

## DAFTAR PUSTAKA

- Adella Gita Praviesta, Oktiana Handini, & Mukhlis Mustofa. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbasis TPACK terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV pada Mata Pelajaran IPAS SD Negeri 01 Munggur*. *Algoritma : Jurnal Matematika, Ilmu pengetahuan Alam, Kebumian dan Angkasa*, 2(6), 20–33. <https://doi.org/10.62383/algoritma.v2i6.273>
- Andika, N. L. P., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2025). *Studi Literatur Review: Peran Media Game Based Learning terhadap Pembelajaran*. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1), 180-185.
- Anggita, F., & Nisa Lubis, K. (2023). *Pengaruh Game Based Learning (GBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPA DI SDN 060811 Medan*. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 2816–2826. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.585>
- Azhari, D. (2024). *Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar Di UPT SPF SDN 101774 Sampali*. SNKP: Seminar Nasional Keguruan dan Pendidikan, 1(7), 441-445.
- Batubara, D. N., Hutabarat, S. D. S., Putri, A. N., & Sinaga, P. A. (2024). *Pengaruh Penerapan Media Interaktif Wordwall Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar Bilangan Bulat Siswa Kelas V SDN 064978 Medan Denai*. *JiIC: Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(10), 6667-6669.
- Bestiyana, D. Y. (2024). *Sekolah Dasar Pada Kurikulum Merdeka*. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD Universitas Mandiri*, 1(10), 54-58.
- Dahlia, D., Wulandari, S., & Indrawan, I. (2025). *Teknik Pengumpulan Data Evaluasi Pendidikan*. *Jotika Journal in Education*, 4(2), 64-70.
- Dawolo, Y. M. Z., Lase, A., Harefa, Y., & Laoli, E. S. (t.t.). *Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Di SMP Negeri 1 Alasa Tahun Pelajaran 2023/2024*. *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan*, 10(2), 290-297.
- Desiyanti, V., & Nugroho, I. A. (2024). *The Influence of the Problem Based Learning Model on the Scientific Attitudes and Science Learning Outcomes of Fifth Grade Elementary School Students*. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(10), 8088–8097. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i10.8623>

- Evelyn Olyvia Putri, Desi Eka Pratiwi, & Endang Sulistiya Wati. (2024). *Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Wordwall Mata Pelajaran IPAS Kelas VI-A SDN Jajar Tunggal III/452 Surabaya*. *Harmoni Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(4), 345–352. <https://doi.org/10.62383/hardik.v1i4.841>
- Fitri Kurniati & Ika Ratnaningrum. (2025). *Pengembangan E-Asesmen Berbasis Liveworksheet untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan MIPA*., 15(1), 20–30. <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i1.2253>
- Fitrianti, L., & Mustika, D. (2024). *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Lingkungan terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 8(5), 4290-4298.
- Harini, S. U., Suryono, S. M. J., Mamnufah, U., & Praptisari, D. W. (t.t.). *Peningkatan Hasil Belajar IPAS Ditinjau Dari Aspek Kognitif Melalui Pendekatan Berdiferensiasi Pada Materi Cahaya dan Sifatnya*. *Journal of Social Sciences, Jurnal of Social Sciences*, 2(2), 20-24.
- Hartati, F. R., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (t.t.). *Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD: Literatur Review*. *Jurnal Educatio*, 10(4), 4-15.
- Hasanah, K. U., Makmun, M. N. Z., Aisyah, N., & Ma'arif, U. (t.t.). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. *Jurnal Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 70-80.
- Hermawan, W. (2024). *Sosialisasi Pemanfaatan Game Based Learning (GBL) Dalam Pembelajaran Di SMPN 2 Ngronggot*. *Communnity Development Journal*, 5(1), 1263-1269.
- Herta, N., Nopus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Seminar Nasional Paedagoria*, 3(8), 530-540.
- Hidayat, R. (2018). *Game-Based Learning: Academic Games sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan*. *Buletin Psikologi*, 26(2), 71. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.30988>

- Hofifah, U., & Mislan, M. (t.t.). *Penerapan Model Game Based Learning (GBL) Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 116/X Lambur II*. Ikhlas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam, 2(2), 41-56.
- Husna, S. U., Sukarno, S., & Yulisetiani, S. (2023). *Penggunaan Wordwall Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Tematik Pada Peserta Didik Kelas IV Di Sekolah Dasar*. JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan, 9(1), 5-15. <https://doi.org/10.20961/jpiuns.v9i1.76662>
- I Gusti Putu Agung Arimbawa. (2021). *Penerapan Wordwall Game Quis Berpadukan Classroom Untuk Meningkatkan Motiasi Dan Prestasi Belajar Biologi*. Indonesian Journal of Educational Development, 2(2), 325-335. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.5244716>
- Ichsani, A. Y., Adelia, A., Hardoko, A., & Korespodensi, E. P. (2023). *Implementasi Media Wordwall Dan Partisipasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran PKN*. Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru, 2(3), 2-20.
- Irfan Syahroni, M. (2022). *Prosedur Penelitian Kuantitatif*. eJurnal Al Musthafa, 2(3), 43–56. <https://doi.org/10.62552/ejam.v2i3.50>
- Ismail, L., & Sahirah, S. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Informatika*. Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, 10(4), 2-30.
- Kholis, M. N., Rulviana, V., & Maruti, E. S. (t.t.). *Penerapan Metode Pembelajaran Game Based Learning untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas II SD Kota Madiun*. KID: Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar, 5(7), 5-25.
- Kusumaningtyas, A. W., & Yuniawatika, Y. (2024). *Pengaruh Wordwall Game-Based Learning terhadap Higher Order Thinking Skils*. Metodik Didaktik, 20(1), 62–73. <https://doi.org/10.17509/md.v20i1.69910>
- Mahmudah, Q. N., Aszahra, Y. Z., Afkarina, N. I., & Prayogo, S. (2024). *Penerapan Pendekatan Pembelajaran IPA Berbasis Inkuiri Di Tingkat Sekolah Dasar*. Pendikdas: Jurnal Pendidikan Dasar, 05(02), 2-40.

- Meylovia, D. & Alfin Julianto. (2023). *Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan*. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(1), 84–91. <https://doi.org/10.69775/jpia.v4i1.128>
- Muzakka, M. N., Aulia, N., Putri, S. A., & Zulfahmi, N. (t.t.). *Game Based Learning Sebagai Media Pengoptimalan Keterampilan 4C*. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan bahasa dan Sastra*, 3(1), 249-256.
- Nur'Aini, A., Utamingtyas, S., Pd, M., Yuliatun, D., & Pd, M. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS Kelas V SD Segugus III Pengasih*. *Dikastika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ke-SD-an*, 10(2), 40-60.
- Nurbadriyah, F., Darmawan, P., & Wardani, M. A. K. (2024). *Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall dalam Mengatasi Keragaman Gaya Belajar Siswa untuk Memenuhi Target Kurikulum*. *Journal of Language Literature and Arts*, 4(11), 1091–1096. <https://doi.org/10.17977/um064v4i112024p1091-1096>
- Oktafadilla, R., Wijaya, I., & Arsyah, R. H. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Wordwall Berbasis Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di SMP Negeri 1 Padang Ganting*. *Journal of Exploratory Dynamic Problems*, 1(4), 42-49.
- Pada, A., & Muhlisa, N. (t.t.). *Pada Pembelajaran IPAS Tentang Bagian Dan Fungsi Tubuh Tumbuhan Dengan pendekatan Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Siswa Kelas IV UPTD SDN 38 Biringkaloro Maros*. *Global Journal Pendidikan Dasar*, 3(1), 40-60.
- Polii, C. G., Naukoko, A. T., & Siwu, H. F. D. (2023). *Pengaruh Indeks Pembangunan Manusia (IPM) Dan Pertumbuhan Ekonomi Terhadap Tingkat Pengangguran Di Kota Tomohon*. *Jurnal Berkala Ilmiah Efisiensi*, 23(5), 15-30.
- Prasetyo, B. T. (t.t.). *Pengaruh Pembelajaran Berbantuan Game Wordwall Pada Pembelajaran IPAS Terhadap Prestasi dan Minat Belajar Kelas V SDN Tambakroto*. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(3), 35-50.
- Puspitasari, C., Reffiane, F., Darminingsih, A., & Setyawati, R. D. (2024). *Analisis Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) dengan Media Wordwall Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN Mlatiharjo 02*. *Nusra : Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1299–1307. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.3162>

- 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.  
<https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.8749>
- Putri, M. A., Herpratiwi, H., & Firdaus, R. (2025). *The Influence of Game Based Learning on Student Motivation in the Digital Era: Literature Review*. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 10(1), 122.  
<https://doi.org/10.33394/jtp.v10i1.13814>
- Putri, V. A. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Pendekatan Sosial Emosional Pada Peserta Didik Kelas VI SDN 001 Samarinda*. *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 2(4), 5-40.
- Qomaria, E., Sumarno, S., Roshayanti, F., & Utami, S. (2024). *Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall dalam Pembelajaran IPAS terhadap Hasil Belajar Siswa*. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(4), 544–552.  
<https://doi.org/10.54371/ainj.v5i4.664>
- Rahman, S. (2021). *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1(2), 295-305.
- Rohmawati, I. Z., Maruti, E. S., & Budiarti, M. (t.t.). *Peningkatan Hasil Belajar IPAS Kelas 4 dengan Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Wordwall di SDN 01 Nambangan Kidul*. *Senassdra: Seminar Nasional Sains, Pendidikan, Humaniora*, 3(3), 125-140.
- Samudra, U. (2024). *Pengembangan Wordwall: Inovasi Media Pembelajaran Digital Terintegrasi*. *Jurnal Didaktika*, 13(2), 1526-1535.
- Selviari Selviari, Cholifahtur Rosidah, & Rosmiati Rosmiati. (2025). *Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi Sistem Pencernaan Manusia melalui Penerapan Game Based Learning pada Siswa Kelas V SDN Dukuh Kupang 3/490 Surabaya*. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan dan bahasa*, 2(1), 298–315.  
<https://doi.org/10.62383/dilan.v2i1.1178>

- Sianturi, R. I. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Game-Based learning Berbantuan Wordwall Pada Materi Bumi Dan Peristiwa Alam Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 060934 Medan*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Saintek, Sosial dan Hukum (PSSH), 3(5), 75-90.
- Sibarani, D. T. P. (2024). *Penerapan Media Wordwall Sebagai Sarana Media Pembelajaran Teks Cerpen di Tingkat SMK*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 8(2), 17529-17539.
- Siregar, N. N., Natasya, D., & Damopolii, I. (2025). *Efektivitas Project Based Learning Berbantuan Wordwall untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ditinjau dari Rasa Ingin Tahu*. CJPE: Cokroaminoto Jurnal of Primary Education, 8(1), 30-55.
- Siti Romdona, Silvia Senja Junista, & Ahmad Gunawan. (2025). *Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara, dan Kuesioner*. Jisosepol: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi dan Politik, 3(1), 39-47.  
<https://doi.org/10.61787/taceee75>
- Tigor Sitohang, Eva Dita Yanti Simanjuntak, Sarah Evelyn Samosir, Mindela Frida Panggabean, & Sarah Evelyn Simanjuntak. (2024). *Penggunaan Website Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMK Bima Utomo*. Kegiatan Positif: Jurnal Hasil Karya Pengabdian Masyarakat, 2(1), 11-24.  
<https://doi.org/10.61132/kegiatanpositif.v2i1.790>
- Triviana, F., Afandi, M., & Yustina, S. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dengan Perbantuan Media Flip Book Di kelas V SDN Bumi Arum*. Jurnal Ilmiah Sultan Agung, 3(5), 135-155.
- Waluyo Hadi, Yofita Sari, & Nadra Maulida Pasha. (2024). *Analisis Penggunaan Media Interaktif Wordwall terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan MIPA, 14(2), 466-473.  
<https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1570>
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2020). *Game-Based Learning (GBL) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal*. Integrated (Journal of Information Technology and Vocational Education), 2(1), 49-54.  
<https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>

- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh *Game-Based Learning* Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>
- Wulandari, P. (t.t.). *Pengaruh Media Aplikasi Wordwall Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 1(3), 791-803.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Alfihris: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Zahroh, P. N., Yusuf, W. F., & Yusuf, A. (2024). *Penggunaan Media Wordwall Dalam Evaluasi Pembelajaran*. *Tadbir Muwahhid*, 8(1), 123–139. <https://doi.org/10.30997/jtm.v8i1.12805>
- Zakiah, L. N., & Satianingsih, R. (2024). *Pengaruh Game Edukasi Berbasis Aplikasi Wordwall Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Margorejo 1/403 Surabaya*. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(9), 559-573.
- Zaky, G. S. F. (2025). *Penerapan Media Wordwall Sebagai Alat Bantu Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan dan Riset*, 3(1), 110-118.
- Zulfah, N. (2023). *Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>