

**PENGUNAAN GAME EDUKATIF WORDWALL DALAM PEMBELAJARAN
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN KETERAMPILAN
LITERASI SISWA KELAS V SD**

Winarni¹, D.B. Putut Setiyadi², Mulyatno³

^{1,2,3}Program Studi Magister Pendidikan Bahasa, FKIP,
Universitas Widya Dharma Klaten

¹winarnitrihatmanto@gmail.com, ²dbputut@unwidha.ac.id,

³mulyatno2025@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the low active participation and less than optimal literacy skills of fifth-grade students in learning. The study aims to describe the implementation and assess the impact of Wordwall educational games in interactive learning on students' learning interest and reading literacy skills. A Classroom Action Research (CAR) method with two cycles was employed, involving 11 fifth-grade students at SD Negeri 5 Pracimantoro. Data collection techniques included observation, interviews, questionnaires, literacy tests, and documentation. The results showed a significant increase in student learning interest, from the pre-cycle category dominated by "moderate" interest to the "high" and "very high" categories in Cycle II. Reading literacy skills also improved, with the majority of students reaching the "good" and "very good" categories by the end of Cycle II. The study concludes that the implementation of Wordwall educational games in interactive learning is effective in creating a more engaging, enjoyable, and meaningful learning atmosphere, thereby enhancing both student interest and literacy skills.

Keywords: Wordwall, interactive learning, learning interest, literacy, classroom action research

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya partisipasi aktif dan keterampilan literasi siswa kelas V yang belum optimal dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi dan menilai dampak penggunaan game edukatif Wordwall dalam pembelajaran interaktif terhadap minat belajar dan keterampilan literasi membaca siswa. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus, melibatkan 11 siswa kelas V SD Negeri 5 Pracimantoro. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, tes literasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada minat belajar siswa, dari pra-siklus yang didominasi kategori "sedang" menjadi kategori "tinggi" dan "sangat tinggi" pada Siklus II. Keterampilan literasi membaca juga meningkat, dengan mayoritas siswa mencapai kategori "baik" dan "sangat baik" di akhir Siklus II. Simpulan penelitian ini adalah implementasi

game edukatif Wordwall dalam pembelajaran interaktif efektif menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna, sehingga mampu meningkatkan minat belajar sekaligus keterampilan literasi siswa.

Kata Kunci: Wordwall, pembelajaran interaktif, minat belajar, literasi, penelitian tindakan kelas

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar berperan sebagai fondasi utama dalam sistem pendidikan nasional, di mana peserta didik memperoleh kompetensi fundamental yang menentukan trajektori perkembangan akademik mereka pada tahap selanjutnya. Pendidikan pada tingkat ini tidak hanya berorientasi pada transmisi pengetahuan kognitif, tetapi juga mencakup pengembangan holistik yang melibatkan aspek spiritual, emosional, sosial, dan keterampilan praktis. Pandangan ini selaras dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang memaknai pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif. Namun, transformasi paradigma pembelajaran abad ke-21 menuntut inovasi pedagogis yang membekali siswa dengan kemampuan berpikir kritis,

ke kreativitas, dan kolaborasi (Susetyo, 2023). Implementasi di lapangan masih menghadapi problematika fundamental, khususnya rendahnya antusiasme belajar dan kompetensi literasi peserta didik di sekolah dasar, yang menunjukkan adanya kesenjangan antara idealitas kurikulum dan realitas praktik pembelajaran.

Minat belajar merupakan variabel psikologis yang berkorelasi signifikan terhadap capaian pembelajaran. Ketidadaan minat belajar berakibat pada sikap pasif, defisit konsentrasi, dan minimnya motivasi berprestasi. Sebaliknya, siswa dengan minat belajar yang tinggi umumnya menunjukkan pemahaman yang lebih baik, partisipasi aktif, dan hasil belajar optimal. Minat ini dipengaruhi oleh faktor internal (motivasi, rasa ingin tahu) dan eksternal (pendekatan guru, media pembelajaran, lingkungan belajar). Di samping itu, literasi membaca adalah kompetensi esensial

sebagai prasyarat keberhasilan akademik lintas disiplin ilmu. Literasi dalam penelitian ini dipahami tidak hanya sebagai kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga sebagai kecakapan memahami, menelaah, menilai, dan memanfaatkan informasi secara kritis. Dewi (2025) mengemukakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat menjadi instrumen strategis untuk meningkatkan keterampilan literasi siswa melalui pendekatan reflektif dan kolaboratif.

Data rapor pendidikan SD Negeri 5 Pracimantoro tahun 2025 menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca siswa tergolong baik dengan capaian kompetensi minimum 100%, namun terdapat kelemahan pada indikator kemampuan evaluatif dan reflektif yang hanya meraih skor 72,59. Hal ini mengindikasikan bahwa aspek higher order thinking skills masih perlu ditingkatkan melalui strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan kontekstual. Observasi awal juga mengungkap dominasi pendekatan konvensional yang mengakibatkan rendahnya keterlibatan aktif siswa, berdampak pada minimnya minat belajar dan capaian literasi yang belum maksimal.

Padahal, revolusi teknologi digital membuka peluang transformatif melalui media pembelajaran interaktif yang adaptif terhadap karakteristik peserta didik generasi digital native. Pembelajaran interaktif yang menekankan partisipasi aktif, kolaborasi, dan penggunaan media digital terbukti efektif meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar.

Game edukatif, seperti Wordwall, merupakan inovasi media pembelajaran yang tidak hanya menghibur tetapi juga memfasilitasi pengembangan kreativitas, konsentrasi, berpikir kritis, dan keterampilan pemecahan masalah. Wordwall adalah platform digital dengan beragam template permainan (puzzle, roda acak, matching games) yang fleksibel dan dapat diakses daring maupun luring (Pradani, 2022; Nisa & Susanto, 2022). Namun, pemanfaatannya di SD Negeri 5 Pracimantoro masih belum optimal. Berdasarkan urgensi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan implementasi game edukatif Wordwall dalam pembelajaran interaktif, (2) mengetahui peningkatan minat belajar siswa, dan (3) mengetahui peningkatan keterampilan literasi

membaca siswa kelas V SD Negeri 5 Pracimantoro Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoretis dalam memperkaya khasanah strategi pembelajaran berbasis teknologi, serta manfaat praktis bagi guru, siswa, sekolah, dan peneliti selanjutnya dalam merancang pembelajaran yang inovatif, partisipatif, dan selaras dengan tuntutan abad ke-21.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pemilihan pendekatan ini didasarkan pada orientasi penelitian yang tidak semata-mata mengukur hasil kuantitatif, melainkan berupaya memahami secara holistik proses pembelajaran yang berlangsung di kelas, termasuk dinamika interaksi, perubahan perilaku belajar, perkembangan minat, dan peningkatan keterampilan literasi membaca siswa selama implementasi game edukatif Wordwall. Sebagaimana ditegaskan Yuniarti (2025), penelitian kualitatif deskriptif bertujuan memahami fenomena sosial atau pendidikan dengan menekankan pada makna, proses, dan konteks.

Desain PTK yang digunakan mengadopsi model Kemmis dan McTaggart (1988), yang menempatkan penelitian sebagai proses siklik reflektif dan berkelanjutan. Setiap siklus mencakup empat tahapan: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana hasil refleksi siklus I digunakan sebagai dasar perbaikan untuk siklus II.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 5 Pracimantoro, Kecamatan Pracimantoro, Kabupaten Wonogiri, Jawa Tengah, pada Januari hingga Maret 2026. Subjek penelitian adalah siswa kelas V yang berjumlah 11 orang, terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan. Pemilihan lokasi didasarkan pada temuan awal bahwa siswa kelas V masih membutuhkan peningkatan minat belajar dan keterampilan literasi membaca, serta tersedianya fasilitas pendukung seperti jaringan internet dan perangkat komputer. Data dalam penelitian ini diklasifikasikan menjadi data primer dan data sekunder. Data primer meliputi keaktifan dan partisipasi siswa, perubahan minat

belajar, hasil observasi sistematis, wawancara mendalam, serta perkembangan keterampilan literasi membaca. Data sekunder meliputi profil sekolah, data demografis siswa, dokumen perangkat pembelajaran, nilai historis, serta hasil penelitian terdahulu yang relevan. Sumber data utama adalah guru kelas V sebagai pelaksana tindakan dan informan kunci, serta 11 siswa sebagai subjek penelitian.

Teknik pengumpulan data menggunakan metode ganda (multiple methods) untuk memperkuat validitas temuan melalui triangulasi. Pertama, observasi partisipatif dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan dengan lembar observasi terstruktur dan catatan lapangan (field notes), berfokus pada perilaku belajar, keterlibatan siswa, respons terhadap Wordwall, manifestasi minat belajar, serta perubahan pola perilaku antar siklus. Kolaborasi antara peneliti dan guru sebagai observer memastikan objektivitas dan kedalaman interpretasi. Kedua, wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan guru dan siswa yang dipilih secara purposive. Wawancara dengan guru menggali pengalaman implementasi,

tantangan, strategi adaptasi, dan evaluasi reflektif. Wawancara dengan siswa mengeksplorasi pengalaman belajar, respons emosional dan kognitif, serta preferensi terhadap permainan Wordwall. Ketiga, angket minat belajar menggunakan skala Likert empat poin (sangat setuju, setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju) yang disusun berdasarkan empat dimensi minat belajar dari Slameto (2010): perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan aktif. Angket diberikan pada tahap pra-siklus dan akhir setiap siklus. Keempat, tes keterampilan literasi membaca berupa soal pilihan ganda dan menjodohkan (matching pairs) yang diimplementasikan melalui platform Wordwall, mengukur kemampuan literal, inferensial, evaluatif, dan integratif. Skor maksimal 100, dengan pembagian 50 poin untuk pilihan ganda dan 50 poin untuk menjodohkan. Kelima, dokumentasi berupa foto kegiatan, RPP/modul ajar, artefak pekerjaan siswa, dan catatan refleksi guru.

Keabsahan data dijamin melalui empat teknik. Triangulasi dilakukan dengan membandingkan data dari berbagai sumber (guru, siswa, dokumen), berbagai teknik (observasi,

wawancara, angket, tes), dan waktu yang berbeda. Ketekunan pengamatan dilakukan dengan mengamati secara berulang dan mendalam untuk memahami perubahan yang terjadi. Pengecekan ulang data (member check) dilakukan dengan mengonfirmasi data hasil observasi dan wawancara kepada guru dan siswa yang terlibat. Diskusi sejawat dilakukan dengan rekan guru atau peneliti lain yang memahami PTK untuk memperoleh klarifikasi dan perspektif alternatif. Teknik analisis data mengacu pada model Miles (1992), yang mencakup tiga tahap: reduksi data (seleksi, penyederhanaan, dan pengorganisasian data mentah), penyajian data (uraian naratif, tabel, atau grafik untuk menggambarkan perkembangan setiap siklus), serta penarikan kesimpulan dan verifikasi (interpretasi pola data yang diverifikasi melalui pengecekan ulang, triangulasi, dan diskusi). Indikator keberhasilan tindakan ditetapkan berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu nilai ≥ 70 . Penelitian dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 75% siswa (9 dari 11 siswa) mencapai nilai ≥ 70 , disertai peningkatan nilai rata-rata

kelas, serta meningkatnya keaktifan dan antusiasme siswa selama pembelajaran, termasuk kemampuan mengungkapkan kembali isi bacaan dengan bahasa sendiri.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu pra-siklus, siklus I, dan siklus II, dengan subjek 11 siswa kelas V SD Negeri 5 Pracimantoro. Tujuan penelitian adalah meningkatkan minat belajar dan keterampilan literasi membaca melalui penerapan game edukatif Wordwall dalam pembelajaran interaktif Bahasa Indonesia.

1. Kondisi Awal (Pra-Siklus)

Sebelum tindakan diberikan, peneliti melakukan observasi, wawancara, angket minat belajar, dan tes literasi membaca. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran membaca masih bersifat konvensional dan belum memanfaatkan media interaktif secara optimal. Keterlibatan siswa rendah, terlihat dari kurangnya perhatian, terbatasnya partisipasi dalam diskusi, dan rendahnya antusiasme dalam aktivitas membaca.

Tabel 1 Minat Belajar Siswa Kelas V pada Pra-Siklus

Minat Belajar	Jumlah Siswa
Sangat tinggi	0
Tinggi	1
Sedang	10
Rendah	0
Total Siswa	11

Berdasarkan Tabel 1, mayoritas siswa (10 orang) memiliki minat belajar pada kategori sedang, dan hanya 1 siswa pada kategori tinggi. Hasil angket dan wawancara mengungkapkan bahwa pembelajaran berlangsung monoton karena pemanfaatan media digital interaktif belum optimal, sehingga siswa mudah bosan dan motivasi belajar rendah.

Tabel 2 Keterampilan Literasi Membaca Siswa Kelas V pada Pra-Siklus

Kategori Literasi Membaca	Jumlah Siswa
Sangat Baik	0
Baik	3
Cukup	8
Kurang	0
Total Siswa	11

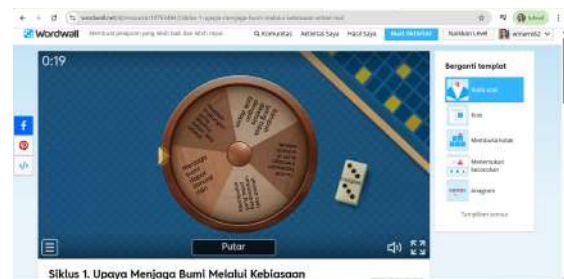
Tabel 2 menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca siswa didominasi kategori cukup (8 siswa), sementara 3 siswa mencapai kategori baik. Siswa masih mengalami hambatan dalam menyimpulkan isi bacaan, menginterpretasi makna teks,

serta mengungkapkan kembali informasi dengan bahasa sendiri.

2. Hasil Penelitian Siklus I

a. Perencanaan dan Pelaksanaan

Pada siklus I, peneliti menyusun perencanaan pembelajaran yang mengintegrasikan Wordwall melalui pengenalan media, penyajian materi membaca pemahaman dengan aktivitas permainan, dan optimalisasi minat belajar. Tindakan dilaksanakan dengan menerapkan game Wordwall jenis Roda Acak dan Match Up.



Gambar 1 Tampilan Game Wordwall Jenis Roda Acak pada Siklus I

Game Roda Acak digunakan untuk mengukur pemahaman awal siswa terhadap isi bacaan serta meningkatkan perhatian dan fokus siswa selama pembelajaran berlangsung.



Gambar 2 Tampilan Game Wordwall
Jenis Match Up pada Siklus I

Permainan Match Up digunakan pada siklus I untuk melatih pemahaman isi bacaan secara literal melalui aktivitas mencocokkan pertanyaan dan jawaban berdasarkan teks bacaan.

b. Hasil Observasi Siklus I

Tabel 3 Gambaran Minat Belajar Siswa Kelas V pada Siklus I

Minat Belajar	Jumlah Siswa
Sangat Tinggi	2
Tinggi	6
Sedang	3
Rendah	0
Total Siswa	11

Tabel 4 menunjukkan perubahan positif pada minat belajar siswa setelah siklus I. Jumlah siswa dalam kategori tinggi dan sangat tinggi meningkat menjadi 8 orang, meskipun 3 siswa masih berada pada kategori sedang. Penggunaan Wordwall memberikan dampak positif terhadap rasa senang, ketertarikan, dan kemampuan memusatkan perhatian. Namun, keaktifan siswa dalam diskusi belum merata.

Tabel 4 Gambaran Keterampilan Literasi Membaca Siswa Kelas V pada Siklus I

Kategori Literasi Membaca	Jumlah Siswa
Sangat Baik	2
Baik	6
Cukup	3
Kurang	0
Total Siswa	11

Berdasarkan Tabel 4, kemampuan literasi membaca meningkat dibandingkan pra-siklus, dengan 2 siswa kategori sangat baik, 6 siswa baik, dan 3 siswa cukup. Namun, beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam menyusun simpulan dan mengemukakan tanggapan terhadap isi teks.

c. Refleksi Siklus I

Refleksi mengidentifikasi kendala: (1) sebagian siswa belum terbiasa dengan pembelajaran berbasis game, (2) waktu pembelajaran belum dimanfaatkan maksimal, dan (3) guru perlu meningkatkan intensitas pendampingan bagi siswa dengan partisipasi rendah. Perbaikan untuk siklus II meliputi pemberian petunjuk

permainan yang lebih jelas, penambahan variasi game, dan peningkatan keterlibatan seluruh siswa.

kemampuan inferensi, diskusi, dan keterampilan menyimpulkan isi bacaan melalui pertanyaan yang bersifat analitis.

3. Hasil Penelitian Siklus II

a. Perencanaan dan Pelaksanaan

Perencanaan siklus II disusun berdasarkan refleksi siklus I. Perbaikan meliputi: penjelasan petunjuk game yang lebih sistematis, penambahan variasi permainan yang lebih menantang (Roda Acak dan Match Up dengan soal analitis), peningkatan intensitas bimbingan guru, dan optimalisasi pembelajaran kolaboratif melalui pembagian peran dalam kelompok. Pelaksanaan tindakan pada siklus II melibatkan siswa dalam diskusi, penyampaian gagasan, serta pengungkapan pemahaman isi bacaan secara lisan dan tulisan.



Gambar 3 Tampilan Game Wordwall Jenis Roda Acak pada Siklus II

Permainan Roda Acak digunakan pada siklus II untuk mendorong



Gambar 4 Tampilan Game Wordwall Jenis Match Up pada Siklus II

Game Match Up digunakan untuk meningkatkan keterlibatan aktif dan konsentrasi siswa melalui permainan yang menantang, sekaligus memperkuat pemahaman terhadap ide pokok dan informasi penting dalam teks bacaan.

Tabel 5 Gambaran Minat Belajar Siswa pada Siklus II

Minat Belajar	Jumlah Siswa
Sangat Tinggi	3
Tinggi	7
Sedang	1
Rendah	0
Total Siswa	11

Tabel 5, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa (10 dari 11 siswa) berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi. Hal ini mencerminkan perkembangan yang

baik pada aspek kesenangan, ketertarikan, perhatian, dan keaktifan siswa. Capaian pada siklus II telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Tabel 6 Gambaran Keterampilan Literasi Membaca Siswa pada Siklus II

Kategori Literasi Membaca	Jumlah Siswa
Sangat Baik	4
Baik	6
Cukup	1
Kurang	0
Total Siswa	11

Berdasarkan Tabel 6, terjadi peningkatan signifikan dengan 4 siswa kategori sangat baik, 6 siswa baik, dan hanya 1 siswa cukup. Sebagian besar siswa telah mampu memahami isi teks secara menyeluruh, mengidentifikasi ide pokok, menyimpulkan bacaan, serta mengungkapkan pendapat secara lisan maupun tertulis.

c. Refleksi Siklus II

Hasil pengumpulan data menunjukkan dampak positif dari penerapan Wordwall terhadap peningkatan minat belajar dan

keterampilan literasi membaca. Proses pembelajaran berlangsung lebih kondusif, menyenangkan, dan bermakna. Seluruh indikator keberhasilan telah terpenuhi, sehingga penelitian dihentikan pada siklus II.

4. Pembahasan

Pemanfaatan game edukatif Wordwall dalam pembelajaran interaktif terbukti memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan minat belajar dan keterampilan literasi membaca siswa secara bertahap. Pada pra-siklus, minat belajar siswa masih tergolong sedang. Slameto (2010) menjelaskan bahwa minat belajar berkaitan dengan kecenderungan seseorang memberikan perhatian dan terlibat dalam aktivitas belajar yang disertai perasaan senang. Siswa dengan minat tinggi cenderung lebih aktif berpartisipasi.

Setelah penerapan Wordwall pada siklus I, terjadi perubahan positif. Siswa menunjukkan ketertarikan lebih besar karena pembelajaran disajikan melalui permainan interaktif. Temuan ini selaras dengan Rahmi dkk. (2020) yang menyatakan bahwa

pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai peserta aktif dapat menumbuhkan minat belajar. Pada siklus II, peningkatan minat belajar dan keterampilan literasi membaca siswa terlihat lebih signifikan. Mayoritas siswa menunjukkan peningkatan fokus, keaktifan, serta kemampuan memahami isi bacaan, mengidentifikasi ide pokok, dan menyusun simpulan.

Penggunaan Wordwall juga berpengaruh terhadap keterampilan literasi membaca. Pada pra-siklus, kemampuan siswa sebagian besar masih pada kategori cukup, dengan kendala dalam mengidentifikasi ide pokok, menyusun simpulan, dan menyampaikan kembali informasi. Setelah siklus I, terjadi peningkatan, meskipun masih terdapat siswa yang memerlukan pendampingan. Pada siklus II, peningkatan lebih signifikan. Temuan ini mendukung Kemendikbud (2017) bahwa literasi membaca mencakup kemampuan mengolah dan memanfaatkan informasi untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan berpikir. Selain itu, Najuah dkk. (2022) memperkuat bahwa penerapan game edukatif dapat menciptakan suasana lebih

interaktif dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi. Dengan Wordwall, siswa tidak lagi menjadi pembaca pasif, tetapi terlibat aktif dalam permainan yang menuntut pemahaman isi bacaan sekaligus respons terhadap pertanyaan. Penerapan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif berpotensi menjadi solusi dalam meningkatkan minat belajar dan keterampilan literasi membaca siswa di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Implementasi game edukatif Wordwall efektif meningkatkan minat belajar dan keterampilan literasi membaca siswa kelas V SD. Guru disarankan menggunakan Wordwall sebagai media interaktif, sekolah perlu mendukung sarana digital, dan peneliti selanjutnya dapat memperluas kajian pada jenjang atau mata pelajaran lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, D. K. (2025). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kemendikbud. (2017). *Panduan gerakan literasi sekolah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Najuah, N., Sidiq, R., & Simamora, R. S. (2022). *Game edukasi: Strategi dan evaluasi belajar sesuai abad 21*. Yogyakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh penggunaan game edukasi berbasis Wordwall dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia (JPGI)*, 7(1), 25-34.
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Educenter: Journal of Elementary Education*, 2(1), 45-55.
- Rahmi, I., Nurmalina, N., & Fauziddin, M. (2020). Penerapan model role playing untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Journal on Teacher Education*, 2(2), 8-17.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Susetyo, B. (2023). *Pembelajaran abad 21: Strategi inovatif dan kolaboratif di sekolah dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Yuniarti, E. (2025). *Metodologi penelitian*. Bandung: Alfabeta.