

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING (GBL)
BERBANTUAN MEDIA WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS
SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Dhea Putri Khoiru Nisa¹, Vivi Rulviana², Naniek Kusumawati³

¹PGSD FKIP Universitas PGRI Madiun

Alamat e-mail : ¹dhea_2102101084@mhs.unipma.ac.id,
²rulvianavivi@gmail.com, ³naniek@unipma.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Game Based Learning (GBL) learning method assisted by wordwall media on the results of science learning in grade V students of SDN Oro-Oro Ombo as research subjects. Data collection was carried out through tests, observations, and documents during the implementation of learning methods and media. The wordwall media used has been validated by media experts and material experts with a very valid category. The results showed that the average post-test score of the experimental class reached 94.75, much higher than the control class which only reached 69.5 during learning using the Game Based Learning (GBL) learning method assisted by Wordwall media. Student assessments of the use of the Game Based Learning (GBL) method assisted by Wordwall media showed positive responses from students with high enthusiasm, as well as interest in the material presented, compared to students who took conventional learning. The findings of the study indicate that using the Game Based Learning (GBL) learning method assisted by Wordwall media creates interesting, interactive, and enjoyable science learning for elementary school students.

Keywords: Game Based Learning, wordwall media, learning media, science learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran Game Based Learning (GBL) berbantuan media wordwall terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas V SDN Oro-Oro Ombo sebagai subjek penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumen selama implementasi metode dan media pembelajaran. Media wordwall digunakan telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dengan kategori sangat valid. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata post-test kelas eksperimen mencapai 94,75 jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai 69,5 selama pembelajaran menggunakan metode pembelajaran Game Based Learning (GBL) berbantuan media Wordwall. Penilaian peserta didik terhadap penggunaan metode Game Based Learning (GBL) berbantuan media Wordwall menunjukkan respon positif

siswa antusiasme tinggi, serta ketertarikan terhadap materi yang disampaikan, dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa menggunakan metode pembelajaran Game Based Learning (GBL) berbantuan media Wordwall menciptakan pembelajaran IPAS yang menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik sekolah dasar

Kata Kunci: Game Based Learning, media wordwall, media pembelajaran, pembelajaran IPAS,

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

A. Pendahuluan (12 pt dan Bold)

Pendidikan merupakan proses terencana untuk membentuk individu yang berpengetahuan, terampil, dan berkarakter secara menyeluruh, tidak hanya di sekolah, tetapi juga melalui pengalaman hidup. Salah satu tantangan yang muncul adalah rendahnya hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), yang merupakan integrasi antara IPA dan IPS.

Di kelas V SDN Oro-Oro Ombo, banyak siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70 dalam materi "Indonesiaku Kaya Raya". Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran konvensional yang membuat siswa pasif, bosan, dan kurang termotivasi.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diterapkan metode pembelajaran Game Based Learning (GBL) dengan media Wordwall, yaitu platform digital interaktif yang memadukan materi pelajaran dengan elemen permainan. GBL bertujuan

menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi, serta mempermudah pemahaman materi.

Batasan masalah adalah pertama, fokus materi pada "Indonesiaku Kaya Raya" mencakup letak geografis, kekayaan alam, dan pemanfaatannya di Indonesia. Kedua, penelitian terbatas pada implementasi GBL dengan Wordwall di kelas V SDN Oro-Oro Ombo. Ketiga, hasil belajar yang diteliti berfokus pada ranah kognitif.

Menurut Putra, dkk. (2024), metode pembelajaran Game Based Learning (GBL) adalah metode pembelajaran berbasis permainan yang bertujuan meningkatkan motivasi, keterampilan berpikir kritis, serta interaksi dalam pembelajaran. Metode pembelajaran Game Based Learning (GBL) dapat mengubah pembelajaran lebih interaktif, dinamis, dan berbasis teknologi, sehingga mampu mengatasi kebosanan siswa dalam proses belajar. Menggabungkan elemen permainan ke dalam pembelajaran, GBL dapat

memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif.

Menurut Wibawa, dkk. (2020), kelebihan metode pembelajaran Game Based Learning (GBL) yaitu: pertama, Interaktif dan Melatih Kerja Sama yaitu metode pembelajaran Game Based Learning (GBL) memungkinkan pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton. Menurut Ichsani, dkk. (2023), media pembelajaran wordwall adalah media pembelajaran yang menyediakan berbagai pilihan permainan dan latihan soal interaktif, yang dapat membuat siswa lebih aktif dan meningkatkan partisipasi dalam pembelajaran. Selain itu, media wordwall berfungsi sebagai alat bantu yang dapat mempermudah pemahaman materi dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Menurut Hartati, dkk. (2024), keuntungan media wordwall yaitu pertama, media wordwall memiliki berbagai jenis permainan edukatif dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Kedua, materi yang disajikan dalam media wordwall membuat siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi yang diajarkan. Ketiga, media wordwall sebagai alat evaluasi yang interaktif untuk mengukur pemahaman siswa. Hasil belajar siswa dapat langsung dianalisis melalui fitur skor dan laporan otomatis di dalam platform.

Kelompok	Pre Test	Perlakuan	Post Test
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3		O4

B. Metode Penelitian (Huruf 12 dan Ditebalkan)

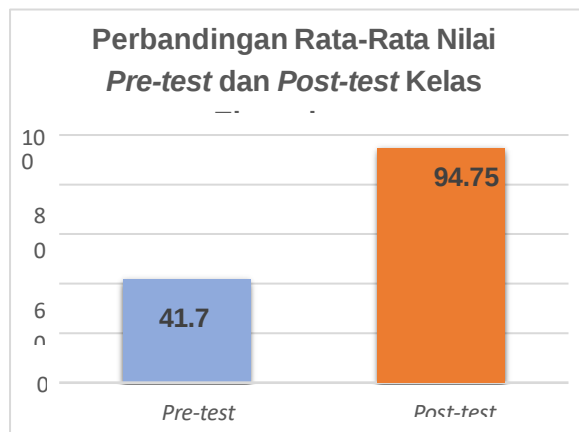
Penelitian ini menggunakan penelitian dengan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan karena data yang diambil dan dianalisis pada penelitian ini bentuknya adalah nilai. Nilai yang diambil dan dianalisis memiliki skala pengukuran interval. Skala pengukuran interval tersebut memungkinkan peneliti untuk menggunakan statistika parametrik untuk proses pengujian hipotesis penelitian.

Jenis penelitian ini adalah Quasi Eksperimental dengan desain

penelitian Non-Equivalent Control Group Design. Pada desain penelitian ini menggunakan 2 kelompok yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang mendapatkan perlakuan metode pembelajaran Game Based Learning (GBL) berbantuan media wordwall, sedangkan kelompok kontrol

merupakan kelompok pengendali yang tidak mendapatkan perlakuan. Pada penelitian ini, peneliti bermaksud untuk melihat pengaruh kelas setelah mendapatkan perlakuan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan (Huruf 12 dan Ditebalkan)



Penelitian ini dilaksanakan di SDN Oro-Oro Ombo, Kota Madiun, dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran Game Based Learning (GBL) berbantuan media Wordwall terhadap hasil belajar IPAS pada materi Indonesiaku Kaya Raya siswa kelas V.

Penelitian menggunakan jenis Quasi Eksperimental Design dengan desain Pre-test dan Post-test Control Group Design. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VA sebagai kelas eksperimen yang diberi

perlakuan menggunakan metode pembelajaran Game Based Learning (GBL) berbantuan media Wordwall, dan kelas VB sebagai kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional berupa ceramah dan buku paket.

Jumlah total siswa kelas VA dan VB yang terlibat adalah 40 orang, masing-masing kelas terdiri dari 20 siswa. Instrumen yang digunakan berupa 20 soal pilihan ganda yang diberikan sebagai pre-test sebelum perlakuan dan post-test setelah pembelajaran selesai.

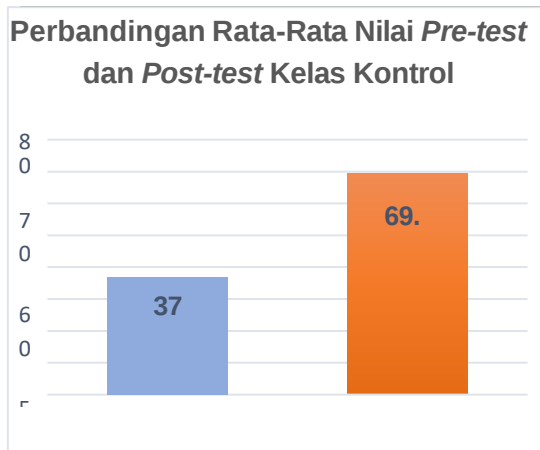
Grafik 1 Perbandingan Nilai pre-test dan post-test kelas Eksperimen

Selama proses pembelajaran, siswa di kelas eksperimen menunjukkan antusiasme yang tinggi, aktif berpartisipasi, dan lebih tertarik terhadap materi karena pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Sebaliknya, pembelajaran di kelas kontrol berlangsung secara konvensional dan cenderung pasif. Setelah pelaksanaan pre-test dan post-test.

Tabel 1 Pretes, Postes Hasil Belajar
Siswa Kelas V SDN Oro-Oro Ombo

Kelas Eksperimen				
N	Pretest		Posttest	
	mean	S	mean	s
20	41,7	12,169	94,75	7,518

Kelas Kontrol				
N	Pretest		Posttest	
	mean	S	mean	s
20	37	11,402	69,5	8,569



Grafik 2 Perbandingan Nilai *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol

rata-rata *post-test* kelas eksperimen mencapai 94,75 jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai 69,5. Sementara itu, hasil uji hipotesis menggunakan *independent samples t-test* menghasilkan nilai Sig. (2-tailed)

sebesar 0,001, yang berarti lebih kecil dari 0,05.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SDN Oro-Oro Ombo Kota Madiun, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran Game Based Learning (GBL) berbantuan media Wordwall memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Raya di kelas V.

Hal ini dibuktikan melalui perolehan data *pre-test* dan *post-test* dari dua kelompok siswa, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen mencapai 94,75 jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai 69,5. Sementara itu, hasil uji hipotesis menggunakan *independent samples t-test* menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,001, yang berarti lebih kecil dari 0,05.

Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima, menunjukkan adanya pengaruh nyata dari penggunaan metode GBL berbantuan Wordwall terhadap hasil belajar siswa.

Siswa yang belajar dengan metode GBL berbantuan Wordwall menunjukkan keterlibatan aktif, antusiasme tinggi, serta ketertarikan terhadap materi yang disampaikan, dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran media konvensional.

Selain meningkatkan hasil belajar, metode ini juga mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif, serta berpikir kritis, yang sangat penting dalam pembelajaran IPAS yang menekankan pemahaman terhadap fenomena alam dan sosial secara terpadu. Penelitian ini juga sejalan dengan temuan beberapa peneliti sebelumnya seperti Puspitasari dkk., (2024), Evelyn Olyvia Putri dkk., (2024) dan Hasanah (2024), yang juga membuktikan bahwa penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran IPAS dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran Game Based Learning (GBL) berbantuan media Wordwall merupakan alternatif metode yang efektif, inovatif, dan efisien dalam meningkatkan hasil belajar IPAS

siswa sekolah dasar. Metode ini sangat direkomendasikan untuk diterapkan oleh guru sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna, guna meningkatkan kualitas pembelajaran serta hasil belajar siswa secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Evelyn Olyvia Putri, Desi Eka Pratiwi, & Endang Sulistiya Wati. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Wordwall Mata Pelajaran IPAS Kelas VI-A SDN Jajar Tunggal III/452 Surabaya. *Harmoni Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(4), 345–352. <https://doi.org/10.62383/hardik.v1i4.841>
- Fitrianti, L., & Mustika, D. (2024). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Lingkungan terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. 8(5).
- Hartati, F. R., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (t.t.). Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD: Literatur Review.
- Hasanah, K. U., Makmun, M. N. Z., Aisyah, N., & Ma'arif, U. (t.t.). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASIWORDWALLPADA

PEMBELAJARAN IPAS UNTUK
MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR.

Ichsani, A. Y., Adelia, A., Hardoko, A.,
& Korespodensi, E. P. (2023).

IMPLEMENTASI MEDIA
WORDWALL DAN PARTISIPASI
PESERTA DIDIK DALAM
PEMBELAJARAN PKN.

Puspitasari, C., Reffiane, F.,
Darminingsih, A., & Setyawati, R.
D. (2024). Analisis Penerapan
Model Problem Based Learning
(Pbl) dengan Media Wordwall Pada
Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN
Mlatiharjo 02. *NUSRA: Jurnal
Penelitian dan Ilmu Pendidikan*,
5(3), 1299–1307.
<https://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.3162>

Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F.
R., Syafiqa, 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>

Triviana, F., Afandi, M., & Yustina, S.
(2024). PENINGKATAN HASIL
BELAJAR IPAS MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE JIGSAW DENGAN
PERBANTUAN MEDIA FLIP
BOOK DI KELAS V SDN BUMI
ARUM.

Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q.,
Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R.
(2020). Game-based learning (gbl)

sebagai inovasi dan solusi
percepatan adaptasi belajar pada
masa new normal. *INTEGRATED
(Journal of Information Technology
and Vocational Education)*, 2(1),
49–54.

Keterangan:

Semua huruf yang digunakan
adalah Arial dengan ukuran 12 point,
kecuali pada tabel yaitu 10 point.
Setiap poin harus ada satu *Enter* pada
Keyboard, contohnya : dari A.
Pendahuluan ke B. Metode Penelitian
harus ada satu kali *Enter*, untuk
memisahkan mana pendahuluan dan
mana Metode Penelitian. Teks harus
mengacu kepada EBI (Ejaan bahasa
Indonesia) dan KBBI (Kamus Besar
Bahasa Indonesia) cetakan terakhir.

Banyaknya keseluruhan naskah
minimal 10 halaman dan maksimum
15 halaman. Untuk before dan after
pada teks harus 0. Template ini dapat
digunakan langsung untuk
memasukan naskah, karena ukuran
kertas dan margin sudah disesuaikan
dengan aturan. Untuk penomoran
halaman adalah di bawah kanan
dengan bentuk huruf Arial ukuran 12
serta **ditebalkan**, dengan dilengkapi
atasnya dengan garis lurus,
sedangkan untuk identitas jurnal
ditulis di *header* yang terdiri dari nama
jurnal, ISSN, Volume, Nomor, dan
Bulan Terbit serta bawahnya
dilengkapi dengan garis lurus.

Naskah kami rekomendasikan
untuk dikirim melalui sistem OJS 3
pada laman :
[http://journal.unpas.ac.id/
index.php/pendas](http://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas) namun apabila
ada kesulitan akses maka naskah

dapat dikirim ke alamat e-mail: jurnalilmiahpendas@unpas.ac.id dalam bentuk lampiran file dengan menggunakan Microsoft Word. Artikel yang masuk akan direviu dan direvisi. Adapun perkembangan penerimaan naskah akan kami beritahukan melalui system OJS 3.

Naskah akan dikirim kembali beserta perbaikannya. Maksimal 1 Minggu sejak perbaikan naskah diterima, peserta harus sudah mengembalikan beserta perbaikannya.

Apabila ada pertanyaan mengenai Template dan konten artikel dapat ditanyakan langsung kepada Acep Roni Hamdani, M.Pd. (087726846888), Taufiqulloh Dahlan, M.Pd (085222758533), dan Feby Inggriyani, M.Pd.(082298630689).

Info lebih lanjut Hubungi:

1. Acep Roni Hamdani, M.Pd.
(087726846888)
2. Taufiqulloh Dahlan, M.Pd
(085222758533)
3. Feby Inggriyani, M.Pd.
(082298630689)

Mohon untuk Disebarkan
PENDAS : JURNAL ILMIAH
PENDIDIKAN DASAR
UNIVERSITAS PASUNDAN

Menerima Naskah untuk dipublikasikan pada bulan Desember 2019 Volume IV, Nomor 2 Tahun 2019 dengan E-ISSN 2548-6950 dan p-ISSN 2477-2143 dan telah terindeks *Google scholar*, *DOAJ (Directory of Open Access Journal)* dan *SINTA* . Naskah yang diterima mencakup hasil penelitian dengan tema yang sesuai dengan fokus dan scope jurnal Pendas yaitu penelitian di pendidikan dasar. Semua naskah akan melalui proses review sebelum terbit.

Batas akhir penerimaan naskah tanggal 30 Oktober 2019. Bisa kirim via ojs ke laman berikut : Web : <http://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas>.