

**Efektivitas Penggunaan Wordwall dalam Model Game Based Learning
terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar**

Aprita Fahria Zahra¹, Muhsom², Apri Wahyudi³, Muhammad Nurwahidin⁴

^{1,2,3,4}PGSD FKIP Universitas Lampung

¹Apritafrzhr@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning interest of fourth-grade students at SD Negeri 1 Labuhan Dalam. This study aims to determine the effect of using a game-based learning model based on a wordwall game on fourth-grade students' learning interest in science subjects at SD Negeri 1 Labuhan Dalam. The research method used is a quasi-experimental study with a nonequivalent control group design. The study population consisted of 89 students, and the sample was determined using a cluster random sampling technique. Data collection in this study involved observation, testing, and documentation. Data analysis prerequisite tests used normality and homogeneity tests. Hypothesis testing used simple linear regression. The results showed that the use of a game-based learning model based on a wordwall game had an effect on fourth-grade students' learning interest in science subjects at SD Negeri 1 Labuhan Dalam in the 2025/2026 academic year.

Keywords: *Game-Based Learning, Learning Interest, Wordwall*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya minat belajar peserta didik kelas IV di SD Negeri SD Negeri 1 Labuhan Dalam. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan *Game Wordwall* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS SD Negeri 1 Labuhan Dalam. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental* dengan *nonequivalen control group design*. Populasi penelitian berjumlah 89 peserta didik dan sampel ditentukan dengan teknik *cluster random* sampling. Pengumpulan data pada penelitian ini dengan observasi, Tes, dan dokumentasi. Uji prasyarat analisis data menggunakan uji normalitas dan homogenitas. Uji Hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan *Game Wordwall* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS SD Negeri 1 Labuhan Dalam tahun ajaran 2025/2026.

Kata Kunci: *Game-Based Learning, Minat Belajar, Game Wordwall*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek fundamental dalam kehidupan manusia yang berperan penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, individu dapat mengembangkan potensi yang dimiliki baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Pendidikan yang berkualitas menjadi kunci utama dalam menciptakan generasi yang mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi. Seiring perkembangan zaman, proses pendidikan dituntut untuk terus berinovasi agar mampu menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kreativitas, kolaborasi, berpikir kritis, dan kemampuan memanfaatkan teknologi digital.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara pendidik, peserta didik, dan lingkungan belajar yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky, pembelajaran yang efektif terjadi ketika peserta didik aktif membangun pengetahuan melalui

pengalaman belajar yang bermakna. Dalam perspektif ini, pendidik tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi, melainkan sebagai fasilitator yang membantu peserta didik menemukan, mengeksplorasi, dan mengonstruksi pengetahuannya sendiri.

Keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh metode yang digunakan pendidik, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor internal peserta didik, salah satunya adalah minat belajar. Minat belajar merupakan kecenderungan rasa suka, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan peserta didik dalam aktivitas belajar. Peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi cenderung menunjukkan antusiasme, partisipasi aktif, serta semangat yang lebih besar dalam mengikuti pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat menyebabkan peserta didik kurang fokus, pasif, mudah bosan, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.

Minat belajar menjadi aspek yang sangat penting terutama pada pembelajaran sekolah dasar, karena pada fase ini peserta didik masih berada pada tahap perkembangan

operasional konkret. Peserta didik sekolah dasar cenderung lebih mudah memahami materi melalui aktivitas yang melibatkan pengalaman langsung, visualisasi, permainan, dan interaksi aktif. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang sedemikian rupa agar mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna.

Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan pendekatan pembelajaran menarik adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan konsep ilmu pengetahuan alam dan ilmu sosial untuk membantu peserta didik memahami fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar. Pembelajaran IPAS tidak hanya menuntut penguasaan konsep, tetapi juga kemampuan observasi, analisis, pemecahan masalah, dan berpikir kritis. Namun dalam praktiknya, IPAS sering dianggap sebagai mata pelajaran yang cukup sulit karena banyak memuat konsep abstrak dan materi yang luas.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 1 Labuhan Dalam, ditemukan bahwa minat belajar peserta didik kelas IV

pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah. Kondisi ini terlihat dari kurangnya perhatian peserta didik saat pembelajaran berlangsung, rendahnya partisipasi dalam diskusi kelas, serta kurangnya antusiasme dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Selain itu, sebagian peserta didik terlihat mudah merasa bosan dan kurang fokus ketika pendidik menjelaskan materi.

Rendahnya minat belajar tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor. Pembelajaran yang berlangsung masih didominasi pendekatan *teacher-centered*, di mana pendidik lebih banyak menggunakan metode ceramah dan diskusi sederhana berbantuan buku paket. Pola pembelajaran seperti ini menyebabkan interaksi belajar menjadi monoton dan kurang mampu mengakomodasi karakteristik peserta didik generasi digital yang cenderung menyukai pembelajaran visual, interaktif, dan berbasis teknologi.

Pada era digital saat ini, integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari. Pemanfaatan media digital interaktif dapat menjadi solusi untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Salah satu

model pembelajaran yang relevan dengan karakteristik tersebut adalah *Game Based Learning (GBL)*. *Game Based Learning* merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan sebagai media utama untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan.

Model *Game Based Learning* mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kompetitif, dan interaktif. Dalam model ini, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat secara langsung dalam aktivitas permainan yang menuntut fokus, strategi, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Pembelajaran berbasis permainan juga dapat meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik karena proses belajar terasa lebih menyenangkan dan menantang.

Agar implementasi *Game Based Learning* lebih optimal, model ini dapat dipadukan dengan media digital interaktif seperti *Wordwall*. *Wordwall* merupakan platform pembelajaran digital yang memungkinkan pendidik membuat berbagai aktivitas permainan edukatif seperti kuis, *random wheel*, *matching pairs*, *word search*, dan anagram. Platform ini

dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik sekaligus fleksibel karena dapat digunakan secara daring maupun luring.

Penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran memiliki berbagai kelebihan, antara lain mampu meningkatkan perhatian peserta didik, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta mendorong partisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung. Ketika peserta didik terlibat dalam permainan edukatif, mereka cenderung lebih fokus terhadap materi dan lebih termotivasi untuk menyelesaikan setiap tantangan yang diberikan.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik. Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh model tersebut terhadap minat belajar pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar masih terbatas. Inilah yang menjadi kebaruan (*novelty*) dalam penelitian ini.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan menguji pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat melalui analisis data numerik yang diolah secara statistik. Metode yang digunakan adalah *quasi experimental* karena peneliti tidak dapat mengontrol seluruh variabel luar yang memengaruhi jalannya eksperimen.

Desain penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*. Desain ini melibatkan dua kelompok penelitian, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok diberikan *pretest* untuk mengetahui kondisi awal minat belajar peserta didik. Selanjutnya, kelompok eksperimen diberi perlakuan menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall*, sedangkan kelompok kontrol diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran ekspositori. Setelah perlakuan selesai, kedua kelompok diberikan *posttest* untuk mengetahui perubahan minat belajar.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Labuhan Dalam pada semester genap tahun ajaran

2025/2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV yang berjumlah 89 peserta didik. Teknik pengambilan sampel menggunakan *cluster random sampling*. Sampel penelitian terdiri atas 60 peserta didik yang terbagi menjadi dua kelas, yaitu kelas IVA sebagai kelas eksperimen dan kelas IVB sebagai kelas kontrol, masing-masing berjumlah 30 peserta didik.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* (X), sedangkan variabel terikat adalah minat belajar peserta didik (Y). Minat belajar diukur melalui empat indikator utama, yaitu rasa senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket, observasi, dan dokumentasi. Angket digunakan untuk mengukur tingkat minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan. Instrumen angket menggunakan skala Likert yang terdiri atas pernyataan positif dan negatif. Observasi dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran selama penelitian berlangsung. Dokumentasi digunakan

untuk melengkapi data berupa foto kegiatan, daftar hadir, dan dokumen pendukung lainnya.

Sebelum digunakan, instrumen penelitian terlebih dahulu melalui uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan kelayakan instrumen. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan bantuan *software IBM SPSS Statistics* versi 30. Tahapan analisis meliputi uji normalitas, uji homogenitas, analisis *N-Gain*, serta uji hipotesis menggunakan regresi linier sederhana. Pengujian hipotesis dilakukan pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada dua kelas, yaitu kelas IVA sebagai kelas eksperimen dan kelas IVB sebagai kelas kontrol di SD Negeri 1 Labuhan Dalam. Kelas eksperimen memperoleh perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall*, sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran ekspositori. Pengukuran minat belajar peserta didik dilakukan melalui angket

sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*).

Tabel 1 Deskripsi Data *Pretest* dan *Posttest* Minat Belajar Peserta Didik SDN 01 Labuhan I

Deskripsi	Eksperimen		Kontrol	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Jumlah Peserta Didik	30	30	30	30
Skor Terendah	46,67	68,33	55,00	65,00
Skor Tertinggi	71,67	88,33	73,33	85,00
Rata-rata	60,33	81,72	63,83	73,06

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata skor *pretest* minat belajar pada kelas eksperimen adalah 60,33, sedangkan kelas kontrol sebesar 63,83. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelas relatif tidak berbeda jauh. Setelah perlakuan diberikan, rata-rata skor *posttest* pada kelas eksperimen meningkat menjadi 81,72, sedangkan pada kelas kontrol meningkat menjadi 73,06.

Kenaikan skor pada kelas eksperimen sebesar 21,39, jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya meningkat sebesar 9,23. Data ini menunjukkan adanya peningkatan minat belajar yang lebih signifikan pada kelas yang menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall*.

Selain itu, peningkatan juga tampak pada skor minimum dan maksimum. Skor terendah kelas eksperimen meningkat dari 46,67 menjadi 68,33, sedangkan skor tertinggi meningkat dari 71,67 menjadi 88,33. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar terjadi secara merata pada hampir seluruh peserta didik di kelas eksperimen.

a. Hasil Uji *N-Gain*

Uji *N-Gain* dilakukan untuk mengetahui efektivitas peningkatan minat belajar peserta didik setelah perlakuan diberikan.

Tabel 2 Hasil Uji Analisis *N-Gain*.

Kelas	Rata-rata <i>Pre-test</i>	Rata-rata <i>Post-test</i>	Rata-rata <i>N-Gain</i>	Kategori
Eks-perimen	60,33	81,72	0,54	Sedang
Kontrol	63,83	73,06	0,25	Rendah

Berdasarkan Tabel 2, rata-rata nilai *N-Gain* pada kelas eksperimen sebesar 0,54 dengan kategori sedang, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai 0,25 dengan kategori rendah.

Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih efektif dibandingkan kelas kontrol. Nilai *N-Gain* kelas eksperimen yang berada pada kategori sedang

menandakan bahwa model pembelajaran yang diterapkan mampu memberikan peningkatan yang cukup baik terhadap minat belajar peserta didik.

Sebaliknya, kelas kontrol hanya memperoleh kategori rendah. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran konvensional belum mampu meningkatkan minat belajar secara optimal.

b. Hasil Uji Normalitas Data

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, pengujian dilakukan menggunakan *Shapiro-Wilk*, karena jumlah sampel kurang dari 50.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas Data.

Data	<i>Sig.Shapiro-Wilk</i>	Keterangan
<i>Pretest</i> Eksperimen	0,132	Normal
<i>Posttest</i> Eksperimen	0,130	Normal
<i>Pretest</i> Kontrol	0,452	Normal
<i>Posttest</i> Kontrol	0,316	Normal

Berdasarkan Tabel 3, seluruh data memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh data

penelitian berdistribusi normal. Normalitas data menunjukkan bahwa data penelitian memenuhi salah satu prasyarat untuk dilakukan pengujian statistik parametrik pada tahap berikutnya.

c. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data kedua kelompok bersifat homogen.

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas.

Data	Nilai Sig.	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,584	Homogen
<i>Posttest</i>	0,139	Homogen

Berdasarkan Tabel 4, nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,584 dan *posttest* sebesar 0,139, yang keduanya lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data kedua kelompok dinyatakan homogen. Hal ini menunjukkan bahwa varians data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol relatif sama sehingga layak digunakan untuk analisis hipotesis.

d. Uji Hipotesis (Regresi Linier Sederhana)

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah model *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall*

berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik.

Tabel 5 Hasil Uji Anova.

Sumbe r Variasi	Sum of Square s	d f	Mean Squar e	F	Sig.
Reg- ressio n	736,45 1	1	736,4 51	35,9 92	0,00 0
Residu al	572,91 6	2 8	20,46 1		
Total	1309,3 67	2 9			

Berdasarkan Tabel 5, nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat pengaruh signifikan model *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* terhadap minat belajar peserta didik.

Tabel 6 Koefisien Determinasi.

R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error
0,750	0,562	0,547	4,52341

Berdasarkan Tabel 6, diperoleh nilai *R Square* sebesar 0,562. Hal ini berarti model *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* memberikan pengaruh sebesar 56,2% terhadap minat belajar peserta didik, sedangkan 43,8% sisanya dipengaruhi faktor lain di luar penelitian.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa model pembelajaran

Game Based Learning berbantuan *Wordwall* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Hal ini dibuktikan dari hasil perbandingan skor *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen maupun kelas control.

Pada kelas eksperimen, rata-rata skor minat belajar meningkat dari 60,33 menjadi 81,72, dengan peningkatan sebesar 21,39 poin. Sementara itu, pada kelas kontrol rata-rata skor meningkat dari 63,83 menjadi 73,06, dengan peningkatan sebesar 9,23 poin. Perbedaan peningkatan ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen menghasilkan perubahan yang lebih besar dibandingkan pembelajaran pada kelas kontrol.

Peningkatan minat belajar yang lebih tinggi pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Pembelajaran berbasis permainan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif melalui interaksi, eksplorasi, dan kompetisi yang sehat. Hal ini membuat peserta didik tidak hanya

menjadi penerima informasi, tetapi juga pelaku aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil analisis *N-Gain* semakin memperkuat temuan tersebut. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata *N-Gain* sebesar 0,54 dengan kategori sedang, sedangkan kelas kontrol hanya memperoleh 0,25 dengan kategori rendah. Nilai ini menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar pada kelas eksperimen terjadi secara lebih optimal. Perbedaan kategori antara kedua kelas menegaskan bahwa model pembelajaran yang digunakan pada kelas eksperimen lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Keberhasilan model *Game Based Learning* tidak terlepas dari karakteristik model itu sendiri yang menekankan pembelajaran aktif dan menyenangkan. Unsur permainan dalam pembelajaran mampu menciptakan stimulus yang kuat terhadap perhatian dan rasa ingin tahu peserta didik. Ketika peserta didik merasa tertantang untuk menyelesaikan permainan, fokus dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran juga meningkat secara alami.

Penggunaan *Wordwall* sebagai media pendukung turut memperkuat efektivitas model pembelajaran ini. *Wordwall* menyediakan berbagai fitur permainan edukatif yang mampu mengubah suasana belajar menjadi lebih interaktif. Fitur seperti kuis, roda acak, dan mencocokkan pasangan memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran konvensional. Peserta didik tampak lebih antusias, lebih fokus, dan lebih aktif dalam menjawab pertanyaan maupun berdiskusi dengan teman sekelas.

Dari empat indikator minat belajar, yaitu rasa senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan, seluruh indikator menunjukkan peningkatan pada kelas eksperimen. Peningkatan rasa senang terlihat dari antusiasme peserta didik selama permainan berlangsung. Peningkatan ketertarikan tampak dari rasa ingin tahu peserta didik terhadap aktivitas pembelajaran. Peningkatan perhatian terlihat dari fokus peserta didik selama mengikuti instruksi permainan. Sementara itu, peningkatan keterlibatan tercermin dari keaktifan peserta didik dalam berpartisipasi selama pembelajaran.

Temuan ini selaras dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung. Dalam konteks penelitian ini, pengalaman belajar melalui permainan digital memungkinkan peserta didik membangun pemahaman IPAS secara lebih bermakna. Aktivitas bermain, berpikir, berdiskusi, dan memecahkan masalah membantu peserta didik menghubungkan konsep IPAS dengan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak. Artinya, terdapat pengaruh signifikan model *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* terhadap minat belajar peserta didik.

Nilai *R Square* sebesar 0,562 menunjukkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* memberikan kontribusi sebesar 56,2% terhadap peningkatan minat belajar peserta didik. Persentase ini tergolong cukup besar, yang menunjukkan bahwa model pembelajaran merupakan

faktor penting dalam memengaruhi minat belajar. Adapun 43,8% sisanya dipengaruhi faktor lain di luar penelitian, seperti lingkungan belajar, kondisi psikologis peserta didik, dukungan keluarga, dan strategi pembelajaran lain.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan minat belajar peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya sekaligus memberikan kontribusi baru dalam konteks pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Secara keseluruhan, penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan. Model ini tidak hanya meningkatkan minat belajar peserta didik, tetapi juga mendorong pembelajaran yang lebih bermakna sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. Hal ini dibuktikan melalui peningkatan rata-rata skor minat belajar, hasil *N-Gain* yang lebih tinggi pada kelas eksperimen, serta hasil uji regresi linier sederhana yang menunjukkan pengaruh signifikan sebesar 56,2%. Dengan demikian, model ini dapat dijadikan alternatif pembelajaran inovatif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka ditulis mengacu kepada standar APA 6th dengan panduan sebagai berikut :

Buku :

- Amalia, M., Pratama, M. V., Pratiwi, N. A., & Fujiarti, A. (2024). Pengaruh media interaktif terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPA kelas 4 SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(1), 39–47.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Permana, N. S. (2022). *Game based learning* sebagai salah satu solusi dan inovasi pembelajaran bagi generasi digital native. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 22(2), 313–321.
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran *Wordwall* untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457.
- Pradnyawati, N. K. D., Margunayasa, I. G., & Agustiana, I. G. A. T. (2023). Pengaruh media permainan digital *Wordwall* terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 6(2), 87–99.
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiq, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan *Wordwall* pada model *Game Based Learning* terhadap digitalisasi pendidikan sekolah dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 81–95.
- Rahmadani, N., Sumianto, S., Marta, R., Nurhaswinda, N., & Fadhilaturrahmi, F. (2024). Meningkatkan minat belajar muatan IPA melalui pendekatan keterampilan proses peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(1), 26–34.
- Rosnawati, S. P. (2021). *Teori-teori belajar dan pembelajaran*. Jawa Barat: Penerbit Adab.
- Sadiyah, S., Maspupah, M., & Yuliawati, A. (2023). Kemampuan minat belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantu *Wordwall* pada materi ekosistem. *Bioedutech*, 2(2), 130–140.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2022). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana.
- Wati, E. R. (2021). *Ragam media pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Uno, H. B. (2021). *Model pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yusuf, A. M. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif & penelitian gabungan*. Jakarta: Kencana.
- Kusuma, R. (2021). Hubungan model pembelajaran dan media digital terhadap keterlibatan belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 102–110.