

**PENGARUH GAME BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA
PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR
PENDIDIKAN PANCASILA PADA SISWA KELAS XI SMAN 7 MANDAU**

Sephia Lisa Tamara¹, Hambali², Kingkel Panah Grosman,³

^{1,2,3}Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, FKIP, Universitas Riau

¹sephia.lisa5789@student.unri.ac.id, ²hambali@lecturer.unri.ac.id,

³kingkel.panahgrosman@lecturer.unri.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of Game Based Learning with the help of Wordwall Learning media on the activeness of student learning in the subject of Pancasila education class XI SMAN 7 Mandau. The research method used is quantitative method with Quasi Experimental Design approach using Nonequivalent Control Group Design. The population of this study amounted to 188 students with a sample class of 64 students consisting of Class XI.3 as an experimental class and Class XI.4 as a control class at SMAN 7 Mandau. Data collection techniques using observation, questionnaire, and documentation, while data analysis using descriptive statistics and inferential statistics. The results showed that there is a positive and significant influence in the application of Game Based Learning with the help of Wordwall Learning media on the activeness of student learning. The test results of The Independent Sample t-Test showed that $t_{hitung} = 11.034 > t_{table} = 1.670$ with a GIS value. (2-tailed) of $0.00 < 0.05$ so that the hypothesis H_a accepted and H_o rejected. The results of N-Gain analysis showed that the average increase in learning activity in the experimental class was 0.52 with a medium category, while in the control class was 0.26 with a low category. Thus, the application of Game-Based Learning with the help of Wordwall Learning media has a more positive effect than conventional learning in increasing student learning activity.

Keywords: Game based learning, Wordwall, Learning activeness

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Game Based Learning* berbantuan media pembelajaran *Wordwall* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas XI SMAN 7 Mandau. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Experimental Design* menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian ini berjumlah 188 siswa dengan sampel kelas yang jumlah siswanya sebanyak 64 orang yang terdiri dari kelas XI.3 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI.4 sebagai kelas kontrol di SMAN 7 Mandau. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan dalam penerapan *Game Based Learning* berbantuan media pembelajaran *Wordwall* terhadap keaktifan belajar siswa. Hasil uji *Independent Sample T-Test* menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 11,034 > t_{tabel} = 1,670$ dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,00 < 0,05$ sehingga hipotesis H_a diterima dan H_o ditolak. Hasil analisis *N-Gain* menunjukkan bahwa rata-rata peningkatan keaktifan belajar pada kelas eksperimen sebesar 0,52 dengan kategori sedang, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 0,26 dengan kategori rendah. Dengan demikian, penerapan *Game Based Learning* berbantuan media pembelajaran *Wordwall* lebih berpengaruh positif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Kata Kunci: *Game Based Learning*, *Wordwall*, Keaktifan belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Sebagaimana tercantum dalam UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, pendidikan merupakan upaya yang direncanakan secara sadar untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar para peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya, mencakup kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Dengan demikian, pendidikan bukan sekadar proses transfer ilmu, melainkan menjadi jalan utama dalam membentuk karakter dan kompetensi individu (Haris dkk., 2025).

Salah satu mata pelajaran yang memiliki kontribusi besar dalam pembentukan karakter bangsa adalah Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini diajarkan di semua jenjang pendidikan, dari Sekolah Dasar hingga Pendidikan Tinggi, sehingga penting disampaikan melalui metode yang mampu mengembangkan karakter dan keaktifan siswa. Peran aktif siswa sangat diperlukan dalam pembelajaran, karena pembelajaran merupakan usaha untuk membelajarkan peserta didik agar mampu menyerap, memahami, dan mengembangkan kemampuannya secara optimal (Haris dkk., 2025).

Salah satu pendekatan inovatif yang dapat mendorong keaktifan siswa adalah *Game Based Learning* (GBL). Menurut (Fatimah dkk., 2024), *Game Based Learning* merupakan pendekatan yang diidentifikasi

sebagai model efektif untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, atraktif, dan aktif dibandingkan dengan pembelajaran pasif melalui buku teks. GBL menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran, di mana mereka belajar sambil bermain sehingga suasana kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan (Athiyyah & Amalia, 2024).

Salah satu media yang dapat digunakan dalam *Game Based Learning* adalah aplikasi *Wordwall*. Aplikasi ini dapat digunakan secara online maupun offline dan menyediakan berbagai fitur (Muhammad Bagus Prasetyo Widodo et al., 2023), dalam penelitian ini fitur *Open the Box* digunakan sebagai media interaktif yang berisi pertanyaan dan materi pembelajaran yang harus diselesaikan siswa secara aktif. Fitur tersebut mendorong partisipasi siswa melalui unsur tantangan dan rasa ingin tahu sehingga mendukung peningkatan keaktifan belajar pada kelas eksperimen.

Dengan tampilan yang menarik dan mudah digunakan, *Wordwall* mampu menjadikan proses pembelajaran lebih dinamis dan menyenangkan (Mohamad Novan

Aditya & Luthfiya Fathi Pusposari, 2024). Penelitian (Irfandi, 2024) menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa secara efektif, serta membuat siswa lebih aktif dan tidak merasa bosan selama pembelajaran berlangsung.

Berbagai hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* mampu memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. (Marisa dkk., 2024) menemukan bahwa penggunaan *Wordwall* dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik sedangkan (Khoirunnisa, 2021) menunjukkan bahwa *Wordwall* berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, (Muhajir & Wijaya, 2026) menjelaskan bahwa *Wordwall* mampu menciptakan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih interaktif dan menyenangkan. Namun, sebagian besar penelitian tersebut lebih banyak berfokus pada minat belajar, motivasi belajar, hasil belajar, maupun implementasi media *Wordwall* dalam pembelajaran. Penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall*

terhadap keaktifan belajar siswa masih terbatas, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang SMA.

Meskipun berbagai penelitian terdahulu menunjukkan hasil yang positif, kondisi di lapangan menunjukkan situasi yang berbeda. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas XI SMAN 7 Mandau, terlihat bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa tidak aktif berkontribusi dalam kegiatan kelas, cenderung pasif, dan jarang menyampaikan pendapat atau bertanya kepada guru. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh terbatasnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, di mana guru lebih sering mengandalkan buku sebagai sumber utama.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Pendidikan Pancasila SMAN 7 Mandau, rendahnya keaktifan belajar siswa disebabkan oleh kurangnya minat dan motivasi belajar, serta masih terbatasnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Temuan tersebut sejalan dengan pendapat (Salo, 2023) yang menyatakan bahwa keaktifan

belajar dipengaruhi oleh faktor internal berupa minat dan motivasi belajar serta faktor eksternal berupa lingkungan keluarga. Selain itu, (Mesra dkk., 2025) menjelaskan bahwa gangguan fisik dan faktor non-sosial seperti kelelahan serta keterbatasan fasilitas pembelajaran juga dapat menghambat keaktifan belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas XI SMAN 7 Mandau.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Quasi Experimental Design* menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian berjumlah 188 siswa dengan sampel kelas yang jumlah siswanya sebanyak 64 orang yang dipilih menggunakan teknik Random Sampling dalam bentuk undian, terdiri dari kelas XI.3 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI.4 sebagai kelas kontrol di SMAN 7 Mandau. Pemilihan sampel

didasarkan pada hasil uji homogenitas nilai ulangan harian yang menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki varians yang homogen. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi aktivitas guru, angket keaktifan belajar siswa, dan dokumentasi (Ika Sriyanti, 2019). Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis inferensial meliputi uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov, uji homogenitas menggunakan *Levene's Test*, uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test*, serta uji *N-Gain* untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa. Pengolahan data dilakukan menggunakan program SPSS versi 25.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Observasi Aktivitas Guru

Hasil observasi aktivitas guru dalam penerapan *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan sangat baik. Pada pertemuan pertama, diperoleh hasil sebesar 62 (91,1%) pada rentang klasifikasi (55,26-68,00) adalah sangat baik. Pada pertemuan kedua, skor meningkat menjadi 68

(100%) pada rentang klasifikasi (55,26-68) adalah sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media *Wordwall* dalam proses pembelajaran telah dilaksanakan secara maksimal sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang direncanakan.

2. Hasil Analisis Deskriptif Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

analisis deskriptif menunjukkan bahwa sebelum pembelajaran (*before*) sebagian besar siswa berada pada kategori sedang sebanyak 31 dengan presentase (97%). Setelah pembelajaran (*after*), terjadi peningkatan dimana sebagian besar siswa sebanyak 22 dengan presentase 69% siswa berada pada kategori tinggi. Dengan demikian dapat diketahui bahwa setelah pembelajaran terjadi peningkatan keaktifan belajar siswa dari kategori sedang menjadi kategori tinggi.

Pada indikator keberanian kelas kontrol, sebelum pembelajaran sebanyak 22 siswa dengan presentase 69% berada pada kategori sedang, kemudian setelah pembelajaran sebanyak 24 siswa dengan presentase 75% berada pada kategori tinggi. Pada indikator partisipasi, sebelum pembelajaran

sebanyak 18 siswa dengan presentase 56% dan setelah pembelajaran siswa sebanyak 19 siswa dengan presentase 59%. Pada indikator kreativitas terjadi peningkatan pada rentang skor sebelum pembelajaran sebanyak 25 siswa dengan presentase 78% berada dikategori sedang dan setelah pembelajaran sebanyak 16 siswa dengan presentase 50% berada di kategori sedang. Kemudian pada indikator kemandirian, terjadi peningkatan dari sebelum pembelajaran sebanyak 28 siswa dengan presentase berada dikategori sedang (88%) dan setelah pembelajaran sebanyak 22 siswa dengan presentase menjadi kategori tinggi (69%).

Berbeda dengan kelas kontrol, hasil analisis deskriptif kelas eksperimen (XI.3) yang menggunakan *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan. Sebelum pembelajaran (*before*) sebanyak 19 siswa dengan presentase 59% berada pada kategori sedang. Setelah pembelajaran (*after*), sebagian besar siswa sebanyak 19 dengan presentase 59% berada pada kategori sangat tinggi. Dengan demikian dapat

diketahui bahwa setelah pembelajaran terjadi peningkatan keaktifan belajar siswa dari kategori sedang menjadi sangat tinggi.

Pada sikap keberanian kelas eksperimen (XI.3) Sebelum pembelajaran (*before*) sebanyak 25 siswa dengan presentase 78% berada pada kategori tinggi. Setelah pembelajaran (*after*), sebagian besar siswa sebanyak 20 dengan presentase 63% berada pada kategori tinggi dan 10 siswa dengan presentase 31% berada pada kategori sangat tinggi. Partisipasi siswa kelas eksperimen (XI.3) diketahui sebelum pembelajaran sebanyak 28 siswa dengan presentase 88% berada pada kategori sedang dan setelah pembelajaran sebanyak 19 siswa dengan presentase 59% berada pada kategori tinggi dan 11 siswa dengan presentase 34% berada pada kategori sangat tinggi. Pada kreativitas siswa kelas eksperimen (XI.3) sebelum pembelajaran sebanyak 19 siswa dengan presentase 59% berada di kategori sedang dan setelah pembelajaran sebanyak 19 siswa dengan presentase 59% berada kategori tinggi. Sedangkan kemandirian siswa kelas eksperimen (XI.3) dapat diketahui sebelum

pembelajaran sebanyak 17 siswa dengan presentase 53% berada pada kategori sedang dan sesusah pembelajaran sebanyak 17 siswa dengan presentase 53% berada pada kategori sangat tinggi.

3. Pengujian Hipotesis

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilaksanakan uji prasyarat analisis. Hasil uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* menunjukkan bahwa data pretest dan posttest kedua kelas berdistribusi normal (Sig.>0,05). Hasil uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* menunjukkan bahwa varians data kedua kelas adalah homogen (Sig.=0,294>0,05). Dengan demikian, uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test* dapat dilaksanakan. Hasil uji *Independent Sample T-Test* menunjukkan bahwa nilai thitung sebesar 11,034 lebih besar dari ttabel sebesar 1,670 dengan nilai Sig.(2tailed)=0,000<0,05.

Berdasarkan kriteria pengujian, hipotesis H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan penerapan *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* terhadap keaktifan belajar siswa pada

mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas XI SMAN 7 Mandau. Hasil uji *N-Gain* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen:

Tabel 1 Perbandingan N-Gain Keaktifan Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas	Min	Max	N-Gain Skor	Kategori
Eksperimen (XI.3)	0,14	0,81	0,52	Sedang
Kontrol (XI.4)	-0,14	0,44	0,26	Rendah

Sumber: Olahan data 2026

Hasil analisis *N-Gain* menunjukkan bahwa kelas kontrol memperoleh rata-rata *N-Gain* sebesar 0,26 yang termasuk dalam kategori rendah. Sebaliknya, kelas eksperimen memperoleh rata-rata *N-Gain* skor sebesar 0,52 yang termasuk kategori sedang. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* lebih efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

4. Pembahasan

Keaktifan belajar siswa pada kelas kontrol mengalami peningkatan

setelah mengikuti pembelajaran. Sebelum pembelajaran, sebagian besar siswa berada pada kategori sedang sebanyak 31 siswa (97%), sedangkan setelah pembelajaran sebagian besar siswa berada pada kategori tinggi sebanyak 22 siswa (69%). Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang diberikan mampu memberikan perubahan terhadap keaktifan belajar siswa. Meskipun demikian, peningkatan yang terjadi belum terlalu besar karena pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru. Dalam pembelajaran konvensional, guru berperan sebagai sumber utama informasi sehingga siswa cenderung menerima materi secara pasif. Akibatnya, kesempatan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran menjadi terbatas dan keaktifan belajar yang berkembang belum optimal.

Pada indikator keberanian, sebelum pembelajaran sebagian besar siswa berada pada kategori sedang sebanyak 22 siswa (69%), sedangkan setelah pembelajaran meningkat menjadi kategori tinggi sebanyak 24 siswa (75%). Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa

mulai memiliki keberanian yang lebih baik dalam mengemukakan pendapat dan mengambil keputusan selama proses pembelajaran. Keberanian merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menyampaikan gagasan, menghargai pendapat orang lain, serta berpartisipasi dalam kehidupan demokratis. Namun, peningkatan keberanian pada kelas kontrol belum menunjukkan hasil yang maksimal karena siswa masih cenderung aktif ketika ditunjuk langsung oleh guru. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional belum mampu menciptakan lingkungan belajar yang dapat mendorong keberanian siswa secara optimal.

Pada indikator partisipasi, sebagian besar siswa sebelum pembelajaran berada pada kategori sedang sebanyak 18 siswa (56%), sedangkan setelah pembelajaran sebagian besar siswa masih berada pada kategori sedang sebanyak 19 siswa (59%). Hasil ini menunjukkan bahwa partisipasi siswa tidak mengalami peningkatan yang berarti. Rendahnya peningkatan partisipasi dapat disebabkan oleh pembelajaran

yang masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang memperoleh kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Sebagian besar siswa hanya mendengarkan penjelasan guru dan menjawab pertanyaan ketika diminta. Kondisi tersebut menyebabkan siswa belum terdorong untuk berinisiatif mengikuti diskusi, memberikan tanggapan, maupun menyampaikan pendapat secara aktif selama pembelajaran berlangsung.

Pada indikator kreativitas, sebagian besar siswa sebelum pembelajaran berada pada kategori sedang sebanyak 25 siswa (78%), sedangkan setelah pembelajaran sebagian besar berada pada kategori tinggi sebanyak 16 siswa (50%). Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa mulai mampu menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman yang dimiliki serta menunjukkan minat yang lebih baik terhadap materi yang dipelajari. Meskipun demikian, perkembangan kreativitas tersebut belum optimal karena pembelajaran yang diterapkan belum banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi ide dan menemukan solusi secara mandiri. Aktivitas

pembelajaran yang lebih banyak didominasi oleh guru membuat siswa belum sepenuhnya mengembangkan kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki.

Pada indikator kemandirian, sebelum pembelajaran sebagian besar siswa berada pada kategori sedang sebanyak 28 siswa (88%), sedangkan setelah pembelajaran meningkat menjadi kategori tinggi sebanyak 22 siswa (69%). Hasil ini menunjukkan bahwa siswa mulai memiliki tanggung jawab yang lebih baik dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Namun demikian, tingkat kemandirian siswa masih belum berkembang secara maksimal karena sebagian siswa masih bergantung pada arahan guru dalam menyelesaikan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran konvensional belum sepenuhnya memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengatur dan mengelola proses belajarnya secara mandiri.

Berbeda dengan kelas kontrol, kelas eksperimen yang menggunakan *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* menunjukkan peningkatan keaktifan belajar yang lebih tinggi. Sebelum pembelajaran, sebagian besar siswa berada pada

kategori sedang sebanyak 19 siswa (59%). Setelah pembelajaran, sebagian besar siswa berada pada kategori sangat tinggi sebanyak 19 siswa (59%). Pergeseran kategori tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa secara signifikan. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga siswa terdorong untuk terlibat secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Pada indikator keberanian, sebagian besar siswa sebelum pembelajaran berada pada kategori tinggi sebanyak 25 siswa (78%). Setelah pembelajaran, terjadi peningkatan jumlah siswa pada kategori sangat tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* mampu meningkatkan rasa percaya diri siswa untuk mengajukan pertanyaan, menyampaikan pendapat, dan memberikan tanggapan selama proses pembelajaran. Suasana belajar yang interaktif membuat siswa merasa lebih nyaman untuk berpartisipasi tanpa takut melakukan kesalahan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Ananda Rizky Aulia

Kaloko (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media *Wordwall* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik karena mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

Pada indikator partisipasi, sebelum pembelajaran sebagian besar siswa berada pada kategori sedang sebanyak 28 siswa (88%), sedangkan setelah pembelajaran sebagian besar berada pada kategori tinggi sebanyak 19 siswa (59%). Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media *Wordwall* berhasil mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Melalui fitur *Open the Box*, siswa terdorong untuk berinteraksi secara langsung dengan materi yang dipelajari sehingga mereka lebih aktif menjawab pertanyaan, mengikuti diskusi, dan memberikan tanggapan terhadap materi yang disampaikan. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

Pada indikator kreativitas, sebagian besar siswa sebelum pembelajaran berada pada kategori sedang sebanyak 19 siswa (59%), sedangkan setelah pembelajaran sebagian besar berada pada kategori tinggi sebanyak 19 siswa (59%). Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* mampu mendorong siswa untuk berpikir lebih kreatif dalam memahami materi pembelajaran. Aktivitas permainan yang terdapat dalam media *Wordwall* memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghubungkan materi dengan pengalaman yang dimiliki serta menemukan cara yang lebih menarik dalam memahami konsep pembelajaran. Temuan ini mendukung pendapat Rifka Alkhilyatul Ma'rifat dan I Made Suraharta (2024) yang menyatakan bahwa media *Wordwall* tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mampu meningkatkan kreativitas dan semangat belajar siswa.

Peningkatan yang paling menonjol terlihat pada indikator kemandirian. Sebelum pembelajaran sebagian besar siswa berada pada kategori sedang sebanyak 17 siswa (53%), sedangkan setelah pembelajaran sebagian besar berada

pada kategori sangat tinggi sebanyak 17 siswa (53%). Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* mampu melatih siswa untuk belajar secara mandiri dan bertanggung jawab terhadap proses belajarnya sendiri. Siswa menjadi lebih terbiasa menyelesaikan tugas dengan strategi yang mereka tentukan sendiri serta lebih aktif dalam mencari solusi terhadap permasalahan yang dihadapi. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu mengembangkan kemampuan belajar mandiri.

Peningkatan keaktifan belajar yang terjadi pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional. Media *Wordwall* memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi melalui aktivitas yang menantang dan menyenangkan. Keadaan tersebut membuat siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran sehingga keberanian, partisipasi, kreativitas, dan

kemandirian mereka berkembang dengan lebih baik.

Hasil pengujian hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test* menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 11,034 lebih besar daripada t_{tabel} sebesar 1,670 dengan nilai signifikansi sebesar 0,00 yang lebih kecil dari 0,05 sehingga hipotesis H_a diterima dan H_o ditolak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara keaktifan belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan demikian, penerapan *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas XI SMA Negeri 7 Mandau.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil analisis *N-Gain*. Kelas kontrol memperoleh rata-rata *N-Gain* sebesar 0,26 yang termasuk kategori rendah, dengan nilai minimum sebesar -0,14 dan nilai maksimum sebesar 0,44. Nilai minimum yang negatif menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang mengalami penurunan keaktifan belajar setelah mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa

pembelajaran konvensional belum mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa secara merata. Sebaliknya, kelas eksperimen memperoleh rata-rata *N-Gain* sebesar 0,52 yang termasuk kategori sedang, dengan nilai minimum sebesar 0,14 dan nilai maksimum sebesar 0,81. Nilai minimum yang positif menunjukkan bahwa seluruh siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan keaktifan belajar setelah mengikuti pembelajaran. Perbedaan rata-rata *N-Gain* antara kedua kelas menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* lebih berpengaruh positif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional. Temuan ini memperkuat hasil uji hipotesis bahwa penggunaan media *Wordwall* memberikan dampak positif terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari penerapan *Game*

Based Learning berbantuan media pembelajaran *Wordwall* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas XI SMAN 7 Mandau.

Hal ini dibuktikan melalui hasil uji *independent sample t-test* yang menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 11,034 lebih besar dari t_{tabel} sebesar 1,670 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis H_a diterima dan H_o ditolak. Selain itu, hasil analisis *N-Gain* menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh rata-rata *N-Gain* sebesar 0,52 yang berada pada kategori sedang, dengan nilai minimum 0,14 dan maksimum 0,81, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata *N-Gain* sebesar 0,26 yang berada pada kategori rendah, dengan nilai minimum -0,14 dan maksimum 0,44. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* lebih efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dibandingkan pembelajaran pada kelas kontrol.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, guru disarankan untuk memanfaatkan model dan media pembelajaran yang lebih interaktif,

seperti *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall*, guna meningkatkan keaktifan belajar siswa. Peserta didik juga diharapkan lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, berani mengemukakan pendapat, serta memanfaatkan berbagai media pembelajaran interaktif untuk mendukung proses belajar. Selain itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian pada variabel lain seperti motivasi belajar, minat belajar, hasil belajar, maupun keterampilan berpikir kritis, serta memperluas cakupan penelitian pada jenjang pendidikan dan sekolah yang berbeda sehingga diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

Athiyyah, A., & Amalia, E. (2024). Penggunaan Metode Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII D MTs Negeri 1 Ciamis. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(1), 190–201.

Fatimah, O. L., Abdul Halim Fathani, &

- Awae, W. (2024). Analisis Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Game-Based Learning. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 73–83.
- Haris, M. A., Mustaru, M., Hadi, M. S., & Sawaludin, S. (2025). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* di SMA Negeri 1 Narmada. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(2), 717–732.
- Ika Sriyanti, M. P. (2019). *EVALUASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA*.
- Irfandi, R. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Worldwall Pada Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn 060934 Medan the Influence of Game-Based Learning Model Assisted By Worldwall on Earth and Natural Events Material Towards the Learning Outc.* 3.
- Khoirunnisa, E. Y. R. P. (2021). *MEDIA WORDWALL SEBAGAI SOLUSI KEAKTIFAN SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA. Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(0.1101/2021.02.25.432866), 1–15.
- Marisa, M., Fauzia, N. N., Supriyadi, & Hermawan, J. S. (2024). Implementasi Media Pembelajaran *Wordwall* dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 44048–44053.
- Mesra, R., Runtuwene, F. P. A., Manikome, D. D. V., & Aling, K. G. A. A. (2025). Faktor-Faktor yang Menghambat Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres Timbukar Tahun Ajaran 2022/2023. *Naluri Edukasi Jurnal Pendidikan*, 1(6), 293–308.
- Mohamad Novan Aditya, & Luthfiya Fathi Pusposari. (2024). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING DENGAN MEDIA WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII DI MTsN 1 LAMONGAN. Madani : Journal of Social Sciences and Social Science Education*, 2(2),

89–99.

<https://doi.org/10.55210/rc9jte05>

Muhajir, F. F., & Wijaya, A. A. (2026).
Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Wordwall di Kelas IV SDN Saruni 4. 03(April), 26–30.

Muhammad Bagus Prasetyo Widodo
et al. (2023). *SOCIETY 5.0 PEMBELAJARAN IPS* (Bayu Wijayama (ed.)). Cahya Ghani Recovery.

Salo, E. S. (2023). Analisis Faktor Penyebab Siswa Kurang Aktif dalam Pembelajaran Kelas IV SD Negeri 06 Sesean. *Journals Ukitoraja*, 3(2022), 13–18.