembimbing pertama sekaligus dosen pembimbing akademik peneliti yang telah memberikan banyak bantuan, dukungan, dan bimbingan sedari awal perkuliahan hingga membersamai peneliti berprogres dalam penyusunan skripsi ini
2. Ibu Diana Noor Anggraini, M.Pd., selaku dosen pembimbing kedua yang telah membimbing dan membersamai peneliti dalam penyusunan skripsi ini serta memberikan banyak dukungan dan pengertian pada peneliti.
3. Prof. Dr. H. Sapriya, M.Ed., selaku Ketua Program studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang senantiasa memberikan berbagai bentuk dukungan kepada seluruh mahasiswa Pendidikan IPS khususnya angkatan 2021, sedari awal masa perkuliahan.
4. Ibu Dr. Dina Siti Logayah, M.Pd. selaku sekretaris program studi Pendidikan IPS dan dosen yang selalu mendukung, memotivasi, serta menginspirasi penulis.
5. Seluruh dosen dan staff program studi Pendidikan IPS yang telah mendidik dan memberikan ilmu, pengalaman, serta bantuan yang bermanfaat dalam hal akademik.
6. Kepala SMP IT Al Wathoniyah Pusat Putri Jakarta Timur, Bapak Nuryono, S.Kom. yang telah menyambut peneliti dengan hangat dan memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.

7. Ibu Erni Setiawati, S.Pd. selaku guru IPS yang selalu memberikan bantuan dan dukungan kepada peneliti selama melaksanakan penelitian di SMP IT Al Wathoniyah Pusat Putri Jakarta Timur.
8. Peserta didik kelas 8A, 8B, dan 8C SMP IT Al Wathoniyah Pusat Putri Jakarta Timur yang telah memberikan bantuan kepada peneliti selama berjalannya penelitian.
9. Keluarga tercinta, yaitu Bapak M. Syahlan, Ibu Djong Nany, serta seluruh adik dan kakak peneliti yang selalu mendoakan dan memberikan kasih sayang serta perhatian kepada peneliti sehingga mampu menjalani penelitian ini.
10. Seluruh teman-teman mahasiswa Pendidikan IPS Angkatan 2021 yang senantiasa memberikan dukungan dan menemani perjalanan selama perkuliahan ini.
11. Seluruh pihak yang mempunyai keterlibatan dalam penyusunan skripsi ini yang belum peneliti sebutkan secara satu persatu.

Terima kasih sebesar-besarnya kepada seluruh pihak. Semoga Allah SWT memberikan balasan atas kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti.

Bandung, Juli 2025

Peneliti,

Ajeng Silvia Rahayu

ABSTRAK

Ajeng Silvia Rahayu (2025). **Pengaruh Penggunaan Media Gamifikasi Wordwall terhadap Minat Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPS (Penelitian Kuasi Eksperimen pada Peserta Didik Kelas VIII di SMP IT Al-Wathoniyah Pusat Putri Jakarta Timur)**

Pendidikan di era digital menuntut transformasi dalam proses belajar mengajar yang mengandalkan teknologi. Tantangan seperti menurunnya minat belajar akibat media yang konvensional, khususnya dalam pembelajaran IPS mengharuskan perubahan ke media digital yang sesuai karakteristik peserta didik saat ini. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media gamifikasi Wordwall terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif melalui metode kuasi eksperimen dengan *nonequivalent control group design* serta teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Sampel penelitian ini yaitu kelas 8B dan 8C yang berjumlah 60 peserta didik di SMP IT Al-Wathoniyah Pusat Putri Jakarta Timur. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas, uji homogenitas, uji *paired sample t-test*, uji *independent sample t-test*, dan uji N-gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) terdapat perbedaan signifikan minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan media gamifikasi Wordwall di kelas eksperimen; (2) terdapat perbedaan signifikan minat belajar peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol; (3) berdasarkan hasil uji N-gain, media gamifikasi Wordwall memengaruhi minat belajar peserta didik dalam kategori sedang; dan (4) media gamifikasi Wordwall dalam pembelajaran IPS mendapatkan respon positif dari peserta didik. Dengan demikian, penggunaan media gamifikasi Wordwall berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS.

Kata Kunci: Media Gamifikasi Wordwall, Minat Belajar, Pembelajaran IPS

ABSTRACT

Ajeng Silvia Rahayu (2025). *The Effect of Using Wordwall Gamification Media on Students' Learning Interest in Social Studies Learning (A Quasi-Experimental Study on Eighth Grade Students at SMP IT Al-Wathoniyah Pusat Putri, East Jakarta)*

Education in the digital era demands a transformation in the teaching and learning process, one that increasingly relies on technology. Challenges such as declining student interest due to the use of conventional media—particularly in Social Studies learning—necessitate a shift toward digital media that aligns with the characteristics of today's learners. Therefore, this study aims to examine the effect of Wordwall gamification media on students' learning interest in Social Studies. This research employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design. Data were collected through questionnaires and documentation. The research sample consisted of 60 eighth-grade students from classes 8B and 8C at SMP IT Al-Wathoniyah Pusat Putri, East Jakarta. Data analysis techniques included normality test, homogeneity test, paired sample t-test, independent sample t-test, and N-gain test. The results showed that: (1) there was a significant difference in students' learning interest before and after the use of Wordwall gamification media in the experimental class; (2) there was a significant difference in learning interest between the experimental and control classes; (3) based on the N-gain test, the use of Wordwall gamification media had a moderate effect on students' learning interest; and (4) Wordwall gamification media received a positive response from students in Social Studies learning. Thus, the use of Wordwall gamification media significantly influences students' learning interest in Social Studies.

Keywords: *Wordwall Gamification Media, Learning Interest, Social Studies Learning*

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	10
1.6 Struktur Organisasi Penulisan	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
2.1 <i>State of The Art</i>	13
2.1.1 Pengertian dan Tujuan Pendidikan IPS.....	13
2.1.2 Pembelajaran IPS Berbasis Digital di Abad 21.....	15
2.1.3 Media Pembelajaran Digital.....	20
2.1.4 Gamifikasi	27
2.1.5 Media Gamifikasi Wordwall.....	33
2.1.6 Teori Pembelajaran Konektivisme	36
2.1.7 Teori Pembelajaran <i>Multimedia Learning</i>	38
2.1.8 Pendekatan <i>Technological Pedagogical Content Knowledge</i> (TPACK).....	40
2.1.9 Minat Belajar dan Karakteristik Peserta Didik pada Abad 21	43
2.2 Penelitian Terdahulu.....	52

2.3	Kerangka Berpikir	57
2.4	Hipotesis Penelitian	57
BAB III METODE PENELITIAN		59
3.1	Desain Penelitian	59
3.2	Partisipan	60
3.3	Populasi dan Sampel	61
3.3.1	Populasi	61
3.3.2	Sampel	61
3.4	Definisi Operasional	62
3.5	Instrumen Penelitian	64
3.5.1	Angket	64
3.5.2	Dokumentasi	70
3.6	Uji Validitas dan Reliabilitas	70
3.6.1	Uji Validitas	70
3.6.2	Uji Reliabilitas	73
3.7	Prosedur Penelitian	74
3.8	Analisis Data	75
3.8.1	Uji Normalitas	75
3.8.2	Uji Homogenitas	75
3.8.3	Uji T-test	75
3.8.4	Uji N-gain	76
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		78
4.1	Profil Sekolah	78
4.1.1	Lokasi dan Sejarah Singkat Berdirinya Sekolah	78
4.1.2	Visi dan Misi Sekolah	79
4.1.3	Data Guru dan Tenaga Pendidik	80
4.1.4	Sarana dan Prasarana	81
4.1.5	Responden Penelitian	82
4.2	Hasil Penelitian	83
4.2.1	Hasil Data Perbedaan Minat Belajar Peserta Didik Sebelum (<i>Pretest</i>) dan Sesudah (<i>Posttest</i>) Menerapkan Media Gamifikasi Wordwall dalam Pembelajaran IPS di Kelas Eksperimen	84

4.2.2	Hasil Data Perbedaan Minat Belajar Peserta Didik Sebelum (<i>Pretest</i>) dan Sesudah (<i>Posttest</i>) Menerapkan Media Google Form dalam Pembelajaran IPS di Kelas Kontrol	96
4.2.3	Hasil Data Perbedaan Tingkat Minat Belajar Peserta Didik di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	107
4.2.4	Hasil Data Penerapan Media Gamifikasi Wordwall di Kelas Eksperimen	109
4.3	Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	118
4.3.1	Uji Normalitas	118
4.3.2	Uji Homogenitas	119
4.3.3	Uji Hipotesis	119
4.4	Pembahasan Penelitian	124
4.4.1	Perbedaan Minat Belajar Peserta Didik Sebelum (<i>Pretest</i>) dan Sesudah (<i>Posttest</i>) Menggunakan Media Gamifikasi Wordwall dalam Pembelajaran IPS di Kelas Eksperimen.....	124
4.4.2	Perbedaan Minat Belajar Peserta Didik Sebelum (<i>Pretest</i>) dan Sesudah (<i>Posttest</i>) Menerapkan Media Google Form dalam Pembelajaran IPS di Kelas Kontrol.....	128
4.4.3	Perbedaan Minat Belajar Peserta Didik antara Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	130
4.4.4	Pengaruh Penggunaan Media Gamifikasi Wordwall yang Signifikan terhadap Minat Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPS.....	133
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI		138
5.1	Simpulan.....	138
5.2	Implikasi	139
5.3	Rekomendasi	140
DAFTAR PUSTAKA.....		142
LAMPIRAN.....		148

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain Kuasi Eksperimen	60
Tabel 3. 2 Jumlah Peserta Didik di SMP IT Al-Wathoniyah Pusat Putri	61
Tabel 3. 3 Sampel Penelitian	62
Tabel 3. 4 Definisi Operasional Variabel X.....	62
Tabel 3. 5 Definisi Operasional Variabel Y	63
Tabel 3. 6 Skala Likert	65
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Instrumen Variabel X.....	65
Tabel 3. 8 Kisi-kisi Instrumen Variabel Y	68
Tabel 3. 9 Pedoman Interpretasi Validitas	70
Tabel 3. 10 Hasil Uji Validitas Instrumen Media Gamifikasi Wordwall.....	71
Tabel 3. 11 Hasil Uji Validitas Instrumen Minat Belajar	72
Tabel 3. 12 Pedoman Interpretasi Reliabilitas.....	73
Tabel 3. 13 Hasil Uji Reliabilitas	73
Tabel 3. 14 Kriteria Gain Ternormalisasi	76
Tabel 3. 15 Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan.....	77
Tabel 4. 1 Data Guru dan Tenaga Pendidik.....	80
Tabel 4. 2 Data Sarana dan Prasarana	81
Tabel 4. 4 Pretest dan Posttest Indikator Perasaan Senang di Kelas Eksperimen.	85
Tabel 4. 5 Pretest dan Posttest Indikator Ketertarikan Peserta Didik di Kelas Eksperimen.....	87
Tabel 4. 6 Tabel 4. 2 Pretest dan Posttest Indikator Perhatian Peserta Didik di Kelas Eksperimen.....	89
Tabel 4. 7 Tabel 4. 2 Pretest dan Posttest Indikator Keterlibatan Peserta Didik di Kelas Eksperimen.....	92
Tabel 4. 8 Hasil Statistik Deskriptif Minat Belajar di Kelas Eksperimen.....	94
Tabel 4. 9 Distribusi Frekuensi Minat Belajar di Kelas Eksperimen.....	95
Tabel 4. 10 Pretest dan Posttest Indikator Perasaan Senang di Kelas Kontrol	96
Tabel 4. 11 Pretest dan Posttest Indikator Ketertarikan Peserta Didik di Kelas Kontrol	99
Tabel 4. 12 Pretest dan Posttest Indikator Perhatian Peserta Didik di Kelas Kontrol	101
Tabel 4. 13 Pretest dan Posttest Indikator Keterlibatan Peserta Didik di Kelas Kontrol	103
Tabel 4. 14 Hasil Statistik Deskriptif Minat Belajar di Kelas Kontrol	106
Tabel 4. 15 Distribusi Frekuensi Minat Belajar di Kelas Kontrol.....	106
Tabel 4. 16 Perbedaan Rata-rata Indikator Minat Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	107
Tabel 4. 17 Indikator Feedback.....	109
Tabel 4. 18 Indikator Construct.....	111
Tabel 4. 19 Indikator Challenge	113
Tabel 4. 20 Indikator Story.....	113

Tabel 4. 21 Indikator Exaggerated Story.....	114
Tabel 4. 22 Rata-rata Indikator Variabel X	115
Tabel 4. 23 Analisis Statistika Deskriptif Angket Media Gamifikasi Wordwall..	116
Tabel 4. 24 Hasil Uji Normalitas.....	118
Tabel 4. 25 Hasil Uji Homogenitas	119
Tabel 4. 26 Hasil Uji Paired Sample t-test Data Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen.....	120
Tabel 4. 27 Hasil Uji Paired Sample t-test Data Pretest dan Posttest Kelas Kontrol	121
Tabel 4. 28 Hasil Uji Independent Sample t-test.....	121
Tabel 4. 29 Statistik Uji Independent Sample t-test.....	122
Tabel 4. 30 Kategori Tingkat N-gain.....	122
Tabel 4. 31 Kategori Tafsiran Efektivitas N-gain Score	122
Tabel 4. 32 Hasil Uji N-gain Kelas Eksperimen	123
Tabel 4. 33 Hasil Uji N-gain Kelas Kontrol.....	123

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 The 21st Century Rainbow Skills and Knowledge	18
Gambar 2. 2 Teori Kerucut Pengalaman	22
Gambar 2. 3 Alur Kerangka Berpikir	57
Gambar 3. 1 Variabel Penelitian.....	59
Gambar 4. 1 SMP IT Al-Wathoniyah Pusat Putri	78
Gambar 4. 2 Grafik Responden Kelompok Eksperimen.....	82
Gambar 4. 3 Grafik Responden Kelompok Kontrol	83
Gambar 4. 4 Perbandingan Rata-rata Indikator Minat Belajar Kelas Eksperimen	94
Gambar 4. 5 Histogram Perbandingan Minat Belajar pada Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen.....	95
Gambar 4. 6 Perbandingan Rata-rata Indikator Minat Belajar di Kelas Kontrol	105
Gambar 4. 7 Histogram Perbandingan Minat Belajar pada Pretest dan Posttest Kelas Kontrol	107
Gambar 4. 8 Rata-rata <i>Pretest Posttest</i> Minat Belajar Peserta Didik di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	108
Gambar 4. 9 Grafik Rata-rata Indikator Variabel X.....	115
Gambar 4. 10 Persentase Indikator Media Gamifikasi Wordwall.....	117

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Observasi	148
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	149
Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	150
Lampiran 4. Lembar Judgement Expert.....	151
Lampiran 5. Hasil Jawaban Uji Coba Angket Variabel X.....	152
Lampiran 6. Hasil Jawaban Uji Coba Angket Variabel Y	153
Lampiran 7. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas.....	154
Lampiran 8. Angket Penelitian.....	156
Lampiran 9. Hasil Jawaban Angket Penelitian Variabel X	159
Lampiran 10. Hasil Jawaban Pretest di Kelas Eksperimen.....	160
Lampiran 11. Hasil Jawaban Posttest di Kelas Eksperimen	161
Lampiran 12. Hasil Jawaban Pretest di Kelas Kontrol	162
Lampiran 13. Hasil Jawaban Posttest di Kelas Kontrol.....	163
Lampiran 14. Hasil Analisis Data	164
Lampiran 15. Modul Ajar Kelas Eksperimen	166
Lampiran 16. Modul Ajar Kelas Kontrol	173
Lampiran 17 Media Gamifikasi Wordwall.....	180
Lampiran 18. Dokumentasi Penelitian.....	181
Lampiran 19 Biodata Penulis	183

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningrat, N., & Albina, M. (2024). Pentingnya perencanaan strategi pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan berkualitas. *QOUBA: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 141–153. <https://ejournal.hsnpublisher.id/index.php/quoba>
- Af'idah, N. Z. (2024). Pengaruh Aplikasi Wordwall Terhadap Minat Belajar Pada Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 6(1), 213–220.
- Agustini, N. D. (2023). *Pengaruh Gamification Kahoot Terhadap Minat Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Di Kelas Xi Mipa Sman 1 Singaparna Pada Semester Genap Tahun Ajaran 2022/2023*. (Skripsi). Sarjana, Universitas Siliwangi, Tasikmalaya.
- Ajito, T. (2024). Peran konektivisme dalam pembelajaran digital. *Journal on Education*, 7(1), 6968–6976. <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Amalia, A. R. (2023). Analisis kemampuan guru sekolah dasar dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis TPACK (Technological Pedagogic Content Knowledge). *Jurnal Basicedu*, 7(6), 4110–4120.
- Angin, C. K. B. P. (2023). Pengaruh penerapan model pembelajaran PjBL berbantuan media digital flipbook terhadap minat dan hasil belajar siswa. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(1), 306–316. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Anissa, S. S. (2023). *Penggunaan Media Gamifikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar peserta didik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII di SMP Negeri 1 Margaasih*. (Skripsi). Sarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Arifin, I., & Manda, D. (2024). The Effectiveness Of Wordwall In Increasing Student Engagement In Elementary Social Studies Education Course At West Sulawesi University. *Pinisi Journal of Social Science*, 2(3), 119–127.
- Azahra, A., Aisyah, D. R., Fitriah, M. F., & Anasta, N. D. C. (2025). Analisis Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 7(2), 10093–10106.
- Devi., dkk. (2023). Gamifikasi Wordwall Bagi Guru Bahasa Indonesia SMP untuk Pembelajaran Pasca Covid-19. *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 102–112.
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 9.
- Erawan, W. (2022). Pemanfaatan Google Form untuk meningkatkan pembelajaran Bahasa Inggris kelas VII MTs Asy-Syafi'iyah Jatibarang. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 2(3), 337–345.
- Fauziah, A. N. (2020). Hubungan antara kesiapan belajar dan minat belajar dengan prestasi belajar matematika siswa di MI Ta'mirul Islam Surakarta tahun 2019/2020 (Skripsi). IAIN Surakarta.
- Fauziah, N. N., Lestari, R., Rustini, T., & Arifin, M. H. (2022). Perkembangan Pendidikan IPS di Indonesia pada Tingkat Sekolah Dasar. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 89.

- Fauziyati, K. A., & Sriyanto. (2025). Wordwall Labeled Diagram Gamification as a STEM-Based Social Sciences Learning Medium on Students' Critical Thinking Skills. *DINAMIKA Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 17(1), 14–20.
- Ferdiansyah, Ma'ruf, A., & Jayanti, M. I. (2022). Implikasi connectivisme sebagai alternatif teori belajar pada pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 6(1).
- Furqan, M. (2024). *Minat Belajar*. Solok: PT Mafy Media Literasi Indonesia.
- Firdaus, S. A. R., & Wijayanti, J. (2024). Implementasi gamifikasi media pembelajaran Wordwall dalam pembelajaran teks hikayat pada siswa SMA. *ALFABETA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 7(2), 317–324.
- Goldie, J. G. S. (2016). Connectivism: A knowledge learning theory for the digital age?. *Medical Teacher*, 38(10), 1064–1069. <https://doi.org/10.3109/0142159X.2016.1173661>
- González-Fernández, A., Revuelta-Domínguez, F.-I., & Fernández-Sánchez, M. R. (2022). Models of instructional design in gamification: A systematic review of the literature. *Education Sciences*, 12(1), 01–13. <https://doi.org/10.3390/educsci12010044>
- Hamid, M. A., dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hanum, J., Silalahi, A. A. A., & Mahardhika, G. (2023). Pengaruh perkembangan teknologi internet terhadap minat belajar siswa. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 2(1), 129–133.
- Haryanti, F. C. (2016). Augmented Reality sebagai implementasi pemanfaatan teknologi multimedia dalam pembelajaran. *Prosiding*, 151–158.
- Hendra, H., Afriyadi, H., Tanwir, T., Hayati, N., Supardi, S. N. L., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). *Media pembelajaran berbasis digital (teori & praktik)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hopeman, T. A., Hidayah, N., & Anggraeni, W. A. (2022). Hakikat, Tujuan Dan Karakteristik Pembelajaran Ips Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(3), 141–149. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i3.25>
- Huda, A., dkk. (2020). *Media Animasi Digital Berbasis HOTS*. Padang: UNP Press.
- Isnawati, A. U. (2021) *Penerapan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma'arif Cekok Tahun Pelajaran 2020/2021*. (Skripsi). Sarjana, IAIN Ponorogo, Ponorogo.
- Ixfina, F. D., dkk. (2024). Transformasi Pendidikan IPS Dan Tantangan Modernitas Abad 21 Di Era Disrupsi Digital Terhadap Generasi Milenial. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 8(1), 19–31.
- Juliyati, E. D. (2021). *Peran Teknologi Informasi Pada Pembelajaran IPS*. 2013, 1–6.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1).
- Kamaruddin, N. F. (2022). Fenomena Media Sosial Terhadap Minat Belajar peserta didik Sekolah Di Era Digitalisasi. *Jurnal Ad-Din*, 2.

- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco, CA: Pfeiffer.
- Kapp, K. M., Blair, L., & Mesch, R. (2014). *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice*. Alexandria: ASTD Press.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2023). *Kedudukan media pembelajaran dalam proses pembelajaran*. [Online]. Diakses dari <https://lmsspada.kemdikbud.go.id/mod/resource/view.php?id=116387>
- Khair, Q. (2024). Kompetensi dan tantangan pendidikan IPS di Indonesia: Pendekatan kurikulum, peran sosial, dan dinamika isu aktual. *Jurnal Insan Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 2(4), 114–131. <https://doi.org/10.59581/jipsoshum-widyakarya.v2i4.4189>
- Khairunisa, Y. (2021). Utilization of the Maze Chase Wordwall Online Gamification Feature as a Digital Learning Medium for Statistics and Probability Subject. *MEDIASI Jurnal Kajian Dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2(1), 41–47. <https://doi.org/10.46961/mediasi.v2i1.254>
- Khaleel, F. L., dkk. (2016). Gamification Elements for Learning Applications. *Internasional Journal on Advanced Science, Engineering, and Information Technology*, 6(6), 868–874.
- Komala, R. D. (2017). Tinjauan Implementasi Personal Selling Pada PT. Astra Internasional Daihatsu Astra Biz Centter Bandung Pada Tahun 2017. *Jurnal Fakultas Ilmu Terapan Universitas Telkom*, 3(8).
- Kontesa, D. A., & Fauziati, E. (2022). Teori connectivism dan implikasinya terhadap pemanfaatan e-learning dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha*, 9(2).
- Kpolovie, P. J., Joe, A. I., & Okoto, T. (2014). Academic Achievement Prediction: role of Interest in Learning and Attitude Towards School. *International Journal of Humanities Social Sciences and Education*, 1(11), 73–100.
- Kurniawati, E.W., & Arif, A.M. (2022). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keberhasilan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sma Al-Azhar Mandiri Palu.
- Lenaini, I. (2021). Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33–39. <https://doi.org/10.31764/historis.v6i1.4075>
- Li, M., Ma, S., & Shi, Y. (2023). Examining the effectiveness of gamification as a tool promoting teaching and learning in educational settings: A meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 14, 01–17. doi: 10.3389/fpsyg.2023.1253549
- Ma'wa, P. F., & Purwati, P. D. (2024). Penerapan Media Wordwall Kuis Wordsearch Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Keaktifan peserta didik Pada Materi Sistem Tata Surya peserta didik Kelas VI. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 2(2), 201–211.
- Mansyur, M. Z. (2024). *Belajar dan Pembelajaran di Abad 21*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Mayer, R. E. (2002). Multimedia Learning. *The Psychology of Learning and Motivation*, 41, 85–139.

- Mintasih, D. (2016). Merancang Pembelajaran Menyenangkan. *ElTarbawi Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 39–48. <https://doi.org/10.20885/tarbawi.v019iss1.art3>
- Muhajarah, K., & Rachmawati, F. (2019). Game edukasi berbasis Android: Urgensi penggunaan, pengembangan dan penguji kelayakan. *JUSTEK: Jurnal Sains dan Teknologi*, 2(2), 29–36.
- Muna, F. F., & Prayoga, M. S. (2024). Implementasi media pembelajaran game edukatif berbasis Wordwall materi flora dan fauna langka di Indonesia kelas VI di SDN Mlokorejo 03. *AL-ASHR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 9(2), 142–153.
- Musyarofah. (2021). *Konsep Dasar IPS*. Depok: Komojoyo Press.
- Nasrullah. (2022). *Pembelajaran IPS (Teori dan Praktik)*. Liang Anggang: CV El Publisher.
- Nurbavliyev, O. K., Kaymak, S., & Almas, A. (2020). The impact of project-based learning on students' achievement in mathematics. *Bulletin of Toraighyrov University: Pedagogics Series*, 5(3), 367–377. <https://doi.org/10.48081/kxbi5168>
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebpuaraagai Determinan Hasil Belajar peserta didik (Learning Interest as Determinant Student Learning Outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128–135.
- Nurmelati, M. (2022). Penerapan Gamifikasi Menggunakan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar peserta didik Kelas X Program Keahlian Teknik Bisnis Sepeda Motor di SMKN 1 Purwasari. *EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(4), 339–345.
- Oyanagi, W., & Satake, Y. (2016). Capacity building in technological pedagogical content knowledge for pre-service teachers. *International Journal for Educational Media and Technology*, 10(1), 33–44.
- Prasasti, T. I., Solin, M., & Hadi, W. (2019). The Effectiveness of Learning Media Folklore Text of North Sumatera Based on Blended Learning by 10th Grade Students of Vocational High School Harapan Mekar-1 Medan. Budapest
- Pratama, M. P., & Hasanah, F. N. (2024). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa mata pelajaran IPA SD. *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(1), 311–319.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Wordwall. Abdi Laksana: *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), Art. 1. <https://doi.org/10.32493/aljpkm.v3i1.17052>
- Putri, F. M. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Pendidikan Dasar*. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/54622>
- Putri, T. D. A., Wahyudi, R., Sabrina, C., Nabila, M. P., Lubis, M. A. A., & Yusnaldi, E. (2024). Penerapan media pembelajaran gamification berbasis Wordwall

- terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS. *Buddayah: Jurnal Pendidikan Antropologi*, 6(1), 52–56.
- Rahayu, N., Ruskandi, K., & Wahyudin, D. (2021). Analisis minat belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas V di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 71–80.
- Rahayu, S. (2022). Tantangan Pembelajaran IPS Terhadap Isu Global. *Jurnal Education Social Science*, 2(46), 51–61.
- Rahma, Z. A. F. (2023). *Pengaruh Konsep Gamifikasi Terhadap Minat Belajar Matematika Peserta didik Smpn 2 Ngadiluwih*. (Skripsi). Sarjana, UIN Satu Tuluangung, Tulungagung.
- Reilly, P. (2012). Understanding and Teaching Generation Y. *English Teaching Forum*, 1–11.
- Renninger, K. A., Hidi, S., & Krapp, A. (2014). *The Role of Interest in Learning and Development*. London: Psychology Press.
- Ricardo., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 79–92.
- Saidah, N., & Jalil, M. (2025). Implementasi gamifikasi dalam pendidikan biologi (studi literatur sistematis tahun 2021–2025). *Symbiotic: Journal of Biological Education and Science*, 6(1), 81–90.
<https://doi.org/10.32939/symbiotic.v6i1.208>
- Sandusky, S. (2018). Gamification in Education. Diakses pada 20 September 2024, dari <http://hdl.handle.net/10150/556222>
- Santoso, A.B. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif. *JPAI*, 6(2), 41–49
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Rosdakarya.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, 2.
- Saragih, D. I., Simarmata, R., Naibaho, S. G., Imelayana, C., Saragih, M., & Mailani, E. (2024). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik sekolah dasar di era digital. *Jurnal Pendidikan Ilmiah Transformatif*, 8(12), 77–84.
- Sari, A., & Setiawan, A. (2018). The Development of Internet-based Economic Learning Media using Moodle Approach. *International Journal of Active Learning*, 3(2), 100–109.
- Sari, M., Elvira, D. N., Aprilia, N., Dwi R., S. F., & Aurelita M., N. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Dharmawangsa*, 18(1), 205–218.
- Sari, P. M., & Yarza, H.N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Kuis Dan Wordwall Dalam Pembelajaran Ipa Bagi Guru Sdit Al-Kahfi. Selaparang *Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif*, 4(2), 195–199.
- Sha, L., Schunn, C., Bathgate, M., & Ben-Eliyahu, A. (2016). Families Support Their Children's Success in Science Learning by Influencing Interest and Self-Efficacy. *Journal of Research in Science Teaching*, 450–472.
- Siagian, G., & Tarigan, D. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Matematika Kelas IV SDN 173633

- Porsea. *Journal on Education*, 6(1), 886–893.
<https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3007>
- Sinaga, Y. M., & Soesanto, R. H. (2022). Upaya Membangun Kedisiplinan melalui Media Wordwall dalam Pembelajaran Daring pada peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1845–1857.
- Sridana, Y. (2020). The Implementation of Mathematics Learning in the Context of 21st Century Skill Competencies in Junior High Schools. *Atlantis Press*, 465, 283–285.
- Suciati. (2018). Pengembangan Kreativitas Inovatif Melalui Pembelajaran Digital. *Jurnal Pendidikan*, 19(2), 146–155.
- Sugar, S., & Sugar, K. K. (2002). *Primary Game : experiential learning activities for teaching children*. San Francisco: Jossey-Bass A Wiley Company.
- Sugiyono, S. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), Art. 2. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tsaniya, K. T., dkk. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Iv Sdn Tlogosari Wetan 01 Semarang: Penelitian Media Pembelajaran. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 1452–1460.
- Umam, C. (2024). Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Sejarah di Kelas XI SMAN 9 Gowa. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(3), 622–631.
- Wicaksono, D. (2023). Desain pembelajaran berbasis teori konektivisme: Kertas kerja evaluasi kurikulum di Prodi Magister Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta. *Jurnal Perspektif*, 2(1), 22–30.
- Wiratama, A. A. S. (2015). *Penerapan Konsep Gamification Untuk Meningkatkan Minat Dan Partisipasi Peserta didik Pada Mata Pelajaran Geografi Di Sma Negeri 2 Salatiga*. (Skripsi). Sarjana, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga.
- Wirawan, W. (2017). Penerapan teori connectivism dalam upaya peningkatan prestasi belajar. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 6(4).