

SOSIALISASI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING MENGGUNAKAN APLIKASI WORDWALL DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA

**Uhwah Hasanah¹, Irmawati M², Iqbal Arifin³, Muh. Fajri Hasanuddin⁴,
Muhammad Harbi⁵, Mawaddah⁶, Sarkia⁷, Hasriani⁸**

^{1,2,3,4,5,6,7,8}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sulawesi Barat, Jalan Prof. Dr. H. Baharuddin Lopa, SH. Talumung, Kabupaten Majene, Provinsi Sulawesi Barat

¹e-mail uhwah.hasanah@unsulbar.ac.id

Abstrak

Keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran sangat bergantung pada penerapan pendekatan yang tepat dengan materi yang diajarkan dan penggunaan media pembelajaran yang efektif. Tujuan dari kegiatan ini yakni untuk meningkatkan kemampuan guru dalam merancang dan melaksanakan aktivitas pembelajaran yang menarik dan efektif dengan menerapkan model pembelajaran yang berbasis permainan, yakni *Game Based Learning*, dengan menggunakan aplikasi *Wordwall*. Kegiatan dilaksanakan di SDN No. 35 Inpres Panggalo dan melibatkan guru di sekolah tersebut. Tim pelaksana kegiatan terdiri tiga dosen serta lima mahasiswa yang berperan sebagai tim pengabdian. Metode dalam pelaksanaan sosialisasi meliputi demonstrasi, sesi tanya jawab, pemberian tugas, serta evaluasi. Pada tahap evaluasi, digunakan angket untuk mengukur respons guru sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan. Hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar guru merasa sangat puas dengan pelaksanaan pelatihan. Serta para guru tidak hanya memahami konsep pembelajaran berbasis *game based learning*, tetapi juga mulai mampu memanfaatkan aplikasi *Wordwall* dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: sosialisasi, model pembelajaran *game based learning*, *wordwall*

Abstract

Success in achieving learning objectives is highly dependent on the application of the right approach to the material being taught and the use of effective learning media. The purpose of this activity is to improve teachers' ability to design and implement interesting and effective learning activities by implementing a game-based learning model, namely Game Based Learning, using the Wordwall application. The activity was carried out at SDN No. 35 Inpres Panggalo and involved teachers at the school. The activity implementation team consisted of three lecturers and five students who acted as a service team. The methods in implementing the socialization included demonstrations, question and answer sessions, assignments, and evaluations. At the evaluation stage, a questionnaire was used to measure teacher responses before and after the implementation of the activity. The results showed that most teachers were very satisfied with the implementation of the training. And the teachers not only understood the concept of game-based learning, but also began to be able to utilize the Wordwall application in the learning process.

Keywords: socialization, *game based learning model*, *wordwall*

PENDAHULUAN

Seiring dengan kemajuan di bidang pendidikan, semakin penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan efektif bagi para siswa. Salah satu metode inovatif yang sedang berkembang adalah pembelajaran berbasis *game based learning* yang memanfaatkan aplikasi *Wordwall*. Pendekatan ini memadukan unsur permainan dalam proses pembelajaran untuk menumbuhkan minat, partisipasi, serta pencapaian belajar siswa.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan permainan adalah *game based learning*. Metode ini dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif bagi para siswa, sambil mempermudah mereka dalam memahami materi pelajaran (Siregar & Sitepu, 2023). Menurut (Maulidina et al., 2018) *Game based learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan proses belajar dengan elemen permainan. Untuk mendukung implementasi model pembelajaran ini, diperlukan aplikasi yang sesuai.

Aplikasi yang dapat digunakan dalam model pembelajaran berbasis permainan adalah *Wordwall*. Menurut (Setyorini et al., 2024) *Wordwall* adalah sebuah platform daring yang digunakan untuk menyusun penilaian dalam proses belajar, termasuk aktivitas seperti mengaitkan, mencocokkan, menemukan kata, dan berbagai kegiatan lainnya. Tujuan pemanfaatan media *Wordwall* adalah untuk meningkatkan akses dan interaksi siswa dengan sumber pembelajaran, sehingga diharapkan mereka dapat memahami dan mengingat materi dengan lebih efektif. Selain berfungsi sebagai bahan ajar, *Wordwall* juga dapat dianggap sebagai permainan daring yang berbasis penilaian.

Sosialisasi model pembelajaran *game based learning* menggunakan aplikasi *wordwall* bertujuan mengenalkan konsep dan manfaat dari pendekatan ini kepada para pendidik, staf pendidikan, dan pemangku kepentingan lainnya. Dengan memahami potensi pendekatan ini, diharapkan para pendidik dapat menambah ketertarikan siswa dalam belajar, meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar dan mencapai prestasi belajar yang lebih baik.

Berdasarkan hasil dari wawancara dan pengamatan yang dilakukan di SDN No. 35 Inpres Panggalo, Ditemukan sejumlah masalah yang dialami oleh guru,

salah satunya adalah kurangnya minat belajar siswa, keterbatasan keterampilan guru dalam memfasilitasi pembelajaran yang menarik, ketidakcocokan antara gaya pembelajaran dan gaya belajar siswa, serta keterbatasan sumber daya. Sebagai solusi untuk mengatasi masalah tersebut, dilakukan sosialisasi penerapan model pembelajaran *game based learning* dengan menggunakan aplikasi *Wordwall* guna meningkatkan minat belajar siswa di SDN No. 35 Inpres Panggalo.

Selanjutnya, menurut (Maulidina et al., 2018) *game based learning* merupakan suatu pendekatan yang menggabungkan proses belajar dengan kegiatan bermain. (Ahmad et al., 2024) menyatakan bahwa *Game based learning* adalah suatu pendekatan inovatif menggunakan permainan sebagai media, yang dapat menarik perhatian dan meningkatkan semangat belajar anak-anak, khususnya dalam membaca. (Pratiwi & Musfiroh, 2014) juga menambahkan bahwa pembelajaran yang berfokus pada permainan secara signifikan memperkuat proses pembelajaran.

Menurut Olisna et al., (2022), siswa sekolah dasar sangat antusias terhadap segala hal yang berhubungan dengan permainan. *Wordwall* adalah aplikasi edukasi berbasis internet yang dapat diakses secara online melalui situs resminya. Aplikasi ini digunakan sebagai media pembelajaran, sumber informasi, dan alat evaluasi yang menarik bagi para siswa. (Sari & Yarza, 2021). Aplikasi ini memiliki banyak fitur permainan yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan, seperti fitur Kuis (*Quiz*), Teka-Teki Silang (*Crossword*), mencocokkan pasangan (*Find the Match*), Roda peruntungan (*Random Wheel*), Benar atau Salah (*True or False*), Gameshow Kuis, Pop Balon, Buka Kotak (*Open the Box*), dan masih banyak lagi (Sun'iyah, 2020).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang menggunakan permainan merupakan metode pengajaran yang melibatkan siswa berperan lebih aktif melalui penggunaan permainan untuk mencapai sasaran pembelajaran (Candra & Rahayu, 2021). (Winatha & Setiawan, 2020) pendekatan *game based learning* dapat meningkatkan pemahaman, pengetahuan, serta evaluasi terhadap materi. Terbukti secara signifikan bahwa metode ini

meningkatkan motivasi belajar siswa (Pitriani et al., 2024; Widiana, 2022; Anggraini et al., 2021; Sakdah et al., 2021; Hidayah & Pramesti, 2023; Winatha & Setiawan, 2020). Selain itu, aplikasi *Wordwall* juga terbukti meningkatkan minat belajar siswa (Malewa & Al Amin, 2023). Selanjutnya, penelitian oleh (Nadia et al., 2022; Aidah & Nurafni, 2022; dan Savira & Gunawan, 2022) mengungkapkan bahwa aplikasi *Wordwall* memiliki potensi untuk meningkatkan pencapaian belajar siswa.

Berdasarkan kajian literatur tersebut sehingga dapat disimpulkan bahwa solusi yang disarankan untuk permasalahan mitra yaitu sosialisasi penerapan model pembelajaran *game based learning* menggunakan aplikasi *wordwall* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di SDN No. 35 Inpres Panggalo. Tujuannya untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi informasi lebih efektif untuk mendukung proses belajar, memperkaya pengalaman belajar peserta didik, dan meningkatkan efisiensi pengelolaan kelas. Melalui sosialisasi ini, diharapkan para pendidik dapat menjelajahi konsep *game based learning* dan cara mengimplementasikannya menggunakan aplikasi *Wordwall*. Kami percaya bahwa dengan memanfaatkan teknologi pendidikan dan konsep pembelajaran berbasis permainan, para guru mampu mengembangkan lingkungan belajar yang lebih menarik, interaktif serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pada kegiatan ini, akan membahas prinsip-prinsip dasar model pembelajaran *game based learning*, memberikan contoh konkret tentang cara menggunakan aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran, dan memberikan panduan praktis tentang bagaimana mengintegrasikan pendekatan ini ke dalam kurikulum dan kegiatan pembelajaran sehari-hari.

METODE

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dilaksanakan selama 6 bulan, bertempat di SDN No. 35 Inpres Panggalo. Adapun peserta dalam pelaksanaan kegiatan sosialisasi penerapan model pembelajaran *game based learning* menggunakan aplikasi *wordwall* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik adalah guru di SDN No. 35 Inpres Panggalo. Kegiatan ini dilakukan

dalam beberapa metode, pada tahap pertama pemateri melakukan pemaparan materi dalam kegiatan ini, tim PKM memaparkan materi terkait konsep dan teori di balik model pembelajaran *game based learning* menggunakan aplikasi *wordwall* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik melibatkan penyampaian secara langsung dan praktik. Pada tahap kedua yakni tanya jawab yang melibatkan interaksi antara pemateri dan peserta untuk bertanya dan menjawab pertanyaan terkait materi. Pada tahap ketiga yakni penugasan, tugas atau aktivitas yang diberikan kepada peserta. Peserta diberikan tugas untuk mengoperasikan aplikasi *wordwall*. Selanjutnya pada tahap akhir yakni evaluasi, tahap penting dalam pengabdian dosen di sekolah yang bertujuan untuk mengevaluasi pemahaman dan kemajuan peserta. Adapun bentuk evaluasi diberikan yaitu pembagian angket yang diisi guru sebelum kegiatan, pelaksanaan kegiatan dan setelah kegiatan.

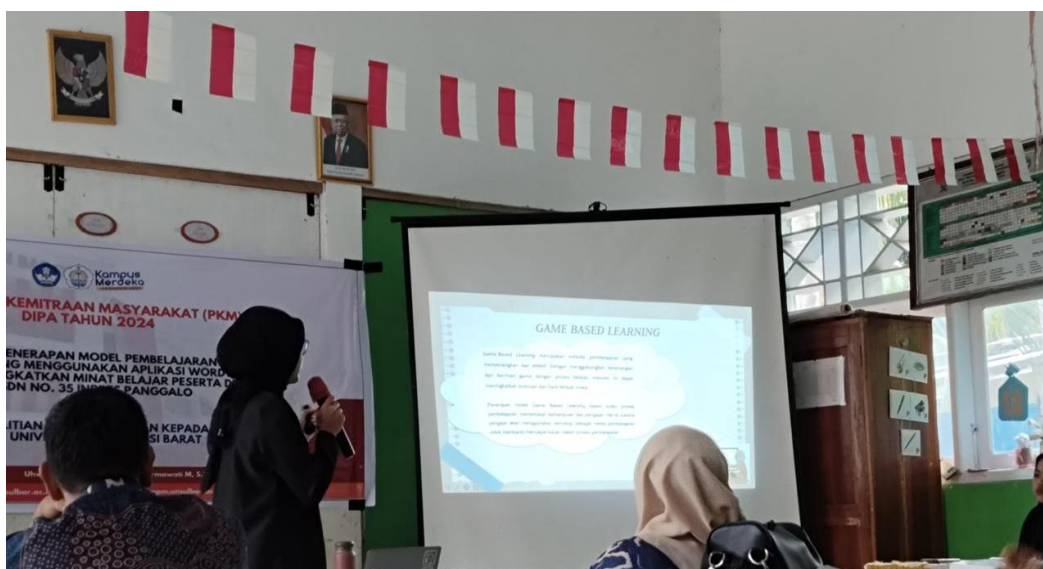
HASIL DAN PEMBAHASAN

Tim PKM memberikan penjelasan rinci kepada para guru mengenai berbagai manfaat penggunaan *game based learning* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu manfaat utamanya adalah peningkatan minat belajar siswa. Model pembelajaran berbasis permainan ini mengintegrasikan materi pelajaran dengan permainan yang menarik, yang pada akhirnya dapat mengajak siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini berkontribusi pada terciptanya suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan melibatkan partisipasi. Dengan pendekatan tersebut, siswa bukan hanya terdorong untuk belajar, namun juga diberikan kesempatan untuk mengasah keterampilan berpikir kritis serta kerja sama.

Penjelasan lebih lanjut mengenai kelebihan dan manfaat *game based learning* terdokumentasi dengan baik, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1, yang menjelaskan dampak positifnya terhadap peningkatan minat belajar siswa. Pada tahap ini, para guru yang mengikuti pelatihan mulai menyadari betapa efektifnya penerapan metode pembelajaran berbasis permainan ini dalam menarik minat siswa dan menjaga mereka tetap fokus selama proses pembelajaran. Mereka

juga mendapatkan wawasan baru mengenai bagaimana teknologi seperti aplikasi *Wordwall* dapat diintegrasikan ke dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari untuk menghasilkan proses pembelajaran interaktif dan dinamis.

Dengan pemahaman ini, diharapkan guru dapat meningkatkan kepercayaan diri dalam menerapkan *game based learning* sebagai salah satu metode untuk meningkatkan efektivitas pengajaran di kelas mereka, sekaligus membuat proses belajar menjadi suatu pengalaman yang lebih berarti serta menyenangkan bagi para siswa.



Gambar 1 Pemaparan materi model pembelajaran *game based learning*

Pada tahap selanjutnya, tim PKM melanjutkan dengan memberikan pelatihan intensif kepada para guru tentang penerapan *game based learning* menggunakan aplikasi *Wordwall*. Pelatihan dimulai dengan pengenalan aplikasi *Wordwall*, di mana guru-guru diperkenalkan pada fitur-fitur dasar aplikasi serta berbagai fungsi yang dapat mendukung proses pembelajaran di kelas. Setelah pengenalan, tim pelatih kemudian membimbing para guru melalui langkah-langkah praktis dalam menggunakan aplikasi ini.

Materi yang disampaikan dalam pelatihan mencakup cara merancang aktivitas pembelajaran interaktif dengan *Wordwall*, yang para guru dapat membuat permainan edukatif sesuai dengan kurikulum serta kebutuhan siswa. Selain itu, guru-guru juga diajarkan cara mengoperasikan aplikasi secara efektif, termasuk bagaimana memanfaatkan fitur-fitur aplikasi untuk menghasilkan suasana belajar

menarik serta dinamis. Bagian penting pelatihan adalah cara memantau kemajuan siswa melalui aplikasi *Wordwall*, yang memberikan kemudahan bagi guru dalam melacak hasil belajar siswa secara real-time. Penjelasan mengenai hal ini didokumentasikan dengan jelas dan dapat dilihat pada Gambar 2. Pendekatan personal membuat guru lebih mudah menguasai aplikasi serta langsung menggunakannya pada proses pembelajaran. Kegiatan pelatihan tidak hanya memperkaya pengetahuan guru mengenai *game based learning*, tetapi juga memberikan mereka keterampilan praktis yang dapat segera diterapkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Pada tahap selanjutnya, tim PKM melanjutkan dengan memberikan tugas kepada peserta untuk menggunakan aplikasi *Wordwall*.



Gambar 2 Pelatihan penggunaan aplikasi *Wordwall*

Selanjutnya tahapan evaluasi, pada tahapan ini hasil kegiatan diperoleh berdasarkan penilaian peserta menggunakan angket. Terdapat 3 bagian penilaian yaitu penilaian sebelum kegiatan, pelaksanaan kegiatan dan setelah kegiatan. Pada tahapan evaluasi sebelum kegiatan terdapat 2 pertanyaan pilihan jawaban Pernah (P) dan Tidak Pernah (TP). Tabel 1 memberikan gambaran tentang tingkat pengetahuan awal peserta terhadap model pembelajaran *Game Based Learning* dan penggunaan aplikasi *Wordwall* sebelum kegiatan dimulai.

Tabel 1 Evaluasi Sebelum Kegiatan

Pernyataan	Pernah	Tidak Pernah
Pernah mendengar kegiatan model pembelajaran <i>game based learning</i> menggunakan aplikasi <i>Wordwall</i> dalam meningkatkan minat belajar siswa	14%	86%
Pernah mengikuti kegiatan model pembelajaran <i>game based learning</i> menggunakan aplikasi <i>Wordwall</i> dalam meningkatkan minat belajar siswa	7%	93%

Berdasarkan hasil Tabel 1 diperoleh bahwa pertanyaan peserta pernah mendengar penggunaan model *game based learning* menggunakan aplikasi *Wordwall* dalam meningkatkan minat belajar siswa sebanyak 14% dan tidak pernah sebanyak 86%. Serta untuk pertanyaan pernah mengikuti kegiatan penggunaan model *game based learning* menggunakan aplikasi *Wordwall* dalam meningkatkan minat belajar siswa sebanyak 7% dan tidak pernah sebanyak 93%. Dengan adanya hasil tersebut memperjelas bahwa kegiatan model pembelajaran *game based learning* menggunakan aplikasi *Wordwall* dalam meningkatkan minat belajar siswa sangat penting untuk dilaksanakan.

Selanjutnya pada evaluasi pelaksanaan kegiatan terdapat 6 pertanyaan dengan pilihan jawaban sangat puas (SP), puas (P), kurang puas (KP) dan tidak puas (TP). Analisis data pada evaluasi pelaksanaan kegiatan menggunakan metode kuantitatif berdasarkan hasil persentase dari setiap kuesioner yang telah dijawab oleh peserta. Tabel 2 berikut menunjukkan hasil evaluasi pelaksanaan kegiatan, yang mengukur kepuasan peserta terhadap berbagai aspek penyelenggaraan.

Tabel 2 Evaluasi Pelaksanaan Kegiatan

Pernyataan	SP	P	KP	TP
Kegiatan sosialisasi dilaksanakan sesuai jadwal	36%	64%	0	0
Perlengkapan kegiatan yang tersedia memadai	57%	43%	0	0
Tim pelaksana kegiatan memberikan pelayanan sesuai kebutuhan peserta	57%	43%	0	0

Materi sosialisasi yang disampaikan oleh pemateri jelas dan mudah dipahami	93%	7%	0	0
Pemateri mampu menjawab pertanyaan dari peserta menggunakan bahasa yang baik dan mudah dipahami	57%	43%	0	0
Kegiatan pelatihan membantu memenuhi kebutuhan dalam penerapan model pembelajaran <i>game based learning</i> menggunakan aplikasi <i>Wordwall</i> dalam meningkatkan minat belajar siswa	79%	21%	0	0

Berdasarkan hasil Tabel 2 diperoleh informasi bahwa pada pertanyaan mengenai pelaksanaan sosialisasi sesuai jadwal, 36% peserta merasa sangat puas dan 64% merasa puas, tanpa ada yang menjawab kurang puas atau tidak puas. Untuk pertanyaan mengenai ketersediaan perlengkapan yang memadai, 57% peserta merasa sangat puas dan 43% merasa puas, juga tanpa ada jawaban kurang puas atau tidak puas. Pada pertanyaan tentang pelayanan tim pelaksana yang sesuai dengan kebutuhan peserta, 57% peserta merasa sangat puas dan 43% merasa puas, tanpa ada yang merasa kurang puas atau tidak puas. Terkait kejelasan materi sosialisasi yang disampaikan oleh pemateri, 93% peserta merasa sangat puas dan 7% merasa puas, tanpa jawaban kurang puas atau tidak puas. Selain itu, 57% peserta merasa sangat puas dan 43% merasa puas terhadap kemampuan pemateri dalam menjawab pertanyaan menggunakan bahasa yang baik dan mudah dipahami, tanpa ada jawaban kurang puas atau tidak puas. Terakhir, dalam pertanyaan mengenai apakah pelatihan membantu memenuhi kebutuhan dalam penerapan model *game based learning* menggunakan aplikasi *Wordwall* untuk meningkatkan minat siswa, 79% peserta merasa sangat puas dan 21% merasa puas, tanpa ada yang menjawab kurang puas atau tidak puas. Pada tahapan selanjutnya yakni evaluasi setelah kegiatan.

Tabel 3 menyajikan hasil evaluasi setelah kegiatan, yang menunjukkan tingkat pemahaman dan peningkatan wawasan peserta terhadap model pembelajaran *Game Based Learning* dan aplikasi *Wordwall*.

Tabel 3 Evaluasi Setelah Kegiatan

Pernyataan	SP	P	KP	TP
Peserta mampu memahami tahapan penerapan model pembelajaran <i>game based learning</i>	36%	64%	0	0
Peserta mampu memahami penggunaan aplikasi <i>Wordwall</i> dalam meningkatkan minat belajar siswa	36%	64%	0	0
Peserta mampu meningkatkan wawasan terkait model pembelajaran <i>game based learning</i> menggunakan aplikasi <i>Wordwall</i> dalam meningkatkan minat belajar siswa	64%	36%	0	0

Berdasarkan hasil tabel 3 diketahui bahwa pada pertanyaan mengenai kemampuan peserta dalam memahami tahapan penerapan model pembelajaran *game based learning*, 36% peserta merasa sangat puas dan 64% merasa puas, tanpa ada yang merasa kurang puas atau tidak puas. Pada pertanyaan terkait pemahaman peserta tentang penggunaan aplikasi *Wordwall* untuk meningkatkan minat belajar siswa, 36% peserta merasa sangat puas dan 64% merasa puas, tanpa ada jawaban kurang puas atau tidak puas. Selanjutnya, untuk pertanyaan mengenai peningkatan wawasan peserta terkait model pembelajaran *game based learning* dengan aplikasi *Wordwall* dalam meningkatkan minat belajar siswa, 64% peserta merasa sangat puas dan 36% merasa puas, tanpa jawaban kurang puas atau tidak puas.

Secara keseluruhan, berdasarkan setiap tahapan dan hasil yang diperoleh, disimpulkan bahwa kegiatan Sosialisasi Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* dengan Aplikasi *Wordwall* dalam meningkatkan minat belajar siswa berhasil, karena peserta mampu memahami tahapan penerapan model pembelajaran berbasis permainan dan penggunaan aplikasi *Wordwall*. Sejalan dengan penelitian (Aini, 2018) bahwa setelah menggunakan pendekatan *Game Based Learning* pada pembelajaran, terdapat peningkatan ketertarikan siswa dalam belajar ekonomi dibandingkan dengan metode konvensional. Penelitian (Putra et al., 2024) menunjukkan bahwa *Wordwall* merupakan sebuah media yang efektif untuk mendorong keterlibatan serta partisipasi siswa dalam proses belajar. *Wordwall* juga bisa digunakan di tingkat Sekolah Dasar untuk mendorong partisipasi siswa pada proses pembelajaran. *Wordwall*, siswa dapat menciptakan

banyak kegiatan pembelajaran misalnya permainan kata atau kuis yang menciptakan suasana belajar lebih menyenangkan serta juga memungkinkan pengajar untuk mengadaptasi pendekatan pengajaran sesuai dengan kebutuhan siswa.

SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam merancang dan melaksanakan aktivitas pembelajaran aktivitas pembelajaran menarik serta efektif melalui penerapan model pembelajaran berbasis permainan dengan menggunakan aplikasi *Wordwall* di SDN No. 35 Inpres Panggalo telah berhasil dilaksanakan dengan baik. Sebelum kegiatan ini, sebagian besar guru belum memahami konsep pembelajaran berbasis *Game Based Learning* dan penggunaannya melalui aplikasi *Wordwall*. Setelah kegiatan, guru bukan hanya paham pada konsep ini, namun juga mulai mampu memanfaatkannya dan menggunakan aplikasi *Wordwall* dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Dengan demikian, kegiatan ini telah memenuhi tujuan utamanya, yaitu meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi informasi untuk memperlancar proses belajar mengajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengungkapkan rasa terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang telah berkontribusi dan mendukung pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini. Terima kasih khusus juga diberikan kepada Universitas Sulawesi Barat atas dukungan finansial yang diberikan. Penulis juga menghaturkan apresiasi yang mendalam kepada SDN No. 35 Inpres Panggalo yang dengan terbuka menerima tawaran kerjasama sebagai mitra dalam kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, A., Rachman, D. A., Istiqomah, R., Putri, F. R., & Johari, Z. A. F. (2024). Pengaruh Games Based Learning Berbantuan Aplikasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Siswa Kelas 2 SD. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(2), 247–253.

- Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran IPA Kelas IV di SDN Ciracas 05 Pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 161–174.
- Aini, F. N. ‘. (2018). Pengaruh Game Based Learning terhadap Minat dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3), 249–255.
- Anggraini, H. I., Nurhayati, & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar. *Japendi: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(11), 1885–1896.
- Candra, A. M., & Rahayu, T. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2311-2321.
- Hidayah, N., & Pramesti, S. L. (2023). Efektivitas Penerapan Metode Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadist Kelas VI di MIS Sidorejo Tirto Pekalongan. *Indonesian Journal of Islamic Elementary Education*, 3(1), 94–106.
- Malewa, E. S., & Al Amin, M. (2023). Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Zakat di UPTD SD Negeri 65 Barru. *EDUCANDUM*, 9(1), 22-30.
- Maulidina, M. A., Susilaningsih, & 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.
- Nadia, A. I., Afiani, K. D. A., & Naila, I. (2022). Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia Universitas Muhammadiyah Surabaya*, 12(1), 33–43.
- Olisna, O., Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall Untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4133-4143.
- Pitriani, N. W., Dantes, N., & Sariyasa. (2024). Game Based Learning Berorientasi Kahoot! Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 643–650.
- Pratiwi, A. S., & Musfiroh, T. (2014). Pengembangan Media Game Digital Edukatif Untuk Pembelajaran Menulis Laporan Perjalanan Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal LingTera*, 1(2), 123–135.
- 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.

- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2021). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487–497.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall pada Pembelajaran IPA bagi Guru-Guru SDIT Al-Kahfi. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195–199.
- Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5453–5460.
- Setyorini, D., Suneki, S., Prayito, M., & Prasetiawati, C. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Dengan Menggunakan Media Wordwall Kelas 4 di Sekolah Dasar. *Jurnal Sinetik*, 6(1), 25–31.
- Siregar, P. D., & Sitepu, M. S. (2023). Pengaruh Model Game Based Learning Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Muhammdiyah 01 Medan. *Journal of Student Development Informatics Management (JoSDIM)*, 3(2), 263–271.
- Sun'iyah, S. L. (2020). Media pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran PAI di Tingkat Pendidikan Dasar. *Dar el-Ilmi: jurnal studi keagamaan, pendidikan dan humaniora*, 7(1), 1-18.
- Widiana, I. W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1).
- 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.