

**IMPLEMENTASI MEDIA GAME EDUKATIF WORDWALL PADA
PEMBELAJARAN IPA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA DI KELAS II
SD/MI: STUDI KUALITATIF**

Laa Tania Fi Dzikri¹, Nur Azna Latifa Makhfudz²,
Yulia Rif'atul Qonita³, Tri widiastuti⁴, Nur Laila Ana⁵

¹⁻⁵UIN K. H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

1laa.tania.fi.dzikri@mhs.uingusdur.ac.id,

2nur.azna.latifa.makhfudz@mhs.uingusdur.ac.id,

3yulia.rifatul.qonita@mhs.uingusdur.ac.id, 4tri.widiastuti@mhs.uingusdur.ac.id,

5nurlailaana@uingusdur.ac.id

ABSTRACT

The use of technology-based learning media in science learning in elementary schools is an important need, especially in the material of changes in the state of objects which is abstract and often difficult for second-grade students to understand. The lack of variety in learning media also has an impact on low student engagement and learning motivation. This study aims to describe the implementation of the Wordwall educational game media in science learning on the material of changes in the state of objects in second-grade MI/SD. The method used is a qualitative approach with a type of literature study, through the review of various relevant scientific literature, such as journals, books, and previous research results, which are then analyzed using content analysis techniques. The results of the study show that the implementation of Wordwall through interactive quiz activities, matching, and drag and drop is able to increase student motivation, activeness, and conceptual understanding, especially on the concepts of melting, freezing, evaporating, and condensing, and is supported by direct feedback and automatic assessment. Thus, it can be concluded that the Wordwall educational game media is effective to be used as an innovative alternative in science learning because it is able to create interactive, fun, and meaningful learning and contributes to improving student learning outcomes.

Keywords: Educational Games, Implementation, Science Learning, Changes in the Form of Objects, Qualitative Literature Study, Wordwall.

ABSTRAK

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar menjadi kebutuhan penting, khususnya pada materi perubahan wujud benda yang bersifat abstrak dan seringkali sulit dipahami siswa kelas II. Kurangnya variasi media pembelajaran juga berdampak pada rendahnya keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media game edukatif Wordwall pada pembelajaran IPA materi perubahan wujud benda di kelas II MI/SD. Metode yang digunakan

adalah pendekatan kualitatif dengan jenis studi pustaka, melalui pengkajian berbagai literatur ilmiah yang relevan, seperti jurnal, buku, dan hasil penelitian terdahulu, yang kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis isi. Hasil kajian menunjukkan bahwa implementasi Wordwall melalui aktivitas kuis interaktif, matching, dan drag and drop mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, serta pemahaman konsep siswa, khususnya pada konsep mencair, membeku, menguap, dan mengembun, serta didukung oleh adanya umpan balik langsung dan penilaian otomatis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media game edukatif Wordwall efektif digunakan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran IPA karena mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna serta berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa

Kata Kunci: *Game Edukatif, Implementasi, Pembelajaran IPA, Perubahan Wujud Benda, studi pustaka kualitatif, Wordwall.*

A. Pendahuluan

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk dasar pengetahuan dan pola pikir ilmiah siswa sejak dini. Melalui pembelajaran IPA, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman tentang konsep-konsep alam, tetapi juga dilatih untuk mengamati, menanya, dan menjelaskan fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar secara logis. Oleh karena itu, pembelajaran IPA diharapkan mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, keterampilan berpikir kritis, serta sikap ilmiah yang menjadi bekal penting bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari maupun pada jenjang pendidikan selanjutnya (Waliyyuddin et al., 2024).

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPA di kelas rendah, khususnya kelas II SD/MI, masih menghadapi berbagai kendala. Proses pembelajaran sering kali masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa pembelajaran di sekolah dasar masih berpusat pada guru dan menggunakan metode konvensional yang menyebabkan siswa menjadi pasif dan mudah bosan. Selain itu, pembelajaran IPA yang bersifat monoton tanpa dukungan media yang memadai juga menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang diajarkan. Materi IPA seperti perubahan wujud

benda yang bersifat abstrak semakin sulit dipahami apabila hanya disampaikan secara verbal. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar, kurangnya keaktifan siswa, serta lemahnya pemahaman konsep dalam pembelajaran IPA (Savitri & Meilana, 2022).

Siswa kelas 2 SD/MI berada pada tahap operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif Piaget, di mana mereka lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung, visualisasi, dan penggunaan benda konkret. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa siswa pada tahap operasional konkret membutuhkan objek nyata atau media yang dapat memvisualisasikan konsep agar lebih mudah dipahami (Sanjaya et al., 2024). Pada tahap ini, siswa juga cenderung menyukai aktivitas yang bersifat bermain dan interaktif. Selain itu, pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa agar lebih efektif dan tepat sasaran (Imanulhaq & Ichsan, 2022). Oleh karena itu, pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan guru tanpa melibatkan media dan aktivitas yang menarik kurang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa,

sehingga diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran yang didukung penggunaan media yang tepat (Rozali et al., 2022).

Salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran adalah motivasi belajar siswa. Motivasi belajar merupakan dorongan dari dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin keberlangsungan belajar, dan memberikan arah pada kegiatan belajar tersebut (Hikmawati & Yonanda, 2022). Motivasi belajar juga memiliki hubungan yang erat dengan hasil belajar siswa, di mana semakin tinggi motivasi belajar maka semakin baik pula hasil belajar yang diperoleh. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar akan berdampak pada kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran serta rendahnya pemahaman konsep. Selain itu, motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk upaya guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan efektif (Suari, 2022). Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan melalui penggunaan media yang tepat agar motivasi belajar siswa dapat

meningkat (Thalib & Trisnawati, 2024).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar. Pemanfaatan media berbasis teknologi, khususnya yang mengintegrasikan unsur permainan, dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif (Manurung et al., 2024). Salah satu media yang dapat digunakan adalah Wordwall, yaitu platform berbasis game edukatif yang memungkinkan guru membuat berbagai jenis aktivitas interaktif seperti kuis, mencocokkan pasangan, dan permainan lainnya. Penggunaan Wordwall dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kreativitas siswa (Elvira & Hadiansah, 2025). Selain itu, media ini juga dapat meningkatkan minat dan semangat belajar siswa karena menyajikan pembelajaran dalam bentuk permainan yang interaktif. Dengan demikian, penggunaan media

berbasis game edukatif sejalan dengan pendekatan game-based learning yang mampu meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran (Sari, 2024).

Meskipun penggunaan media pembelajaran berbasis permainan telah banyak dikembangkan, kajian yang secara khusus membahas implementasi Wordwall dalam pembelajaran IPA pada materi perubahan wujud benda di kelas 2 SD/MI masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi media game edukatif Wordwall dalam pembelajaran IPA serta mengkaji dampaknya terhadap motivasi, keaktifan, dan pemahaman konsep siswa. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan inovasi pembelajaran IPA di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Pada Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi pustaka (library research). Penelitian kualitatif digunakan untuk memahami fenomena secara mendalam melalui analisis deskriptif terhadap data yang

bersifat tekstual dan kontekstual. Menurut Sugiyono (2020), penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah, di mana peneliti sebagai instrumen kunci, serta hasil penelitian lebih menekankan pada makna daripada generalisasi. Dalam konteks penelitian ini, pendekatan kualitatif dipilih karena mampu memberikan gambaran komprehensif mengenai pemanfaatan media game edukatif berbasis digital seperti Wordwall dalam pembelajaran IPA, khususnya pada materi perubahan wujud benda di sekolah dasar. Studi pustaka dilakukan dengan mengkaji berbagai hasil penelitian yang relevan sehingga diperoleh pemahaman teoritis dan empiris yang kuat terkait penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Pendekatan ini juga menekankan pada proses analisis, sintesis, serta interpretasi berbagai sumber ilmiah secara sistematis untuk menghasilkan kesimpulan yang valid dan mendalam (Hadi et al., 2024; Ristiani et al., 2025).

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai literatur yang relevan, seperti jurnal ilmiah nasional terakreditasi, buku referensi, serta hasil penelitian terdahulu yang

berkaitan dengan media pembelajaran Wordwall, motivasi belajar, dan pemahaman konsep IPA di sekolah dasar. Pemilihan sumber dilakukan secara selektif dengan mempertimbangkan keterbaruan (lima tahun terakhir), relevansi topik, serta kredibilitas sumber. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui metode dokumentasi dan penelusuran literatur, yaitu dengan mengumpulkan, mengidentifikasi, mengklasifikasi, serta menyeleksi artikel ilmiah melalui database seperti Google Scholar dan portal jurnal terakreditasi menggunakan kata kunci yang sesuai. Proses ini bertujuan untuk memperoleh data yang luas, mendalam, dan beragam sehingga analisis yang dihasilkan tidak bersifat parsial (Pradani, 2022).

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis kualitatif yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan menyaring dan mengelompokkan informasi yang relevan berdasarkan fokus penelitian, kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif yang sistematis untuk memudahkan interpretasi. Tahap akhir dilakukan

melalui penarikan kesimpulan berdasarkan hasil sintesis dari berbagai sumber yang telah dianalisis. Fokus analisis dalam penelitian ini secara spesifik mencakup tiga aspek utama, yaitu penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran IPA, dampaknya terhadap motivasi belajar siswa, serta pengaruhnya terhadap pemahaman konsep IPA khususnya pada materi perubahan wujud benda. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall mampu meningkatkan interaktivitas, motivasi, serta hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar (Agusti & Aslam, 2022; Hidayah & Eka, 2024).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Implementasi Wordwall dalam Pembelajaran IPA

Berdasarkan hasil analisis isi terhadap artikel ilmiah pada rentang tahun 2020–2025, Wordwall teridentifikasi sebagai salah satu media pembelajaran digital yang banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran IPA di SD/MI, terutama pada materi yang membutuhkan penguatan konsep secara bertahap. Penggunaan Wordwall umumnya diwujudkan melalui aktivitas

permainan edukatif berbasis kuis dan interaksi langsung, seperti kuis pilihan ganda, mencocokkan pasangan (*matching*), *true/false*, serta *drag and drop*. Ragam aktivitas tersebut memungkinkan guru menyajikan materi dalam bentuk latihan yang lebih bervariasi dan kontekstual dibandingkan latihan tertulis konvensional yang cenderung monoton. (Aeni, et al., 2022; Fau, et al., 2025).

Wordwall juga dimanfaatkan dalam tahap evaluasi pembelajaran karena dilengkapi dengan fitur penilaian otomatis yang mampu menampilkan skor secara real time. Hasil pengerjaan siswa dapat direkapitulasi dengan cepat sehingga guru memperoleh informasi awal mengenai capaian belajar dan tingkat penguasaan materi siswa. Keunggulan tersebut menjadikan Wordwall efektif digunakan sebagai instrumen evaluasi berbasis digital yang praktis, efisien, serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran IPA di sekolah dasar. (Agha, & Nurafni., 2022; Aeni, et al., 2022).

Hasil kajian pustaka menguatkan bahwa Wordwall merupakan media pembelajaran inovatif yang relevan diterapkan

dalam pembelajaran IPA SD/MI karena mampu memfasilitasi proses belajar berbasis permainan edukatif. Wordwall menyediakan berbagai bentuk aktivitas digital yang memungkinkan guru menyusun latihan maupun evaluasi pembelajaran secara fleksibel sesuai dengan karakteristik materi. Hal ini penting mengingat pembelajaran IPA di sekolah dasar membutuhkan strategi yang tidak hanya menekankan aspek teoritis, tetapi juga memfasilitasi keterlibatan siswa melalui aktivitas pembelajaran yang bervariasi dan interaktif. (Fitria, 2023; Aeni, et al., 2022).

Penerapan Wordwall melalui kuis interaktif, *matching*, serta *drag and drop* menunjukkan bahwa media ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana penguatan konsep melalui latihan yang dilakukan secara berulang. Selain itu, fitur penilaian otomatis menjadi salah satu keunggulan utama Wordwall karena membantu guru memperoleh hasil evaluasi secara cepat, sistematis, dan praktis. Dengan demikian, Wordwall dapat berfungsi ganda sebagai media pembelajaran sekaligus media evaluasi digital yang efisien, khususnya dalam pembelajaran IPA

yang membutuhkan pemantauan perkembangan pemahaman siswa secara bertahap. (Agha, Nurafni, 2022; Hadi, et al., 2024).

2. Dampak terhadap Motivasi dan Keaktifan

Hasil kajian menunjukkan bahwa penerapan Wordwall memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Wordwall mengombinasikan unsur permainan (*game-based learning*) dengan tampilan visual yang atraktif, sehingga siswa menunjukkan minat yang lebih tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran. Keberadaan sistem skor serta tantangan permainan menciptakan suasana kompetitif yang mendorong siswa untuk mencapai hasil optimal. Kondisi tersebut membuat pembelajaran berlangsung lebih menyenangkan serta mampu mengurangi kejenuhan siswa dalam mempelajari materi IPA. (Aeni, et al., 2022; Alwi, 2024).

Tidak hanya meningkatkan motivasi, penggunaan Wordwall juga berdampak pada peningkatan keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung. Aktivitas permainan menuntut siswa memberikan respons secara langsung terhadap soal yang

disajikan, sehingga perhatian siswa terhadap materi menjadi lebih terarah dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran semakin meningkat. Temuan ini memperlihatkan bahwa Wordwall mampu mendorong partisipasi aktif siswa, khususnya dalam pembelajaran IPA yang menekankan latihan soal maupun penguatan konsep secara berulang. (Fau, et al., 2025; Sugiarti, D., & Widaty, 2024).

Berdasarkan hasil kajian, Wordwall terbukti memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini disebabkan Wordwall menerapkan prinsip *game-based learning* yang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menantang. Penyajian pembelajaran dalam bentuk permainan mendorong siswa lebih terdorong untuk menyelesaikan tugas pembelajaran, serta menumbuhkan semangat kompetitif yang sehat melalui sistem skor. Temuan ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa Wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena proses pembelajaran menjadi lebih variatif dan tidak bersifat monoton.

(Gandasari, P., & Pramudiani, 2021; Syamsuddin, 2025).

Selain motivasi, Wordwall juga berpengaruh terhadap peningkatan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran berbasis Wordwall, siswa dituntut untuk berinteraksi secara langsung melalui aktivitas memilih jawaban, menyusun jawaban, maupun menyelesaikan tantangan permainan yang tersedia. Proses ini membuat siswa lebih aktif, lebih fokus, dan lebih responsif dibandingkan pembelajaran konvensional yang cenderung menempatkan siswa sebagai penerima informasi secara pasif. Dengan demikian, Wordwall mendukung penerapan pembelajaran berpusat pada siswa (*student-centered learning*) yang menekankan keterlibatan dan partisipasi aktif peserta didik. (Fau, et al., 2025; Sugiarti, D., & Widaty, 2024).

3. Dampak terhadap Pemahaman Konsep

Hasil analisis juga menunjukkan bahwa Wordwall memiliki kontribusi dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA, terutama pada materi perubahan wujud benda. Konsep seperti mencair, membeku, menguap,

dan mengembun dapat dipahami secara lebih mudah karena Wordwall menyediakan latihan soal yang dilakukan secara berulang dalam format permainan interaktif. Aktivitas tersebut membantu siswa membangun pemahaman secara bertahap serta memperkuat retensi terhadap konsep-konsep perubahan wujud benda yang dipelajari. (Aeni, et al., 2022; Agusti, N. M., & Aslam, 2022)

Selain memperkuat pemahaman konsep, Wordwall juga berimplikasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa karena menyediakan umpan balik langsung atas jawaban yang dipilih. Melalui umpan balik tersebut, siswa dapat segera mengetahui kesalahan dan melakukan perbaikan pemahaman selama proses latihan berlangsung. Dengan demikian, Wordwall mendukung pembelajaran IPA yang lebih efektif karena siswa tidak hanya memperoleh pemahaman konsep, tetapi juga memperkuat penguasaan materi melalui evaluasi interaktif yang berkesinambungan. (Hadi, et al., 2024; Putri, N. M., & Hamimah, 2023).

Pada aspek pemahaman konsep, Wordwall memberikan dampak positif karena mampu menjembatani materi

IPA yang bersifat abstrak agar lebih mudah dipahami melalui latihan interaktif. Materi perubahan wujud benda menuntut siswa memahami proses dan karakteristik perubahan yang terjadi, seperti mencair, membeku, menguap, dan mengembun. Wordwall membantu memperkuat pemahaman konsep tersebut melalui penyajian soal yang dapat dirancang berdasarkan contoh kehidupan sehari-hari serta didukung tampilan visual. Hal ini memudahkan siswa dalam menghubungkan konsep ilmiah dengan pengalaman konkret yang dijumpai di lingkungan sekitar. (Agusti, N. M., & Aslam, 2022; Fitria, 2023).

Temuan tersebut juga mengindikasikan bahwa Wordwall berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Latihan berulang yang disertai umpan balik langsung membantu siswa mengenali kesalahan serta memperbaiki pemahaman secara bertahap. Hadi, et al., (2024) menegaskan bahwa Wordwall mampu meningkatkan hasil belajar IPA karena siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi terhadap materi.

Lebih lanjut, efektivitas Wordwall dapat meningkat apabila diintegrasikan dengan model pembelajaran tertentu. Putri, N. M., & Hamimah, (2023) menyatakan bahwa Wordwall yang dipadukan dengan model Problem Based Learning (PBL) mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran karena siswa tidak hanya berlatih menjawab soal, tetapi juga dilatih mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui aktivitas pemecahan masalah. Dengan demikian, Wordwall dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran inovatif yang berorientasi pada penguatan konsep sekaligus peningkatan kualitas hasil belajar IPA siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian pustaka yang telah dilakukan, implementasi media game edukatif Wordwall dalam pembelajaran IPA materi perubahan wujud benda di kelas II SD/MI menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis digital interaktif mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar. Wordwall tidak hanya berfungsi

sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana evaluasi pembelajaran yang praktis melalui berbagai fitur permainan edukatif seperti kuis interaktif, matching, dan drag and drop. Penggunaan media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa, serta membantu siswa memahami konsep perubahan wujud benda secara lebih konkret dan bertahap. Selain itu, adanya umpan balik langsung dan penilaian otomatis memberikan kesempatan bagi siswa untuk memperbaiki pemahaman mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, Wordwall dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang mendukung pembelajaran IPA berbasis student-centered learning serta mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan aplikasi games edukatif Wordwall sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*,

- 11(6).
<https://doi.org/https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9313>
- Agha, N. A., & N. (2022). Analisis penggunaan aplikasi Wordwall pada pembelajaran IPA kelas IV di SDN Ciracas 05 Pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 161–174.
- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas media pembelajaran aplikasi Wordwall terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Basicedu: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(4). <https://doi.org/Article3053>. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Agusti, N. M., & Aslam. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800.
- Alwi, N. A. (2024). Pemanfaatan media game edukasi Wordwall sebagai alat pembelajaran. *Journal of Educational Research*.
- Elvira, V., & Hadiansah, D. (2025). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING WORDWALL TERHADAP MOTIVASI DAN BERPIKIR KREATIF SISWA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 260–271.
- Fau, I. G., La Otje, W. W., Hikma, N., Ishak, S., & S. (2025). Pengaruh penggunaan pembelajaran gamifikasi untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.38307>
- Fitria, L. (2023). Studi literatur: Penggunaan media web Wordwall sebagai sarana pembelajaran IPA di sekolah dasar. *JUPERAN: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 37–49.
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh aplikasi Wordwall terhadap motivasi belajar IPA peserta didik di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689–3696. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1079>
- Hadi, W., Sari, Y., & Pasha, N. M. (2024). Analisis penggunaan media interaktif Wordwall terhadap peningkatan hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(2), 466–473. <https://doi.org/https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1570>
- Hadi, W., Sari, Y., & Pasha, N. M. (2024). Analisis Penggunaan Media Interaktif Wordwall terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14.
- Hidayah, Z. I., & Eka, K. I. (2024). Peningkatan Prestasi Belajar dan Pemecahan Masalah Siswa pada Mata Pelajaran IPA melalui Media Wordwall. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1996–2007.
- Hikmawati, R., & Yonanda, D. A. (2022). Keterkaitan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Mirabilis: Journal of Biology Education*, 1(2), 22–27.
- Imanulhaq, R., & Ichsan, I. (2022). Analisis teori perkembangan

- kognitif piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7-12 tahun sebagai dasar kebutuhan media pembelajaran. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 3(2), 126–134.
- Manurung, M. N. U., Agung, A. A. G., & Suartama, I. K. (2024). Strategi kreatif multimedia pembelajaran interaktif berbasis game based learning pada muatan IPS. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(1), 51–60.
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457.
- Putri, N. M., & Hamimah, H. (2023). Pengembangan multimedia interaktif Wordwall menggunakan model Problem Based Learning (PBL) pada pembelajaran IPA. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 3(1), 95–99. <https://doi.org/https://doi.org/10.58737/jpled.v3i1.99>
- Ristiani, Yuliana, C., & Rusli, T. S. (2025). ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN IPARia. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.
- Rozali, A., Irianto, D. M., & Yuniarti, Y. (2022). Kajian problematika teacher centered learning dalam pembelajaran siswa studi kasus: SDN Dukuh, Sukabumi. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 5(1), 77–85.
- Sanjaya, I. G. A., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Meningkatkan hasil belajar siswa SD melalui penggunaan media pembelajaran digital ditinjau dari teori belajar kognitif Jean Piaget tahap operasional konkret siswa kelas 3 SD. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 5(1), 134–141.
- SARI, R. A. Y. U. M. (2024). *Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Problem Based Learning pada Tema 3 Subtema 2 di Kelas V SDN 064994 Medan Marelan TA 2023/2024*. UNIMED.
- Savitri, O., & Meilana, S. F. (2022). Pengaruh model pembelajaran flipped classroom terhadap pemahaman konsep ipa siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7242–7249.
- Suari, N. W. A. (2022). *Analisis faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran IPA di SMP Negeri 2 Amlapura*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sugiarti, D., & Widaty, C. (2024). Interactive Wordwall game media in science learning for grade V elementary school. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 22(2), 271–285. (PDF).
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Syamsuddin. (2025). Pengaruh media Wordwall terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457.
- Thalib, A., & Trisnawati, E. (2024). Pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap motivasi belajar IPA. *COLLASE*

*(Creative of Learning Students
Elementary Education), 7(1),
36–41.*

Waliyyuddin, A., Azzahra, A., Pinem,
C. M. B., Marchefania, E.,
Humairoh, M., & Dona, R.
(2024). Implementasi
Pendekatan Pembelajaran
Saintifik Dalam Pembelajaran
Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
di Sekolah Dasar. *Jurnal
DIDIKA: Wahana Ilmiah
Pendidikan Dasar*, 10(2), 357–
365.