

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAMES BASED LEARNING (GBL)
BERBANTUAN APLIKASI WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SDN 26 RIMBO KALUANG**

Elsi Afifah¹, Abna Hidayati², Nofri Hendri³, Rahmi Pratiwi⁴

Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang, Sumatera Barat, Indonesia^{1,2,3,4}

e-mail: elsiafifah@gmail.com, abnahidayati@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Games Based Learning (GBL) learning model assisted by the Wordwall application on student learning outcomes in Natural and Social Sciences (NaSS) class IV SDN 26 Rimbo Kaluang, found problems such as low student learning outcomes that have not reached KKTP 75, the learning model is still not varied which makes the learning atmosphere seem boring, less attractive to students so that learning has not been achieved optimally. Learning is still centered on educators, it can be seen that educators dominate learning activities, so that students are less involved in finding contextual problems that are being studied. This type of research is quantitative research using the Quasy Experiment approach. The population in the study were fourth grade students of SDN 26 Rimbo Kaluang. The sampling technique used Total Sampling technique, where the samples in this study were class IV students. A (Experiment Class) and class IV.B (Control Class), each class consisting of 22 students. Data collection techniques using tests in the form of objective questions as many as 20 items that have been tested for validity. After obtaining data on learning outcomes, normality test and homogeneity test were carried out, then continued with the t-test. The results of this study indicate the average value of students who use the Games Based Learning learning model assisted by a t-test.

Keywords: *Games Based Learning, Wordwall, Learning Outcomes, Natural And Social Sciences.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Games Based Learning* (GBL) berbantuan aplikasi *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV SDN 26 Rimbo Kaluang, ditemukan permasalahan seperti rendahnya hasil belajar siswa yang belum mencapai KKTP 75, model pembelajaran masih belum bervariasi yang membuat suasana belajar terkesan membosankan, kurang menarik minat siswa sehingga pembelajaran belum tercapai secara maksimal. Pembelajaran masih berpusat pada pendidik terlihat bahwa pendidik lebih mendominasi kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik kurang terlibat dalam menemukan permasalahan-permasalahan kontekstual yang sedang dipelajari. Jenis Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan

Quasy Eksperiment. Populasi pada penelitian yaitu siswa kelas IV SDN 26 Rimbo Kaluang. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *Total Sampling*, dimana sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas IV. A (Kelas Eksperimen) dan siswa kelas IV.B (Kelas Kontrol) yang masing-masing kelas terdiri dari 22 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes berupa soal objektif sebanyak 20 butir soal yang telah diuji validitas. Setelah diperoleh data hasil belajar, dilakukan uji normalitas, dan uji homogenitas, kemudian dilanjutkan dengan Uji-t. Hasil penelitian ini menunjukkan nilai rata-rata siswa yang menggunakan model pembelajaran *Games Based Learning* berbantuan aplikasi *Wordwall* yaitu 77, 27 lebih tinggi dari yang menerapkan pembelajaran konvensional yaitu 67,95. Sedangkan dari perhitungan t-tes diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $2,4397 > 2,021$ pada taraf signifikan $\alpha 0,05$. Dengan demikian penerapan model pembelajaran *Games Based Learning* berbantuan aplikasi *Wordwall* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 26 Rimbo Kaluang.

Kata Kunci: *Games Based Learning*, *Wordwall*, Hasil Belajar, IPAS

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar mahasiswa secara aktif mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan Negara (UU No.20 tahun 2003). Pendidikan memiliki peranan penting dalam upaya menciptakan kehidupan bangsa yang cerdas, damai, terbuka, dan demokratis. Pembaharuan dan penyempurnaan pendidikan harus terus-menerus dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional, agar mampu menghasilkan

sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan yang bermutu sangat membutuhkan tenaga kependidikan yang memiliki kompetensi dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif (Rayendra et al., 2021).

Mata pelajaran IPAS merupakan pelajaran yang ada di Kurikulum Merdeka. Yaitu perpaduan antara Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dengan tujuan untuk memahami lingkungan sekitar, berupa fenomena alam dan sosial. Namun dari penggabungan pelajaran itu sendiri proses pembelajaran tetaplah terpisah yang mana untuk pelajaran IPA akan dibahas pada semester ganjil, dan di semester genapnya membahas tentang pelajaran IPS. Untuk pelajaran IPAS

(Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) ini diajarkan pada jenjang pendidikan SD yang mana penerapannya sangat dibutuhkan oleh ilmu pengetahuan teknologi (Nurkholisha et al., 2024). Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan proses pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lain. Proses belajar mengajar merupakan proses kegiatan interaksi antara dua unsur manusiawi, yakni siswa sebagai pihak yang belajar dan guru sebagai pihak yang mengajar, dengan siswa sebagai subjek pokoknya. Fakta yang ditemukan di lapangan pada saat ini proses pembelajaran tidak berjalan dengan semestinya. Salah satu cara dalam mengimplementasikan agar proses pembelajaran berjalan dengan semestinya dapat melalui mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar yaitu mata pelajaran IPAS (Yuristia et al., 2022).

Games Based Learning adalah metode pembelajaran yang menggunakan game sebagai alat untuk mengajarkan materi. Dengan menggabungkan kesenangan dari bermain game dengan proses belajar, metode ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil

belajar siswa. Dengan cara ini, siswa akan lebih tertarik untuk belajar karena mereka merasa seperti sedang bermain game. Selain itu, *Games Based Learning* juga dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, seperti keterampilan komunikasi, kerja sama tim, dan problem solving. Dengan berinteraksi dengan game yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan tertentu, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif (Hermawan, 2024).

Model pembelajaran *Games Based Learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan elemen permainan dan teknologi sebagai sarana utama untuk menyampaikan materi dengan memanfaatkan keunggulan teknologi untuk meningkatkan keterlibatan, memantau kemajuan dan menyesuaikan pengalaman pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Pendekatan pembelajaran berbasis game mencerminkan restrukturisasi tugas pembelajaran untuk membuatnya lebih menarik, bermakna, dan pada

akhirnya lebih efektif, sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang lebih optimal (Riska et al., 2025).

Metode pembelajaran *Games Based Learning* tidak hanya mengikuti kurikulum tetapi juga memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dengan memberi penghargaan atas pencapaian mereka dalam aktivitas pembelajaran seperti kuis dan bentuk latihan lainnya (Wibawa et al., 2020). Wordwall adalah salah satu media pembelajaran interaktif berbasis website yang berguna untuk membuat latihan soal bagi siswa, seperti kuis, pencarian kata, benar salah, mencocokkan dan memperbaiki kalimat serta lainnya (Wibawa et al., 2020). *Wordwal* dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan bervariasi. Dengan model *Games Based Learning* (GBL) siswa dapat belajar mengenai cara mengungkapkan gagasan mereka, mempertanyakan berbagai persoalan terkait materi pembelajaran yang dipelajari dan memperoleh jawaban atas persoalan

yang ditanyakan (Maryam et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN 26 Rimbo Kaluang, ditemukan bahwa hasil belajar IPAS siswa masih rendah dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 75. Rata-rata nilai kelas IV A adalah 59,2 dan kelas IV B adalah 55,6. Selain itu, pembelajaran cenderung masih menggunakan metode ceramah, kurang variatif, membosankan, serta minim penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang antusias, pasif, dan mengalami kesulitan memahami materi. Guru lebih mendominasi pembelajaran, sementara siswa hanya menjadi penerima informasi. Kurangnya inovasi pembelajaran menjadi salah satu penyebab rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Model pembelajaran yang digunakan belum bervariasi dan media yang dipakai terbatas pada papan tulis dan presentasi *PowerPoint*, sehingga suasana belajar menjadi kurang menarik. Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi

permasalahan ini adalah menerapkan model *Games Based Learning* (GBL), yaitu pendekatan pembelajaran yang menggunakan unsur permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui aktivitas bermain, yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi masalah tersebut adalah melalui model pembelajaran *Games Based Learning* (GBL) berbantuan media *Wordwall*. *Games Based Learning* (GBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan karena memanfaatkan unsur permainan digital dalam proses belajar. Dengan GBL, siswa lebih aktif, semangat, dan terlibat secara langsung dalam pembelajaran. Sementara itu, *Wordwall* sebagai media interaktif menyediakan berbagai bentuk kuis dan aktivitas yang menarik, sehingga mampu meningkatkan fokus, daya ingat, dan minat belajar siswa. Untuk mendukung keberhasilan penerapan model *Games Based Learning* (GBL)

, penggunaan media yang tepat juga sangat diperlukan. Salah satu media yang relevan dan interaktif adalah aplikasi *Wordwall*, yang menyediakan berbagai jenis permainan edukatif seperti kuis, teka-teki silang, roda acak, dan sebagainya. Media ini tidak hanya menarik minat siswa, tetapi juga mampu meningkatkan fokus dan partisipasi mereka dalam pembelajaran.

Dengan mengintegrasikan *Wordwall* ke dalam model GBL, guru dapat menyampaikan materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep yang diajarkan. Penggunaan model pembelajaran *Games Based Learning* (GBL) berbantuan media *Wordwall* dapat mengubah suasana belajar dari monoton menjadi menyenangkan dan partisipatif. *Games Based Learning* (GBL) dan *Wordwall* juga mendorong pembelajaran yang berpusat pada siswa serta memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna.

Menyikapi permasalahan yang ada maka diperlukan suatu model pembelajaran agar dapat

meningkatkan pemahaman konsep materi dengan baik dan meningkatkan hasil pembelajaran, pentingnya respon siswa terhadap proses belajar mengajar merupakan tugas guru dalam menemukan solusi dan cara yang terbaik. Pembelajaran akan lebih menarik jika diterapkan dalam konsep menyenangkan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, untuk itu diperlukannya suatu model dalam pencapaian tujuan tersebut. Model pembelajaran yang dimaksud adalah model *Games Based Learning* (GBL) berbasis *Wordwall*. Dengan menerapkan model pembelajaran *Games Based Learning* (GBL) berbantuan aplikasi *Wordwall*, diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, menyenangkan, dan mampu mendorong siswa untuk aktif serta mengingat informasi secara mendalam.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian dengan model pembelajara *Games Based Learnig* (GBL) berbantuan aplikasi *Wordwal* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS penting dilakukan pada siswa kelas IV SDN 26 Rimbo Kaluang. Tujuan dilakukan penelitian

ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Games Based Learning* (GBL) berbantuan aplikasi *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV. Oleh sebab itu, dilakukan penelitian dengan judul “ Pengaruh Model Pembelajaran *Games Based Learning* (GBL) Berbantuan Aplikasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 26 Rimbo Kaluang.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan *Quasi Eksperimen*. Penelitian kuantitatif adalah suatu pendekatan yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk melihat umumnya dilakukan secara acak, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/ statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono,2016). Penelitian Eksperimen semu (*Quasi eksperiments*) adalah jenis penelitian yang menyelidiki sebab akibat yang terjadi karena adanya tindakan (*treatment*) (Sugiyono, 2017). Penelitian kuantitatif yakni data yang

diolah berupa angka-angka. Data yang berupa angka-angka yang dimaksud dalam penelitian ini adalah skor hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 26 Rimbo Kaluang.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah non-equivalent control group yang melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain penelitian ini merupakan kelompok kelas kontrol dan kelas eksperimen yang tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2017). Kelompok eksperimen diberi *pre test* dan *post test* kemudian dibandingkan dengan hasil *pre test* dan *post test* dari kelompok yang tidak diberi perlakuan sebagai kelompok kontrol. Design penelitian yang digunakan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Kelas	Pre-test	Perlakuan	Post-Test
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3		O_4

Keterangan:

- O1 = *Pre test* kelompok eksperimen
- O2 = *Post test* kelompok eksperimen
- O3 = *Pre test* kelompok kontrol
- O4 = *Post test* kelompok kontrol
- X = Perlakuan menggunakan model pembelajaran *Games Based*

Learning berbantuan aplikasi *Wordwall*

- = Tidak diberi perlakuan

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 26 Rimbo Kaluang pada tahun ajaran 2024/2025. Jumlah siswa kelas IV pada semester genap 2024/2025 adalah sebanyak 44 siswa yang tersebar di dua kelas, yaitu kelas IV. A sebagai kelas eksperimen dan IV. B sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *Total Sampling*. Sampel yang terpilih yaitu kelas IV. A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV. B sebagai kelas kontrol. Masing-masing kelas terdiri dari 22 siswa. Semua total sampel yang akan digunakan pada penelitian ini berjumlah 44 siswa.

Data yang dikumpulkan menggunakan tes dalam bentuk pilihan ganda yang terdiri dari 20 butir soal. Soal tes dilakukan terlebih dahulu pada uji coba kelas V, kemudian dilakukan uji validitas, uji reliabilitas, daya beda, indeks kesukaran soal. Tes dilaksanakan dua kali yaitu dilakukan sebelum perlakuan (*pretest*) dan ketika

sesudah perlakuan (*post test*) dengan bobot pertanyaan yang sama. Dengan tes ini peneliti dapat memahami tingkat pengetahuan awal sebelum dan sesudah di beri perlakuan yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan hasil belajar siswa berdasarkan nilai *pretest* dan *post test*. Teknik analisis data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu Uji Normalitas, Uji homogenitas dan dilanjutkan dengan uji hipotesis (t).

C. Hasil dan Pembahasan

1. Deskripsi Data

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 26 Rimbo Kaluang. Deskripsi data dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen data tentang hasil belajar pada siswa menggunakan model *Games Based Learning* (GBL) berbantuan aplikasi *Wordwall* dan kelas kontrol data tentang hasil belajar pada siswa menggunakan pembelajaran konvensional. Data yang dianalisis sesuai dengan hasil temuan di lapangan yang dilaksanakan pada tanggal 16 Mei 2025 dan berakhir pada tanggal 7 Juni 2025. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model

pembelajaran *Games Based Learning* (GBL) berbantuan aplikasi *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 26 Rimbo Kaluang yaitu kelas IV. A (kelas eksperimen) dan kelas IV. B (kelas kontrol). Penelitian ini berfokus pada materi masyarakat di daerahku.

a. Data hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Games Based Learning* (GBL) berbantuan aplikasi *Wordwall* pada kelas Eksperimen.

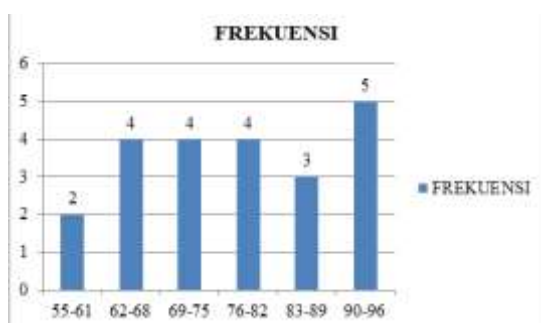
Data diperoleh dari hasil belajar siswa kelas IV. A SDN 26 Rimbo Kaluang yang berjumlah 22 orang siswa pada mata pelajaran IPAS semester 2 Tahun Ajaran 2026/2026 dimana menggunakan model pembelajaran *Games Based Learning* (GBL) berbantuan aplikasi *Wordwall*. Setelah diperoleh nilai hasil belajar tersebut, maka terlihat nilai tertinggi yang berhasil dicapai oleh siswa adalah 95 dan nilai terendah 55. Hasil perhitungan yang diperoleh nilai rata-rata 77, 40 dengan estándar deviasi 11,62. Untuk lebih lengkapnya rentangan

interval skor data nilai hasil belajar kelas dengan menggunakan model *Games Based Learning* (GBL) berbantuan aplikais *Wordwall* dalam proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Interval	Titik Tengah	Frekuensi	Presentasi
55-61	58	2	9,09%
62-68	65	4	18,18%
69-75	72	4	18,18%
76-82	79	4	18,18%
83-89	86	3	13,64%
90-96	93	5	22,73%
JUMLAH		22	100%

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa frekuensi tertinggi terdapat pada interval 90-96 dan frekuensi terendah pada interval 55-61. Secara histogram distribusi frekuensi hasil belajar siswa kelas eksperimen dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Histogram Distribusi Frekuensi Data Nilai Kelas Eksperimen

b. Data hasil belajar dengan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol

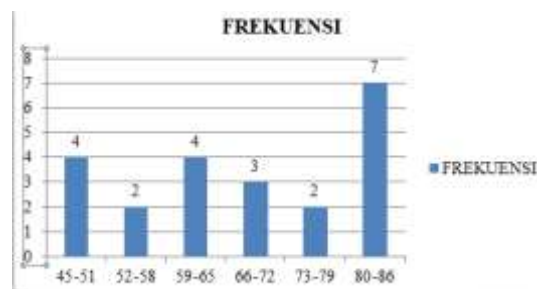
Data diperoleh dari hasil belajar IPAS siswa kelas IV. B SDN 26

Rimbo Kaluang pada semester 2 Tahun Ajaran 2025/2026 yang berjumlah 22 orang siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Dari hasil tes diperoleh nilai tertinggi yang berhasil dicapai adalah 85 dan nilai terendah adalah 45 dengan nilai rata-rata 67,72 dan estándar deviasi 13,15. Untuk lebih lengkapnya rentangan interval skor atau nilai hasil belajar kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol

Interval	Titik Tengah	Frekuensi	Presentasi
45-51	48	4	18,18%
52-58	55	2	9,09%
59-65	62	4	18,18%
66-72	69	3	13,64%
73-79	76	2	9,09%
80-86	83	7	31,82%
JUMLAH		22	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa frekuensi tertinggi terdapat pada interval 80-86 dan frekuensi terendah pada interval 52-58 dan 73-79. Secara histogram distribusi frekuensi hasil belajar siswa kelas konvensional dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



**Gambar 2. Histogram Distribusi Frekuensi
Data Nilai Kelas Kontrol**

Untuk melihat perbandingan nilai belajar siswa kelas eksperimen dengan nilai hasil belajar siswa kelas kontrol, dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3. Perbandingan Nilai Hasil Belajar
Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas
Kontrol**

Variabel	Model Pembelajaran	
	Kelas Eksperimen Games Based Learning (GBL)	Kelas Kontrol (Pembelajaran Konvensional)
Jumlah Siswa	22	22
Skor Tertinggi	95	85
Skor Terendah	55	45
Jumlah Nilai	1703	1490
Rata-Rata	77,40	67,72
SD	11,6217	13,1528
Varians	135,06	172,99

Berdasarkan analisis data untuk menarik kesimpulan dari hasil penelitian, dilakukan uji hipotesis tentang model pembelajaran *Games Based Learning* (GBL) berbantuan aplikasi *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa di SDN 26 Rimbo Kaluang, terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah itu data diuji dengan persyaratan analisis selanjutnya dilakukan uji hipotesis.

2. Hasil

a. Uji Normalitas

Dalam uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji liliefors. Uji normalitas ini bertujuan untuk dapat mengetahui apakah data yang diperoleh berasal dari data yang berdistribusi normal atau tidak.

**Tabel 4. Perbandingan Perhitungan Uji
Liliefors pada kedua Kelas Sampel**

Kelas	SD ²	N	L _{hitung}	L _{tabel} α 0,05	Kesimpulan
Eksperimen	135,06	22	0,1272	0,190	Normal
Kontrol	172,99	22	0,1103		

Berdasarkan uji normalitas pada kelas eksperimen diperoleh $L_{hitung} = 0,1272$ dengan $N=22$ maka nilai L dalam tabel daftar tabel = 0,190 dengan taraf signifikan α 0,05. Mengenai hal tersebut maka $L_{hitung} < L_{tabel}$, jadi dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen berasal dari data yang berdistribusi **normal**. Begitupun dengan Uji normalitas pada kelas kontrol diperoleh $L_{hitung} = 0,1103$ dan $L_{tabel} = 0,190$ pada taraf signifikan α 0,05. Hal tersebut menjelaskan bahwa $L_{hitung} < L_{tabel}$, jadi dapat disimpulkan bahwa kelompok kontrol berasal dari data yang berdistribusi **normal**.

b. Uji Homogenitas

Dalam uji homogenitas menggunakan teknik dengan Uji Barlett. Menurut Syafril (2019)

mengemukakan apabila chi kuadrat hitung lebih kecil dari Chi Kuadrat tabel, berarti data berasal dari kelompok homogen, jika Chi Kuadrat hitung sama dengan Chi Kuadrat tabel, maka data tidak berasal dari kelompok yang homogen.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas pada kedua Kelas Sampel

Kelas	SD ²	N	χ^2 hitung	χ^2 tabel α 0,05	Kesimpulan
Eksperimen	77,27	22	0,41446	3,841	Homogen
Kontrol	67,95	22			

Berdasarkan hasil tabel di atas dengan membandingkan χ^2_{tabel} dengan $dk = (2-1)$ maka diperoleh χ^2_{tabel} sebesar 3,841 pada taraf signifikan α 0,05. Data tabel 5 terlihat bahwa χ^2_{hitung} kelas Eksperimen dan kelas Kontrol $< \chi^2_{\text{tabel}}$ yaitu $0,41446 < 3,841$, dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang **homogen**.

c. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan untuk kedua kelompok. Menurut Syafril (2019) Apabila t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} untuk α 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan untuk nilai hasil belajar tersebut. Apabila t_{hitung} lebih kecil atau sama dengan t_{tabel} maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai hasil belajar tersebut.

Tabel 6. Hasil Pengujian dengan t-test

No	Kelas	Rata-rata	t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan
1	Eksperimen	77,27	2,4397	2,021	Signifikan
2	Kontrol	67,95			

Berdasarkan dilihat pada tabel t dengan $dk (N1-1) + (N2-1) = 42$. Maka yang dipedomani pada taraf nyata α 0,05 didapat angka tabel 2,021. Dengan demikian $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$, yaitu $2,4397 > 2,021$. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *Games Based Learning* (GBL) berbantuan aplikasi *Wordwall* lebih tinggi dari hasil siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional, dan terdapat pengaruh yang **signifikan** dari hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Games Based Learning* (GBL) berbantuan aplikasi *Wordwall* dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SDN 26 Rimbo Kaluang, diperoleh hasil penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan model *Games Based Learning* (GBL) dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam aktivitas dan hasil belajar siswa. Peningkatan

aktivitas dilihat melalui hasil yang ditunjukkan dari pemahaman akhir siswa terkait materi yang ditunjukkan melalui tes belajar siswa. Penggunaan model ini memfokuskan siswa untuk berinteraksi dan berdemonstrasi dalam kelompok melalui pemahaman materi yang telah diperoleh.

Penerapan *Games Based Learning* (GBL) pada pembelajaran dikelas IV berlangsung cukup baik, dikarenakan siswa sangat antusias untuk menjawab kuis yang diberikan, bahkan ketika soal kuis habis mereka masih tergiur untuk melanjutkan permainan. Dengan menggunakan model pembelajaran bertema game, peserta didik maupun guru dapat menghilangkan kejenuhan selama proses belajar dan membuat peserta didik lebih antusias dan lebih aktif di kelas (Rahma & Wiranti, 2024). Ada beberapa manfaat digunakannya permainan dalam pembelajaran, antara lain: 1) Memotivasi dan melibatkan seluruh peserta didik dalam pembelajaran. 2) Melatih kemampuan peserta didik seperti kemampuan literasi dan keterampilan berhitung. 3) Sebagai media terapi untuk mengatasi kesulitan kognitif.

4) Memainkan peran atau profesi tertentu sebelum praktek dalam kehidupan nyata. 5)

Memberdayakan peserta didik sebagai produsen multimedia atau konten berbasis game (Hermawan, 2024).

Adapun kelebihan dari model pembelajaran game based learning ini yaitu menyebutkan bahwa (1) Interaktif, menyenangkan dan melatih kerja sama serta pemikiran baru, (2) Memudahkan dalam tahap pembelajaran karena bisa menghilangkan stress, (3) Memiliki daya tarik tersendiri untuk belajar serta mendapatkan umpan balik yang menyenangkan dan bermanfaat, 4) Dapat Mengukur tingkat pemahaman, melatih daya ingat, merilekskan diri setelah pembelajaran, serta memicu semangat belajar. Selain itu, ada beberapa manfaat dari model pembelajaran game based learning ini yaitu (1) Media pembelajaran baru yang tidak monoton tetapi asik dan menyenangkan, (2) Meningkatkan kinerja otak kiri dan kanan dan juga lebih interaktif, (3) pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, serta masih banyak lagi. Hal ini berpengaruh terhadap kreativitas

belajar siswa untuk mencapai kompetensi sehingga berdampak terhadap peningkatan hasil belajar (Maharani dkk., 2024). Dalam implementasi *Games Based Learning*, peserta didik terlibat dalam berbagai kegiatan permainan yang dirancang untuk mendukung hasil pembelajaran. Mereka dapat mengamati karakter dalam permainan, belajar dan berinteraksi dengan peserta didik, dan menerima umpan balik dari guru terkait dengan aktivitas yang mereka lakukan. Guru juga dapat bertindak sebagai pemimpin selama kegiatan pembelajaran *Games Based Learning*, memberikan arahan, bimbingan, dan umpan balik kepada peserta didik.

Wordwall merupakan sebuah aplikasi website yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa sebagai media pembelajaran. Sejalan dengan pemikiran (Nenohai et al., 2021). Media wordwall dapat menjadikan suasana kelas lebih hidup yang nantinya akan membuat gairah peserta didik dalam pembelajaran meningkat dan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Yang di

dalamnya terdapat pilihan template yang dapat digunakan secara gratis dan berbayar. Ada banyak fitur yang dapat digunakan secara gratis seperti kuis interaktif, mencocokkan, acak kata, teka-teki silang, gameshow, anagram dan lain-lain. Banyaknya pilihan fitur ini bisa kita pilih sehingga memberikan banyak kemungkinan variasi dalam menyampaikan materi ajar. Dengan demikian, wordwall game quiz tidak hanya meningkatkan pemahaman dalam diri peserta didik saja tetapi juga membentuk sikap keilmiahan dalam diri peserta didik (Arimbawa, 2021).

Berdasarkan langkah-langkah analisis data yang telah dilakukan terhadap hasil penelitian, maka diperoleh gambaran secara jelas mengenai pokok permasalahan yang di bahas dalam penelitian ini. Hal ini mendukung salah satu teori Hamalik yang mengemukakan bahwa pemakaian model pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Tujuan model dan media

pembelajaran dalam mengajar memegang peranan yang sangat penting sebagai suatu metode atau alat bantu untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif. Dalam pencapaian tujuan proses belajar mengajar adanya model dan media, bahan pelajaran dengan mudah dapat dipahami oleh peserta didik. Dalam proses belajar mengajar alat peraga dipergunakan dengan tujuan membantu guru agar proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien, serta mempermudah peserta didik dalam memahami bahan ajar yang disampaikan.

Berdasarkan hasil tes akhir siswa berupa soal tes yang diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh hasil pembelajaran di kelas eksperimen diperoleh rata-rata belajar siswa 77,27 dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 55. Sedangkan hasil pembelajaran kelas kontrol diperoleh rata-rata belajar siswa 67,95 dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 45 ini berarti hasil pembelajaran setelah diberikan perlakuan yang berbeda saat pembelajaran, nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Pengujian hipotesis pada penelitian ini dilakukan Uji-t, diperoleh hasil nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,4397 > 2,021$ dengan $\alpha 0,05$ dan $dk= 42$. Hal ini membuktikan terdapat perbedaan **signifikan** antara hasil penerapan model pembelajaran *Games Based Learning* berbantuan aplikasi Wordwall pada kelas eksperimen dibandingkan dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.

Berdasarkan penjelasan yang telah dibahas pada kajian teori dan hasil yang ditemukan dalam penelitian ini ternyata kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *Games Based Learning* dalam proses pembelajaran memiliki rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran di kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bawa penerapan model pembelajaran *Games Based Learning* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 26 Rimbo Kaluang.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan untuk melihat pengaruh

model pembelajaran *Games Based Learning* (GBL) berbantuan aplikasi *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 26 Rimbo Kaluang diperoleh rata-rata hasil belajar yang menerapkan model pembelajaran *Games Based Learning* (GBL) berbantuan aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran adalah 77,27, dimana hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar kelas kontrol dengan menerapkan pembelajaran konvensional yaitu 67,95. Penerapan model pembelajaran *Games Based Learning* (GBL) berbantuan aplikasi *Wordwall* dengan melakukan uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $2,4397 > 2,021$ dengan $\alpha 0,05$ maka terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV SDN 26 Rimbo Kaluang. Jadi dapat disimpulkan Penerapan pada model pembelajaran *Games Based Learning* (GBL) berbantuan aplikasi *Wordwall* secara signifikan berbeda dengan pembelajaran konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Hermawan, W. (2024). Sosialisasi Pemanfaatan Game Base Learning (Gbl) Dalam Pembelajaran Di Smp N 2 Ngronggot. *Communnity Development Journal*, 5(1), 1263–1269.
- Luh, N., Andika, P., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2025). *Studi Literatur Review: Peran Media Game Based Learning Terhadap Pembelajaran*. 14(1), 799–812.
- Maharani Dkk. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ips Kelas Vii Smp Negeri 6 Pontianak. *Journal On Education*, 06(03), 16677–16684.
<https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/5403>
- Maryam, S., Sunaengsih, C., & Sujana, A. (2024). Penggunaan Wordwall Berbantuan Game Based Learning Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2859–2867.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.6948>
- Nenohai, J. M. H., Garak, S. S.,

- Ekowati, C. K., & Udil, P. A. (2021). Pelatihan Dan Pendampingan Implementasi Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Bagi Guru Kelas Rendah Sekolah Dasar Inpres Maulafa Kota Kupang. *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 101–110.
<https://doi.org/10.47747/jnpm.v2i2.574>
- Novela, D., & Erita, Y. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Ipas Menggunakan Platform Wordwall Berbasis Model Pembelajaran Radek Di Kelas V Sekolah Dasar*. 10(2).
- Nurkholisha, R., Nurmalia, L., & Hayun, M. (2024). Penerapan Media Wordwall Dalam Pembelajaran Ipas Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4a Mis Al-Hidayah. *Semnasfip*, 306–314.
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/Semnasfip/Article/View/23531%0ahttps://jurnal.umj.ac.id/index.php/Semnasfip/Article/Viewfile/23531/10876>
- Rahma, H., & Wiranti, D. (2024). Pengaruh Model Games Based Learning Terhadap Keterampilan Berbahasa Jawa Krama Kelas V Sdn 03 Sekuro. *Jemari (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 6(1), 17–24.
<https://doi.org/10.30599/jemari.v6i1.3095>
- Rayendra, Hendri, N., & Anugrah, S. (2021). Pengaruh Aplikasi Model Pembelajaran Somatic, Auditory, Visual, Intellectual (Savi) Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Kurikulum Dan Pembelajaran Di Universitas Negeri Padang. *Seminar Nasional: Jambore Konseling* 3, 09(00), Xx–Xx.
<https://doi.org/10.1007/Xxxxxx-Xx-0000-00>
- Riska, Ali, M., & Erwing. (2025). *Penggunaan Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Interaktif Wizer . Me Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X Di Man 2 Bone*. 11.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, P. D. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Syafril. (2019). *Statistik Pendidikan*. Pandang: Prenadamedia Group.
- 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.
<https://doi.org/10.17509/Integrated.v3i1.32729>
- Yuristia, F., Hidayati, A., & Ratih, M. (2022). Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Muatan

Materi Ipa Berbasis Problem
Based Pada Pembelajaran
Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*,
6(2), 2400–2409.