

Universitas Katolik Santo Thomas

Repositori Unika Santo Thomas

<http://eprints.ust.ac.id>

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Undergraduate Papers

Gultom, Cintia Oriene Falaccia
2025

Pengaruh Media *Game* Edukasi
Berbasis *Wordwall* Terhadap
Motivasi Belajar Siswa Pada Mata
Pelajaran Ips Kelas IV Di Upt SD
Negeri 064025 Flamboyan
Raya Tahun Pembelajaran 2024/2025

<http://eprints.ust.ac.id/id/eprint/793>

Downloaded from Repositori Institusi UST, Universitas Katolik Santo Thomas

**PENGARUH MEDIA *GAME* EDUKASI BERBASIS
WORDWALL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV DI UPT
SD NEGERI 064025 FLAMBOYAN RAYA
TAHUN PEMBELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Menyelesaikan Pendidikan Program S1
Dan Mendapatkan Sarjana Pendidikan**



Oleh:

Cintia Oriene Falaccia Gultom

210910196

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS KATOLIK SANTO THOMAS
MEDAN
2025**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

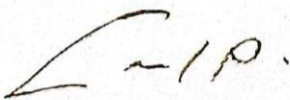
Yang bertanda tangan di bawah ini, dosen pembimbing dan tulisan skripsi mahasiswa:

Nama : Cintia Oriene Falaccia Gultom
NPM : 210910196
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Katolik Santo Thomas Medan

Dengan judul **"Pengaruh Media *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Di UPT SD Negeri 064025 Flamboyan Raya Tahun Pembelajaran 2024/2025"**.
Telah diperiksa dan dinyatakan selesai, serta dapat diajukan untuk ujian meja hijau skripsi

Medan, Mei 2025
Disetujui Oleh,

Pembimbing 1



Dr. Joen Parningotan Purba, M.Pd
NIDN.0107118802

Pembimbing 2



Heka Maya Sari Sembiring, M.Pd
NIDN.0119118904

Disetujui Oleh,

KPS Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Disetujui Oleh, S.Psi., M.Pd
NIDN. 0129058201

PENGESAHAN PENGUJI

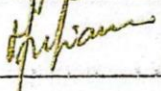
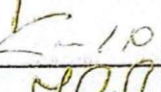
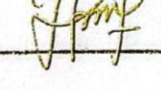
Yang bertanda tangan di bawah ini Tim Penguji, Ketua Panitia Dekan FKIP Universitas Katolik Santo Thomas Medan, Sekretaris Panitia/KPS Pendidikan Guru Sekolah Dasar menyatakan bahwa skripsi mahasiswa:

Nama : Cintia Oriene Falaccia Gultom
NPM : 210910196
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Katolik Santo Thomas Medan

Berjudul **"Pengaruh Media *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Di UPT SD Negeri 064025 Flamboyan Raya Tahun Pembelajaran 2024/2025"** telah diujikan pada sidang pertanggungjawaban skripsi oleh tim penguji skripsi dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

Medan, Juni 2025

Tim Penguji

No	Nama	NIDN	PERANAN	TANDA TANGAN
1	Darinda Sofia Tanjung, S.Pd., M.Pd.	0118028001	Penguji 1	
2	Juliana, S.Pd., M.Pd.	0128038802	Penguji 2	
3	Dr. Joen Parningotan Purba, S.Pd., M.Pd.	0107118802	Penguji 3	
4	Heka Maya Sari Sembiring, S.Pd., M.Pd.	0119118904	Penguji 4	

Disetujui Oleh,

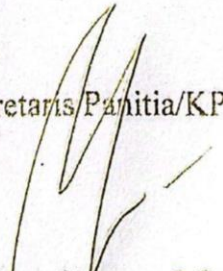
Ketua Panitia/Dekan

Sekretaris/Panitia/KPS


Regina Sipayung, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0117016501




Refina Sinaga, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0129058201

ABSTRAK

PENGARUH MEDIA *GAME* EDUKASI BERBASIS *WORDWALL* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV DI UPT SD NEGERI 064025 FLAMBOYAN RAYA TAHUN PEMBELAJARAN 2024/2025

Cintia Oriene Falaccia Gultom
NPM. 210910196

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Katolik Santo Thomas

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *game* edukasi berbasis *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV di UPT SD Negeri 064025 Flamboyan Raya. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif assosiatif dengan menggunakan metode survey. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 93 siswa, dengan sampel siswa kelas IV B dan IV C yang berjumlah 30 orang berdasarkan teknik *simple random sampling*. Untuk memperoleh data dari responden yang diperlukan instrument kuesioner media *game* edukasi berbasis *wordwall* 25 pernyataan, dan kuesioner motivasi belajar 30 pernyataan. Penelitian ini menggunakan uji koefisien korelasi dengan hasil sebesar 0,776 dengan taraf signifikan 5% yang artinya $r_{hitung} (0,776) \geq r_{tabel} (0,361)$ dapat disimpulkan pengaruh media *game* edukasi berbasis *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa memiliki pengaruh yang kuat. Hasil perhitungan dari uji t diketahui $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $6,510 \geq 1,697$ dengan signifikan uji t diperoleh $0,000 < 0,05$. Hal tersebut menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak yang artinya terdapat pengaruh positif yang signifikan antara media *game* edukasi berbasis *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di UPT SD Negeri 064025 Flamboyan Raya Tahun Pembelajaran 2024/2025.

Kata Kunci: Media *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall*, Motivasi Belajar, IPAS.

ABSTRACT

THE EFFECT OF WORDWALL-BASED EDUCATIONAL GAME MEDIA ON STUDENTS' LEARNING MOTIVATION IN THE SUBJECT OF SCIENCES IN GRADE IV AT UPT SD NEGERI 064025 FLAMBOYAN RAYA IN THE ACADEMIC YEAR OF 2024/2025

Cintia Oriene Falaccia Gultom
NPM. 2109101960

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Katolik Santo Thomas

This study aims to determine the effect of wordwall-based educational game media on students' learning motivation in the subject of science for grade IV at UPT SD Negeri 064025 Flamboyan Raya. This study is an associative quantitative study using a survey method. The subjects of this study were 93 grade IV students, with a sample of 30 grade IV B and IV C students based on the simple random sampling technique. To obtain data from respondents, a questionnaire instrument was needed for wordwall-based educational game media with 25 statements, and a learning motivation questionnaire with 30 statements. This study used a correlation coefficient test with a result of 0.776 with a significance level of 5%, which means that $r_{count} (0.776) \geq r_{table} (0.361)$ it can be concluded that the effect of wordwall-based educational game media on students' learning motivation has a strong influence. The calculation results of the t-test are known $t_{count} \geq t_{table}$ which is $6.510 \geq 1.697$ with the significance of the t-test obtained $0.000 < 0.05$. This shows that H_a accepted and H_o are rejected, which means that there is a significant positive influence between wordwall-based educational game media on student learning motivation in the subject of science at UPT SD Negeri 064025 Flamboyan Raya in the 2024/2025 Academic Year.

Keywords: *Wordwall-Based Educational Game Media, Learning Motivation, Science.*

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis sampaikan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan kasih karunia yang diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan sebuah skripsi dengan judul **“Pengaruh Media *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Di UPT SD Negeri 064025 Flamboyan Raya Tahun Pembelajaran 2024/2025”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Katolik Santo Thomas Medan.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan trimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan Skripsi ini yaitu yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Maidin Gultom, SH., M.Hum selaku Rektor Universitas Katolik Santo Thomas Medan.
2. Suster Regina Sipayung, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Ibu Frida Marta Simorangkir, S.Si., M.Pd. selaku Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
4. Ibu Reflina Sinaga, S. Psi., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
5. Bapak Dr. Joen Parningotan Purba, S. Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah bersedia membimbing dan mengarahkan serta memberikan masukan, saran, dan perbaikan kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Heka Maya Sari Sembiring, S. Pd., M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing II yang beredia membimbing penulis, memberikan motivasi, dorongan, yang berarti bagi penulis dalam penyusunan skripsi ini.

7. Ibu Darinda Sofia Tanjung, S.Pd., M.Pd. Selaku Dosen Penguji I sekaligus Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran, dan motivasi kepada penulis selama kuliah di PGSD.
8. Ibu Juliana, S.Pd., M.Pd Selaku Dosen Penguji II yang telah banyak memberikan pengarahan dan masukan yang berguna bagi penulis dalam menyusun skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Katolik Santo Thomas Medan yang memberikan bimbingan dan motivasi yang bermanfaat selama kuliah di PGSD.
10. Kepala Sekolah UPT SD Negeri 064025 Flamboyan Raya, Bapak Khozali Mar'I, S. Ag yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian serta mengumpulkan data yang diperlukan untuk skripsi ini di UPT SD Negeri 064025 Flamboyan Raya.
11. Wali Kelas IV C UPT SD Negeri 064025 Flamboyan Raya, Ibu Sukma Hayani Nasution, S.Pd serta bapak/ibu guru yang ada di UPT SD Negeri 064025 Flamboyan Raya yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian serta menyelesaikan skripsi ini.
12. Teristimewa kedua orang tua penulis Bapak Moklen Gultom, begitu juga dengan Almarhumah Ibu tercinta penulis, Ibu Risma Manik yang semasa hidupnya selalu mendoakan, memberi cinta, kasih sayang, kepercayaan, semangat, dukungan, serta motivasi kepada penulis. Menjadi suatu kebanggaan memiliki orang tua yang selalu mendukung anaknya untuk mencapai cita-cita yang diinginkan. Terimakasih selalu berjuang dan selalu memberi dukungan secara moral, material, dan spiritual kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
13. Saudara kandung penulis yaitu abang Boris Rogabetoro Gultom, abang Willy Pradinata Gultom, adik Edward Marselinus Gultom, adik Benediktus Faisal Gultom yang telah mendukung penulis dan memberi Doa, semangat, motivasi, dan kasih sayang serta bantuan baik saecara moral, material, dan spiritual, dalam menyelesaikan skripsi ini.

14. Sahabat penulis, Karolina Br Sinaga, Hotdina, Maria Lastris Simbolon, Anne Simanjuntak, Dwi D Sembiring, Reppy Br Ginting, Anggun Kireina Pandiangan, Saskia Butar- Butar, Elita Meriandani Sinaga, Rudi Cawir Tuahta Ginting, yang telah memberikan semangat, dukungan dan motivasi kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini, dan seluruh teman-teman Angkatan 2021 terutama kelas F Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Katolik Santo Thomas Medan.
15. Dan yang terakhir, penulis Cintia Oriene Falaccia Gultom terimakasih sudah memilih tetap berusaha dan tidak menyerah serta merayakan dirimu sendiri sampai di titik ini. Sangat bangga dengan diri sendiri yang tidak *insecure* dan selalu percaya diri serta selalu meyakinkan diri harus berhasil.

Dengan demikian penulis telah berupaya menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik. Namun penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan. Oleh karena itu penulis mengharapkan adanya masukan baik saran maupun kritik yang bersifat membangun dari kesempurnaan skripsi ini.

Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, akhir kata penulis mengucapkan terimakasih.

Medan, Juni 2025

Penulis,

Cintia O.F Gultom

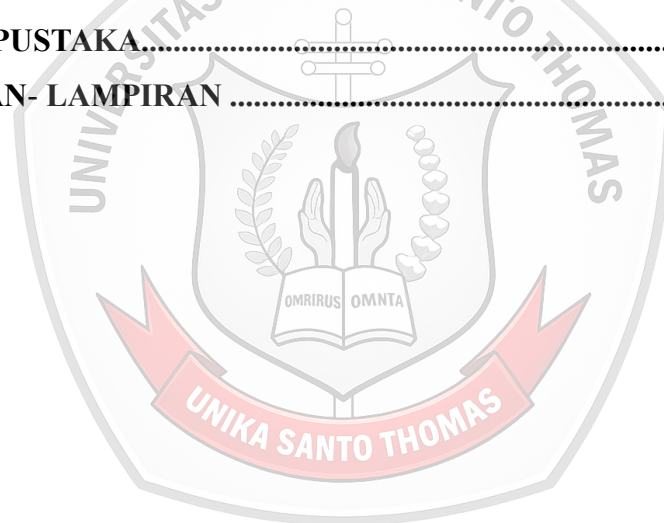
NPM. 210910196

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Pembatasan Masalah	3
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	5
2.1 Kajian Teoritis	5
2.1.1 Hakikat Belajar	5
2.1.1.1 Pengertian Belajar	5
2.1.1.2 Prinsip-Prinsip Belajar	6
2.1.1.3 Ciri-Ciri Belajar	10
2.1.2 Hakikat Motivasi Belajar	11
2.1.2.1 Pengertian Motivasi Belajar	11
2.1.2.2 Fungsi Motivasi Belajar	12
2.1.2.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	14
2.1.2.4 Indikator Motivasi Belajar	17
2.1.3 Hakikat Media Pembelajaran	18
2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran	18
2.1.3.2 Manfaat Media Pembelajaran	19
2.1.3.3 Hakikat Media <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Wordwall</i>	21

2.1.3.4 Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Wordwall</i>	23
2.1.4 Hakikat Pembelajaran IPAS	28
2.1.4.1 Pengertian IPAS	28
2.1.4.2 Materi.....	30
2.2 Hasil Penelitian yang Relevan	30
2.3 Kerangka Berpikir	33
2.4 Hipotesis Penelitian	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	35
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	35
3.1.1 Tempat Penelitian.....	35
3.1.2 Waktu Penelitian	35
3.2 Populasi dan Sampel	36
3.2.1 Populasi.....	36
3.2.2 Sampel.....	37
3.3 Metode Penelitian	37
3.4 Instrumen Penelitian Variabel	38
3.4.1 Defenisi Konseptual.....	38
3.4.2 Defenisi Operasional.....	38
3.4.3 Kisi-kisi Instrumen	38
3.4.4 Jenis Instrumen	39
3.4.4.1 Kuesiner (Angket)	40
3.4.4.2 Observasi	40
3.4.4.3 Dokumentasi	41
3.5 Uji Coba Instrumen Penelitian	41
3.5.1 Uji Validitas.....	41
3.5.2 Uji Reliabilitas	46
3.6 Teknik Analisis Data	49
3.6.1 Uji Koefisien Korelasi.....	49
3.6.2 Uji Hipotesis (Uji T).....	50

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	51
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	51
4.1.1 Data Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa.....	52
4.1.2 Data Hasil Angket Media <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Wordwall</i>	54
4.2 Pengujian Persyaratan Analisis Data	57
4.2.1 Uji Koefisien Kolerasi.....	57
4.3 Pengujian Hipotesis (Uji-t).....	60
4.4 Pembahasan Hasil Penelitian	61
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	64
5.1 Kesimpulan	64
5.2 Saran	65
DAFTAR PUSTAKA.....	67
LAMPIRAN- LAMPIRAN	71



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Rancangan Penelitian	35
Tabel 3.2	Populasi Penelitian	36
Tabel 3.3	Kisi-kisi Kuesioner Motivasi Belajar Siswa	38
Tabel 3.4	Kisi-kisi Kuesioner Media <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Wordwall</i>	39
Tabel 3.5	Skor Alternatif Responden Item	40
Tabel 3.6	Hasil Uji Validitas Angket Motivasi Belajar Siswa	42
Tabel 3.7	Tabel Penolong Angket	43
Tabel 3.8	Hasil Uji Validitas Angket Media <i>Game</i> Edukasi Bebas <i>Wordwall</i>	44
Table 3.9	Tabel Penolong Angket	45
Tabel 3.10	Pedoman Untuk Memberikan Interpretasi Reliabilitas “r”	48
Tabel 3.11	Hasil Reliabilitas Instrumen Angket Motivasi Belajar	48
Tabel 3.12	Hasil Reliabilitas Instrumen Angket Media <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Wordwall</i>	49
Tabel 4.1	Hasil Skor Perolehan Angket Motivasi Belajar Siswa	52
Tabel 4.2	Distribusi Frekuensi Angket Motivasi Belajar Siswa	53
Tabel 4.3	Presentase Frekuensi Angket Motivasi Belajar Siswa	
Tabel 4.4	Hasil Skor Perolehan Angket Media <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Wordwall</i>	54
Tabel 4.5	Distribusi Frekuensi Angket Media <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Wordwall</i>	55
Tabel 4.6	Presentase Frekuensi Angket Media <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Wordwall</i>	56
Tabel 4.7	Nilai Kolerasi Pengaruh Media <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Wordwall</i> Terhadap Motivasi Belajar Siswa	57
Tabel 4.8	Uji Koefisien Korelasi	59
Tabel 4.9	Uji Koefisien Korelasi Determinasi	59
Tabel 4.10	Interval Koefisien Korelasi	59
Tabel 4.11	Uji Hipotesis (Uji-t)	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	33
------------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Lembar Validator Kuesioner Motivasi Belajar Siswa	71
Lampiran 2	Lembar Validator Kuesioner Media <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Wordwall</i>	73
Lampiran 3	Butir Angket Motivasi Belajar sebelum Uji Validitas	75
Lampiran 4	Butir Angket Media <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Wordwall</i> sebelum Uji Validas	80
Lampiran 5	Hasil Perhitungan Validitas Angket Motivasi Belajar Siswa menggunakan Ms. Excel dan SPSS.....	84
Lampiran 6	Hasil Perhitungan Validitas Angket Media <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Wordwall</i> menggunakan Ms. Excel dan SPSS	95
Lampiran 7	Hasil Reliabilitas Instrumen Angket Motivasi Belajar dan Media.....	106
Lampiran 8	Butir Angket Motivasi Belajar Setelah Uji Validitas.....	107
Lampiran 9	Butir Angket Media <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Wordwall</i> Setelah Uji Validitas	111
Lampiran 10	Kuesioner Motivasi Belajar Siswa	114
Lampiran 11	Kuesioner Media <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Wordwall</i>	138
Lampiran 12	Uji Prasyarat Analisis Data.....	156
Lampiran 13	Nilai r untuk Uji Validitas dan Uji Korelasi	157
Lampiran 14	Nilai Kritis Distribusi T.....	158
Lampiran 15	Dokumentasi.....	159
Lampiran 16	Surat Undangan Seminar Proposal	164
Lampiran 17	Revisi Proposal Skripsi.....	165
Lampiran 18	Surat Permohonan Penelitian.....	167
Lampiran 19	Surat Balasan Sekolah	168
Lampiran 20	Surat Undangan Sidang Meja Hijau	168
Lampiran 21	Revisi Skripsi.....	170
Lampiran 22	Kartu Bimbingan	171
Lampiran 31	Riwayat Hidup.....	174



DAFTAR PUSTAKA

- Andeka, Wiwik, Yulia Darniyanti, and Agus Saputra. 2021. "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Sdn 04 Sitiung." *Consilium: Education and Counseling Journal* 1(2): 193. doi:10.36841/consilium.v1i2.1179.
- Arikunto, S. (2022). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. PT. Rineka Cipta, Jakarta Kompleks Perkantoran Mitra Matraman Blok B No. 1-2
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiyah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan. 2023. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)* 1(2): 1–17.
- Ferdianto Hutagalung, Sriyanti Br Pasaribu, Puput Sarah Hutabarat, Helena, and Turnip. 2025. "Konsep Dasar Motivasi." *Konsep Dasar Motivasi Belajar* 3(1): 42–53. doi:<https://doi.org/10.59581/jpat-widyakarya.v2i4.4488>.
- Hafizhah, I. N., Amalia, A. R., & Uswatun, D. A. 2023. "Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Melalui Media Jumping On Worms Game Di Sekolah Dasar. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(1), 1275-1286." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasa* 8(1).
- Hamidah, Nur, and Muhammad Irsan Barus. 2021. "Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa SDN 093 Kecamatan Panyabungan Kota Kabupaten Mandailing Nata." *Jurnal Literasiologi* 7(3): 56–68.
- Haryanto (Vygotsy. 2023. *Teams Games Turnament (TGT) & Jigsaw Melalui Pendekatan Saintifik*. Jakarta: CV Budi Utama. No. 3.
- Huda, Miftahul, Ach Fawaid, and Slamet. 2023. "Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran." *Agustus* 1(4): 64–72. <https://doi.org/10.51903/pendekar.v1i4.291>.
- Implikasinya, S., & Pembelajaran, D. (2023). Jean Piaget Anwar: 13, 204-223. <https://doi.org/10.51903/pendekar.v1i4.291>.
- Isti, Istiqamah, and Ichsan Ichsan. 2021. "Masalah Lupa, Kejenuhan Dan Kesulitan Siswa Serta Mengatasinya Dalam Pembelajaran Di Mi/Sd." *Limas Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 2(1): 102–11. doi:10.19109/limas_pgmi.v2i1.7671.
- Kompri. (2023). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. PT. Remaja Rosdakarya, Bandung No. 40.

- Lestari, Rizki Dwi. 2021. "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021." *Jurnal Ilmiah Profesi Guru* 2(2): 111–16. doi:10.30738/jipg.vol2.no2.a11309.
- Magdalena, Ina, Rika Nadya, Winda Prahastiwi, Sutriyani, and Khoirunnisa. 2021. "Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri Bunder III." *BINTANG : Jurnal Pendidikan dan Sains* 3(2): 377–86. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>.
- Maidina, (2021) "Penelitian Survey". *ALACRITY: Journal Of Education* 1(2): 20–29. doi:10.52121/alacrity.v1i2.23.
- Maula, Naila Rahma, Aryo Andri Nugroho, and Kartiko Dian Prastyo. 2024. "Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Di SD." *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4(2): 272–78. doi:10.54371/jiepp.v4i2.502.
- Mardicko, A. (2022). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 5482–5492.
- Marissa, N. (2022). Pengaruh Sikap Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Geografi Siswa. *Meretas: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1), 32–45. <https://doi.org/10.52947/meretas.v9i1.276>
- Mazith, Sri Wulandari, Dedih Surana, and Ayi Sobarna. 2022. "Analisis Tentang Prinsip-Prinsip Belajar Menurut Kitab Ta'lim Muta'allim." *Bandung Conference Series: Islamic Education* 2(1): 21–27. doi:10.29313/bcsied.v2i1.1695.
- Muhammad C. Moslem, Mumu Komaro, and Yayat. 2019. "Faktor-Faktor Yang Menyebabkan Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Aircraft Drawing Di Smk." *Journal of Mechanical Engineering Education* 6(2): 258–65.
- Mujahidin, Arif Agus, Unik Hanifah Salsabila, Aisyah Luthfi Hasanah, Meti Andani, and Windy Aprillia. 2012. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, Dan Wordwall) Kelas 5 Di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 1(2): 552–60. doi:10.31004/innovative.v1i2.3109.
- Nafian, Rosyid Khoirul, Upita Ayu Widayanti, and Isna Rahmawati. 2024. "Penggunaan Media Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Gumul Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (

JTPP).” *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)* 01(04): 747–50.

Nisa, Mahwar Alfian, and Ratnawati Susanto. 2022. “Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar.” *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)* 7(1): 140. doi:10.29210/022035jpgi0005.

Nurhikmah, Aisyah, Hasnah Putri Madianti, Putri Aiko Azzahra, and Arita Marini. 2023. “Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora* 2(3): 442.

Nurwanti, Tina, and Reza Syehma Bahtiar. 2024. “Kajian Literatur Tentang Manfaat Media Pembelajaran Poster Pada Tema ‘Benda Disekitar Ku’ Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas Iii Di Sdn Dukuh Kupang 5 Surabaya.” *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar* 9(1): 96–104. doi:10.25078/aw.v9i1.2803.

Oktafiani, Oktafiani, and Mujazi Mujazi. 2022. “Pengaruh Media Pembelajaran Nearpod Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika.” *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)* 7(1): 124. doi:10.29210/022033jpgi0005.

Putri, Egidya Elyas, Nurming Saleh, and Jufri Jufri. 2021. “Media Pembelajaran Word Wall Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman.” *Phonologie : Journal of Language and Literature* 2(1): 53. doi:10.26858/phonologie.v2i1.25687.

RAHAYU, INTAN ANGGI, HIRFA NUR KHOLIQOH, DESINTA RIZKI ARISUCI, and JAUHARA DIAN NURUL IFFAH. 2022. “Analisis Prinsip Belajar Dalam Pembelajaran Matematika Materi Fungsi Aljabar Di Sma 3 Darul Ulum Peterongan Jombang.” *Integral : Pendidikan Matematika* 13(2): 28–40. doi:10.32534/jnr.v13i2.2455.

Ramli, Rahmawati, and Muljono Damopolii. 2024. “Prinsip-Prinsip Belajar Dan Pembelajaran.” 3(3).

Ratnasari, Desi, Hasna Rahmah Dhiya, Ani Susanti, S Pd, and M B I Pd. 2022. “Pemanfaatan Aplikasi Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Yang Menyenangkan.” ... *Seminar Nasional Hasil ...*: 1243–50. <http://seminar.uad.ac.id/index.php/semhasmengajar/article/view/10848>.

Rifqah Nabila, Aura, and dkk. 2022. “Pemanfaatan Game Edukasi Online Matematika Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa.” *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 2(2): 360.

- Sembiring, Tanjung., P.D.S, Silaban, J.S (2021). “Pengaruh Model Pembelajaran Time Token Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Tematik.” *Jurnal Basicedu* 5(5): 4076–84. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>.
- Shomad, Moh. Abdul, and Susi Rahayu. 2022. “Efektivitas Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika.” *Journal Of Techonolgy Mathematics And Social Science* 2(2): 2829–3363.
- Sugiyono, P. D. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung. No 84
- Suharni, Suharni. 2021. “Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling* 6(1): 172–84. [doi:10.31316/g.couns.v6i1.2198](https://doi.org/10.31316/g.couns.v6i1.2198).
- Syah, Dase Nasrudin, Ahmad Amin, and Ovilia Putri Utami Gumay. 2019. “Hubungan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar IPA Terpadu.” *Science and Physics Education Journal (SPEJ)* 2(2): 66–71. [doi:10.31539/spej.v2i2.724](https://doi.org/10.31539/spej.v2i2.724).
- Zaharah, F., & Husna, M. 2024. “How To Develop Dalam Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar Aplikasi Media Pembelajaran Tingkat SD , Begitu Pula Pengelompokan Dalam Media.” *Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa* 3(2): 41–50.