

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

Manalu, Daniel

Pengaruh Pemanfaatan Media *Wordwall*
Berbasis *Game Based Learning* Terhadap
Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri
033913 Kalang Baru Tahun Ajaran
2024/2025

<http://eprints.ust.ac.id/id/eprint/1138>

Downloaded from Repositori Institusi UST, Universitas Katolik Santo Thomas

**PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA *WORDWALL* BERBASIS *GAME*
BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA
KELAS IV SD NEGERI 033913 KALANG BARU
TAHUN AJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi Sebagian Syarat-Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



**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 penulisan skripsi mahasiswa:

Nama : Daniel Manalu
NPM : 210910288
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Katolik Santo Thomas Medan

Berjudul "PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS "WORDWALL" BERBASIS "GAME BASED LEARNING "HASIL BELAJAR IPAS KELAS IV SD NEGERI 033913 KALANG BARU TAHUN PELAJARAN 2024/2025". Telah diperiksa, dinyatakan selesai dan dapat diajukan pada pelaksanaan sidang skripsi.

Medan, Juli 2025

Disetujui Oleh :

Pembimbing 1

Pembimbing 2

Dyan Wulan Sari, S.Pd, M.Pd
NIDN: 0117098802

Antonius Remigius Abi, M.Pd
NIDN: 0104127101

Diketahui Oleh

Ka.Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Reflina Sinaga, S.Psi, M.Pd.
NIDN: 0129058201

PENGESAHAN PENGUJI

Yang bertanda tangan dibawah ini tim penguji, ketua panitia/dekan FKIP Universitas Katolik Santo Thomas Medan, Sekertaris panitia/KPS pendidikan guru sekolah dasar menyatakan bahwa skripsi mahasiswa.

Nama : Daniel manalu

NPM : 210910288

Program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

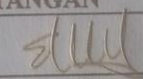
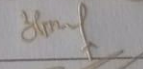
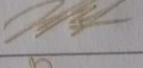
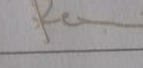
Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Universitas : Katolik Santo Thomas

Berjudul : Pengaruh Pemanfaatan Media Wordwall Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 033913 Kalang Baru Tahun Ajaran 2024/2025” telah diujikan pada sidang pertanggung jawaban skripsi oleh tim penguji skripsi dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar sarjana pendidikan.

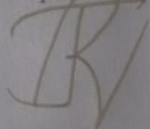
Medan, Juli 2025

Tim penguji

NO	NAMA	NIDN	PERAN	TANDA TANGAN
1	Ester I. Sinaga, S.Pd., M.Pd.	0122078201	Penguji 1	
2	Dr. Irmia Pinem, S.Pd., M.Pd.	2317118701	Penguji 2	
3	Dyan Wulur Sari, S.Pd., M.Pd.	0117093802	Penguji 3	
4	Antonius Remigius Abi, S.Ag., M.Pd.	0104127101	Penguji 4	

Disetujui oleh

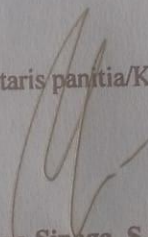
Ketua panitia/dekan FKIP



Dr. Regina sipayung, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0117016501



Sekretaris panitia/KPS



Reflina Sinaga, S.Psi., M.Pd.
NIDN. 0129058201

ABSTRAK

PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA *WORDWALL* BERBASIS *GAME BASED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SD NEGERI 033913 KALANG BARU TAHUN AJARAN 2024/2025

Daniel Manalu
NPM: 210910288

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

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media *Wordwall* berbasis *game-based learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV SD Negeri 033913 Kalang Baru Tahun Ajaran 2024/2025. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh minimnya penggunaan media pembelajaran inovatif dan kurangnya keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi experimental design*) dan pendekatan *pretest-posttest control group*. Sampel penelitian terdiri dari 24 siswa kelas IV yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar dan angket untuk mengetahui respon siswa. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media *Wordwall* dengan yang menggunakan metode konvensional, dengan nilai signifikansi $0,009 < 0,05$ dan $t_{hitung} 2,869 > t_{tabel} 2,074$. Rata-rata hasil *posttest* kelompok eksperimen juga lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa siswa memberikan respon yang sangat positif terhadap pembelajaran menggunakan *Wordwall*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Wordwall* berbasis *game-based learning* berpengaruh secara signifikan dan positif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV.

Kata Kunci: *Wordwall*, *Game-Based Learning*, IPAS, Hasil Belajar, Sekolah Dasar

ABSTRACT

***The Effect of Utilizing Wordwall Media Based on Game-Based Learning on
IPAS Learning Outcomes of Fourth Grade Students at SD Negeri 033913
Kalang Baru in the Academic Year 2024/2025***

**Daniel Manalu
NPM: 210910288**

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

This research aims to determine the effect of using Wordwall media based on game-based learning on student learning outcomes in the subject of Natural and Social Sciences (IPAS) for fourth-grade students at SD Negeri 033913 Kalang Baru in the 2024/2025 academic year. The background of this study is the low learning outcomes of students, which are influenced by the lack of innovative media use and minimal student engagement in the learning process. The study employed a quantitative method with a quasi-experimental design and a pretest-posttest control group approach. The sample consisted of 24 fourth-grade students divided into experimental and control groups. The instruments used were multiple-choice tests to assess learning outcomes and questionnaires to measure students' responses. The hypothesis testing revealed a significant difference in learning outcomes between students who were taught using Wordwall and those taught using conventional methods, with a significance value of $0.009 < 0.05$ and a t-value of $2.869 > t\text{-table value of } 2.074$. The posttest average score of the experimental group was also higher than that of the control group. Furthermore, questionnaire results showed that students responded very positively to the use of Wordwall in learning. Therefore, it can be concluded that Wordwall media based on game-based learning significantly and positively affects the improvement of IPAS learning outcomes for fourth-grade students.

Keywords: Wordwall, Game-Based Learning, IPAS, Learning Outcomes, Elementary School

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Berbasis “*Wordwall*” Berbasis “*Game Based Learning*” “Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD Negeri 033913 Kalang Baru Tahun Pelajaran 2024/2025”. skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat menyelesaikan Pendidikan Sarjana (S-1) pada program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Katolik Santo Thomas Medan.

Penulis juga telah banyak memperoleh bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, baik saat mengikuti perkuliahan maupun saat penulisan skripsi ini. Untuk itu segala hormat penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

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 M.A. 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 yang telah sabar membimbing penulis, meluangkan waktu, memberikan motivasi dan dorongan yang sangat berarti bagi penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Dyan Wulan Sari HS, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan selama penulisan proposal dan memberi banyak ilmu serta solusi pada setiap permasalahan atau kesulitan dalam penulisan skripsi ini.
6. Bapak Remigius Abi, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah banyak memberikan bimbingan, saran, motivasi dan semangat dalam penulisan skripsi ini.

7. Ibu Ester J Simarmata, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen penguji 1 skripsi saya yang telah memberikan masukan-masukan dan arahan dalam menyusun skripsi ini.
8. Ibu Dr. Irma Pinem S.Pd., M.Pd. selaku Dosen penguji 2 skripsi saya yang telah memberikan masukan-masukan dan arahan dalam menyusun skripsi ini.
9. Civitas Akademik Universitas Katolik Santo Thomas Medan yang telah membrikan bantuan kenada.
10. Kepala Sekolah SD Negeri 033913 Kalang Baru, Ibu Rosmawati Ginting, S.Pd yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di SD Negeri 033913 Kalang Baru
11. Kedua orangtua tercinta Alm Monto Manalu dan Rosmani Tinambunan yang telah memberikan doa, pengorbanan, nasihat, dukungan, semangat, material dan curahan kasih.
12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang turut serta memberikan bantuan dan sumbangan pemikiran selama mengikuti perkuliahan. Semoga kebaikan Bapak, Ibu, Saudara/i dapat menjadi amal yang baik dan mendapatkan imbalan yang setimpal dari Tuhan Yanga Maha Esa

Pada akhirnya penulis menyadari masih banyak kelemahan dari segi isi maupun tata bahasa, untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang mendukung dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini.

Medan, April 2025

Penulis,

Daniel Manalu

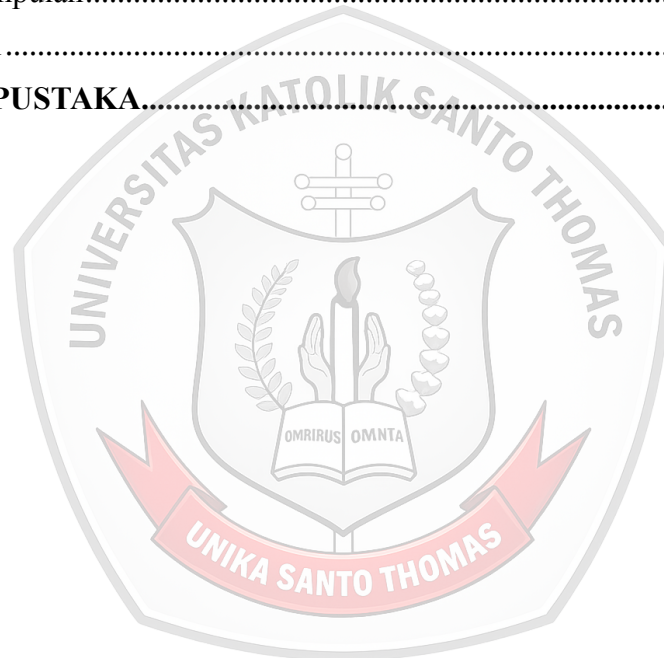
210910288

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Hasil Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Kajian Teori	8
2.1.1 Hakikat Belajar	8
2.1.1.1 Pengertian Belajar	8
2.1.1.2 Prinsip-Prinsip Belajar	9
2.1.1.3 Ciri-Ciri Belajar	10
2.1.1.4 Pengertian Hasil belajar	11
2.1.1.5 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	12
2.1.2 Pembelajaran <i>Wordwall</i> Berbasis <i>Game Based Learning</i>	13
2.1.2.1 Pengertian <i>Wordwall</i>	13
2.1.2.2 Tujuan Pembelajaran <i>Wordwall</i> Berbasis <i>Game Based Learning</i> ..	15

2.1.2.3 Langkah Langkah Pembelajaran <i>Wordwall</i>	15
2.1.2.4 Kelebihan Dan Kekurangan <i>Wordwall</i>	18
2.1.2.5 Pengertian <i>Game Based Learning</i>	20
2.1.3.Hakikat Pembelajaran IPAS.....	23
2.1.3.1 Pengertian Pembelajaran IPAS.....	23
2.1.3.2 Tujuan Pembelajaran IPAS.....	24
2.1.3.3 Materi Pembelajaran IPAS	25
2.2 Penelitian Relevan	26
2.3 Hipotesis Penelitian	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	38
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	38
3.1.1 Tempet Penelitian.....	38
3.1.2 Waktu Penelitian.....	38
3.2 Populasi dan Sampel	39
3.2.1 Populasi Penelitian.....	39
3.2.2 Sampel Penelitian	39
3.3 Metode Penelitian.....	39
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	41
3.4.1 Kisi-Kisi Instrumen.....	41
3.4.2 Tes	41
3.4.3 Angket (Kuesioner).....	42
3.4.4 Dokumentasi	42
3.5 Uji Instrumen Penelitian.....	43
3.5.1 Uji Validitas	43
3.5.2 Uji Reliabilitas	43
3.6 Teknik Analisis Data.....	44
3.6.1 Uji Normalitas.....	44
3.6.2 Uji Korelasi.....	44
3.6.3 Uji Hipotesis	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	38
4.1 Deskripsi Data Penelitian	38
4.1.1 Deskripsi Data Sekolah.....	38

4.1.1.1 Hasil Pretest Kelas IV	39
4.1.1.2 Hasil post test kelas IV	43
4.1.1.3 Hasil Angket Kelas IV	49
4.2 Uji Prasyarat Analisis Data.....	53
4.2.1 Uji Normalitas.....	53
4.3 Pengujian Hipotesis	55
4.4 Pembahasan Hasil Penelitian.....	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	61
5.1 Kesimpulan.....	61
5.2 Saran	62
DAFTAR PUSTAKA.....	64



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai Rata-Rata Ujian Harian IPAS Pada Tahun Pelajaran 2024/2025	4
Tabel 3.1 Rencana Jadwal Penelitian	30
Tabel 3.2 Desain pretest dan posttest	32
Tabel 3.3 Interpretasi nilai reliabilitas	36
Tabel 4.1 Hasil Pretest Kelas IV	39
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Data Pretest	40
Tabel 4.3 Interpretasi Pretest	42
Tabel 4.4 Hasil Posttest Kelas IV	43
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Data posttest	45
Tabel 4.6 Interpretasi Posttest	46
Tabel 4.7 Hasil Angket Kelas IV	49
Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Data Angket	50
Tabel 4.9 Interpretasi Hasil Angket	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan awal sesudah login	18
Gambar 2.2 <i>Review template</i> yang dipakai.....	19
Gambar 2.3 Kerangka Berpikir	28
Gambar 4.1 Interpretasi Pretest	43
Gambar 4.2 Diagram Distribusi Frekuensi Nilai Posttest.....	47
Gambar 4.3 Diagram Nilai Rata-rata Pretest dan Posttest.....	48
Gambar 4.4 Diagram Hasil Angket Siswa IV.....	52
Gambar 4.5 Histogram Distribusi Hasil Posttest.....	54
Gambar 4.6 Histogram Distribusi Hasil Angket.....	55

LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar	69
Lampiran 2 LKPD	72
Lampiran 3 Instrumen soal	74
Lampiran 4 Instrumen Angket	82
Lampiran 5 Lembar Validasi Soal	86
Lampiran 6 Lembar Validasi Angket	88
Lampiran 7 Hasil Nilai Pretest	90
Lampiran 8 Hasil Nilai Posttest	96
Lampiran 9 Hasil Angket.....	102
Lampiran 10 Revisi Proposal Skripsi	106
Lampiran 11 Uji Validitas Instrumen Soal menggunakan SPSS	107
Lampiran 12 Uji Validitas Instrumen Angket menggunakan SPSS.....	116
Lampiran 13 Surat permohonan penelitian	121
Lampiran 14 Surat balasan penelitian sekolah	122
Lampiran 15 Dokumentasi	123
Lampiran 16 Riwayat Penulis.....	128

DAFTAR PUSTAKA

- Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). Analisis penggunaan aplikasi wordwall pada pembelajaran ipa kelas iv di sdn ciracas 05 pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2).
- Ari Setiani. (2023). *Analisis Faktor Kesulitan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipas Kurikulum Merdeka Belajar Di Sd Negeri 1 Karangnanas Skripsi*.
- Arukah, D. W., Fathurohman, I., & Kuryanto, M. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Ledu. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1–9
- Adolph, R. (2016). ~~濟無~~No Title No Title No Title. 2023, 1–23.
- Darmansah, T., Hasibuan, E. E., Ul, A., Ray, M., Harahap, A., Aulia, S., & Harahap, F. (2025). *Peran Kebijakan Pendidikan Berbasis Teknologi dan Motivasi Siswa di Era Digital*. 1.
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>
- Gustiani, G., Nurfitriani, A., Nurhuda, A., Rizali, I., Lesmana, A., & Hadayani, H. (2025). *PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI WORD*. 8, 985–992.
- Hermawan, W. (2024). Sosialisasi Pemanfaatan Game Base Learning (GBL) Dalam Pembelajaran Di SMP N 2 Ngronggot. *Communnity Development Journal*, 5(1), 1263–1269.
- Harefa, E., Afendi, H. A. R., Karuru, P., Sulaeman, S., Wote, A. Y. V., Patalatu, J. S., ... & Sulaiman, S. (2024). *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kusuma, Andre; Herpratiwi; mashari, A. (2024). *Pengaruh Game Edukasi Wordwall Pada Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sdn Galih Lunik*. 10(1).

- Khotimah, K., Sulistyarini, S., & Adlika, N. M. (2023). Pengaruh Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 3 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, 11(3), 255-261.
- Mardicko, A. (2022). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 54.
- Maryam, S., Sunaengsih, C., & Sujana, A. (2024). Penggunaan Wordwall Berbantuan Game Based Learning terhadap Kemampuan Kognitif Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2859–2867. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.6948>
- Muflikha, R. R., Pulungan, M., & Oktariani, A. P. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Media Game Interaktif Wordwall Pada Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar. 4, 2541–2548.
- Maulidina, M., Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 113–118. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p113>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Nafian, R. K., Widayanti, U. A., & Rahmawati, I. (2024). Penggunaan Media Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Gumul. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* | E-ISSN: 3026-6629, 1(4), 747-750.

- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Wulansari, L. N. A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 2(2), 135–148. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/social-pedagogy>
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiqa, 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.
- Paulina, C., Rokmanah, S., Syachruraji, A., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Model Game Based Learning dalam Pembelajaran Matematika di SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 31348–31354.
- PURWANINGSIH, P. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi. *EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan*, 2(4), 422–427. <https://doi.org/10.51878/educator.v2i4.1929>
- Rohmawati, I. Z., & Madiun, U. P. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Kelas 4 dengan Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Wordwall di SDN 01 Nambangan Kidul. 3(3), 127–132.
- Ramli, R., Damopolii, M., & Yuspiani, Y. (2024). Prinsip-Prinsip Belajar dan Pembelajaran. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(3), 91-99.
- Rinjani Efendi., D. (2020). *Pendidikan Karakter*. Cv.Penerbit Qiara Media.
- Sadiyah, S., Maspupah, M., & Yuliawati, A. (2023). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa menggunakan Model Pembelajaran Game-Based Learning (GBL) Berrbantu Wordwall pada Materi Ekosistem. *Bioedutech: Jurnal Biologi*,

2(1), 130–140.

Sugiyono. 2023. Metode Penelitian kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta, cv.

Salsabila Salsabila, Arya Bisma Nugraha, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran dalam Pendidikan. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 4(2), 100–110. <https://doi.org/10.56910/pustaka.v4i2.1390>

Sahanata, M., Asiani, R. W., Syahputri, E. D., & Pradani, A. P. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Sarana Menciptakan Media Pembelajaran Interaktif. *LOKOMOTIF ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 11–21. <https://doi.org/10.30631/lokomotifabdimas.v1i1.1644>

Sardiyannah, S. (2020). Belajar Dan Faktor Yang Mempengaruhinya. *Jurnal Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam & Pendidikan*, 7(1), 123–144. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v7i1.187>

Sari, W. F., Sari, Y. P., Hazari, S. A., Keguruan, F., & Palembang, U. S. (2020). *Pemanfaatan Wordwall sebagai Media Pembelajaran Interaktif di SD Negeri 27 Palembang*.

Sembiring, A. B., Tanjung, D. S., & Silaban, P. J. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Time Token terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4076–4084. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1289>

Safitri, I. S., Noviyanti, S., Chan, F., Nurluthvia, K. M., & Simatupang, A. P. (2024). Analisis Kesulitan Siswa dalam Pembelajaran IPS Muatan IPAS di Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(1), 77-81.

SHELEMO, A. A. (2023). No Title. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.

- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Wijayanti, I., & Ekantini, A. (2023). Implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran IPAS MI/SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2100-2112.
- Wijaya Sastra, Amaliya Dhea, Azkia Lailatul, N. (2024). *Pengaruh Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Melalui Metode Inkuiri Pada Siswa Sekolah Dasar*. 10.
- Zahroh, P. N., Yusuf, W. F., & Yusuf, A. (2024). Penggunaan Media Wordwall Dalam Evaluasi Pembelajaran. *Tadbir Muwahhid*, 8(1), 123-139.
- Zalillah, D., & Alfurqan, A. (2022). Penggunaan Game Interaktif Wordwall dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang. *Manazhim*, 4(2), 491-504.