

STUDI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
GAME BASED LEARNING BERBANTUAN WORDWALL
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Sisilia Risdiana¹, Martha Dewi Sugesti², Kornelia Ola Mareta³, Cicilia Aprilia⁴,
Thatet Dirgantara⁵, Gilber Sapatundai⁶
Universitas Katolik Musi Charitas
email: sisiliarisdiana@gmail.com¹, marthadewi@gmail.com²,
korneliaolamareta@gmail.com³, ciciliaaprilia00@gmail.com⁴,
thatetdirgantara@gmail.com⁵, gilbergilbersapatundai@gmail.com⁶

ABSTRACT

Learning in elementary schools often feels boring when teachers only rely on lectures, making students passive and leading to suboptimal learning outcomes. This library research with a descriptive qualitative approach aims to examine the effectiveness of implementing the Game-Based Learning (GBL) model assisted by the Wordwall digital platform on elementary school students' learning outcomes. Data were collected through a documentation study of three previous research articles and then analyzed using content analysis. The results show that the combination of the GBL model and Wordwall is consistently proven to improve students' cognitive learning outcomes. In 4th and 5th-grade Science and Social Studies (IPAS), the use of Wordwall's interactive quizzes successfully produced much higher class average scores compared to conventional classrooms. Meanwhile, in 4th-grade Mathematics, the student mastery learning rate jumped drastically to reach 100% after three action cycles. This combination proves to be highly flexible and adaptive, as it transforms a rigid classroom atmosphere into a fun, student-centered environment. Through various game features, students can actively participate and understand the lesson materials more easily through educational play experiences.

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

ABSTRAK

Proses belajar di sekolah dasar sering kali terasa membosankan jika guru hanya berceramah, sehingga siswa menjadi pasif dan hasil belajarnya kurang maksimal. Penelitian pustaka dengan pendekatan kualitatif deskriptif ini bertujuan untuk melihat seberapa efektif penerapan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan Wordwall terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Data dikumpulkan lewat studi dokumentasi dari tiga penelitian terdahulu, lalu dianalisis menggunakan teknik analisis isi. Hasil kajian menunjukkan bahwa perpaduan model GBL dan Wordwall terbukti konsisten dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Pada mata pelajaran IPAS kelas IV dan V, penggunaan kuis interaktif Wordwall sukses menghasilkan nilai rata-rata kelas eksperimen yang jauh lebih tinggi dibanding kelas konvensional. Sementara pada pelajaran Matematika kelas IV, persentase ketuntasan belajar siswa melonjak drastis hingga mencapai 100% setelah melewati tiga siklus tindakan. Kombinasi ini terbukti sangat fleksibel dan adaptif karena mampu mengubah suasana kelas yang kaku menjadi lebih seru dan berpusat pada siswa. Melalui fitur permainan yang beragam, siswa bisa ikut aktif dan lebih mudah memahami materi pelajaran lewat pengalaman bermain yang mendidik.

Kata kunci: *Game Based Learning*, Wordwall, Hasil Belajar, Sekolah Dasar

1. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar adalah bagian yang sangat krusial dalam dunia pendidikan karena menjadi dasar bagi perkembangan siswa di jenjang sekolah berikutnya. Di masa ini, siswa mengasah kemampuan berpikir (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan fisik (psikomotorik) yang berguna untuk kehidupan sehari-hari maupun bekal masa depan. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah dasar harus dikelola dengan baik agar tujuan pendidikan dapat tercapai (Intan dkk., 2022).

Keberhasilan siswa dalam belajar dipengaruhi oleh banyak hal yang saling berkaitan. Mulai dari tujuan pembelajaran, materi, metode, model, media, sumber belajar, sampai keahlian guru saat mengajar. Semua unsur ini harus dipadukan dengan baik karena kerja samanya menentukan kualitas proses pembelajaran yang diterima siswa. Jika proses pembelajaran dirancang dengan tepat, siswa akan lebih mudah meraih hasil belajar yang maksimal

(Pane & Dasopang, 2017).

Salah satu unsur penting yang memengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran. Model pembelajaran adalah kerangka kerja yang dipakai guru sebagai panduan untuk merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran (Mirdad, 2020). Dengan model yang tepat, guru bisa menciptakan pengalaman belajar yang lebih terarah, seru, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Di sekolah dasar, banyak model pembelajaran bisa diterapkan. Beberapa yang sering digunakan adalah Cooperative Learning, Problem Based Learning (PBL), Project Based Learning (PjBL), Discovery Learning, Inquiry Learning, Contextual Teaching and Learning (CTL), serta Game Based Learning (GBL). Tiap model punya ciri khas dan keunggulannya masing-masing, sehingga guru harus memilihnya sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi, dan kondisi siswa (Octavia, 2020).

Memilih model pembelajaran untuk siswa sekolah dasar juga harus melihat perkembangan usia mereka. Siswa sekolah dasar umumnya aktif, suka bergerak, senang bermain, punya rasa ingin tahu yang tinggi, dan lebih cepat paham kalau belajar lewat hal-hal nyata serta interaktif (Mirnawati dkk., 2025). Karakter ini menuntut guru untuk menyajikan proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif agar suasana kelas jadi lebih menarik dan bermakna.

Namun, kenyataannya proses pembelajaran di sekolah dasar masih sering menemui kendala. Cara mengajar yang hanya berceramah dan berpusat pada guru membuat siswa cenderung pasif, cepat bosan, dan kurang antusias dalam belajar. Kondisi inilah yang membuat siswa malas terlibat di kelas dan akhirnya membuat hasil belajar mereka tidak maksimal (Mutia dkk., 2025).

Untungnya, perkembangan teknologi digital saat ini membuka peluang bagi guru untuk membuat proses pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa sekolah dasar. Salah satu cara yang sedang tren adalah gamifikasi, yaitu penerapan unsur-unsur permainan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Sulmayanti dkk., 2025). Lewat elemen permainan seperti tantangan, poin, hadiah, dan persaingan yang

sehat, suasana kelas bisa berubah menjadi jauh lebih menyenangkan.

Salah satu model pembelajaran yang memakai prinsip ini adalah Game Based Learning (GBL). Model ini menggunakan permainan sebagai bagian inti dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. GBL menempatkan siswa sebagai pusat dari kegiatan di kelas, sehingga mereka bisa membangun pemahaman sendiri lewat pengalaman bermain yang mendidik, bukan cuma duduk diam mendengarkan guru (Putra dkk., 2024).

Penerapan model GBL ini sekarang semakin mudah berkat adanya berbagai platform digital, salah satunya adalah Wordwall. Wordwall adalah platform digital berbasis web yang menyediakan banyak pilihan permainan edukasi siap pakai, seperti kuis, mencocokkan gambar, roda putar, tebak kata, labirin, hingga soal benar-salah yang bisa disesuaikan dengan materi pembelajaran (Putra dkk., 2024).

Wordwall sangat mendukung model GBL karena bisa membuat kelas menjadi lebih interaktif. Lewat fitur permainan yang beragam, siswa bisa belajar sambil bermain, ikut aktif, dan langsung tahu hasil pengerjaan mereka saat itu juga. Hal ini terbukti bisa membuat siswa lebih fokus dan terlibat penuh selama proses pembelajaran berlangsung (Hartati dkk., 2024).

Siswa yang aktif di kelas biasanya akan mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Hasil belajar sendiri adalah perubahan kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, baik dari ranah pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), maupun keterampilan (psikomotorik) (Magdalena dkk., 2021). Dalam penelitian ini, fokusnya adalah ranah kognitif, yaitu kemampuan siswa dalam memahami konsep, menerapkan ilmu, dan menjawab soal-soal pelajaran.

Banyak penelitian terdahulu membuktikan bahwa model GBL berbantuan Wordwall memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar. Afifah dkk. (2025) menemukan pengaruh nyata pada hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SDN 26 Rimbo Kaluang. Hasil yang sama juga ditemukan oleh Nisa (2025) pada siswa kelas V di SDN Oro-Oro Ombo Kota Madiun, serta Thenaya dan Indrapagastuti (2025) pada pelajaran matematika siswa kelas IV di SDN 7 Kebumen.

Meski penelitian-penelitian tersebut menunjukkan hasil positif, masing-masing penelitian dilakukan pada mata pelajaran, tingkatan kelas, dan metode penelitian yang berbeda. Perbedaan ini membuat data yang ada masih terpisah-pisah, sehingga belum memberikan gambaran yang utuh tentang perpaduan GBL dan Wordwall ini di tingkat sekolah dasar.

Oleh karena itu, penelitian pustaka ini dilakukan untuk mengumpulkan, mengkaji, membandingkan, dan menganalisis berbagai hasil penelitian terdahulu mengenai penerapan model Game Based Learning berbantuan Wordwall. Kajian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang seberapa efektif kombinasi tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa ditingkat sekolah dasar.

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam artikel ini adalah: bagaimana penerapan model pembelajaran Game Based Learning (GBL) berbantuan Wordwall jika dilihat dari hasil belajar siswa sekolah dasar? Merujuk pada rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model pembelajaran Game Based Learning (GBL) berbantuan Wordwall jika dilihat dari hasil belajar siswa sekolah dasar.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka (*library research*) melalui pendekatan kualitatif deskriptif. Tujuannya adalah untuk mengulas dan merangkum bermacam literatur yang relevan supaya diperoleh gambaran menyeluruh tentang penerapan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan Wordwall terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.

Data yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu primer dan sekunder. Sumber data primer berasal dari tiga artikel jurnal utama, yakni tulisan Afifah dkk. (2025), Nisa (2025), serta Thenaya dan Indrapagastuti (2025). Sedangkan untuk data sekunder, diambil dari buku, jurnal, ataupun literatur ilmiah lain yang mendukung topik GBL, Wordwall, dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Proses mengumpulkan data melalui teknik studi dokumentasi, yaitu

dengan cara mencari, membaca, mencatat, serta memilah informasi penting dari literatur yang sesuai dengan tujuan penelitian. Setelah itu, data yang terkumpul dibedah menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*). Tahapan analisisnya sendiri berjalan lewat beberapa langkah, mulai dari mengenali dan mengelompokkan data, membandingkan sekaligus menafsirkan temuan yang didapat, sampai akhirnya ditarik kesimpulan utuh tentang pengaruh model GBL berbantuan Wordwall terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kajian terhadap tiga artikel ilmiah dari Afifah dkk. (2025), Nisa (2025), serta Thenaya dan Indrapagastuti (2025) menunjukkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* GBL berbantuan Wordwall terbukti konsisten dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Dampak positif ini tetap terlihat nyata meskipun penelitian-penelitian tersebut dilakukan pada mata pelajaran dan tingkatan kelas yang berbeda.

Penelitian pertama oleh Afifah dkk. (2025) menggunakan metode kuantitatif jenis eksperimen semu (*quasi experiment*). Riset ini dilakukan pada pelajaran IPAS kelas IV di SDN 26 Rimbo Kaluang untuk materi "Masyarakat di Daerahku". Di sini, platform digital Wordwall dipakai sebagai media permainan edukasi sekaligus alat evaluasi lewat *pretest* dan *posttest* yang berisi soal pilihan ganda berjumlah 20. Hasil akhirnya memperlihatkan kelas eksperimen meraih rata-rata nilai sebesar 77,27, lebih tinggi dari kelas kontrol yang hanya mendapat 67,95. Berdasarkan uji statistik, didapatkan nilai thitung 2,43 lebih besar dari ttabel 2,02, yang berarti perpaduan ini berpengaruh nyata terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian kedua oleh Nisa (2025) juga menerapkan metode kuantitatif eksperimen semu dengan desain *Non-Equivalent Control Group*. Riset ini menguji mata pelajaran IPAS kelas V di SDN Oro-Oro Ombo pada materi "Indonesiaku Kaya Raya". Dalam proses pembelajaran, Wordwall menjadi media utama untuk menyampaikan materi, latihan soal, hingga evaluasi interaktif. Hasil akhirnya menunjukkan rata-rata hasil *posttest* kelas

eksperimen mencapai angka yang sangat tinggi, yaitu 94,75, tetapi kelas kontrol hanya memperoleh rata-rata 69,5. Uji statistik *Independent Samples t-Test* menghasilkan nilai signifikansi 0,001 (lebih kecil dari 0,05), yang menegaskan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ketiga oleh Thenaya dan Indrapagastuti (2025) menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjalan selama tiga siklus. Riset ini menasar mapel Matematika dengan materi "bangun datar" di kelas IV SDN 7 Kebumen. Wordwall diintegrasikan ke dalam enam tahapan model GBL, mulai dari persiapan permainan, penjelasan konsep, penyampaian aturan main, pelaksanaan permainan, perangkuman materi, hingga refleksi bersama. Hasilnya menunjukkan tingkat ketuntasan belajar siswa melonjak pesat secara bertahap, yakni dari 70,00% pada siklus I, naik menjadi 83,33% pada siklus II, dan berhasil mencapai ketuntasan sempurna sebesar 100% pada siklus III.

Peneliti	Judul Penelitian	Jenis Penelitian	Hasil Belajar
Afifah dkk. (2025)	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Games Based Learning</i> (GBL) Berbantuan Aplikasi Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 26 Rimbo Kaluang.	<i>Quasi Experiment</i>	Wordwall dipakai sebagai media permainan edukasi dan alat evaluasi IPAS melalui 20 soal pilihan ganda (<i>pretest</i> dan <i>posttest</i>). Rata-rata kelas eksperimen (77,27) lebih besar dari kelas kontrol (67,95). Hasil uji-t ($t_{hitung} = 2,4397 > t_{tabel} = 2,021$) menunjukkan pengaruh signifikan.
Nisa (2025)	Pengaruh Metode	<i>Quasi Experimen</i>	Wordwall menjadi media utama materi

	Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> (GBL) Berbantuan Media Wordwall terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar.	<i>t (Non-Equivalent Control Group Design)</i>	"Indonesiaku Kaya Raya", meliputi penyampaian materi, latihan, permainan, dan evaluasi. Rata-rata posttest untuk kelas eksperimen mencapai 94,75, sementara untuk kelas kontrol 69,5. Nilai signifikansi uji-t $0,001 < 0,05$, menunjukkan pengaruh signifikan.
Thenaya & Indrapagastui (2025)	Penerapan Model <i>Game Based Learning</i> (GBL) dengan Media Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Wordwall dimasukkan ke dalam 6 langkah GBL: persiapan, penjelasan konsep, penjelasan aturan, bermain, merangkum, dan refleksi. Ketuntasan belajar naik secara bertahap: dari 70,00% (Siklus I), menjadi 83,33% (Siklus II), sampai mencapai 100% (Siklus III). Ketuntasan belajar naik secara bertahap: dari 70,00% (Siklus I), menjadi 83,33% (Siklus II), sampai mencapai 100% (Siklus III).

Tabel 3.1 Analisis Penelitian Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Wordwall

Kumpulan data di atas memperlihatkan bahwa model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan Wordwall memberikan kontribusi besar dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar. Wordwall terbukti mampu mengubah proses pembelajaran konvensional menjadi aktivitas berbasis permainan yang interaktif. Sehingga, siswa menjadi lebih aktif terlibat sepanjang proses pembelajaran, terlepas dari perbedaan mata pelajaran ataupun tingkatan kelas yang diteliti.

Jika dibedah per penelitian, terlihat beberapa variasi strategi guru dalam memanfaatkan platform digital ini. Pada riset Afifah dkk. (2025), Wordwall dikemas dalam wujud kuis interaktif yang diletakkan pada kegiatan inti. Aktivitas ini membuat siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi melalui tantangan digital, sementara guru berperan sebagai fasilitator kelas. Strategi serupa digunakan oleh Nisa (2025) pada materi IPAS kelas V, di mana Wordwall dimanfaatkan pada kegiatan inti untuk menyampaikan materi sekaligus memberikan latihan soal. Banyaknya pilihan fitur permainan pada platform digital ini sukses memicu antusiasme siswa, menjaga fokus mereka, dan mencegah rasa jenuh selama memahami materi pelajaran.

Berbeda dari dua riset sebelumnya, Thenaya dan Indrapagastuti (2025) menerapkan Wordwall secara menyeluruh dari awal hingga akhir proses pembelajaran. Pada tahap pendahuluan, platform digital ini dipakai untuk memicu pengetahuan awal siswa. Pada kegiatan inti, siswa bermain dalam kelompok menggunakan fitur seperti *kuis*, *match up*, dan *open the box*, lalu mendiskusikan hasilnya. Terakhir pada tahap penutup, Wordwall diandalkan sebagai sarana refleksi dan evaluasi bersama. Langkah sistematis ini menunjukkan bahwa Wordwall sangat fleksibel dan tidak hanya berfungsi sebagai alat ujian, melainkan sebagai bagian utuh dari ekosistem belajar di kelas.

Secara teoritis, ketiga penelitian ini memiliki kesamaan mendasar, yaitu sama-sama menggeser pusat pembelajaran dari guru (*teacher-centered*) menjadi berpusat pada aktivitas siswa (*student-centered*). Lewat latihan, tantangan, dan umpan balik instan dari Wordwall, siswa dirangsang untuk terlibat secara aktif. Hal ini sejalan dengan pandangan Putra dkk. (2024) serta

Hartati dkk. (2024) yang mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis permainan digital efektif mendorong partisipasi siswa karena dikemas lewat aktivitas yang menyenangkan.

Keberhasilan kombinasi ini sangat mendukung teori konstruktivisme dalam dunia pendidikan. Teori ini menekankan bahwa pengetahuan akan melekat dengan baik jika dibangun sendiri oleh siswa melalui pengalaman nyata (Hasibuan & Sutarto, 2025). Melalui Wordwall, siswa tidak sekadar menghafal informasi dari guru, melainkan ikut memecahkan masalah, menjawab tantangan game, dan berdiskusi. Pengalaman langsung inilah yang membuat materi pelajaran lebih mudah dipahami dan diingat dalam jangka panjang.

Meskipun menunjukkan hasil positif yang serupa, ketiga penelitian tersebut tetap memiliki perbedaan karakteristik. Perbedaan utama terletak pada metode penelitiannya, di mana Afifah dkk. (2025) dan Nisa (2025) fokus menguji dampak kuantitatif lewat kelas eksperimen dan kontrol, sedangkan Thenaya dan Indrapagastuti (2025) lebih fokus memperbaiki kualitas proses pembelajaran di kelas secara bertahap lewat siklus PTK. Perbedaan kedua ada pada jenis mata pelajaran, yaitu antara materi sains (IPAS) dan materi hitungan (Matematika). Namun, perbedaan-perbedaan ini justru membuktikan kekuatan utama dari perpaduan model GBL dan Wordwall, yaitu sifatnya yang adaptif dan efektif untuk menyukseskan proses pembelajaran pada berbagai kondisi di sekolah dasar.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis mendalam terhadap penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan Wordwall terbukti konsisten dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Media interaktif ini sukses menggeser pola kelas konvensional yang kaku menjadi kelas yang berfokus pada siswa (*student-centered*). Lewat fitur permainan digital yang variatif, siswa dirangsang untuk terlibat aktif, berpikir kritis, serta mendapatkan umpan balik yang membuat materi pelajaran jadi lebih mudah dipahami dan

diingat dalam jangka panjang sesuai dengan prinsip teori konstruktivisme.

Kekuatan utama dari kombinasi model GBL dan Wordwall ini terletak pada sifatnya yang sangat adaptif dan fleksibel. Efektivitas perpaduan ini tetap menunjukkan hasil yang signifikan meskipun diterapkan pada tingkatan kelas yang berbeda (kelas IV dan V), ranah mata pelajaran yang beragam (baik materi sains seperti IPAS maupun materi hitungan seperti Matematika), serta diuji melalui berbagai desain penelitian (baik eksperimen kuantitatif maupun perbaikan kualitas kelas lewat Penelitian Tindakan Kelas). Baik digunakan sebagai media kuis pada kegiatan inti maupun diintegrasikan secara menyeluruh dari tahap pendahuluan hingga penutup, inovasi pembelajaran berbasis digital ini terbukti menjadi solusi yang ampuh dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Beberapa saran diberikan untuk memajukan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Guru disarankan untuk mencoba model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dengan bantuan Wordwall sebagai pilihan alternatif yang seru di kelas. Inovasi ini sangat bagus untuk memancing keterlibatan aktif siswa dan mendongkrak hasil belajar mereka, terutama saat menyampaikan materi pelajaran yang membutuhkan banyak visualisasi dan aktivitas interaktif. Sekolah diharapkan pihak sekolah memberikan dukungan sepenuhnya terhadap pemanfaatan media dan platform digital seperti Wordwall ini. Dukungan nyata tersebut bisa diwujudkan dengan menyediakan fasilitas penunjang yang memadai, serta mengadakan program pelatihan atau pendampingan berkala bagi para guru agar mereka semakin mahir mengembangkan model pembelajaran berbasis teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, E., dkk. (2025). Pengaruh model pembelajaran games based learning (GBL) berbantuan aplikasi Wordwall terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 26 Rimbo Kaluang. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*. 11(3). 252-268.
- Hartati, dkk. (2024). Penggunaan media Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD: Literatur review. *Jurnal Educatio*. 10(4). 1306-1314.
- Intan, D. N., dkk. (2022). Strategi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran pada pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*. 6(3).

3302-3313.

- Magdalena, I., dkk. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *Jurnal Edukasi dan Sains*. 3(2). 312-325.
- Mirnawati, dkk. (2025). Menggunakan metode bermain untuk membantu siswa sekolah dasar lebih fokus saat belajar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*. 2(4). 248-258.
- Mirdad, J. (2020). Model-model pembelajaran (empat rumpun model pembelajaran). *Jurnal Sakinah*. 2(1). 14-23.
- Mutia, N., dkk. (2025). Perbandingan motivasi belajar siswa melalui metode ceramah dan digital. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 4(2). 2514-2520.
- Nisa, D. P. K. (2025). Pengaruh metode pembelajaran game based learning (GBL) berbantuan media Wordwall terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 10(2). 261-268.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-model pembelajaran*. Budi Utama.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 20(1). 12-25.
- Putra, dkk. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada model game based learning terhadap digitalisasi pendidikan sekolah dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*. 12(1) 81-95.
- Sulmayanti, dkk. (2025). Pembelajaran berbasis games berbahasa Indonesia untuk meningkatkan motivasi belajar di era digital. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*. 5(3). 2290-2297.
- Thenaya, P. F., & Indrapagastuti, D. (2025). Penerapan model game based learning (GBL) dengan media Wordwall untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 13(3). 1681-1688.