

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV DALAM
PEMBELAJARAN B. INDONESIA UPTD SD NEGERI 125138
PEMATANGSIANTAR**

¹Pdt. Melvin M. Simanjuntak, ²Ruth Nur Sanna Hutahaeen

¹Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, ²Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Pematangsiantar (UHNP)

[1melvin.stak@gmail.com](mailto:melvin.stak@gmail.com), [2Ruthhutahaeen763@gmail.com](mailto:Ruthhutahaeen763@gmail.com)

*corresponding author**

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of using the game based learning (wordwall) learning model on the learning outcomes of B. Indonesia class IV students. The research uses a quantitative type of research with the research method used in this research being a quasi-experimental method (Quasi Experimental). An experiment is a form of design that involves two groups where one group is the experimental group and the other group is the control group. The research population was class IV students at Pematangsiantar State UPTDSD, with a sample of all class IV A (experimental class) of 17 students and class IV B (control class) of 19 students. Data was collected using tests, hypothesis testing was carried out using independent samples t-test on samples showing a significance value of $000 < 0.05$ with a mean post test value for the control class of 50.00 and the experimental class of 74.41. These results prove that there is a positive influence of using the game based learning (wordwall) learning model on improving students' B.Indonesia learning outcomes.

Keywords: *Game Based Learning, wordwall*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran game based learning (wordwall) terhadap hasil belajar. Indonesia siswa kelas IV. Penelitian menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuasi eksperimen (Quasi Experimental). Eksperimen merupakan bentuk desain yang melibatkan dua kelompok dimana salah Satu kelompok sebagai kelompok eksperimen dan satu kelompok lainnya sebagai kelompok kontrol. Populasi penelitian siswa kelas IV UPTD SD Negeri Pematangsiantar , dengan sampel seluruh kelas IV A (kelas eksperimen) sebanyak 17 siswa dan kelas IV B (kelas kontrol) sebanyak 19 siswa. Data dikumpulkan menggunakan tes, uji hipotesis dilakukan dengan independt samples t-test pada sampel menunjukkan nilai signifikansi $.000 < 0,05$ dengan nilai mean post test kelas kontrol 50.00 dan kelas eksperimen 74,41. Hasil ini membuktikan adanya pengaruh positif penggunaan model pembelajaran game based learning (wordwall) terhadap penngkatan hasil belajar B. Indonesia siswa.

Kata Kunci: *Game based learning, wordwall*

A. Pendahuluan

Pendidikan memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Lembaga pendidikan harus mampu mengikuti pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perhatian khusus diberikan pada pengembangan dan kemajuan pendidikan untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan. Menurut Mardiyah pendidikan yang berkualitas juga menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas (Ginting. et al., 2022). Hal ini mendorong semua bidang kehidupan memberikan perhatian khusus terhadap perkembangan pendidikan. UUD 1945 menyatakan bahwa salah satu tujuan Negara Republik Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa, dan bahwa setiap warga negara Indonesia berhak memperoleh pendidikan yang bermutu sesuai dengan minat dan bakatnya, tanpa membedakan status sosial, ras, suku, agama dan jenis kelamin. Pasal 31 UUD 1945 menyatakan: (1) Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan; (2) Setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya; (3) Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan, dan ketaqwaan serta ahlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pendidikan menjadi suatu bentuk upaya untuk mengembangkan potensi siswa agar memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, berkepribadian, memiliki kecerdasan, berakhlak mulia, serta memiliki keterampilan yang akan menjadi bekal sebagai anggota

masyarakat dan warga negara (Rahman. et al., 2023). Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 3 yang berbunyi: "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Perkembangan teknologi saat ini berkembang sangat pesat sehingga Mempengaruhi segala aspek dalam kehidupan termasuk dunia pendidikan. Dunia Pendidikan akan terpengaruh dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi Di era globalisasi saat ini. Siapapun yang mencari sumber pendidikan akan lebih Mudah berkat teknologi informasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Irwan seorang Pendidik harus mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan, menguasai dan Memahami teknologi, karena teknologi merupakan keterampilan yang harus dikuasai untuk membantu meningkatkan proses pembelajaran (Nadia et al., 2022). Di era digital ini, salah satu teknologi informasi yang dapat digunakan Sebagai alat bantu pembelajaran adalah pembelajaran digital Game Based Learning (Permana, 2022). Pembelajaran Digital Game Based Learning adalah metode Pembelajaran yang memanfaatkan program permainan yang dibuat khusus untuk Membantu siswa belajar. Siswa diharapkan untuk belajar menggunakan model Tersebut, tetapi melakukannya dengan cara yang menyenangkan

(Ramadhan, 2021).

Melalui penggunaan model pembelajaran tersebut, guru menjadikan alternatif dalam melibatkan siswa pada kegiatan pembelajaran yang menarik. Dengan Bantuan elemen-elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, animasi serta Rekaman video akan semakin menarik karena menghasilkan representasivisual yang Optimal. Salah satu bentuk game based learning ialah wordwall. Menurut Lestari (Rohmatin., 2023) wordwall adalah situs web yang Menawarkan berbagai permainan edukatif yang dirancang untuk menjadi alat Penilaian dan evaluasi yang menyenangkan bagi siswa. Wordwall merupakan salah satu alat bantu interaktif yang mudah Digunakan dan dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Selain mudah dan murah untuk digunakan, media ini menawarkan Banyak alternatif untuk menyajikan materi dan pertanyaan. Media yang beragam Dan menarik akan membuat siswa lebih aktif dan termotivasi untuk mengikuti Proses pembelajaran (Nissa. & Renoningtyas., 2022). Hal yang sama di Kemukakan oleh (Arimbawa, 2021) media wordwall adalah salah satu tipe media Pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan Materi. Game dimainkan untuk hiburan, kesenangan, tetapi dapat juga berfungsi Sebagai sarana latihan, pendidikan, dan simulasi. Game dapat mengasah Kecerdasan dan keterampilan otak dalam mengatasi konflik atau permasalahan Buatan yang ada dalam permainan. Oleh karena itu, perlunya membuat game Edukasi yang mengarahkan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Sehingga Hasil belajar siswa dapat meningkat melalui usaha sadar yang dilakukan secara berurutan dan mengarah pada perubahan Positif.

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi bagaimana model ini dapat diadaptasi dan diterapkan secara efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di lingkungan pendidikan yang beragam. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi strategi terbaik dalam implementasi model pembelajaran game based learning serta untuk mengevaluasi dampaknya terhadap pencapaian akademis siswa. Diharapkan bahwa penelitian ini dapat memberikan panduan yang berharga bagi pendidik dan pengambil kebijakan dalam merancang kurikulum yang responsif dan berorientasi pada hasil belajar yang optimal di era pendidikan modern.

KAJIAN TEORI

Hasil Belajar

a) **Pengertian Hasil Belajar** Hasil belajar dapat dijelaskan dalam dua kata yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional, hasil produksi adalah perolehan yang didapatkan karena adanya kegiatan yang mengubah bahan menjadi barang jadi. Begitu pula dalam kegiatan belajar mengajar, setelah mengalami belajar siswa berubah perilakunya dibanding sebelumnya. Setiap orang yang melakukan kegiatan akan selalu menginginkan hasil dari kegiatan yang dilakukannya. Sering pula orang melakukan kegiatan tersebut dengan tujuan untuk mengetahui baik buruknya kegiatan yang dilakukannya. Begitu juga dengan belajar, berhasil tidaknya siswa dalam mengikuti

Pelajaran dapat dilihat dari hasil belajar mereka.

Menurut Surbakti (2020) belajar merupakan sesuatu yang kompleks yang dialami oleh peserta didik sendiri. Peserta didik menentukan terjadinya atau tidak proses belajar. Zaim & Djamarah (2019) sendiri berpendapat bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Hamalik menyatakan bahwa hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya". Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dalam domain kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam domain kognitif diklasifikasikan menjadi kemampuan hafalan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Dalam domain afektif hasil belajar meliputi level penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan karakterisasi. Sedang domain psikomotorik terdiri dari level persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks dan kreativitas (Wahyuningsih, Purwanto, & Medriati, 2021).

b) Faktor-faktor Hasil Belajar

Menurut Gunawan, Kustiani, & Hariani (2018) secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan menjadi dua yaitu sebagai berikut:

- 1) Faktor Internal, yaitu faktor-faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan dapat mempengaruhi hasil belajar. Seperti intelegensi, motivasi, perhatian, minat, bakat dan kesiapan belajar.
- 2) Faktor Eksternal, yaitu faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang berasal dari luar diri siswa. Faktor ini meliputi: Lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.

Model Pembelajaran Game-Based Learning

a) Pengertian Game-Based Learning

Menurut Octavia (2020) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis (teratur) dalam pengorganisasian kegiatan (pengalaman) belajar untuk mencapai tujuan belajar, Model pembelajaran Game-Based Learning menurut Tobias, Fletcher, & Wind (2014) merupakan model pembelajaran jika diartikan ke dalam bahasa Indonesia suatu model pembelajaran berbasis permainan. Jadi, suatu pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar serta dibantu oleh teknologi serta menampilkan beberapa pencapaian ketika telah menyelesaikan kuis tersebut. Game Based Learning merupakan sebuah variasi metode dan model pembelajaran yang menerapkan sistem belajar dengan permainan. Teronte menjelaskan bahwa Game Based Learning merupakan pemanfaatan game untuk mencapai tujuan yang serius yaitu pendidikan. Sedangkan menurut Pratiwi dan Musfiroh, Game Based Learning merupakan alat untuk mendukung keberlangsungan pembelajaran yang signifikan.

Penggunaan Game Based Learning akan membuat proses

pembelajaran lebih menyenangkan. Vusic, Bernik dan Gecek menjelaskan bahwa Game Based Learning adalah sistem yang diimplementasikan dalam dunia pendidikan, dimana guru dapat menggunakan permainan sebagai suatu cara untuk membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa. Menurut Connoly, untuk mencapai tujuan pendidikan salah satunya dengan menerapkan metode model Game Based Learning (Winatha & Setiawan, 2020). Pendekatan bermain adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran melalui berbagai bentuk permainan. Segala potensi yang dimiliki game sebagai media sangat memungkinkan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang motivatif bagi siswa. Keterampilannya mempengaruhi aspek kognitif dan emosional pengguna secara bersamaan dapat menjadi sebuah kekuatan sebagai media pembelajaran. Inti dari bermain adalah tantangan dan resiko. Ada empat unsur penting dalam game yaitu fantasi, rasa ingin tahu, tantangan dan kendali (Wibawa, Ashar, & Patmanthara, 2021). Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran Game Based Learning merupakan sebuah variasi metode dan model pembelajaran yang menerapkan sistem belajar dengan permainan.

b) Langkah-langkah Model Pembelajaran Game-Based Learning

Langkah-langkah penggunaan model pembelajaran Game-Based Learning terdapat lima langkah utama atau tahapan dalam pembelajaran yang menggunakan game-based learning. Menurut Meilina (2020) ada beberapa langkah yang dilakukan dalam melaksanakan model pembelajaran

Game-Based Learning diantaranya sebagai berikut:

- 1) Memilih Game sesuai Topik
- 2) Menjelaskan Konsep
- 3) Menjelaskan Aturan Permainan
- 4) Bermain Game
- 5) Merangkum Pengetahuan
- 6) Melakukan Refleksi.

Wordwall

Media wordwall merupakan aplikasi interaktif yang digunakan untuk membuat pembelajaran kreatif dan inovatif di zaman sekarang. Wordwall adalah aplikasi edukasi interaktif yang dirancang dengan menggabungkan pertanyaan dengan game sehingga siswa dapat lebih fokus pada latihan dan melibatkan siswa dalam berinteraksi baik dengan anggota kelompok lain. Aplikasi wordwall memiliki fitur yang memudahkan guru dalam melakukan evaluasi (Zalillah. & Alfurqan., 2022). Media pembelajaran berbasis web wordwall tidak hanya sekedar media pembelajaran yang efektif dan interaktif, tetapi dalam merancang dan mereview penilaian dalam pembelajaran juga dapat dilakukan (Nabilah. & Warmi., 2023). Media game interaktif wordwall merupakan media interaktif berbasis web yang digunakan secara online, sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar tatap muka dan jarak jauh (Aini. & Rulviana., 2023).

Sejalan dengan pendapat Lestari dalam (Rohmatin., 2023) game edukasi berbasis wordwall merupakan aplikasi pembelajaran berbasis game digital yang menampilkan berbagai kuis dengan

kombinasi warna, animasi dan suara dalam bentuk permainan yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran. Wordwall memiliki banyak keunggulan, salah satunya dapat digunakan secara gratis tanpa membayar untuk lima opsi permainan dasar dengan lima template berbeda untuk dipilih. Selain keunggulan tersebut, game yang telah selesai disesuaikan dengan kegiatan/materi pembelajaran yang tersedia bagi siswa melalui berbagai sarana seperti WhatsApp, Google Classroom atau beberapa aplikasi pendukung lainnya. Perangkat lunak ini menawarkan berbagai permainan seperti teka-teki silang, teka-teki, kartu acak, dan banyak lagi. Keunggulan lain dari game wordwall yang telah dirancang dapat disimpan dalam format file PDF, sehingga dapat memudahkan siswa yang terkendala masalah jaringan. Menurut Putri wordwall dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang akan disampaikan melalui game wordwall, dan mudah digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar siswa (Olisna et al., 2022).

Kelebihan penggunaan game wordwall juga dirasakan oleh siswa, teka-tekinya menjadi hal yang sangat dinantikan saat pembelajaran karena game wordwall merupakan hal yang sering siswa jumpai pada perangkat masing-masing siswa, wordwall memiliki tampilan yang sangat menarik terutama untuk anak-anak tingkat SD dan banyak fitur yang disediakan oleh wordwall dengan beberapa tantangan yang menantang jiwa siswa juga dengan berpartisipasi dalam kuis wordwall itu dapat meningkatkan interaksi siswa dan meningkatkan keterampilan berpikir siswa untuk mendefinisikan kembali

strategi jika siswa gagal dalam salah satu soal. Selain terdapat kelebihan dalam penggunaan wordwall, ada pula kekurangan website wordwall yang menjadi kendala dalam kegiatan evaluasi. Hal yang paling terlihat adalah jaringan internet, meskipun pihak sekolah telah menyediakan fasilitas wi-fi namun belum menjangkau seluruh ruang kelas. Oleh karena itu, guru mengatasinya dengan menggunakan data seluler sendiri. Siswa juga merasakan beberapa kesulitan yang menjadi kekurangan dari penggunaan wordwall ini yaitu tulisan berukuran kecil sedangkan ada beberapa soal yang pertanyaannya panjang, selain itu masih ada siswa yang masih lambat dalam membaca, karena siswa harus memiliki konsentrasi yang tinggi, selain mencari jawaban yang tepat mereka juga harus berhati-hati dalam menjawab pertanyaan. Tidak hanya itu, kecurangan juga terjadi dari siswa yang memberikan jawaban benar sambil berteriak padahal guru memiliki beberapa hukuman bagi siswa yang mencontek atau bagi yang memberikan jawaban benar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di UPTD SD Negeri 125138 Pematangsiantar. Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2024/2025 pada mata Pelajaran bahasa Indonesia dengan materi teks prosedur. Penelitian ini berjenis kuantitatif dengan menggunakan Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuasi eksperimen (Quasi Experimental). Eksperimen merupakan bentuk desain yang melibatkan dua kelompok dimana salah Satu kelompok sebagai kelompok

eksperimen dan satu kelompok lainnya sebagai kelompok kontrol (Rukminingsih dkk., 2020, hlm. 50). Desain penelitian yang digunakan adalah desain Nonequivalent control group design, kedua kelompok diberikan soal pretest kemudian diberi perlakuan dan terakhir diberi posttest. Kelompok kontrol dan kelompok eksperimen diberikan perlakuan berbeda kemudian hasilnya dibandingkan (Rukminingsih dkk., 2020, hlm. 52). Sampel penelitian ini adalah siswa kelas IV UPTD SD Negeri 125138, yang dimana kelas IV A (kelas eksperimen) sebanyak 17 siswa dan kelas IV B (kelas kontrol) sebanyak 19 siswa. Adapun instrumen ini adalah observasi, tes hasil belajar melalui pre-test dan post-test berjenis pilihan ganda yang terdiri dari 10 soal dengan bobot nilai 10. Dari data tersebut dapat diperoleh hasil apakah model pembelajaran game based learning (wordwall) berpengaruh atau tidak terhadap hasil belajar peserta didik.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, diperoleh data terkait pengaruh penerapan Model Game Based Learning terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran bahasa indonesia. Data yang dianalisis mencakup skor hasil belajar yang dicapai siswa sebelum dan sesudah penerapan model tersebut. Perolehan data aktivitas belajar siswa dikumpulkan melalui tes sebelum pelaksanaan pembelajaran dan setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan model game based learning. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada kelas IV UPTD SD Negeri 125138 Pematangsiantar, diperoleh data

berupa Pre-Tes dan Post-Tes pada kelompok kelas kontrol dan kelas eksperimen yang disajikan pada tabel sebagai berikut :

Tabel 4.1 Nilai Pre-Test dan Post-Tes Kelas Kontrol

No	Respon den	KKM (70)			
		Pre-Test	Krite ria	Post-Test	Krite ria
1	Adreno	45	Tidak tuntas	40	Tidak tuntas
2	Afnan	55	Tidak tuntas	50	Tidak tuntas
3	Areh	45	Tidak tuntas	65	Tidak tuntas
4	Aziz	60	Tidak tuntas	50	Tidak Tuntas
5	Chatrine	70	Tuntas	70	Tuntas
6		50	Tidak tuntas	40	Tidak tuntas

7	Cleo	60	Tidak tuntas	55	Tidak tuntas	15	Rangga	30	Tidak tuntas	50	Tidak tuntas
8	Fajar	45	Tidak tuntas	60	Tidak tuntas	16	Sylfa	55	Tidak tuntas	45	Tidak tuntas
9	Faris	50	Tidak tuntas	40	Tidak tuntas	17	Yani	50	Tidak tuntas	50	Tidak tuntas
10	Gabriella	40	Tidak tuntas	50	Tidak tuntas	18	Yura	45	Tidak tuntas	45	Tidak tuntas
11	Keke	40	Tidak tuntas	45	Tidak tuntas	19	Zartra	50	Tidak tuntas	55	Tidak tuntas
12	Kinara	60	Tidak tuntas	50	Tidak tuntas	Jumlah		935	-	950	-
13	Naufal	45	Tidak tuntas	50	Tidak tuntas	Rata-rata (mean)		49,21	-	50,00	-
14	Pais	40	Tidak tuntas	40	Tidak tuntas	Nilia terendah		30	-	40	-
						Nilai tertinggi		70	-	70	-
						Median		50	-	50	-
						Modus		45	-	50	-

Standar deviasi	9,31891	-	8,33333	-
-----------------	---------	---	---------	---

Tabel 4.2 Nilai Pre-Test dan Post-Tes Kelas Eksperimen

No	Responden	KKM (70)			
		Pre-Test	Kriteria	Post-Test	Kriteria
1	Adibah Khaira	45	Tidak tuntas	70	Tuntas
2	Adrian syah	50	Tidak tuntas	60	Tidak Tuntas
3	Aisyah	50	Tidak tuntas	70	Tuntas
4	Carissa	50	Tidak tuntas	70	Tuntas
5	Dion	60	Tidak tuntas	70	Tuntas
6	Febrian	55	Tidak tuntas	70	Tuntas
7	Ganda	40	Tidak tuntas	75	Tuntas
8	Ghani	50	Tidak tuntas	80	Tuntas
9	Kevin	40	Tidak tuntas	85	Tuntas

10	Khanifah	50	Tidak tuntas	70	Tuntas
11	Muhammad Ja'far	40	Tidak tuntas	75	Tuntas
12	Nikita	50	Tidak tuntas	65	Tuntas
13	Nur Ainy	70	Tuntas	80	Tuntas
14	Rifky	40	Tidak tuntas	85	Tuntas
15	Senior	40	Tidak tuntas	75	Tuntas
16	Sissy	65	Tidak tuntas	90	Tuntas
17	Zeyn	45	Tidak tuntas	75	Tuntas
Jumlah		840	-	1265	-
Rata-rata (mean)		49,41	-	74,41	-
Nilai terendah		40	-	60	-
Nilai tertinggi		70	-	70	-
Median		50	-	75	-
Modus		50	-	70	-
Standar deviasi		8,99346	-	7,68162	-

Hasil Uji Prasyarat analisis data

a) Uji normalitas

Uji normalitas menggunakan shapiro-wilk untuk data pre-test dan post-test. Apabila nilai sig. >0,05 maka data dapat dinyatakan berdistribusi normal. Berikut adalah hasil uji normalitas :

Tabel 4.3 Hasil Uji normalitas pretest dan posttest

Berdasarkan hasil uji tersebut dapat dilihat bahwa data pretest dan posttest memenuhi syarat yang menunjukkan data berdistribusi normal karna nilai sig. > 0,05. Dengan demikian akan dilanjutkan ke tahap selanjutnya uji homogenitas.

b) Uji Homogenitas

Tabel 4.4 Uji homogenitas posttest kelas kontrol dan posttest kelas eksperimen

Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
posttest Based on Mean	0.005	1	34	0.943
posttest Based on Median	0.003	1	34	0.959
posttest Based on Median and with adjusted df	0.003	1	32.700	0.959
posttest Based on trimmed mean	0.000	1	34	0.993

Berdasarkan uji yang telah dilakukan dengan menggunakan SPSS didapat hasil perhitungan hasil belajar bahasa Indonesia adalah 0,943. Dasar pengambilan keputusan pada uji homogenitas adalah jika nilai sig. < 0.05 maka data dinyatakan tidak homogen. Jika nilai sig. > 0,05 maka dengan demikian data tersebut dinyatakan homogen dan akan dilanjutkan untuk pengujian hipotesis.

	kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
pretest	kontrol	0.961	19	0.599
	eksperimen	0.872	17	0.063
posttest	kontrol	0.895	19	0.050
	eksperimen	0.945	17	0.381

c) Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah inti pengujian untuk memperoleh kesimpulan penelitian. Peneliti menggunakan uji independent samples t-test karena ada dua kelompok berbeda yaitu kontrol dan eksperimen. Dasar pengambilan keputusan dalam uji independent samples t-test yaitu :

1. Jika nilai sig. (2 tailed) < 0,05, maka Ho ditolak dan Ha diterima.
2. Jika nilai sig. (2 tailed) > 0,05, maka Ho diterima dan Ha ditolak

SD Negeri 125138 Pematangsiantar dengan penggunaan model pembelajaran game based learning (WordWall). WordWall adalah media game edukasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang mampu mengajak siswa untuk terlibat dalam belajar sambil bermain games, dengan menyesuaikan materi yang telah dipelajari untuk mengukur kemampuan siswa dengan cara yang menyenangkan dan dapat menumbuhkan kerja sama.

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- Aini., A. N., & Rulviana., V. (2023). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep IPS Siswa Melalui Media Game Interaktif Wordwall. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(01), 1038–1048.
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan Wordwall Game Quis Berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324–332.
- Nabilah., N. P., & Warmi., A. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Games terhadap Motivasi Belajar Matematika di Kelas VIII SMPN 2 Jalancagak. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 4(2), 1454–1464.
- Nissa., S. F., & Renoningtyas., N. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(5), 2854–2860.
- Octavia, S. A. (2020). Model-model pembelajaran. Deepublish.
- 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.
- Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831–7839.
- Rahman., S. A., R, I. S., & Nawir., M. (2023). Pengaruh Pemanfaatan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(3), 87–94.
- Rukminingsih, Adnan, D. G., & Latief, M. A. (2020). Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta : Erhka Utama.
- SURBAKTI, J. B. R. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Pendekatan Kontekstual Di Kelas Iii Sd Negeri 046422 Dolat Rayat Tahun Pelajaran 2019/2020. Universitas Quality.
- Tobias, S., Fletcher, J. D., & Wind, A. P. (2014). Game-based learning. *Handbook of research on educational*

- communications and
technology, 485–503.
- Zaim, A., & Djamarah, S. B. (2019).
Strategi belajar mengajar.
- Zalillah., D., & Alfurqan. (2022).
Penggunaan Game Interaktif
Wordwall dalam Evaluasi Mata
Pelajaran Pendidikan Agama
Islam di SDN 17 Gurun Laweh
Padang. *Jurnal Manajemen
Dan Ilmu Pendidikan*, 4(2),
491–504.