

**PENERAPAN MODEL *GAME BASED LEARNING* BERBASIS *WORDWALL*
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
MATERI AKTIVITAS KEGIATAN EKONOMI
SISWA KELAS VII SMP MA'ARIF NU ASY-SYAFI'YAH LOHGUNG**

Eni Nadhirah¹, Yudi Supiyanto²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas PGRI Ronggolawe

*Email: eninadhira@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan model *Game Based Learning* berbasis Wordwall. Jenis penelitian ini adalah tindakan kelas. Penelitian ini dilakukan di kelas VIIA SMP Ma'arif NU Asy-Syafi'iyah Lohgung dengan jumlah responden 26 siswa. Penelitian ini terdiri dari 3 siklus, masing-masing siklus meliputi tahap perencanaan, tindakan atau aksi, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, angket respon siswa dan dokumentasi. Dari hasil pengamatan (1) aktivitas guru pada siklus I sebesar 71%, siklus II 87%, siklus III 95% dengan kriteria sangat baik (2) aktivitas siswa siklus I (60%) siklus II (77%) siklus III (90%) dengan kriteria sangat baik (3) hasil pengamatan minat belajar pada siklus I sebesar 63,6%, dan pada siklus II meningkat menjadi 79,8%, pada siklus III mengalami peningkatan lagi sebesar 94,4%. (4) Hasil belajar siswa siklus I sebesar 60%, siklus II 74% dan siklus III 93,8% dengan kriteria sangat baik. (5) Respon siswa terhadap penerapan model *Game Based Learning* berbasis Wordwall menunjukan kategori sangat tinggi dengan persentase disetiap indikator lebih dari $\geq 80\%$. Sehingga dapat disimpulkan penerapan model *Game Based Learning* berbasis Wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa yang secara tidak langsung berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar dengan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Kata Kunci: *game based learning*; minat belajar; penelitian tindakan kelas; *wordwall*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan, karena melalui proses pendidikan, individu tidak hanya mendapatkan ilmu pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan yang berguna dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Aini, 2018). Maka dari itu, pemenuhan terhadap kebutuhan pendidikan menjadi hal yang penting bagi setiap orang. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 mengenai Standar Nasional Pendidikan, Pasal 19 ayat (1) menyebutkan bahwa pelaksanaan proses kegiatan belajar mengajar di lakukan secara interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa agar berpartisipasi aktif, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat minat serta perkembangan fisik yang dimiliki siswa tersebut (Peraturan Pemerintah, 2013). Guna mencapai tujuan tersebut, diperlukan upaya maksimal dari kita untuk merealisasikannya.

Pembelajaran merupakan suatu bentuk interaksi antara peserta didik dan pendidik yang didukung oleh berbagai komponen penting, seperti sarana dan prasarana, materi ajar, metode pengajaran, model pembelajaran, lingkungan sekolah, serta sistem evaluasi dari guru. Seluruh unsur tersebut memainkan peran krusial dalam mendukung keberlangsungan proses pembelajaran, terutama dalam penerapan model, media, dan metode. Apabila unsur-unsur ini diterapkan secara optimal, maka akan memberikan dampak positif terhadap keberhasilan belajar siswa (Alifa *et al.*, 2024) Dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas, diperlukan seorang pendidik yang profesional dalam proses pengajarannya (Handayani, 2015). Guru memiliki peran penting dalam mendorong keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran, sehingga interaksi yang harmonis dapat terjalin baik dengan guru maupun antar siswa (Kuswanto, 2014). Untuk membantu siswa mengembangkan aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap, seorang guru perlu memberikan motivasi dan stimulus yang tepat. Salah satu cara efektif untuk mencapainya adalah dengan

menggunakan beragam model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif siswa.

Berdasarkan hasil observasi kelas VII di SMP Ma'arif NU Asy Syafi'iyah Lohgung khususnya pada mata pelajaran IPS terdapat beberapa permasalahan yang sering muncul saat pembelajaran berlangsung, seperti ketidaktertarikan siswa terhadap mata pelajaran IPS terlihat jelas melalui respon negatif yang ditunjukkan, seperti merasa bosan, tampak jenuh, dan kurang aktif selama pembelajaran berlangsung. Pembelajaran ini dianggap membosankan karena siswa terbiasa mendengarkan guru menjelaskan di depan kelas. Selain itu, metode dan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih belum mampu memberikan dampak yang efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa karena guru masih menggunakan metode ceramah sehingga kurang menarik minat belajar siswa oleh karena itu menyebabkan para siswa pasif dan menghambat kreativitas dalam proses pembelajaran. Tingginya minat belajar siswa menjadi salah satu kunci utama dalam mendukung keberlangsungan pembelajaran yang efektif. Menurut Tumanggor (2017) Minat belajar adalah dorongan alami dalam diri seseorang untuk merasa senang dalam kegiatan belajar tanpa adanya paksaan, yang pada akhirnya dapat memengaruhi perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan perilaku. Menurut Imami (2021) terdapat beberapa indikator yang menunjukkan bahwa siswa memiliki minat belajar yang tinggi, antara lain: (1) rasa senang, (2) ketertarikan siswa dalam belajar, (3) perhatian siswa dalam belajar, dan (4) siswa terlibat dalam belajar. Siswa dengan minat belajar yang tinggi dapat mendukung kelancaran proses pembelajaran, sementara minat belajar yang rendah akan menurunkan kualitas pembelajaran dan berdampak pada hasil belajar siswa (Rahmi *et al.*, 2020).

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti mengambil salah satu alternatif pembelajaran untuk menciptakan lingkungan belajar aktif dan menyenangkan yakni dengan menggunakan media dan metode pembelajaran menerapkan model *Game Based Learning* berbasis *Wordwall*. Sebab dengan menerapkan model *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* dapat menarik pusat perhatian siswa sehingga materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru dapat disampaikan dengan baik sehingga siswa memahami dan meningkatkan minat belajar siswa. Menurut Karl Kapp dalam Hanifah & Setiawan (2025) pembelajaran *Game Based Learning* (berbasis permainan) dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa karena game mampu memberikan tantangan, umpan balik langsung, serta suasana kompetitif yang sehat. Hal ini didukung oleh pendapat Romana dan Peyman dalam Hanifah & Setiawan (2025) *Game Based Learning* adalah inovasi dalam dunia pendidikan yang menggabungkan proses pembelajaran dengan aktivitas bermain pendekatan ini memiliki potensi sebagai alat pendidikan yang efektif, karena dapat melatih keterampilan, meningkatkan minat belajar siswa, serta mendorong keterlibatan siswa yang cenderung pasif untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Melalui pendekatan ini, siswa tetap belajar namun dalam suasana yang menyenangkan, sehingga proses pemahaman konsep menjadi lebih optimal

Diharapkan dengan menerapkan model *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* siswa dapat meningkatkan minat belajarnya. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Putra *et al.* (2024) yang berjudul Pemanfaatan *Wordwall* pada Model *Game Based Learning* terhadap digitalisasi pendidikan sekolah dasar. Hasil menunjukkan bahwa pemanfaatan model *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* partisipasi dan minat belajar meningkat. Di era digital saat ini, implementasi *Game Based Learning* banyak didukung oleh media interaktif seperti aplikasi atau platform daring yang mengemas materi pelajaran ke dalam bentuk permainan edukatif seperti *Wordwall*. Penggunaan media pembelajaran yang didukung dengan animasi menarik dan fitur tombol interaktif sangat diperlukan guna menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tidak membosankan, serta memudahkan pemahaman materi oleh siswa (Rajagukguk *et al.*, 2021). Menurut Farhaniah *et al.* (2021) *Wordwall* merupakan media yang ideal untuk membentuk suasana belajar yang kondusif, interaktif, dan menyenangkan. Salah satu kelebihan *Wordwall* terletak pada kemampuannya dalam mendukung pendidik untuk merancang berbagai bentuk kegiatan pembelajaran yang menarik dan bervariasi. Platform ini menyediakan beragam jenis permainan dan mode penugasan digital yang dapat diakses siswa melalui perangkat *smartphone* dari mana saja. Selain itu, *Wordwall* juga memudahkan guru kemudahan bagi guru dalam menyajikan materi pembelajaran melalui permainan digital yang interaktif dan menarik, sehingga mampu meningkatkan minat belajar, partisipasi aktif, serta pemahaman siswa terhadap materi. Dengan demikian, *Wordwall* berperan sebagai media digital yang efektif dan inovatif dalam mendukung pembelajaran berbasis permainan di era digital saat ini.

Berdasarkan fenomena tersebut peneliti tertarik melakukan penelitian tentang “Penerapan Model *Game Based Learning* Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Aktivitas Kegiatan Ekonomi Siswa Kelas VII di SMP Ma’arif NU Asy Syafi’iyah Lohgung”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa, dalam penelitian ini terdiri dari 3 siklus dan 4 tahap yaitu: (1) perencanaan merupakan awal yang berupa kegiatan untuk menentukan langkah-langkah apa yang akan dilakukan peneliti untuk memecahkan masalah yang ada; (2) aksi atau tindakan merupakan implementasi dari rencana yang telah dibuat; (3) observasi merupakan kegiatan pengamatan yang berisi proses dan hasil dari pelaksanaan kegiatan; (4) refleksi merupakan kegiatan mengemukakan kembali apa yang sudah dilaksanakan dengan mengevaluasi dan melakukan penyesuaian serta perbaikan untuk siklus berikutnya.

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VIIA SMP Ma’arif NU Asy-Syafi’iyah Lohgung dengan jumlah 26 siswa, yang dilakukan secara bertahap dari bulan Desember 2024 sampai Juni 2025. Observer pada penelitian ini adalah bapak Asrofi S.Pd selaku guru IPS.

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk pada penelitian ini adalah (1) Observasi merupakan pedoman bagi peneliti untuk mengamati aktivitas guru, siswa, dan minat belajar selama penerapan model *Game Based Learning* berbasis *Wordwall*; (2) Tes digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar siswa; (3) Angket digunakan untuk mengetahui respon siswa selama penerapan model *Game Based Learning* berbasis *Wordwall*; (4) Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data dan dokumentasi yang berkaitan dengan permasalahan pada penelitian ini.

Pada penelitian ini teknik analisis data yang digunakan adalah

1. Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran

$$\text{Aktivitas Guru} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$
2. Aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran

$$\text{Aktivitas Siswa} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$
3. Hasil minat belajar setelah diterapkan Model *Game Based Learning* berbasis *Wordwall*

$$\text{Minat Belajar} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$
4. Hasil belajar siswa

$$\text{Hasil Belajar} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil penelitian yang dilakukan menggunakan model *Game Based Learning* berbasis *Wordwall*.

1. Aktivitas Guru Dalam Menerapkan Model *Game Based Learning* Berbasis *Wordwall*

No	Siklus	Persentase Aktivitas Guru	Kategori
1	Siklus I	68,5%	Cukup
2	Siklus II	83%	Baik
3	Siklus III	96%	Sangat Baik

Dari tabel 1 dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dalam menerapkan model *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* mulai dari membuka pelajaran hingga menyimpulkan dan menutup pelajaran diperoleh data pada siklus I sebesar 68,5%, pada siklus II meningkat menjadi 83%, dan pada siklus III mengalami peningkatan lagi sebesar 96%. Dengan demikian aktivitas guru dalam pembelajaran mengalami peningkatan disetiap siklusnya. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Pandiangan (2020) bahwa penelitian tindakan kelas merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan pendidik untuk meningkatkan kualitas peran dan tanggung jawab sebagai pendidik dalam pengelolaan pembelajaran.

2. Aktivitas Siswa Menggunakan Model *Game Based Learning* Berbasis *Wordwall*

Tabel 2. Aktivitas Siswa

No	Siklus	Persentase Aktivitas Siswa	Kategori
1	Siklus I	60%	Cukup
2	Siklus II	77,5%	Cukup
3	Siklus III	93%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 2, dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa terus mengalami peningkatan yang signifikan. Jumlah persentase aktivitas siswa pada siklus I sebesar 60%, dan pada siklus II meningkat menjadi 77,5%, Pada siklus III mengalami peningkatan lagi sebesar 93%. Peningkatan ini sesuai temuan yang dikemukakan oleh Presky *dalam* Dzikrotul *et al.* (2024) penggunaan game dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa karena sifatnya yang interaktif dan menantang, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

3. Hasil Minat Belajar Siswa Menggunakan Model *Game Based Learning* Berbasis *Wordwall*

Tabel 3. Hasil Minat Belajar Siswa

No	Siklus	Persentase Minat Belajar	Kategori
1	Siklus I	63,6%	Cukup
2	Siklus II	79,8%	Cukup
3	Siklus III	94,4%	Sangat Baik

Dari data diatas lembar pengamatan minat siswa meliputi 4 indikator merasa senang dalam mengikuti suatu mata pelajaran, keterlibatan siswa dalam suatu kegiatan pembelajaran, ketertarikan siswa pada suatu kegiatan pembelajaran. Perhatian siswa atau fokus siswa dalam pembelajaran. Jumlah persentase aktivitas siswa pada siklus I sebesar 63,6%, dan pada siklus II meningkat menjadi 79,8%, Pada siklus III mengalami peningkatan lagi sebesar 94,4%. Dapat disimpulkan bahwa bahwa minat belajar siswa dalam setelah diterapkan model *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* mengalami peningkatan dari siklus I hingga Siklus III. Dengan demikian, berdasarkan temuan data dan didukung oleh hasil penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan penggunaan media dan metode pembelajaran yang sesuai dapat memberikan dampak besar terhadap minat belajar siswa.

Hal ini sejalan dengan pendapat Aulia & Indrapangastuti (n.d.) bahwa *Game Based Learning* yang didukung media *Wordwall* efektif dalam meningkatkan minat belajar dan penelitian yang dilakukan Dahlani & Afdaliyah (2024) bahwa siswa menunjukkan minat yang lebih besar dalam proses pembelajaran ketika menggunakan media *Wordwall*, karena tampilannya yang interaktif serta dilengkapi dengan elemen tantangan dan skor. Mereka mencatat bahwa ”siswa menjadi lebih antusias dan terlibat aktif dalam mengikuti pembelajaran ketika soal-soal disajikan dalam format permainan”.

4. Hasil Belajar Siswa Menggunakan *Game Based Learning* Berbasis *Wordwall*

Tabel 4. Hasil Belajar Siswa

No	siklus	Persentase hasil belajar	Kategori
1	Siklus I	60%	Cukup
2	Siklus II	74%	Cukup
3	Siklus III	93,8%	Sangat Baik

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada penerapan model *Game Based Learning* disetiap siklusnya mengalami peningkatan. Dilihat dari hasil belajar siswa pada siklus I diperoleh persentase hasil belajar 60% dengan 9 siswa yang dinyatakan tuntas, pada siklus II naik menjadi 74% dengan 14 siswa yang dinyatakan tuntas, dan selanjutnya pada siklus III menjadi 93,8% dengan 26 siswa yang dinyatakan tuntas.

Hal ini sejalan pendapat Vigotsky dalam Octavia *et al.* (2024) beliau yakin bahwa model *Game Based Learning* adalah settingan yang sangat bagus bagi perkembangan kognitif dan penelitian yang dilakukan Hofifah & Mislan (2025) dalam penelitiannya mencatat bahwa *Wordwall* mendorong siswa untuk menganalisis dan mengevaluasi jawaban, bukan hanya sekedar menghafal. Indikator lain yang ditemukan mencakup kecepatan dan ketepatan dalam menjawab, kemampuan merefleksikan jawaban, serta peningkatan partisipasi dalam diskusi kelompok. Secara keseluruhan, *Game based Learning* berbasis *Wordwall* terbukti mampu mendukung peningkatan hasil belajar melalui pembelajaran yang lebih aktif dan terstruktur.

5. Hasil Analisis Angket Respon Siswa Menggunakan Model *Game Based Learning* Berbasis *Wordwall*

Tabel 5. Angket Respon Siswa

Indikator	Presentase Respon	No angket
Merasa senang dalam mengikuti suatu mata pelajaran	96,3%	1
	92,6%	2
	92,6%	3
	100%	25
	92,6	26
	100%	27
	92,6	28
Keterlibatan siswa dalam suatu kegiatan pembelajaran	88,9%	4
	96,3%	5
	96,3%	10
	92,6%	13
	100%	14
	96,3%	15
	92,6%	22
Ketertarikan siswa pada suatu kegiatan pembelajaran.	96,3%	24
	92,6%	6
	88,9%	7
	96,3%	9
	92,6%	11
	92,6%	12
	100%	19
	100%	23
	92,6%	29
	96,3%	30
	96,3%	8
	96,3%	16

Perhatian siswa atau	92,6%	17
fokus siswa dalam	92,6%	18
pembelajaran.	92,5%	20
	100%	21

Hasil Analisis angket respon siswa dinyatakan berhasil jika nilai siswa disetiap indikator yang diamati mencapai presentase ≥ 80 , dan pada penelitian ini nilai persentase siswa disetiap indikator yang diamati telah mencapai hasil yang dapat dikatakan sangat tinggi. Siswa tidak hanya merasa senang dan antusias dalam mengikuti pelajaran, tetapi juga terlibat aktif dalam kegiatan belajar, memiliki ketertarikan terhadap media dan metode yang digunakan, serta mampu menjaga perhatian dan fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model *Game Based Learning* dengan media interaktif seperti *Wordwall* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif siswa, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan minat belajar mereka.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti tentang penerapan model *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII SMP Ma'arif NU asy-Syafi'iyah Lohgung. Dapat diperoleh kesimpulan yaitu dalam setiap siklus penerapan model *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* mengalami peningkatan hal ini menunjukkan dampak yang positif. Ini terlihat dari hasil pengamatan minat belajar siswa pada siklus I sebesar 63,6%, dan pada siklus II meningkat menjadi 79,8%, Pada siklus III mengalami peningkatan lagi sebesar 94,4%. selain itu hasil belajar siswa dalam penelitian ini juga mengalami peningkatan pada siklus I sebanyak 9 siswa tuntas belajar dengan persentase hasil belajar 60%, siklus II sebanyak 14 siswa tuntas belajar dengan persentase hasil belajar 74% dan disiklus III sebanyak 26 siswa memenuhi tuntas belajar dengan persentase hasil belajar 93,8%.

Respon siswa dalam penerapan Model *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* mendapatkan hasil yang positif cukup tinggi, dimana disetiap indikatornya memenuhi target minimum yakni dengan presentase ≥ 80 , sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Dapat disimpulkan bahwa Penerapan model *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* dalam pembelajaran di kelas VIIA SMP Ma'arif NU Asy-Syafi'iyah terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Metode ini berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga penggunaan model *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* dapat direkomendasikan sebagai strategi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- 'Aini, F. N. (2018). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas Xi Ips. *Jupe*, 6(3), 249–255.
- Alifa, R., Yeni J, F., Amsal, M. F., & Anugrah, S. (2024). Efektivitas Model Games Based Learning Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII SMPN 4 Sutura. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(4), 4913–4920. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i4.1687>
- Aulia, D. P., & Indrapangastuti, D. (n.d.). Studi Literatur: Game-Based Learning Berbantuan Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 8(3).
- Dahlani, A., & Afdaliyah, N. N. (2024). Penggunaan Media Game Education Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Self Learning Pada Materi Gaya dan Pengaruhnya. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 100–112.
- Dzikrotul, R., Aziz, M., Maryani, R., & Kunci, K. (2024). Penggunaan Pembelajaran Berbasis Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Materi Aqidah di RA Nurul Yaqien. 1(4), 771–777.
- Farhaniah, S., Jailani, S., & Fatmawati, K. (2021). Penerapan media berbasis wordwall untuk

- meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas v sekolah dasar negeri 127 kota jambi*. UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Handayani, T. (2015). Interaksi Edukatif di Sekolah. *Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan*, 7(2), 161–176. <http://ejournal.stain.sorong.ac.id/indeks.php/al-riwayah>
- Hanifah, S., & Setiawan, R. (2025). Penerapan Metode Game Based Learning Pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadis Materi Tajwid Bab Nun Sukun Dan Tanwin. *ALMUSTOFA: Journal of Islamic Studies and Research*, 2(1), 146–161. <https://ejournal.bamala.org/index.php/almustofa/article/view/382>
- Imami, A. I. (2021). *Pembelajaran Matematika*. 4(4), 799–808. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i4.799-808>
- Kuswanto, E. (2014). Peranan Guru PAI dalam Pendidikan Akhlak di Sekolah. *Mudarrisa: Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 6(2), 194–220.
- Octavia, A., Marlina, D., & Kusumawati, N. (2024). *Penerapan Model Game Based Learning Berbasis Wordwall untuk meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI Fase 2 SMA Negeri 3 Kota Jambi*. 4, 7.
- Pandiangan, A. P. B. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas (Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran, Profesionalisme Guru Dan Kompetensi Belajar Siswa)*. Deepublish.
- Peraturan Pemerintah. (2013). Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 Tentang Standar Nasional Pendidikan. *Sekretariat Negara*, 2(32), 148–164.
- 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>
- Rahmi, I., Nurmalina, N., & Fauziddin, M. (2020). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 197–206.
- Rajagukguk, K. P., Lubis, R. R., Kirana, J., & Sri, N. (2021). *Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Model 4D Pada Guru Sekolah Dasar*. 1, 14–22.
- Tumanggor, N. E. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 10(2), 189. <https://doi.org/10.24114/jtp.v10i2.8731>
- Upit Hofifah, & Mislan Mislan. (2025). 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. <https://doi.org/10.61132/ikhlas.v2i2.720>