

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING (GBL)
BERBANTUAN APLIKASI WORDWALL TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATERI PECAHAN KELAS**

III DI SDN 8 SYAMTALIRA ARON

Soraya¹, Rahmi Wahyuni², Friantiani Safitri³

¹²³PGSD FKIP Universitas Almuslim

[1sorayaaya2233@gmail.com](mailto:sorayaaya2233@gmail.com), [2rahmirusli@gmail.com](mailto:rahmirusli@gmail.com), [3friantiani03@gmail.com](mailto:friantiani03@gmail.com),

ABSTRACT

This study focuses on the low and uninnovative mathematics learning outcomes of third-grade students regarding fractions at SDN 8 Syamtalira Aron. This study aims to identify the effect of the Game Based Learning (GBL) model assisted by the Wordwall application on student learning outcomes. The method used in this study is quantitative experimental with a Non-equivalent Control Group Design. The research sample includes an experimental class (III-A, n=18) and a control class (III-B, n=17). Data were obtained through written tests (pre-test and post-test) and analyzed using the non-parametric Mann-Whitney U statistical test because the data were not normally distributed. The results of hypothesis testing showed a significance value (Asymp. Sig. 2-tailed) of $0.003 < 0.05$, so H_a is accepted. The results of data analysis showed that the post-test average of the experimental class (94.47) was significantly higher than that of the control class (75.37). The conclusion of this study indicates that the use of the GBL model assisted by the Wordwall application has a significant effect on improving student learning outcomes in fraction materials in third grade at SDN 8 Syamtalira Aron.

Keywords: Game Based Learning, Wordwall, Learning Outcomes, Fractions.

ABSTRAK

Abstrak Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas III pada materi pecahan di SDN 8 Syamtalira Aron yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh model *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan aplikasi Wordwall terhadap hasil belajar siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen semu dengan desain *Non-equivalent Control Group Design*. Sampel penelitian mencakup kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data penelitian diperoleh melalui instrumen tes (*pre-test* dan *post-test*), lalu dianalisis dengan uji statistik non-parametrik *Mann-Whitney U* karena data berdistribusi tidak normal. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (*Asymp. Sig. 2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_a diterima. Lebih lanjut, hasil analisis data menunjukkan rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen (94,47) secara signifikan lebih tinggi daripada kelas kontrol (75,37). Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model GBL berbantuan aplikasi Wordwall

memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi pecahan di kelas III SDN 8 Syamtalira Aron.

Kata Kunci: *Game-Based Learning, Wordwall, Hasil Belajar, Pecahan*

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar, khususnya di tingkat Sekolah Dasar (SD), memegang peranan fundamental dalam meletakkan dasar bagi pengembangan potensi kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Pada tahap krusial ini, seluruh mata pelajaran diorientasikan untuk membangun kerangka berpikir dasar. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran sentral dalam pengembangan kemampuan berpikir logis, analitis, kritis, sistematis, dan pemecahan masalah adalah Matematika. Penguasaan konsep matematika dasar sejak dini bukan sekadar pemenuhan tuntutan kurikulum, melainkan investasi kecakapan hidup yang esensial guna mempersiapkan siswa menghadapi tantangan pendidikan di jenjang selanjutnya.

Namun, fakta empiris di lapangan menunjukkan paradoks yang mengkhawatirkan. Mata pelajaran Matematika secara konsisten diposisikan sebagai mata pelajaran yang menakutkan, rumit, abstrak, dan membosankan oleh

sebagian besar siswa di Sekolah Dasar. Stigma negatif ini bukan tanpa alasan; kesulitan pemahaman matematis anak sering kali berakar pada ketidaksesuaian cara guru mengemas pembelajaran dengan tahap perkembangan psikologis anak. Proses pembelajaran konvensional cenderung didominasi oleh metode ceramah satu arah yang monoton, di mana guru bertindak sebagai pusat informasi tunggal (teacher-centered). Pendekatan pasif ini tidak memberikan ruang yang cukup bagi siswa untuk berpartisipasi aktif, bereksplorasi, atau mengontekstualisasikan rumus-rumus numerik ke dalam realitas kehidupan mereka, sehingga berujung pada penurunan motivasi intrinsik dan ambuknya perolehan hasil belajar kognitif siswa.

Namun, fakta empiris di lapangan menunjukkan paradoks yang mengkhawatirkan. Mata pelajaran Matematika secara konsisten diposisikan sebagai mata pelajaran yang menakutkan, rumit, abstrak, dan membosankan oleh sebagian besar siswa di Sekolah Dasar. Stigma negatif ini bukan tanpa alasan; kesulitan pemahaman matematis anak sering kali berakar pada ketidaksesuaian cara guru mengemas pembelajaran dengan tahap perkembangan psikologis anak.

Proses pembelajaran konvensional cenderung didominasi oleh metode ceramah satu arah yang monoton, di mana guru bertindak sebagai pusat informasi tunggal (teacher-centered). Pendekatan pasif ini tidak memberikan ruang yang cukup bagi siswa untuk berpartisipasi aktif, bereksplorasi, atau mengontekstualisasikan rumus-rumus numerik ke dalam realitas kehidupan mereka, sehingga berujung pada penurunan motivasi intrinsik dan ambruknya perolehan hasil belajar kognitif siswa.

Kondisi serupa teridentifikasi secara nyata melalui studi pendahuluan yang dilaksanakan di SDN 8 Syamtalira Aron pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Data awal merekam pencapaian belajar siswa pada materi pecahan yang sangat memprihatinkan, di mana mayoritas siswa belum mampu melampaui Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Akar penyebab dari masalah ini bermuara pada media dan strategi instruksional yang diterapkan oleh guru yang masih bersifat seadanya dan kurang inovatif. Proses belajar mengajar yang kering dari pemanfaatan media interaktif memicu kejenuhan psikologis dini pada diri anak. Siswa cenderung melamun, mengobrol dengan rekan sebangku, atau kehilangan fokus dalam hitungan menit sejak materi dipaparkan. Fenomena ini sejalan dengan temuan teoretis dari berbagai studi terdahulu yang menegaskan bahwa penggunaan media

pembelajaran yang monoton dan kaku oleh tenaga pendidik memicu rasa bosan hebat yang secara linier menggerus tingkat aktivitas fisik-mental serta mereduksi motivasi belajar siswa.

Guna memutus rantai problematik tersebut, diperlukan langkah rekonstruksi model pembelajaran yang transformatif, adaptif, dan mampu meleburkan esensi bermain ke dalam substansi akademik. Model Game-Based Learning (GBL) hadir sebagai alternatif solusi metodologis yang sangat menjanjikan untuk menjembatani jurang pemisah tersebut. GBL merupakan sebuah strategi instruksional yang secara sengaja mengintegrasikan prinsip-prinsip dasar permainan (seperti tantangan, aturan, umpan balik instan, dan pencapaian) ke dalam skenario kegiatan belajar mengajar. Karakteristik utama GBL sangat bersesuaian dengan kodrat sosiopsikologis anak usia dasar yang masih menempatkan dunia bermain sebagai sarana utama eksplorasi lingkungan. Melalui model GBL, atmosfer kelas yang menegangkan dikonversi menjadi arena bermain yang kompetitif namun edukatif, yang terbukti secara empiris mampu melipatgandakan keterlibatan emosional, menumbuhkan regulasi diri, serta mengungkit prestasi akademik siswa melalui pengalaman belajar yang mendalam (immersive learning experience).

Efektivitas implementasi model GBL pada era digital kontemporer ini akan mencapai titik optimal apabila disokong secara sinergis oleh pemanfaatan teknologi perangkat lunak yang interaktif.

Salah satu platfor digital yang sangat representatif untuk memenuhi kebutuhan tersebut adalah aplikasi Wordwall. Wordwall merupakan sebuah alat bantu instruksional berbasis web yang memungkinkan pendidik merancang, memodifikasi, dan menyajikan berbagai variasi permainan edukasi (seperti quiz, match-up, find the match, whack-a-mole, hingga anagram) secara personal sesuai tujuan pembelajaran. Untuk materi pecahan kelas III, Wordwall menawarkan keunggulan visualisasi grafis yang dinamis—seperti diagram lingkaran berwarna, animasi potongan buah, atau simulasi objek konkret lainnya—yang mampu memvisualisasikan pembagian pecahan secara langsung ke layar gawai siswa. Integrasi Wordwall dalam pembelajaran menyajikan sistem evaluasi formatif yang tidak kaku, kaya akan stimulasi audio-visual, serta menyediakan papan skor (leaderboard) yang memicu motivasi kompetitif sehat antar siswa. Berdasarkan landasan empiris dan urgensi pemecahan masalah pembelajaran matematika tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji dan mengidentifikasi secara mendalam mengenai pengaruh model pembelajaran Game-Based Learning (GBL) berbantuan aplikasi Wordwall terhadap hasil belajar matematika

siswa kelas III pada materi pecahan di SDN 8 Syamtalira Aron.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen kuasi (Quasi-Experimental Design). Penerapan eksperimen kuasi dipilih karena pada situasi nyata di lingkungan persekolahan, peneliti tidak dimungkinkan untuk melakukan kontrol penuh terhadap variabel lingkungan atau melakukan penataan ulang kelas secara acak (random assignment) tanpa mengganggu kestabilan proses akademik yang sedang berjalan. Desain operasional yang diadopsi dalam penelitian ini adalah Non-equivalent Control Group Design, di mana terdapat dua kelompok sampel terpisah yang dipilih secara sengaja, diberikan pengukuran awal (pre-test) sebelum intervensi dilakukan, draf perlakuan yang berbeda selama rentang waktu tertentu, serta diakhiri dengan pengukuran akhir (post-test) menggunakan instrumen yang setara.

Struktur konseptual dari rancangan penelitian ini dapat diamati secara sistematis pada Tabel 3.1 berikut:

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian Non-equivalent Control Group Design

Kelompok	Pre-test	Perlakuan (Treatment)	Post-test
Eksperimen	O1	X	O1
Kontrol	O2	-	O2

Keterangan dari simbol tabel di atas mencakup:

- Kelompok Eksperimen: Kelompok siswa yang mendapatkan paparan pembelajaran pecahan menggunakan model Game-Based Learning dibantu pemanfaatan aplikasi interaktif Wordwall.
- Kelompok Kontrol: Kelompok siswa yang mendapatkan paparan pembelajaran matematika konvensional (metode ceramah, tanya jawab, dan latihan soal berbasis buku cetak) tanpa media digital interaktif.
- O1 & O2: Nilai capaian tes kognitif siswa sebelum dan sesudah perlakuan dilakukan pada masing-masing kelompok sampel.
- X: Variabel bebas berupa perlakuan manipulatif manipulasi instruksional berbasis GBL-Wordwall.

Populasi target dalam penelitian ini melibatkan seluruh representasi siswa kelas III yang terdaftar secara resmi di SDN 8 Syamtalira Aron pada tahun ajaran berjalan. Mengingat keterbatasan jumlah rombongan belajar, teknik penarikan sampel dilakukan melalui metode penarikan sampel bertujuan (purposive sampling), dengan kriteria pemilihan didasarkan pada kesetaraan karakteristik kemampuan awal kelompok, homogenitas latar

belakang sosial, serta rekomendasi dari guru kelas terkait sebaran nilai rapor matematika semester sebelumnya. Berdasarkan hasil seleksi, ditetapkan dua kelas sebagai unit sampel, yaitu Kelas III-A dengan jumlah siswa sebanyak 18 anak bertindak sebagai kelompok eksperimen, dan Kelas III-B dengan jumlah siswa sebanyak 17 anak dialokasikan sebagai kelompok kontrol. Total subjek yang terlibat penuh dalam seluruh rangkaian pengumpulan data adalah 35 siswa.

Teknik pengumpulan data primer dalam penelitian ini bertumpu pada instrumen tes tertulis berupa soal pilihan ganda (multiple choice) sebanyak 20 butir soal yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli evaluasi pendidikan. Soal disusun secara spesifik mencakup indikator kompetensi pecahan kelas III, antara lain: mengidentifikasi lambang bilangan pecahan, mengonversi visualisasi gambar menjadi nilai pecahan, membandingkan besar nilai dua pecahan dengan penyebut sama, serta memecahkan masalah kontekstual sederhana terkait penjumlahan pecahan. Sebelum digunakan, soal telah melalui uji coba instrumen di sekolah lain untuk mengukur tingkat validitas butir soal menggunakan rumus Product Moment Pearson serta tingkat reliabilitas menggunakan formula Alpha Cronbach. Selain data tes, digunakan pula lembar observasi aktivitas guru dan lembar keterlibatan siswa untuk mengontrol kualitas keterlaksanaan

model GBL selama proses pembelajaran berlangsung.

Seluruh data kuantitatif berupa skor mentah hasil pre-test dan post-test diolah dan dianalisis secara statistik berbantuan program komputer. Langkah analisis data dibagi menjadi dua tahapan besar, yaitu: (1) Uji Persyaratan Analisis (Uji Asumsi) yang meliputi Uji Normalitas Sebaran Data menggunakan algoritma Shapiro-Wilk (mengingat ukuran sampel $N < 50$) dan Uji Homogenitas Varians menggunakan Levene's Test; serta (2) Uji Inferensial Hipotesis. Apabila data memenuhi asumsi parametrik (berdistribusi normal dan homogen), uji hipotesis dilakukan menggunakan Independent Samples T-Test. Namun, jika asumsi normalitas dilanggar, maka analisis statistik dialihkan menggunakan metode non-parametrik melalui Uji Mann-Whitney U guna membandingkan signifikansi perbedaan dua sampel independen.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Rangkaian kegiatan eksperimen diawali dengan pelaksanaan pengumpulan nilai kemampuan awal (pre-test) pada kedua kelompok sampel untuk melihat sejauh mana pemahaman mendasar siswa terhadap materi pecahan sebelum intervensi diterapkan. Hasil analisis deskriptif terhadap nilai pre-test menunjukkan sebaran kemampuan kognitif yang sangat

berdekatan dan berada pada kategori rendah. Kelompok eksperimen mencatatkan skor rata-rata (mean) sebesar 12,58 dengan standar deviasi yang relatif homogen, sedangkan kelompok kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 12,16. Kemiripan nilai awal ini mengindikasikan bahwa kedua kelompok berada pada titik awal yang setara (baseline yang ekuivalen), sehingga perbedaan hasil akhir yang muncul pasca intervensi dapat diatribusikan secara valid sebagai dampak langsung dari perlakuan pembelajaran.

Pasca pelaksanaan pre-test, kelompok eksperimen diberikan perlakuan sebanyak empat kali pertemuan menggunakan sintaks model GBL yang diintegrasikan dengan media Wordwall. Tahapan pembelajarannya meliputi: (1) Orientasi tantangan belajar di mana guru menyampaikan aturan main, (2) Eksplorasi materi terpandu, (3) Bermain game edukatif Wordwall secara klasikal maupun individu melalui perangkat digital, dan (4) Refleksi serta pemberian penghargaan (reward) bagi pemilik skor tertinggi pada leaderboard. Sebaliknya, kelompok kontrol tetap mendapatkan pengajaran materi pecahan secara konvensional menggunakan papan tulis dan lembar kerja cetak biasa. Setelah seluruh siklus pertemuan selesai, kedua kelompok diberikan tes akhir (post-test) menggunakan instrumen soal yang sama dengan pre-test namun diacak nomor urutnya. Langkah awal analisis data post-test difokuskan

pada pengujian asumsi normalitas sebaran data menggunakan metode Shapiro-Wilk, yang hasilnya disajikan dalam Tabel 4.6 di bawah ini:

Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas Sebaran Data

Kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest Eksperimen	.687	18	.000
Pretest Kontrol	.727	17	.000
Posttest Eksperimen	.742	18	.000
Posttest Kontrol	.829	17	.005

Berdasarkan kaidah keputusan dalam uji normalitas, sebaran data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (p -value) yang diperoleh lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 ($p > 0,05$). Merujuk pada kalkulasi empiris pada Tabel 4.6, terlihat secara eksplisit bahwa nilai signifikansi untuk seluruh variabel—baik pre-test maupun post-test pada kelompok eksperimen dan kontrol—memiliki nilai Sig. yang jauh lebih kecil dari 0,05 ($p = 0,000$ dan $p = 0,005$). Fakta matematis ini memberikan simpulan bahwa asumsi normalitas sebaran data dilanggar atau dengan kata lain, data hasil belajar kognitif matematika dalam penelitian ini berdistribusi tidak normal. Akibat dilanggarnya asumsi normalitas ini, pengujian hipotesis menggunakan statistik parametrik (seperti t -test) kehilangan validitas metodologisnya.

Oleh karena itu, langkah analisis inferensial wajib dialihkan menggunakan metode statistik non-parametrik melalui Uji Mann-Whitney U untuk membandingkan posisi

median dari dua kelompok independen.

Hasil pengolahan data pengujian non-parametrik Mann-Whitney U dibahas secara mendalam berdasarkan ringkasan keluaran statistik pada Tabel 4.8 berikut:

Tabel 4.8 Hasil Pengujian Hipotesis Non-Parametrik Uji Mann-Whitney U

Statistik Uji	Post-test Value
Mann-Whitney U	64.500
Wilcoxon W	217.500
Z	-2.998
Asymp. Sig. (2-tailed)	.003

Dasar pengambilan keputusan dalam Uji Mann-Whitney U mengacu pada nilai Asymptotic Significance (2-tailed). Jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) berada di bawah ambang batas kesalahan 0,05 ($p < 0,05$), maka hipotesis nol (H_0) ditolak secara meyakinkan dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Melalui paparan data pada Tabel 4.8, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,003, yang secara nominal jauh lebih kecil dari 0,05 ($0,003 < 0,05$). Hasil komputasi ini menghasilkan keputusan statistik yang mutlak, yaitu menolak H_0 dan menerima H_a . Hal ini membuktikan secara empiris bahwa terdapat pengaruh positif yang sangat signifikan dan nyata dari penerapan model pembelajaran Game-Based Learning (GBL) berbantuan aplikasi interaktif Wordwall terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi pecahan di kelas III SDN 8 Syamtalira Aron.

Keberadaan pengaruh yang signifikan ini diperkuat oleh perbedaan capaian nilai rata-rata akhir (mean) yang sangat mencolok di antara kedua kelompok sampel. Kelompok eksperimen yang mendapatkan intervensi model GBL berbasis Wordwall melesat tajam dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 94,47.

Pencapaian ini mengindikasikan ketuntasan belajar klasikal yang hampir sempurna, di mana siswa mampu menjawab instrumen soal pecahan dengan tingkat akurasi yang sangat tinggi. Sebaliknya, kelompok kontrol yang diajar dengan metode ekspositori konvensional hanya mencatatkan nilai rata-rata sebesar 75,37. Meskipun mengalami peningkatan dari nilai pre-test, laju pertumbuhan pemahaman kognitif kelompok kontrol jauh tertinggal dibandingkan kelompok eksperimen, dengan selisih pencapaian akhir antar kelompok sebesar 19,10 poin.

Kombinasi antara keunggulan model GBL dan fleksibilitas platform Wordwall menjadi motor penggerak utama di balik lonjakan prestasi akademis ini. Secara teoretis, keberhasilan ini didorong oleh kuatnya elemen visualisasi interaktif dari platform digital Wordwall yang mampu mentransformasi sifat abstrak materi pecahan menjadi serangkaian tantangan visual konkret yang mudah dicerna oleh struktur kognitif anak usia sekolah dasar. Sebagai contoh, ketika mempelajari submateri "membaca

nilai pecahan", Wordwall menyajikan representasi gambar kue atau pizza interaktif yang dapat dibelah secara dinamis sesuai pergerakan jari siswa di layar gawai. Ketika siswa memilih jawaban benar, sistem langsung memberikan umpan balik instan berupa suara dentingan (sound effect) yang menyenangkan dan animasi bintang. Stimulasi sensorik yang kaya ini menjaga tingkat hormon dopamin dalam otak anak tetap stabil, sehingga memicu ketahanan belajar yang tinggi (learning persistence) dan mengeliminasi kecemasan matematis yang kerap menghantui siswa Sekolah Dasar.

Lebih jauh lagi, model GBL berbantuan Wordwall memfasilitasi terjadinya pembelajaran aktif (active learning). Berdasarkan data lembar observasi selama eksperimen berlangsung, atmosfer kelas III-A bertransformasi total menjadi ruang diskusi yang hidup. Elemen leaderboard (papan peringkat) yang menampilkan lima besar pencetak skor tercepat dan tepat melahirkan iklim kompetisi yang sehat. Siswa yang awalnya pasif menjadi terdorong untuk kembali mencoba permainan berulang kali demi memperbaiki posisi peringkat mereka. Di sinilah terjadi proses pengulangan konsep (reinforcement) secara sukarela tanpa paksaan. Di sisi lain, siswa pada kelompok kontrol kerap terjebak pada hafalan rumus pembilang dan penyebut tanpa memahami esensi kuantitas dari pecahan itu sendiri. Ketika dihadapkan pada soal pemecahan masalah yang redaksinya

sedikit diubah, siswa kelompok kontrol mengalami kebingungan massal karena tidak memiliki jangkar visualisasi konkret dalam memori jangka panjang mereka. Oleh sebab itu, pemanfaatan platform interaktif seperti Wordwall dalam kerangka model GBL terbukti melampaui efektivitas pengajaran konvensional dan menjadi urgensi metodologis bagi guru dalam membelajarkan matematika di jenjang sekolah dasar.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan keseluruhan rangkaian analisis data statistik, pengujian hipotesis, serta pembahasan teoretis yang telah dipaparkan pada bab-bab sebelumnya, maka kesimpulan dari penelitian kuantitatif eksperimen kuasi ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran Game-Based Learning (GBL) yang berbantuan media aplikasi interaktif Wordwall terbukti memberikan pengaruh positif yang sangat signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif mata pelajaran matematika, khususnya pada materi pecahan, bagi siswa kelas III di SDN 8 Syamtalira Aron. Hal ini didasarkan pada penolakan hipotesis nol melalui Uji Mann-Whitney U dengan perolehan nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) sebesar $0,003 < 0,05$.
2. Penggunaan model interaktif GBL berbasis digital ini secara

nyata mampu mengungkit kapasitas kognitif siswa dari kemampuan awal yang rendah menjadi sangat optimal. Hal ini tercermin dari perolehan nilai rata-test akhir kelompok eksperimen yang mencapai skor mengagumkan sebesar 94,47, jauh melampaui capaian rata-rata kelompok kontrol yang diajar dengan pendekatan konvensional yang hanya memperoleh nilai sebesar 75,37, menghasilkan selisih margin keunggulan sebesar 19,10 poin.

Bertumpu pada simpulan ilmiah di atas, beberapa poin saran konstruktif diajukan demi perbaikan mutu instruksional ke depan:

- Bagi Rekan Guru Sekolah Dasar: Diharapkan dapat secara konsisten mengadopsi dan mengintegrasikan platform digital interaktif seperti Wordwall sebagai salah satu alternatif variasi media pembelajaran matematika guna mengeliminasi kejenuhan siswa serta mempermudah visualisasi konsep-konsep matematis yang bersifat abstrak.
- Bagi Pihak Manajemen Sekolah: Disarankan untuk memberikan dukungan kebijakan serta fasilitasi kebutuhan sarana prasarana teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang memadai—seperti teknik optimalisasi jaringan internet sekolah dan penyediaan perangkat tablet/proyektor—guna mendukung guru dalam

mengimplementasikan model-model inovatif berbasis teknologi digital.

- Bagi Peneliti Selanjutnya: Direkomendasikan untuk mereplikasi penelitian ini dengan memperluas ruang lingkup populasi sampel pada sekolah yang berbeda, memperpanjang durasi eksperimen, serta menguji efektivitas model GBL berbantuan Wordwall pada materi matematika atau mata pelajaran lain yang memiliki tingkat kesulitan konseptual yang tinggi.

menggunakan bahasa Indonesia. Naskah diketik dengan menggunakan huruf Arial (Microsoft Word) dengan ukuran 12 point pada kertas ukuran A4, dengan spasi 1,5, kemudian teks dibagi menjadi dua kolom, dengan batas kertas yaitu sebagai berikut : batas kiri dan atas 30 mm, batas kanan dan bawah 25 mm.

Pada bagian ini jelaskanlah bagian dasar dari artikel yang ditulis, yang mencakup uraian singkat tentang latar belakang, permasalahan penelitian, tujuan penelitian dan manfaat penelitian yang didalamnya mencakup mendeskripsikan fenomena permasalahan yang diamati, kondisi nyata yang diperoleh yang dapat ditunjang dengan beberapa teori. Bagian selanjutnya

dapat dipaparkan data-data ataupun fakta-fakta yang mendukung penelitian maupun gagasan pemikiran. Kemudian dapat dipaparkan fokus permasalahan dan tujuan dilakukannya penelitian.

Bagian-bagian yang dimaksud di atas tidak harus diuraikan dalam bentuk poin-poin terpisah. Ketajaman bagian ini merupakan pondasi bagi reviewer untuk menilai naskah yang dikirim.

DAFTAR PUSTAKA

- Fajriyah, N., & Wahyudi, A. B. E. (2025). Studi Literatur: Penerapan Model Game Based Learning (GBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 8(3), 1524–1535.
- Febriyanti, D., Pratama, A. R., & Lestari, S. (2025). Analisis Faktor Penyebab Kejenuhan Belajar Matematika pada Anak Usia Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar*, 9(1), 45–58.
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi. *Buletin Psikologi*, 27(2), 187-203.
- Kamswara, C. V., Chasanatun, F., & Sumeni, M. (2024). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Wordwall pada Pelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas II SDN 02 Tawangrejo Madiun Tahun Ajaran 2023/2024. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(3), 1495–1502.

Marlita, Nisa, M. A., & Susanto, R. (2024). Pengaruh penggunaan game edukasi berbasis wordwall dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140–147.

Nisa, K., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Media Wordwall terhadap Keaktifan Belajar Matematika Materi Pecahan Sederhana di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Pemikiran dan Konseptual*, 6(2), 89-97.

Sianturi, R. I. (2024). Pengaruh model pembelajaran game-based learning berbantuan worldwall pada materi bumi dan peristiwa alam terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 060934 medan. *Prosiding Seminar Nasional PSSH (Pendidikan, Saintek, Sosial dan Hukum)*, 3(1), 71–77.

Sinaga, M., Hutaaruk, A. J. B., & Situmorang, A. S. (2025). Efektivitas Pendekatan Gamifikasi Digital terhadap Retensi Memori Jangka Panjang Siswa pada Pembelajaran Geometri. *Jurnal Elemen Edukasi Matematika*, 11(2), 210–225.

Syahroni, M. (2010). *Metodologi Penelitian Kuantitatif untuk Ilmu-Ilmu Sosial dan Pendidikan*. Surabaya: Unesa University Press.

Wibawa, S. C., dkk. (2021). Game-Based Learning: Teori dan Implementasi Praktis di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Interaktif*, 5(2), 112-125.