

**PENGARUH METODE *GAME BASED LEARNING* MENGGUNAKAN
WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN INFORMATIKA**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana (S1) Pada
Departemen Teknik Elektronika Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang*



Oleh:

TIARA HELIYAN NINGSIH

21076117/2021

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

DEPARTEMEN TEKNIK ELEKTRONIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2025

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGARUH METODE *GAME BASED LEARNING* MENGGUNAKAN
WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN INFORMATIKA**

Nama : Tiara Heliyan Ningsih
TM/NIM : 2021 / 21076117
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Departemen : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Oktober 2025

Disetujui Oleh:
Pembimbing



Delvi Asmara, S.Pd., M.Kom.
NIP. 198512242023211011

Mengetahui,
Kepala Departemen Teknik Elektronika



Dr. Dedy Irfan, S.Pd., M.Kom.
NIP. 197604082005011002

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Skripsi di depan Tim Penguji

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Departemen Teknik Elektronika

Fakultas Teknik

Universitas Negeri Padang

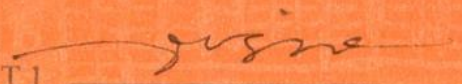
Judul : Pengaruh Metode *Game Based Learning* Menggunakan
Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata
Pelajaran Informatika
Nama : Tiara Heliyan Ningsih
TM/NIM : 2021 / 21076117
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Departemen : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Oktober 2025

Nama

Tanda Tangan

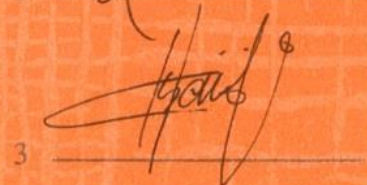
1. Ketua : Dr. Agariadne Dwinggo Samala, S.Kom, M.Pd. T 1



2. Anggota: Delvi Asmara, S.Pd., M.Kom.

2 

3. Anggota: Rizkayeni Marta, S.Pd., M.Pd.T

3 

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tiara Heliyan Ningsih
NIM/TM : 21076117/2021
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Departemen : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul “Pengaruh Metode *Game Based Learning* Menggunakan *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika” merupakan karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Oktober 2025

Yang menyatakan,



Tiara Heliyan Ningsih
NIM. 21076117

ABSTRAK

Tiara Heliyan Ningsih, 2025: Pengaruh Metode *Game Based Learning* Menggunakan *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika

Rendahnya capaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di SMA Negeri 1 Batipuh, dimana hasil observasi menunjukkan sebagian besar nilai ujian tengah semester (UTS) masih di bawah standar Kriteria Pencapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 80, menjadi salah satu alasan dilakukannya penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memastikan dampak metode *Game Based Learning* (GBL) menggunakan platform Wordwall terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika, khususnya materi Berpikir Komputasional di SMA Negeri 1 Batipuh. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *Quasi Experimental* tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Dua kelas X, X-E1 sebagai kelas eksperimen dan X-E3 sebagai kelas kontrol, masing-masing berjumlah 32 siswa, menjadi sampel penelitian. Tes pilihan ganda yang telah dievaluasi validitas, reliabilitas, tingkat kesulitan, dan daya pembedanya digunakan sebagai alat pengumpul data. Data dianalisis menggunakan SPSS 25 dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan dua uji-t sampel independen. Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata skor posttest kelas eksperimen (80,84) lebih tinggi daripada kelas kontrol (73,28). Perbedaan signifikan antara kedua kelompok ditunjukkan oleh nilai signifikansi uji-t sebesar 0,001 ($<0,05$). Temuan ini membuktikan bahwa penerapan metode *Game Based Learning* Meningkatkan hasil belajar siswa merupakan salah satu manfaat penggunaan Wordwall. Menurut penelitian ini, Wordwall dapat meningkatkan keterlibatan siswa, menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, dan membantu pencapaian tujuan pembelajaran.

Kata Kunci: *Game Based Learning, Wordwall, Hasil Belajar, Informatika*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT, yang senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul: **“Pengaruh Metode Game Based Learning Menggunakan Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika”**.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk melengkapi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu, membimbing, dan memberikan dukungan selama proses penyusunan skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Ir. Krismadinata, S.T, M.T selaku Rektor Universitas Negeri Padang
2. Bapak Dr. Muhammad Anwar, S.Pd,. M.T selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang
3. Bapak Dr. Dedy Irfan, S.Pd, M.Kom. selaku Ketua Departemen Teknik Elektronika serta Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika.
4. Bapak Delvi Asmara, S.Pd., M.Pd.T selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing mulai dari perencanaan, penyusunan hingga penyelesaian skripsi ini.

5. Bapak Dr. Agariadne Dwinggo Samala, S.Kom., M.Pd.T dan Ibu Rizkayeni Marta, S.Pd., M.Pd.T selaku Dosen Penguji yang telah memberikan arahan dan petunjuk dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Vera Irma Delianti, S.Pd., M.Pd.T selaku Dosen Penasehat Akademik yang telah memberikan arahan dan petunjuk selama perkuliahan ini.
7. Bapak Zulfa Indra, S.Pd selaku validator soal yang telah memberikan saran dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Orang tua dan seluruh keluarga besar yang senantiasa memberikan doa, semangat, serta dukungan baik secara moril maupun materil, terutama kepada Papa yang dengan penuh tanggung jawab telah membiayai pendidikan hingga jenjang ini.
9. Kepada seseorang yang tidak dapat disebutkan namanya yaitu pemilik NIM 21076129, yang telah kebersamai penulis selama penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas segala dukungan, perhatian, dan waktu yang telah diberikan. Terima kasih sudah selalu ada, menemani, serta mengantarkan penulis ke berbagai tempat selama proses penyusunan skripsi ini. Kehadiranmu menjadi sumber semangat dan motivasi hingga akhirnya aku dapat menyelesaikan studi ini dengan baik.
10. Kepada Tia Yuliana Putri, teman sekamar sekaligus teman sekelas yang selalu menemani, mendukung, dan memberikan semangat selama proses penyusunan skripsi ini hingga penulis tamat. Terima kasih atas kebersamaan, canda tawa, dan doa yang membuat perjalanan ini menjadi lebih berwarna dan bermakna.

11. Kepada Kak Syifa yang awalnya sebatas kenalan PLK, namun kini menjadi sahabat sekaligus rekan belajar. Terima kasih atas kebaikan, dukungan, serta kesediaannya menjawab pertanyaan dan berdiskusi selama proses penyusunan skripsi ini.
12. Rekan-rekan seperjuangan Prodi Pendidikan Teknik Informatika 2021 F 78 serta semua pihak yang telah membantu dan memotivasi dalam proses penyelesaian skripsi ini.
13. Untuk diriku sendiri, terima kasih telah berjuang sejauh ini tanpa menyerah, meskipun banyak rintangan dan lelah yang harus dilalui. Terima kasih sudah tetap bertahan, berusaha, dan tidak berhenti percaya bahwa setiap langkah kecil akan membawa pada hasil besar. *Remember, every process and struggle was never in vain — because today's success is the proof of perseverance and an unyielding spirit.*

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari masih terdapat kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk menyempurnakan tugas akhir ini serta memberikan manfaat yang lebih luas bagi penulis dan pembaca.

Padang, Oktober 2025

Tiara Heliyan Ningsih

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II PEMBAHASAN	7
A. Teori Behavioristik.....	7
B. Teori Multimedia Learning	8
C. Metode Game Based Learning.....	10
D. <i>Wordwall</i>	12
E. Hasil Belajar.....	13
F. Mata Pelajaran Informatika.....	16
G. Penelitian Relevan.....	18
H. Kerangka Berpikir.....	22
I. Hipotesis Penelitian.....	23

BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Jenis Penelitian.....	24
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	25
C. Populasi dan Sampel Penelitian	25
D. Variabel Penelitian	26
E. Teknik Pengumpulan Data	27
F. Prosedur Penelitian	27
G. Instrumen Penelitian.....	30
H. Uji Coba Instrumen	31
I. Teknik Analisis Data	39
J. Uji Hipotesis	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	42
A. Deskripsi Data Penelitian	42
B. Hasil Penelitian	43
C. Pembahasan.....	46
BAB V PENUTUP	49
A. Kesimpulan	49
B. Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA.....	51
LAMPIRAN.....	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan Awal Platform <i>Wordwall</i>	13
Gambar 2. Kerangka Berpikir	23

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Nilai UTS Informatika Kelas X Informatika SMA Negeri 1 Batipuh.....	3
Tabel 2. Capaian pembelajaran kelas X informatika	16
Tabel 3. Quasi Experimental Nonequivalent Control Group Design.....	24
Tabel 4. Populasi siswa kelas X	25
Tabel 5. Langkah-langkah Pelaksanaan Pembelajaran	28
Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen.....	30
Tabel 7. Interpretasi Nilai r <i>Product Moment</i>	32
Tabel 8. Uji Validitas	32
Tabel 9. Uji Reliabilitas.....	34
Tabel 10. Tingkat Kesukaran.....	36
Tabel 11. Hasil Uji Tingkat Kesukaran	36
Tabel 12. Klasifikasi Daya Pembeda Soal	38
Tabel 13. Uji Daya Beda Soal	38
Tabel 14. Hasil Uji Deskriptif Statistik	42
Tabel 15. Uji Normalitas	44
Tabel 16. Uji Homogenitas	45
Tabel 17. Uji Independent Sample t-Test.....	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar validasi instrument penelitian	54
Lampiran 2. Data Nilai Observasi.....	56
Lampiran 3. Uji Validitas	59
Lampiran 4. Uji Reliabilitas.....	61
Lampiran 5. Uji Tingkat Kesukaran.....	62
Lampiran 6. Uji Daya Beda Soal	63
Lampiran 7. Uji Normalitas	64
Lampiran 8. Uji Homogenitas.....	65
Lampiran 9. Uji <i>Independent sample t-Test</i>	66
Lampiran 10. Hasil Belajar Siswa.....	67
Lampiran 11. Modul Ajar Kontrol	69
Lampiran 12. Modul Ajar Eksperimen.....	75
Lampiran 13. Lembar Hasil Pretest dan Posttest kelas Kontrol.....	85
Lampiran 14. Lembar Hasil Pretest dan Posttest kelas Eksperimen	91
Lampiran 15. Surat izin penelitian dari FT UNP	97
Lampiran 16. Surat izin penelitian dari Dinas Pendidikan	98
Lampiran 17. Surat Balasan dari sekolah.....	94

Lampiran 18. Dokumentasi Kelas.....	95
-------------------------------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era digital saat ini, teknologi informasi telah menjadi bagian integral dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan teknologi dalam pendidikan tidak hanya mempermudah akses informasi, tetapi juga membuka peluang untuk metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik (Sadriani *et al.*, 2021). Penggunaan teknologi yang tepat dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar, sehingga berdampak pada peningkatan kualitas pendidikan.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Hidayat *et al.*, 2019). Hal ini sesuai dengan sistem pendidikan Indonesia yang telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, yang menegaskan bahwa pendidikan bertujuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif dalam mengembangkan potensi individu. Menurut (Sindi Septia Hasnida *et al.*, 2023), Pendidikan era digital merujuk pada proses pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pendidikan.

Proses pembelajaran berperan penting dalam mencapai tujuan Pendidikan dengan cara yang menyenangkan, salah satunya dengan memilih metode pembelajaran yang tepat dan didukung oleh media yang menarik. Metode pembelajaran yang digunakan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses belajar mengajar. Menurut Gunarto (2013), metode pembelajaran adalah suatu perencanaan yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Selain pemilihan metode pembelajaran yang tepat, keberhasilan proses belajar juga sangat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses penyampaian materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Mata Pelajaran informatika merupakan salah satu mata Pelajaran yang sangat penting, khususnya pada elemen Berpikir Komputasional.

SMA Negeri 1 Batipuh, merupakan salah satu sekolah yang berakreditasi A di Kabupaten Tanah Datar. SMA Negeri 1 Batipuh terdiri dari 26 kelas dengan rata-rata siswa 35 orang dalam satu kelas. Fasilitas untuk belajar di sekolah ini pun cukup memadai, yang terdiri dari laboratorium biologi, laboratorium kimia, laboratorium fisika, laboratorium komputer, perpustakaan dan lainnya.

Berdasarkan hasil observasi peneliti, selama melakukan kegiatan Praktek Lapangan Kependidikan pada tanggal 23 Juli – 21 Desember 2024 di SMA Negeri 1 Batipuh pada mata pelajaran informatika kelas X, terlihat pada proses pembelajaran yang kurang efektif. Hasil observasi awal dan

wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang paling sering digunakan adalah metode ceramah. Dalam konteks ini, ceramah diartikan sebagai penyampaian materi pelajaran secara langsung melalui tuturan lisan atau komunikasi verbal.

Meskipun kurikulum yang berlaku saat ini yaitu kurikulum Merdeka, implementasi tersebut di lapangan belum sepenuhnya optimal. Hal ini terlihat dalam proses pembelajaran informatika dikelas X, di mana guru masih menggunakan metode ceramah dan penugasan yang bersifat satu arah. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara konsep kurikulum yang mendorong pembelajaran aktif yang masih tradisional.

Berdasarkan pengamatan peneliti, siswa terlihat lebih efektif dalam mengikuti pembelajaran ketika diberikan tantangan yang bersifat kompetitif atau berbentuk permainan. Hal ini dapat dibuktikan dengan data sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai UTS Informatika Kelas X Informatika SMA Negeri 1 Batipuh

No	Kelas	Persentase
1	X E1	56,61%
2	X E2	59,44 %
3	X E3	59,76 %
4	X E4	53,33 %
5	X E5	57,65 %
6	X E6	57,35 %
7	X E7	54,00 %
8	X E8	56,34 %
9	X E9	52,70 %
10	X E10	52,00 %

(Sumber: Daftar Nilai Guru Informatika kelas X SMAN 1 Batipuh)

Berdasarkan Tabel 1 yang menunjukkan rata-rata nilai Ujian Tengah Semester (UTS) mata pelajaran Informatika kelas X di SMA Negeri 1 Batipuh, terlihat bahwa seluruh kelas dengan total 55,92% belum mencapai standar Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 80. Melihat rendahnya hasil belajar siswa serta keterbatasan penggunaan media pembelajaran digital, diperlukan pendekatan metode pembelajaran yang inovatif dengan karakteristik siswa. Metode *Game Based Learning* akan digunakan dalam proses meningkatkan hasil belajar

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka perlu diterapkan Metode *Game Based Learning* menggunakan platform *Wordwall* untuk meningkatkan keterlibatan siswa yang berdampak meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika. Metode ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa agar tercapainya tujuan pembelajaran melalui penelitian dengan judul “**Pengaruh Metode *Game Based Learning* Menggunakan *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, identifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa

2. Proses pembelajaran kurang efektif.
3. Metode pembelajaran yang digunakan masih konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif.
4. Belum pernah diterapkan wordwall berbasis GBL

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, untuk menghindari penyimpangan dan kesalahpahaman dalam penelitian ini, peneliti memberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dibatasi pada siswa kelas X pada Mata Pelajaran Informatika
2. Materi yang digunakan dalam penelitian dibatasi pada berpikir komputasional.
3. Hasil belajar yang dianalisis hanya difokuskan pada aspek kognitif siswa, yang diukur melalui nilai pretest dan posttest

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah maka dirumuskan masalah “Bagaimana pengaruh metode *Game Based Learning* menggunakan *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Batipuh?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan, tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui pengaruh metode *Game Based Learning* menggunakan *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Batipuh

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat secara teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan tentang bagaimana metode pembelajaran *Game Based Learning* dengan media digital seperti *Wordwall* bisa diterapkan dalam pembelajaran, khususnya di mata pelajaran informatika. Hasil penelitian ini juga bisa menjadi bahan acuan bagi peneliti lain yang ingin mencoba atau mengembangkan metode pembelajaran yang sama.

2. Praktis

- a. Bagi Guru, penelitian ini dapat memberikan inovasi baru mengenai penerapan metode pembelajaran inovatif dan edukatif yang memberikan kesenangan bagi siswa
- b. Bagi Siswa, penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran informatika, khususnya pada materi berpikir komputasional.
- c. Bagi Sekolah, penelitian ini dapat Menjadi acuan dalam mengembangkan metode pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, sekaligus meningkatkan mutu pendidikan di SMA Negeri 1 Batipuh.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh metode *Game Based Learning* menggunakan *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Batipuh, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dan signifikan dari penerapan metode *Game Based Learning* terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil uji statistik yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, dari hasil uji Independent Samples t-Test diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode *Game based learning* menggunakan *Wordwall* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

B. Saran

1. Bagi guru, diharapkan untuk selalu melakukan inovasi baru dalam pembelajaran agar proses kegiatan belajar dapat menciptakan suasana belajar yang dapat menyenangkan. Guru dapat menggunakan metode yang mampu mengajak siswa turut berperan dalam pembelajaran, salah satunya yaitu *Game Based Learning* yang dapat membantu siswa dalam memahami suatu materi

2. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan penelitian pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda, serta mengeksplorasi jenis-jenis game edukatif lainnya sebagai media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., Chamalah, E., Wardani, O. P., & Gunarto, H. (2013). Metode dan metode pembelajaran. *Semarang: Unissula*, 16.
- Amsari, D., & Mudjiran. (2018). Implikasi teori belajar E. Thorndike (behavioristik) dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Basicedu: Research & Learning in Elementary Education*, 2(2), 52–60.
- Andini, A., Yunita, L., & Irwandi, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur. In *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia: Kajian Hasil Penelitian Pendidikan Kimia*
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80.
- 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).
- Anjani, Fatchan, A. (2016). Tersedia secara online EISSN: 2502-471X Pengaruh Pembelajaran Berbasis Turnamen Dan Games Terhadap Motivasi Belajar Siswa. 2012, 1787–1790.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2018.
- Artha, I. K. A. (2021). Pengaruh metode drill terhadap hasil smash bulutangkis kegiatan ekstrakurikuler siswa SMP Negeri 4 Busungbiu. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7(1), 46-55.
- Asjudirja, D. H. (2025). Metode *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan aplikasi *Wordwall* terhadap hasil belajar matematika materi bilangan desimal siswa kelas VI SD Negeri Megonten 1 (Skripsi, Universitas Islam Sultan Agung).
- Ayunita, Dian. (2018). Modul Uji Validitas Dan Reliabilitas.
- Azmi, F. Al. (2023). Al-Muyassar : Journal of Arabic Education Peranan Game Based Learning dengan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Arab. 2(1), 50–66.
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi. *Buletin Psikologi*, 27(2), 187.
- Hidayat, R., Ag, S., & Pd, M. (2019). *Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah*.
- Julen, E. F. D., Wijoyo, S. H., & Rahman, K. (2025). Pengaruh Penggunaan *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK Negeri 12 Malang

- pada Mata Pelajaran Informatika. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 9(2), 1–10.
- Khaerunnisa, K., Latri, L., & Lestari, R. (2022). Penerapan Metode Games Based Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa Kelas IV. *JIKAP PGSD : Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(3), 516–520.
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase–Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas. *Mediasi*, 2(1), 41–47.
- Kurniawan, D. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Teknologi (Power Point) Terhadap Motivasi Belajar PPKn Siswa Kelas VIII. 1 SMPN 1 Tamalatea Kabupaten Jenepento.
- Kustiani, L., & Hariani, L. S. (2018). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa*. 12(1), 14–22.
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas aplikasi Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884-6892.
- Malna, A. A., Zen, Z., Syafril, S., & Hendri, N. (2024). Pengaruh Metode Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika di SMAN 1 Gunung Talang. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(4), 4499-4508.
- Mayer, R. E. (2023). The cognitive theory of multimedia learning. *Educational Psychology Review*, 35(4), 82–99.
- Nahar, N. I. (2016). Penerapan Teori Belajar Behavioristik dalam Proses Pembelajaran. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1(1)
- Nisa, D. P. K., Rulviana, V., & Kusumawati, N. (2025). *Pengaruh metode pembelajaran Game Based Learning (GBL) berbantuan media Wordwall terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar*. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(2), 261–268.
- Pradani, Tatsa Galuh. (2022). “Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar.” *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 5: 452–57.
- Pranoto, S. E. (2020). Penggunaan Game Based Learning Quizizz Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas Xii Ips Sma Darul Hikmah Kutoarjo. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 4(1), 25.
- Rahmah, N. W., & Aly, H. N. (2023). Penerapan teori behaviorisme dalam pembelajaran. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 6(1), 89-100.
- Riduwan. 2015. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta

- Rosdiani, L., Munawar, B., & Dewi, R. (2021). Pelatihan Membuat Game Edukasi *Wordwall* Untuk Guru Di Kelurahan Karaton. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 2(2), 247–255.
- Sadriani, A., & Arifin, I. (n.d.). *Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital*. 32–37.
- Sindi Septia Hasnida, Ridho Adrian, & Nico Aditia Siagian. (2023). Tranformasi Pendidikan Di Era Digital. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(1), 110–116. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i1.2488>
- Soraya, B., & Dewi, R. S. (2024). Upaya Peningkatan Motivasi Peserta Didik Kelas X-3 pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris dengan Menggunakan Media Game *Wordwall*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(4), 12-12.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Uly, S. A., & Dewi, I. P. (2022). Pengaruh *Game Based Learning* Menggunakan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 10(4), 79.
- Usmadi, Usmadi. (2020). “Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas).” *Inovasi Pendidikan* 7, no. 1: 50–62.
- Vivi Silvia, S. E. (2020). *Statistika Deskriptif*. Penerbit Andi.
- Umar, U. (2018). Analisis Konstruktif Teori Belajar Behaviorisme dalam Proses Pembelajaran di Sekolah. *EL-Muhbib: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(1), 41-52
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.