

Nomor Daftar: 072/S/PGSD/31/VII/2025

**PENGARUH MODEL *GAME-BASED LEARNING*
BERBANTUAN *WORDWALL* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPAS
PESERTA DIDIK KELAS IV**



SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh:

Suni Samrotul Fuadina

2105779

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS TASIKMALAYA

2025

**PENGARUH MODEL *GAME-BASED LEARNING*
BERBANTUAN *WORDWALL* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPAS
PESERTA DIDIK KELAS IV**

Oleh

Suni Samrotul Fuadina

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah dasar

© Suni Samrotul Fuadina

Universitas Pendidikan Indonesia

Juli 2025

Hak Cipta dilindungi Undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa iz

SUNI SAMROTUL FUADINA

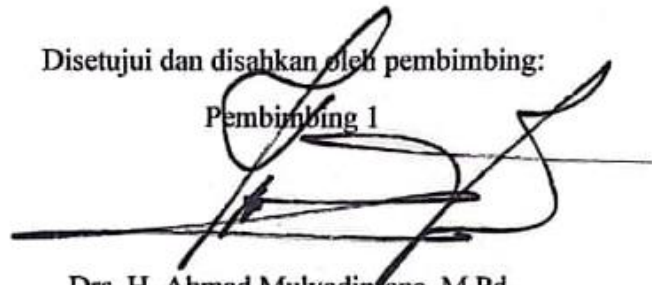
PENGARUH MODEL *GAME-BASED LEARNING*

BERBANTUAN *WORDWALL* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPAS

PESERTA DIDIK KELAS IV

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

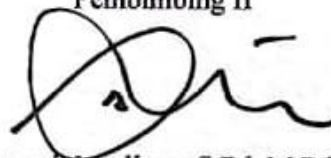
Pembimbing I

A large, stylized handwritten signature in black ink, likely belonging to Drs. H. Ahmad Mulyadi Prana.

Drs. H. Ahmad Mulyadi Prana, M.Pd.

NIP. 196209061986011001

Pembimbing II

A handwritten signature in black ink, likely belonging to Anggit Merliana.

Anggit Merliana, S.Pd, M.Pd.

NIP. 920200419960411201

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 PGSD

UPI Kampus Tasikmalaya

A handwritten signature in blue ink, likely belonging to Dr. Ghulam Hamdu.

Dr. Ghulam Hamdu, M.Pd.

NIP. 19800622200801100

ABSTRAK

Tujuan dari kajian ini untuk memaparkan pengaruh dan keefektifann penggunaan model pembelajaran *Game-Based Learning* berbantuan *Wordwall* terhadap motivasi belajar peserta didik pada pelajaran IPAS. Adanya penelitian ini dilatarbelakangi karena terdapat rendahnya motivasi belajar peserta didik pada saat pembelajaran IPAS dikarenakan beberapa alasan. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi berasal seluruh peserta didik kelas IV SD yang berada di Desa Cibalanarik, Kec. Tanjungjaya, Kab. Tasikmalaya, Tahun ajaran 2004/2005 dengan teknik sampel *sampling purposive* yang melibatkan 2 sekolah pada populasi tersebut yakni, seluruh kelas IV di SDN 1 Cibalanarik sebanyak 20 peserta didik (kelas eksperimen), dan seluruh kelas IV di SDN Rengrang sebanyak 19 peserta didik (kelas kontrol). Instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar sebanyak 19 pernyataan, dan lembar observasi motivasi belajar sebanyak 10 pernyataan. Berdasarkan analisis data, disimpulkan penggunaan model pembelajaran GBL berbantuan *Wordwall* di kelas eksperimen mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pelajaran IPAS. Hal ini terbukti dari hasil Uji -t dengan nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,001 atau $< 0,05$ yang artinya penggunaan model GBL berbantuan *wordwall* berpengaruh signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, keefektifan model GBL berbantuan *wordwall*, sebagaimana nilai N-Gain skor sebesar sebesar 65,60% dengan kategori cukup efektif. Sedangkan di kelas kontrol memiliki nilai rata-rata n-gain sebesar 32,50% dengan kategori tidak efektif. Dengan demikian, model GBL berbantuan *Wordwall* terbukti berpengaruh dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pelajaran IPAS di kelas IV.

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

ABSTRACT

The purpose of this study is to describe the influence and effectiveness of using the Wordwall-assisted Game-Based Learning model on student motivation in IPAS lessons. This study was conducted because there is low student motivation in IPAS lessons due to several reasons. The research method used was quasi-experimental with a Nonequivalent Control Group Design. The population consisted of all fourth-grade students at SDN 1 Cibalanarik in Cibalanarik Village, Tanjungjaya Subdistrict, Tasikmalaya District, The 2004/2005 academic year with purposive sampling techniques involving two schools in the population, namely, all fourth-grade classes at SDN 1 Cibalanarik with 20 students (experimental class) and all fourth-grade classes at SDN Rengrang with 19 students (control class). The research instruments consisted of a learning motivation questionnaire with 19 statements and a learning motivation observation sheet with 10 statements. Based on data analysis, it was concluded that the use of the GBL learning model assisted by Wordwall in the experimental class was able to increase students' learning motivation in IPAS lessons. This was proven by the t-test results with a Sig value (2-tailed) of 0.001 or < 0.05 , which means that the use of the GBL model assisted by Wordwall had a significant effect on increasing student learning motivation. In addition, the effectiveness of the GBL model assisted by Wordwall, as indicated by the N-Gain score of 65.60%, was categorized as quite effective. Meanwhile, the control class had an average N-Gain score of 32.50%, categorized as ineffective. Thus, the GBL model assisted by Wordwall has been proven to be effective and capable of increasing students' learning motivation in IPAS lessons in the fourth grade.

Keywords: *Game-Based Learning, Social Science, Learning Model, Learning Motivation, Wordwall*

DAFTAR ISI

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	i
KATA PENGANTAR.....	ii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iii
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	9
1.3. Tujuan Penelitian	10
1.4. Manfaat Penelitian	10
1.4.1. Manfaat Teoritis	10
1.4.2. Manfaat Praktik	10
BAB II	13
KAJIAN PUSTAKA	13
2.1. Model Pembelajaran <i>Game-Based Learning</i>	13
2.1.1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Game-Based Learning</i>	13
2.1.2. Karakteristik <i>Game-Based Learning</i>	17
2.1.3. Langkah-langkah <i>Game-Based Learning</i>	18
2.1.4. Kelebihan Model Pembelajaran <i>Game-Based Learning</i>	19
2.2. Wordwall.....	21
2.2.1. Pengertian <i>Wordwall</i>	21

2.2.2.Kelebihan <i>Wordwall</i>	22
2.2.3.Cara penggunaan <i>Wordwall</i>	23
2.3.Motivasi Belajar.....	26
2.3.1.Pengertian Motivasi Belajar	26
2.3.2.Sifat-Sifat Motivasi.....	29
2.3.3.Bentuk-bentuk Motivasi Belajar	31
2.3.4.Fungsi Motivasi Belajar	36
2.3.5.Indikator Motivasi Belajar	38
2.4.Mata Pelajaran IPAS	39
2.4.1.Tujuan Mata Pelajaran IPAS.....	40
2.4.2.Materi IPAS Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal Indonesia.....	41
2.5.Penelitian Relevan	43
2.6.Hipotesis Penelitian	46
2.7.Kerangka Berpikir	46
BAB III.....	49
METODE PENELITIAN	49
3.1.Desain Penelitian	49
3.2.Partisipan, Tempat, dan Waktu Penelitian.....	50
3.3.Populasi dan Sampel	51
3.3.1.Populasi.....	51
3.3.2. Sampel.....	51
3.4.Teknik Pengumpulan Data.....	52
3.5.Instrumen Penelitian	54
3.6.Teknik Analisis Data	75
3.6.1.Uji Validitas	75
3.6.2.Uji Reliabilitas	79
3.6.3.Uji Prasyarat.....	80
3.6.4.Uji Hipotesis.....	82
3.6.5.Uji N-Gain.....	83
3.6.6.Analisis Lembar Observasi.....	83

3.7.Langkah-Langkah Penelitian	85
3.7.1.Tahap Perencanaan.....	85
3.7.2.Tahap Pelaksanaan	85
3.7.3.Tahap Akhir	85
BAB IV	87
TEMUAN DAN PEMBAHASAN	87
4.1.Studi Pendahuluan	87
4.2. Motivasi Belajar Awal (Pretest) IPAS Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	88
4.3.Proses Pelaksanaan Pembelajaran IPAS di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	97
4.3.1.Proses Pelaksanaan Pembelajaran IPAS di Kelas Eksperimen	97
4.3.2.Proses Pelaksanaan Pembelajaran IPAS di Kelas Kontrol	108
4.4.Motivasi Belajar Akhir (Posttest) IPAS Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	111
4.4.1.Motivasi Belajar Akhir (Posttest) Peserta didik pada pelajaran IPAS di kelas Eksperimen	112
4.4.2.Motivasi Belajar Akhir (Posttest) Peserta didik pada pelajaran IPAS di kelas Kontrol	123
4.5. Uji Prasayarat.....	132
4.5.1.Uji Normalitas	133
4.5.2.Uji Homogenitas	134
4.6.Uji Hipotesis	135
4.7.Uji N Gain	139
4.8.Analisis Data Keterlaksanaan Model Pembelajaran <i>Game-Based Learning</i>	140
BAB V	148
SIMPULAN DAN SARAN	148
5.1.Simpulan.....	148
5.2.Saran.....	149
DAFTAR PUSTAKA	150

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 CP, TP, dan ATP	41
Tabel 3. 1 Nonequivalent Control Group Design	50
Tabel 3. 2 Daftar sekolah kelas IV di Desa Cibalanarik	51
Tabel 3. 3 Daftar Sekolah dan kelas yng dijadikan sampel.....	52
Tabel 3. 4 . Kisi-kisi penyusunan instrumen penelitian	54
Tabel 3. 5Angket yang akan diadaptasi dan dimodifikasi	56
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar IPAS.....	57
Tabel 3. 7 Angket Motivasi Belajar IPAS	58
Tabel 3. 8 Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar IPAS Setelah Perbaikan	62
Tabel 3. 9 Angket Motivasi Belajar IPAS Setelah Perbaikan.....	63
Tabel 3. 10 Skala penskoran angket motivasi belajar IPAS	67
Tabel 3. 11 Kategorisasi Motivasi Belajar IPAS	68
Tabel 3. 12 Kategori dan Kriteria Motivasi Belajar IPAS	68
Tabel 3. 13 Kisi-Kisi Motivasi Belajar IPAS setelah uji coba.....	69
Tabel 3. 14 Angket Motivasi Belajar IPAS setelah uji coba.....	70
Tabel 3. 15 Kisi-kisi Lembar Observasi Motivasi Belajar IPAS	73
Tabel 3. 16 Lembar Observasi Motivasi Belajar IPAS	74
Tabel 3. 17 Hasil Validasi Uji Coba Isntrumen Angket Motivasi Belajar IPAS	78
Tabel 3. 18 Intepretasi Uji Relibilitas	80
Tabel 3. 19 Kategori tafsiran Uji N-Gain Persen.....	83
Tabel 3. 20 Kategori kriteria persentase perhitungan IJA.....	85
Tabel 4. 1 Hasil Analisis Data Pretest Kelas Eksperimen & Kontrol	89
Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Skor Pretest Eksperimen	90
Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi Skor Pretest Kontrol	92
Tabel 4. 4 Nilai Pretest kelas Eksperimen dan Kontrol	92

Tabel 4. 5 Hasil Analisis Data Posttest Kelas Eksperimen & Kontrol	111
Tabel 4. 6 Distribusi Frekuensi Skor Posttest Eksperimen	113
Tabel 4. 7 Nilai Posttest kelas Eksperimen	113
Tabel 4. 8 Hasil observasi belajar IPAS kelas eksperimen	115
Tabel 4. 9 Nilai N-Gain Motivasi Belajar Tiap peserta didik kelas eksperimen	116
Tabel 4. 10 Nilai N-Gain Motivasi Belajar Tiap Indikator kelas eksperimen	117
Tabel 4. 11 Distribusi Frekuensi Skor Posttest kontrol	124
Tabel 4. 12 Nilai Posttest kelas Kontrol	124
Tabel 4. 13 Hasil observasi motivasi belajar IPAS kelas kontrol	125
Tabel 4. 14 Nilai N-Gain Motivasi Belajar Tiap peserta didik kelas kontrol	127
Tabel 4. 15 Nilai N-Gain Motivasi Belajar Tiap Indikator kelas kontrol	128
Tabel 4. 16 Hasil Uji Normalitas	133
Tabel 4. 17 Hasil Uji Homogenitas	134
Tabel 4. 18 Uji Independent Samples Test	135
Tabel 4. 19 Hasil Uji N-Gain	139
Tabel 4. 20 Hasil Pengolahan data Keterlaksanaan Model GBL	140

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Laman Awal Website Wordwall.....	23
Gambar 2. 2 Laman Sign-Up	23
Gambar 2. 3 Tampilan Menu Permainan Pada Wordwall	24
Gambar 2. 4 Permainan Airplane.....	24
Gambar 2. 5 Tampilan Memulai Permainan	25
Gambar 2. 6 Tampilan ketika permainan berlangsung	25
Gambar 2. 7 Tampilan ketika permainan selesai	26
Gambar 2. 8 Kerangka Berpikir	48
Gambar 4. 1 Fase 1 Memilih game	99
Gambar 4. 2 Fase 2 Menjelaskan konsep materi.....	99
Gambar 4. 3 Fase 3 Menjelaskan aturan game	100
Gambar 4. 4 Fase 4 Memainkan game.....	101
Gambar 4. 5 Fase 5 Merangkum pengetahuan.....	102
Gambar 4. 6 Fase 6 Melakukan refleksi.....	102
Gambar 4. 7 Fase 1 Memilih game	103
Gambar 4. 8 Fase 2 Penjelasan konsep	103
Gambar 4. 9 Fase 3 Menjelaskan aturan	104
Gambar 4. 10 Fase 4 Memainkan game.....	106
Gambar 4. 11 Fase 5 Merangkum pengetahuan.....	107
Gambar 4. 12 Fase 6 Melaksanakan refleksi	107
Gambar 4. 13 Kegiatan inti di kelas kontrol	109
Gambar 4. 14 Penugasan di kelas kontrol.....	110

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 SK Dosen Pembimbing Skripsi	150
Lampiran 1. 2 Surat Permohonan Izin Penelitian	150
Lampiran 1. 3 Surat Izin Penelitian Sekolah dasar	150
Lampiran 2. 1 Validasi Ahli Materi Instrumen Angket Motivasi Belajar IPAS	150
Lampiran 2. 2 Validasi Ahli Instrumen Lembar Observasi Motivasi Belajar IPAS	150
Lampiran 2. 3 Validasi Lembar Observasi Keterlaksanaan Model Pembelajaran....	150
Lampiran 2. 4 Validasi Modul Ajar	150
Lampiran 2. 5 Instrumen Angket Motivasi Belajar IPAS	150
Lampiran 2. 6 Instrumen dan rubrik lembar observasi motivasi belajar.....	150
Lampiran 2. 7 Instrumen lembar observasi keterlaksanaan model	150
Lampiran 2. 8 Modul Ajar	150
Lampiran 3. 1 Uji Validitas.....	150
Lampiran 3. 2 Uji Reliabilitas.....	150
Lampiran 4. 1 Uji Normalitas	150
Lampiran 4. 2 Uji Homogenitas.....	150
Lampiran 4. 3 Uji Hipotesis	150
Lampiran 4. 4 Uji N-Gain	150
Lampiran 5. 1 Tabulasi data pretest kelas eksperimen	150
Lampiran 5. 2 Tabulasi data pretest kelas kontrol	150
Lampiran 5. 3 Tabulasi data posttest kelas eksperimen	150
Lampiran 5. 4 Tabulasi data kelas kontrol	150
Lampiran 5. 5 Tabulasi data observasi di kelas eksperimen	150
Lampiran 5. 6 Tabulasi data observasi di kelas kontrol.....	150
Lampiran 5. 7 Tabulasi data observasi keterlaksanaan model.....	150
Lampiran 6. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	150

DAFTAR PUSTAKA

- Adan, S. I. A. (2023). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *PIJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(2), 76–86.
- Akhmad, N. (2010). *Ensiklopedia Keragaman Budaya* (Ida & Rini (eds.)). ALPRIN.
- 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.
- Anggo, A. Y., Santoso, G., Wuriani, D., & Bosawer, A. (2023). Mengidentifikasi Peluang dan Tantangan yang Muncul dari Keragaman Budaya Indonesia Secara Mandiri dan Critical. *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*, 02(04), 310–331.
- Anjarwati, N., & Purnomo, H. (2025). Analisis Fokus Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas 1 SD Negeri Rejodadi. *Jurnal Ilmiah Widya Pustaka Pendidikan*, 13, 263–278.
- Aoliyah, N. (2023). Penggunaan Teknik Game-Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah dan Dampaknya Terhadap Minat Belajar Siswa. *Kala Manca: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 11(1), 31–36. <https://doi.org/10.69744/kamaca.v11i1.205>
- Aprilia, D. P., Tryanasari, D., & Kartikasari, A. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Game Edukasi Word Wall Terhadap Hasil Belajar IPAS Di SDN Karangtengah 4 Ngawi. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5, 265–271. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- 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.
- Arisandi, L. M., Sumaryati, S., & Nurhaini, L. (2025). Pengaruh Penerapan Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X AKL Di SMK Negeri X Sukoharjo. *Tata Arta: Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 10(1), 24–39.
- Atika, A., Hastiani, & Hendrik. (2023). *Modifikasi Perilaku Teknik dan Penerapan Menjadi Pribadi Ideal di Era Post Moder*. Mega Press Nusantara. <https://books.google.co.id/books?id=7RfkEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- Aubret, A., Matignon, L., & Hassas, S. (2023). *An Information-Theoretic Perspective on Intrinsic Motivation in Reinforcement Learning : A Survey*. Im.
- Aulia, R., & Wandini, R. R. (2023). Karakteristik Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 4034–4040.

- Azwar, S. (2012). *Peyusunan Skala Psikologi* (2nd ed.). Pustaka Belajar.
- Azzahra, A. N., & Ginting, N. (2024). *Penerapan Metode Game Based Learning Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Viii Di Smp Muhammadiyah 4 Medan Helvetia*. 2(1), 210–225.
- Budiyanti, K., Zaim, M., & Thahar, H. E. (2023). Teori-Teori Pendidikan dan Pengaruhnya terhadap Pembelajaran Bahasa Abad ke-21. *Journal of Education Research*, 4(4), 2471–2479.
- Cahyono, D. D., Hamda, M. K., & Prahastiwi, E. D. (2022). Pimikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar. *TAJDID: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 6(1), 37–48. <https://doi.org/10.52266/tadjid.v6i1.767>
- Darmawati, A. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Kelas IV 4 dengan Papan Bintang. *Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMJ*, 10(3).
- Dewi, V. R., Syamsuri, S., & Khaerunnisa, E. (2019). Karakteristik Motivasi Ekstrinsik Dan Intrinsik Siswa Smp Dalam Belajar Matematika. *TIRTAMATH: Jurnal Penelitian Dan Pengajaran Matematika*, 1(2), 116. <https://doi.org/10.48181/tirtamath.v1i2.7145>
- Diandaru, B. H. (2023). Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika di MTs Negeri 2 Kota Semarang. *Jurnal Pendidikan Widya Tama*, 20(2), 185–196.
- Dimiyati, D., & Mudjiono, D. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. PT Rineka Cipta.
- Djaali, P. D. H. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Sinar Grafika Offset.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. CV Kaaffah Learning Center.
- Djamarah, Syaiful, B., Zain, & Awan. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Enramika, T., & Putra, Y. A. (2024). Kolaborasi Metode Game Based Learning dan Media Wordwall Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Era Digital. *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 6, 125–136.
- Fajrianti, R., & Meilana, S. F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Animaker terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6630–6637.
- Febriansah, A. T., Syaifuddin, A., & Soepriyanto, Y. (2021). Perkembangan Gamifikasi di Bidang Pendidikan. *Scholaria Jurnal Pendidikan Dan*

Kebudayaan, 14(2), 177–186.

- Febrita, Y., & Ulfah, M. (n.d.). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding DPNPM Unindra*, 0812(2019), 181–188.
- Fitri, A., Rasa, A. A., Kusumawardhani, A., Nursya'bani, K. K., Fatimah, K., & Setianingsih, N. I. (2023). *Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Fitria, S. D. N., Malawi, I., Maruti, E. S., & Ruvliana, V. (2024). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Game Mathquest (Mathematic Adventure Quest) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa SDN 02 Gajah. *Jurnal Lingkar Pembelajaran Inovatif*, 5(7), 129–140.
- Fitriya, E., Nurhayati, F., Rosulina, D., Santora, P., & Taupik, O. (2025). Peran Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1), 1055–1064.
- Ginting, N. B., & Sitepu, R. W. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Tipe Worwall Terhadap Pemahaman IPS Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya di SD 020254 Kota Binjai. *Jurnal Curere*, 7(2), 95–102.
- Ginting, Y. A. B., & HS, D. W. S. (2025). Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 1 SDN 066050 Medan Denai. *Jurnal Dinamika Pendidikan Nusantara Jurnal Dinamika Pendidikan Nusantara*, 6(2), 700–707.
- Gultom, F. H., Marpaung, N. A., Hamali, F. R., Zega, & Riana. (2025). Penerapan Media Papan Perkalian pada Pembelajaran Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar Melalui Kegiatan Pengabdian Masyarakat UINSU. *Student Scientific Creativity Journal*, 3(2).
- Hake, R. (1998). Interactive-Engagement Versus Traditional Methods: A Six Thousand-Student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Courses. *American Journal of Physics - AMER J PHYS*, 66. <https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Hamzah, I. F. (2019). Aplikasi Self-Determinantion Theory pada Kebijakan Publik Era. *PSISULA: Prosiding Berkala Psikologi*, 1(September), 66–73.
- Hanaris, F. (2023). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa: Strategi Dan Pendekatan Yang Efektif. *JKPP (Jurnal Kajian Pendidikan Dan Psikologi)*, 1(1), 1–11.
- Hardianto, Kustiawan, I., Chaniago, A., & Adriyanto, B. (2018). *Rancangan Model Pembelajaran Berbasis Games*. Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan Pusat Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Hasanah, U., & Pithaloka, D. (2024). Analisis Self Determination Dalam Melanjutkan Pendidikan Strata Satu (S1) Pada Alumni SMAN 1 Rantau

- Kopar. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial (SNIIS)*, 3.
- Herawati. (2018). Memahami Proses Belajar Anak. *Jurnal UIN Ar-Raniry Banda Aceh*, 4(1), 27–48. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/4515>
- Hermawan, W. (2024). Sosialisasi Pemanfaatan Game Base Learning (GBL) Dalam Pembelajaran Di SMP N 2 Ngronggot. *Communnity Development Journal*, 5(1), 1263–1269.
- Hernawati, D., & Amin, M. (2017). Analisis Self Efficacy Mahasiswa Melalui Kemampuan Presentasi di Kelas. *Education and Human Development Journal*, 02(01), 26–33.
- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ideas Publishing*, 10(2018), 619–628. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>
- Iswara, D., & Usman. (2025). Teori Konstruktivisme dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Formatif: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora Yayasan Salmiah Education Global International (YSEGI)*, 1(2), 1–9.
- Jabnabillah, F., & Margina, N. (2022). Analisis korelasi pearson dalam menentukan hubungan antara motivasi belajar dengan kemandirian belajar pada pembelajaran daring. *Jurnal Sintak*, 1, 14–18.
- Juaini, A., Aliyah, N. D., & Darmawan, D. (2024). Pengaruh Fasilitas Belajar Dan Gaya Mengajar Guru Dan Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa MTsN Kotaraja Lombok Timur, NTB. *Jurnal Cahaya Mandalika*, 3(3), 1890–1909.
- KemendikbudRistek. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A – Fase C*. Badan Standar, KURikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA.
- Lutfiwati, S. (2020). Motivasi Belajar dan Prestasi Akademik. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam*, 10(1), 54–63. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/idaroh>
- Marcelli, A., Hamidah, I., & Dewi, L. N. (2024). Penerepan Game Based Learning Dalam Pembelajaran Biologi Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding: Seminar Nasional Matematika Dan Sains Departemen Pendidikan Matematika Dan Pendidikan Biologi FKIP Universitas Wiralodra*, 6(1), 289–295.
- Mardlatillah, S. D., & Sa'adah, N. (2022). Model Pembelajaran Yang Menyenangkan Berbasis Gaya Belajar Pada Peserta Didik. *Du Consilium: Jurnal BK Pendidikan Islam*, 3417(2), 45–55.

<https://doi.org/10.19105/ec.v1i1.1808>

- Marliza, L., Boerhan, A., & Wati, S. (2022). Penerapan Reward Dan Punishment Dalam Meningkatkan Motivasi Serta Hasil Belajar Peserta Didik. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 27–38. <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.104>
- Masni, H. (2015). Strategi meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Dikdaya*, 5(1), 34–45.
- Maulidina, M., Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 113–118. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p113>
- Mayanti, E. D., & Putra, A. K. (2023). Pengaruh Game Based Learning Dengan Gamification Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif. *Jurnal Ekonomi , Bisnis Dan Pendidikan*, 3(9). <https://doi.org/10.17977/um066.v3.i9.2023.3>
- Mudarris, B. (2024). Strategi Efektif Dalam Manajemen Kelas Dalam Menciptakan Lingkungan Belajar yang Kondusif. *At-Tahsin : Jurnal Manajemen PendidikanIslam*, 4(2). <http://ejournal.stitta.ac.id/index.php/attahsin/index>
- Muhaemin B. (2013). Urgensi Motivasi Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa. *Adabiyah*, XIII(1), 47–54. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/adabiyah/article/view/321>
- Muhajidin, Arif, A., Salsabila, Unik, H., Hasanah, & Lutfi, A. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovate: Journal of Social Science Research*, 552–560.
- Naibaho, S. W., Siregar, E. Y., & Elindra, R. (2021). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa MTs Negeri 1 Tapanuli Tengah Disaat Pandemi Covid-19. *Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(2), 304–312. <https://doi.org/10.37081/mathedu.v4i2.2596>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Oktavia, R. (2022). Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa. *OSF Preprints*, 1–7.
- Paling, S., Sari, R., & Bakar, R. M. (2023). *Belajar & pembelajaran*. PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Pamungkas, D. A., Imron, A., Marzuqi, M. I., & Larasati, D. A. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Word Wall terhadap motivasi belajar IPS oleh. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*

- Universitas Negeri Surabaya*, 10(01), 67–78.
<https://doi.org/10.21831/jipsindo.v10i1.53199>
- Patras, Y. E., Iqbal, A., Papat, & Rahman, Y. (2019). Meningkatkan Kualitas Pendidikan Melalui Kebijakan Manajemen Berbasis Sekolah dan Tantangannya. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 7(2), 800–807.
- Pee, B., T, W., H, F., & E, D. (2002). Appraising and assessing reflection in students' writing on a structured worksheet. *Medical Education*, 36, 575–585.
<https://doi.org/10.1046/j.1365-2923.2002.01227.x>
- Permana, & Natalis, S. (n.d.). Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)*, Vol. 22 No, 316–317.
- Pratiwi, R., Yuhanna, Y., Sopiah, S., Habadi, N., Harahap, R., & Aminah, R. (2024). Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik melalui Metode Game Based Learning. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(7), 592–596.
<https://doi.org/10.59837/7hza6b55>
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., Afriliani, F., & Online, G. (n.d.). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Wordwall. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3, 70–77.
- Putra, Lovandri, D., Arliansyah, Nabilah, D., Ridlo, & Fahmi, R. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *JDPP (Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran)*, Vol.12 No.
- 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>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2(3), 289–302.
<https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Riduwan. (2002). Skala pengukuran variabel - variabel penelitian. *Semantic*.
<https://api.semanticsholar.org/CorpusID:130818261>
- Rismayanti, Rena, Rayhan, Muhamad, A., Adzim, & Qois, K. (2023). Pengaruh Motivasi Instrinsik dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Proses Pembelajaran Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, Vol.2 No.2, 251–261.
- Riyanto, A. (2013). *Statistik Inferensial* (1st ed.). Nuha Medika.

- Rizkita, K., & Saputra, B. R. (2020). Bentuk Penguatan Pendidikan Karakter pada Peserta Didik dengan Penerapan Reward dan Punishment. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 20(2), 69–73.
- Rohman, A. D., Hanifah, H., & Hayudina, H. G. (2023). Penggunaan Media Kartu Transformasi Energi Pada Mata Pelajaran Ips Dalam Meningkatkan Sikap Berpikir Kritis Siswa Kelas Iv Mii Degayu 02 Pekalongan. *Prosiding SEMAI* 2, 35–43.
- Rozali, A., Irianto, D. M., & Yuniarti, Y. (2022). Kajian Problematika Teacher Centered Learning Dalam Pembelajaran Siswa Studi Kasus: SDN Dukuh, Sukabumi. *Journal of Elementary Education*, 05(01), 77–85.
- Sanjaya, H., Misdalina, & Suryani, I. (2023). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 1 Sunggutan. *Journal on Education*, 05(03), 7674–7682.
- Sapriani, R. (2019). Profesionalisme Guru Paud Melati Terpadu Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Setiyadi, B., & Loviansi, L. (2020). Hubungan Iklim Kelas dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 08(1), 26–30.
- Silaban, I., Hutaeruk, A., Sitorus, R., & Saribu, A. D. (2025). Strategi Efektif Dalam Mengelola Kelas Untuk Menciptakan Lingkungan Belajar Yang Kondusif Di SD Negeri 067244 Medan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(12), 5703–5709.
- Slameto. (2010). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. PT Rineka Cipta.
- Srimuliyani. (2023). Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan Lembaga Penelitian Dan Publikasi Ilmiah (LPPI) Yayasan Almahmudi Bin Dahlan*, 1(1), 29–35.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sundari, E. (2024). Implementasi Transdisipliner Dalam Pembelajaran IPS. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54.
- Sundari, K., Azizah, P., Nurahma, H., Zahroh, V. D., Lestari, A., Widad, H., Azzahra, D., & Sulistio, I. (2025). Pengaruh Media Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Joyful Learning Journal*, 14(1), 157–162.
- Syihabudin, S. A., & Ratnasari, T. (2020). Model Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Belaindika*, 01(01), 21–31.

- 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.
- Wardani, A. E., & Sitompul, P. (2023). Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Web Educandy Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Pada Materi Aritmatika Sosial di Kelas VII SMP Negeri 35 Medan. *Prosiding Seminar Nasional Jurusan Matematika, November*.
- Waruwu, F. (2017). Analisis Tentang Pengaruh Motivasi Intrinsik Karyawan Studi Kasus: Di Rumah Sakit Rajawali dan Stikes Rajawali Bandung (Yayasan Kemanusiaan Bandung Indonesia). *Jurnal Manajemen Marantha, Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi, Universitas Kristen Maranatha*, 16(2), 203–212.
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2020). Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 2(1), 49–54. <https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>
- Wijaya, Eka, D., Auliasari, Karina, & Zahro, H. (2021). Kombinasi Metode Metode Finite State Machine dan Game-Based Learning Pada Game“Escape From Cov-Madness. *JATI(Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, Vol 5 No.1.
- 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>
- Wirabumi, R. (n.d.). Metode Pembelajaran Ceramah. *Annual Conference on Islamic Education and Thought*, I(I), 105–113.
- Wiseza, F. C., Ibermarza, & Friska Andini, N. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPS. *NUR EL-ISLAM: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Keagamaan*, 10(1), 124–138. <https://doi.org/10.51311/nuris.v10i1.516>
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 7, No, 32–38.
- Zahra, W. A., & Marsofiyati. (2024). Hubungan Motivasi Ekstrinsik dalam Mendorong Prestasi Belajar Peserta Didik. *Socius : Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(11), 234–239.
- Zaifullah, Cikka, H., & Kahar, M. I. (2021). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Interaksi Dan Minat Belajar Terhadap Keberhasilan Peserta Didik Dalam Menghadapi Pembelajaran Tatap Muka Di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 9–18.