

## Penerapan Model Pembelajaran *Games Based Learning* dengan Media Interaktif *Wordwall* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPAS Tentang Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal pada Siswa Kelas IV SD Negeri Klegenrejo

Dania Prasasti, Wahyudi

Universitas Sebelas Maret  
daniaprasasti@student.uns.ac.id

---

### Article History

accepted 1/10/2025

approved 21/11/2025

published 23/12/2025

---

### Abstract

*Problems in grade IV science learning include students not honing critical thinking skills and low learning outcomes. This study aims to (1) describe of steps for implementing GBL, (2) improve critical thinking skills with GBL, (3) improve learning outcomes through GBL, and (4) identify obstacles and solutions found during implementation. The research is classroom action research (PTK), conducted on teachers and grade IV students at Klegenrejo Elementary School. Data collected are qualitative and quantitative. GBL steps include: (a) preparing the game, (b) explaining concepts, (c) game rules, (d) playing the game, (e) summarizing knowledge, and (f) reflecting. Critical thinking skills increased: cycle I = 84.30%, II = 86.75%, III = 88.00% due to GBL. Learning outcomes increased in the cognitive domain: cycle I = 42.5%, II = 70%, III = 95%. One obstacle was student orderliness during games, resolved by direct guidance. In conclusion, GBL using the interactive Wordwall media is effective in improving critical thinking skills and learning outcomes in IPAS (Social and Natural Sciences)*

**Keywords:** *GBL, critical thinking skills, science and natural science learning outcomes*

### Abstrak

Permasalahan dalam pembelajaran IPAS di kelas IV yaitu siswa kurang mengasah kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar IPAS yang masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan *GBL* (2) meningkatkan kemampuan berpikir kritis dengan *GBL* (3) meningkatkan hasil belajar melalui *GBL* (4) mengidentifikasi kendala dan solusi yang ditemukan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan terhadap guru dan siswa kelas IV SD Negeri Klegenrejo. perancang penelitian. Data yang digunakan adalah data kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Validitas data menggunakan triangulasi teknik dan sumber. Langkah-langkah *GBL* yang diterapkan yaitu, (a) mempersiapkan *game*, (b) penjelasan konsep, (3) aturan bermain *game*, (4) memainkan *game*, (5) merangkum pengetahuan, (6) melakukan refleksi. Kemampuan berpikir kritis siklus I=84,30%, siklus II=86,75%, siklus III=88,00% karena penerapan *GBL*. Ketuntasan hasil belajar ranah kognitif IPAS siklus I=42,5%, siklus II=70%, siklus III=95% karena penerapan *GBL*. Kendala yang terjadi salah satunya adalah ketertiban siswa saat bermain, yang diatasi dengan bimbingan langsung. Kesimpulanya, *GBL* dengan media interaktif *wordwall* efektif meningkatkan berpikir kritis dan hasil belajar IPAS.

**Kata kunci:** *GBL, kemampuan berpikir kritis, hasil belajar IPAS*

---



## PENDAHULUAN

Keberhasilan proses pembelajaran perlu diwujudkan dengan suasana belajar yang berkualitas melalui peningkatan aspek dalam pembelajaran seperti kualitas pendidik, pendekatan, model, metode, dan media yang digunakan (Israwaty, dkk. 2023). Pendidik harus mampu memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswanya agar kegiatan belajar menjadi efektif dan efisien. Dalam pembelajaran IPAS model *Games Based Learning (GBL)* memberi peluang untuk dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. *GBL* merupakan bentuk pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan menggunakan *game* elektronik untuk suatu tujuan pembelajaran tertentu (Maulidina, dkk. 2018). Di dalam kegiatan belajar mengajar juga diperlukan media pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru dapat tercapai. Salah satu media yang dapat menunjang model *GBL* adalah *wordwall* (Rita, 2021). *Wordwall* merupakan media pembelajaran berupa aplikasi berbasis web yang berisi permainan yang sangat menarik dan menyenangkan (Novyanti, dkk. 2022).

Pada abad 21 kemajuan teknologi digital berkembang semakin pesat. Banyak siswa atau hampir semua siswa sudah sangat familiar dengan gadget atau handphone, hal ini dapat dimanfaatkan untuk menunjang siswa agar dapat berpikir kritis dengan bantuan teknologi digital. Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*) dalam menganalisis masalah yang dihadapi secara sistematis, spesifik, cermat dan teliti (Lidiawati & Aurelia, 2023). Menurut Ennis (Hayatun dan Al, 2020) bahwa kemampuan berpikir kritis memiliki enam indikator yaitu menggunakan konsep, menyelesaikan pertanyaan, faktor penyebab, penyelesaian soal, memberikan kesimpulan, memperkuat kesimpulan. Kemampuan berpikir kritis perlu dikembangkan pada diri siswa untuk memperoleh pengalaman agar mampu bersaing di masa depan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang terjadi khususnya di kelas IV SD Negeri Klegenrejo diperoleh bahwa pembelajaran yang dilakukan guru sudah pernah menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*, tetapi guru lebih sering menggunakan metode ceramah, pembelajaran terpusat pada guru. Guru belum menggunakan model pembelajaran berbasis permainan yang dapat membuat siswa lebih antusias dalam melaksanakan pembelajaran. Media yang digunakan guru sudah berbasis teknologi seperti penggunaan laptop, LCD, dan speaker, dan untuk media pembelajaran guru menggunakan gambar dan benda-benda konkret, tetapi guru belum menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Hal tersebut menyebabkan kegiatan pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri Klegenrejo kurang maksimal, siswa kurang antusias dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan wawancara dengan guru pada tanggal 01 Oktober 2025 tentang kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SD Negeri Klegenrejo menurut guru kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SD Negeri Klegenrejo yaitu 60-70% dari 20 jumlah siswa. Menurut guru siswa harus di pancing terlebih dahulu untuk dapat mengajukan pertanyaan. Siswa juga harus ditunjuk terlebih dahulu untuk menjawab pertanyaan. Menurut hasil observasi kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN Klegenrejo memang masih tergolong rendah yaitu tiga sampai empat siswa yang sudah memenuhi lima indikator kemampuan berpikir kritis dan tujuh sampai sepuluh siswa yang sudah memenuhi dua indikator kemampuan berpikir kritis. Siswa lebih banyak diam hanya memperhatikan guru menjelaskan tanpa adanya timbal balik yaitu dengan bertanya. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa masih belum percaya diri untuk mengajukan pertanyaan dan juga belum dapat menyimpulkan suatu pembelajaran tanpa adanya bantuan dari guru. Siswa juga tidak akan mencatat materi pembelajaran apabila tidak diperintah oleh guru. Berdasarkan *pre-test* materi Kearifan Lokal di Masyarakat Sekitarku sejumlah 10 soal pilihan ganda pada tanggal 01 Oktober 2024. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum memenuhi KKM yaitu 75, hanya 3

dari 20 siswa atau sekitar 15% yang mendapatkan nilai di atas KKM yaitu 90. Sedangkan 85% sisanya yaitu 17 siswa lainnya masih mendapatkan nilai kurang dari KKM dengan hasil perolehan nilai paling rendah yaitu 40.

Sesuai dengan kenyataan yang telah diuraikan di atas, maka perlu diterapkannya suatu model dan media pembelajaran yang sesuai untuk membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar IPAS di kelas IV SD Negeri Klegenrejo. Pemilihan model *GBL* dalam pembelajaran IPAS kelas IV materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal dapat dijadikan solusi alternatif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar karena siswa dituntut untuk aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Khaerunisa dkk. (2022), model pembelajaran *GBL* dapat membuat siswa menjadi tidak jenuh dan mendorong siswa untuk berpikir kritis yang akan berdampak pada hasil belajar yang diperoleh siswa. Model ini akan melibatkan media dipadukan dengan aplikasi *wordwall* untuk belajar. Penggunaan media *wordwall* dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa terlibat langsung dalam pembelajaran yang akhirnya berdampak pada perolehan hasil belajar (Febriani dkk., 2024). Hal ini sejalan dengan pemikiran Maghfiroh (2018) dalam penelitiannya, bahwa media *wordwall* mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan *GBL* dengan media interaktif *wordwall* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar, (2) mendeskripsikan penerapan model *GBL* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, (3) mendeskripsikan penerapan model *GBL* dapat meningkatkan hasil belajar, (4) mengidentifikasi kendala dan solusi yang ditemukan dalam penerapan *GBL*. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada integrasi model *GBL* dengan media digital interaktif *Wordwall* yang belum banyak diterapkan secara sistematis dalam konteks pembelajaran yang berorientasi pada keterampilan berpikir kritis. Selain itu, penelitian ini secara terpadu menyoroti dua aspek penting, yaitu kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar, yang jarang dibahas secara bersamaan dalam penelitian sebelumnya. Penelitian ini juga menawarkan langkah-langkah implementatif yang dapat dijadikan rujukan praktis oleh guru, serta memuat identifikasi kendala dan solusi di lapangan, sehingga memberikan kontribusi teoretis sekaligus praktis dalam pengembangan model pembelajaran inovatif di era digital.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kolaboratif bersama guru kelas IV SD Negeri Klegenrejo sebagai pelaksana tindakan dan peneliti sebagai perencana penelitian dan merancang perencanaan penelitian. Penelitian ini dilakukan terhadap guru dan siswa kelas IV SD Negeri Klegenrejo yang berjumlah 20 siswa terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa data uraian deskriptif hasil observasi serta wawancara penerapan model dan kemampuan berpikir kritis. Sedangkan data kuantitatif berupa angka dari rubrik penerapan model dan kemampuan berpikir kritis serta perolehan hasil belajar siswa.

Prosedur dalam penelitian ini mengikuti pendapat Arikunto dkk (2016) menyebutkan bahwa ada empat langkah dalam melakukan penelitian tindakan kelas yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi. Teknik uji validitas data yang digunakan pada penelitian ini yaitu triangulasi teknik dan triangulasi sumber data. Teknik analisis data mengacu pada pendapat Miles dan Huberman (Sugiyono, 2020) yaitu (1) reduksi data, (2) penyajian data, dan (3) kesimpulan, Indikator capaian penelitian hasil belajar IPAS dengan target persentase keberhasilan pada siswa yang tuntas sebesar 85%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penerapan Model *GBL* dengan Media Interaktif *Wordwall*

Penerapan model *GBL* dimulai dari siklus I hingga siklus III. Menurut Wiseza & Andini (2023) langkah-langkah model *GBL* meliputi: (1) memilih *game* sesuai topik. Guru memilih *game* yang relevan dengan topik yang akan disajikan, (2) penjelasan konsep, guru memberikan gambaran atau konsep awal terkait *game* yang akan dimainkan, (3) aturan bermain *game*, siswa menyetujui aturan yang disampaikan oleh guru, (4) bermain *game*, siswa memainkan *game* menggunakan alat yang ditentukan sebelumnya, (5) merangkum pengetahuan, siswa merangkum atau meringkas pengetahuan yang diperoleh dari permainan yang dimainkannya, (6) melakukan refleksi, siswa merenungkan hasilnya. *GBL* merupakan model pembelajaran yang melibatkan penggunaan permainan sebagai sarana pembelajaran dengan komponen permainan seperti aturan, tantangan, skor, dan interaksi berbasis *game* untuk menyampaikan konsep, keterampilan, atau pengetahuan tertentu kepada siswa (Wulandari & Safitri, 2024). Model pembelajaran ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, serta meningkatkan motivasi belajar mereka melalui pengalaman yang lebih mendalam dan kontekstual. Oktavia (2022) kelebihan *GBL* meliputi, (1) memotivasi dan melibatkan seluruh siswa dalam pembelajaran, (2) dapat melatih kemampuan siswa seperti kemampuan membaca dan menulis, (3) sebagai media terapi untuk mengatasi kesulitan kognitif, (4) siswa didorong untuk aktif, berfikir logis, sportif dan merasa senang dan puas dalam belajar, (5) materi pembelajaran mudah dipahami dan mudah diingat, (6) kemampuan siswa dalam memecahkan masalah meningkat, (7) meningkatnya efektivitas dalam akademik. Dengan kelebihan *GBL* siswa didorong untuk aktif, berfikir logis membantu kemampuan berpikir kritis siswa meningkat. Sehingga pembelajaran IPAS mengalami peningkatan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar setelah melakukan penerapan *GBL*. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil observasi penerapan *GBL* dan kemampuan berpikir kritis serta hasil tes dari siklus I hingga siklus III.

Tabel 1. Perbandingan Antarsiklus Hasil Observasi Penerapan Model *GBL* terhadap Guru dan Siswa

No	Langkah	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		Guru	Siswa	Guru	Siswa	Guru	Siswa
		(%)	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)
1	Mempersiapkan <i>game</i> dengan media interaktif <i>wordwall</i>	81,87	80,00	89,38	87,50	90,00	92,50
2	Penjelasan konsep dengan media interaktif <i>wordwall</i>	81,25	82,03	89,06	86,72	89,06	89,06
3	Aturan <i>game</i> media interaktif <i>wordwall</i>	83,59	81,25	89,85	85,94	87,50	90,63
4	Memainkan <i>game</i> dengan media interaktif <i>wordall</i>	81,25	81,25	85,94	85,16	89,06	89,06
5	Merangkum pengetahuan dengan media interaktif <i>wordwall</i>	81,25	81,25	90,63	89,06	89,06	90,63

Melakukan refleksi dengan media interaktif							
6	<i>wordwall</i>	82,03	79,00	87,13	87,50	90,63	89,06
Rata-rata		81,75	80,65	88,08	86,72	89,23	90,16

Berdasarkan tabel 1 dapat diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran menggunakan model *GBL* dengan media interaktif *wordwall* dari siklus I hingga siklus III selalu meningkat. Hasil observasi terhadap guru dari siklus I ke siklus II sebesar 6,33% dan siklus II ke siklus III sebesar 1,15%. Hasil observasi terhadap siswa pada siklus I ke siklus II meningkat sebesar 6,07% dan siklus II ke siklus III sebesar 3,44%.

Penerapan model *GBL* dengan langkah sebagai berikut: (1) mempersiapkan *game* sesuai topik yang dipilih dengan media interaktif *wordwall*. Siswa dibentuk kelompok terlebih dahulu. Sebelum masuk penjelasan materi pembelajaran, guru mengenalkan terlebih dahulu permainan serta media interaktif yang akan digunakan. Pembentukan kelompok dilaksanakan pada awal pembelajaran supaya siswa bersama teman kelompoknya lebih mempersiapkan diri (Primandari, dkk, 2020), (2) menjelaskan konsep dengan media interaktif *wordwall*. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari. Pada tahap ini guru mengeksplorasi pengetahuan awal siswa berdasarkan pengalaman siswa dan pengamatan lingkungan sekitar. Tahap eksplorasi menurut Dwi (Susisusanti, dkk, 2021) merupakan tahap menggali fakta dan konsep yang telah diketahui siswa untuk mengukur pengetahuan awal siswa, (3) menjelaskan aturan bermain dengan media interaktif *wordwall*. Guru menjelaskan aturan permainan, cara bermain, cara menggunakan media interaktif, menetapkan waktu pelaksanaan permainan dan penggunaan media interaktif. Siswa akan membagi tugas dengan teman sekelompoknya sehingga kerja sama dan komunikasi dapat dibangun dengan baik (Rahayu, 2020), (4) bermain *game* dengan media interaktif *wordwall*, permainan dilaksanakan dengan didukung oleh media interaktif. Pembelajaran dengan permainan akan melibatkan siswa secara langsung, sehingga siswa akan merasa senang, pembelajaran tidak membosankan (Nugraheni, 2017), (5) merangkum pengetahuan berdasarkan media interaktif *wordwall*, siswa bersama-sama mengerjakan LKPD yang telah diberikan guru. Siswa bersama teman kelompoknya saling bekerja sama bertukar pendapat dengan teman sekelompoknya untuk mencapai tujuan bersama (Rahayu, dkk, 2020). Siswa bersama guru menyimpulkan hasil permainan dan diskusi yang dilaksanakan. Siswa diberi kesempatan untuk mencatat hal-hal penting yang sudah di dapat, (6) melakukan refleksi berdasarkan media interaktif *wordwall*, guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari, guru juga memberikan penguatan materi dengan bantuan media interaktif, menurut Istiqlal (Primandari, dkk, 2020) media interaktif memiliki potensi besar dalam merangsang siswa dalam merespon positif materi pembelajaran yang disampaikan.

## 2. Pengaruh Model *GBL* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV

Tabel 2. Perbandingan Antarsiklus Kemampuan Berpikir Kritis

No	Indikator	Siklus I	Siklus II	Siklus III
		(%)	(%)	(%)
1	Merumuskan masalah	86,42	88,46	90,02
2	Memberikan argumen	84,71	86,43	87,33
3	Membuat premis	84,53	86,89	87,00
4	Menarik kesimpulan	83,21	86,10	88,14
5	Mengatur prosedur dan teknik	82,67	86,75	87,45
Rata-rata		84,30	86,75	88,00



Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat bahwa kemampuan berpikir kritis pada siklus I sampai siklus III mengalami peningkatan. Hasil observasi kegiatan pembelajaran pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 2,45%. Pada siklus II ke siklus III mengalami peningkatan sebesar 1,25 %. Pada siklus I indikator kemampuan berpikir kritis merumuskan masalah sudah sangat baik, pada siklus II dan siklus III kelima indikator kemampuan berpikir kritis sudah menunjukkan hasil yang sangat baik dan memenuhi target penelitian yaitu 85%.

Penerapan model pembelajaran *GBL* yang didukung oleh media interaktif seperti *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian oleh Sadiyah (2023) menunjukkan bahwa penggunaan *GBL* berbantu *Wordwall* pada materi ekosistem meningkatkan skor rata-rata *posttest* kemampuan berpikir kritis siswa dari 63,63 menjadi 71,4, dari 71,4, yang berarti terdapat pengaruh positif yang signifikan. Selain itu, penelitian oleh Putri Rahayu dkk. (2025) mengungkapkan bahwa media *Wordwall* berbasis permainan edukatif meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS, dengan skor *n-gain* sebesar 0,48 (kategori sedang), dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya 0,27 (kategori rendah). Kusumaningtyas (2024) juga menambahkan bahwa penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran dapat meningkatkan *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* siswa, yang merupakan indikator penting dalam kemampuan berpikir kritis. Dengan demikian, integrasi *GBL* berbantu *Wordwall* dalam pembelajaran dapat merangsang keterampilan berpikir kritis siswa secara signifikan.

### 3. Pengaruh Model *GBL* terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPAS tentang Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal

Tabel. 3 Perbandingan Antarsiklus Hasil Belajar IPAS

Nilai	Siklus I				Siklus II				Siklus III	
	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Pertemuan 1		Pertemuan 2		Pertemuan 1	
	f	(%)	f	(%)	f	(%)	f	(%)	f	(%)
95-100	-	0	2	11,76	5	29,41	-	-	8	47,06
85-94	2	11,76	-	-	1	5,88	6	35,29	2	11,76
75-84	5	29,41	8	47,06	5	29,41	11	64,71	9	52,94
65-74	2	11,76	1	5,88	7	41,18	3	17,65	-	-
55-64	5	29,41	6	35,29	1	5,88	-	-	1	5,88
45-54	1	5,88	3	17,65	1	5,88	-	-	-	-
<45	5	29,41	-	-	-	-	-	-	-	-
Jumlah	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100
Nilai Tertinggi	88	-	100	-	100	-	92	-	100	-
Nilai Terendah	40	-	44	-	52	-	70	-	60	-
Rata-rata	63.4	-	68.6	-	77.18	-	80.35	-	87.9	-
Tuntas	7	35	10	50	11	55	17	85	19	95
Belum Tuntas	13	65	10	50	9	45	3	15	1	5

Berdasarkan tabel 4.22 dapat dilihat bahwa ketuntasan hasil belajar IPAS yang dikerjakan oleh siswa terjadi peningkatan disetiap siklusnya. Pada siklus I pertemuan 1 ketuntasan sebesar 35% dan pertemuan 2 sebesar 50%. Terjadi peningkatan sebesar 15% pada siklus I. Pada siklus I siswa masih belum memahami materi secara utuh, kepercayaan diri dan keaktifan belajar masih

rendah serta banyak siswa bergantung pada guru atau teman dalam menyelesaikan tugas. Pada siklus II pertemuan 1 ketuntasan sebesar 55% sedangkan pertemuan 2 sebesar 85%. Terjadi peningkatan sebesar 30% pada siklus II. Pada siklus II pemahaman materi siswa mulai meningkat, terlihat dari domainasi nilai diatas 75, serta kesadaran belajar siswa mulai tumbuh, dengan lebih banyak siswa menyelesaikan tugas tepat waktu. Siklus III memperoleh ketuntasan sebesar 95%. Pada siklus III pemahaman konsep sudah sangat baik, ditunjukkan dari distribusi nilai yang tinggi, siswa menunjukkan kemandirian belajar yang tinggi, adanya semangat, partisipasi aktif, dan tanggung jawab terhadap proses dan hasil belajar. Penerapan model pembelajaran *GBL* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian oleh Wulandari, dkk. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan model *GBL* pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri Campur Asri meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, dengan nilai rata-rata *posttest* mencapai 80, sedangkan *pretest* hanya 65. Selain itu, penelitian oleh Melvin Simanjuntak dan Ruth Nur Sanna Hutahaean (2023) mengungkapkan bahwa penerapan model *GBL* berbantu media *Wordwall* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV meningkatkan hasil belajar siswa, dengan nilai rata-rata *posttest* mencapai 74,41, sedangkan kelas kontrol hanya 50. Kedua penelitian ini mengindikasikan bahwa *GBL* dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, yang pada gilirannya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar.

#### 4. Kendala dan Solusi Penerapan Model *GBL*

Beberapa kendala yang muncul dalam pembelajaran adalah: (1) guru kesulitan mengarahkan siswa untuk tertib, (2) siswa tidak melaksanakan pembagian tugas secara merata dalam permainan, (3) siswa belum memahami cara melakukan presentasi, dan (4) siswa kurang aktif dalam kegiatan kelompok, (5) guru masih kesulitan memastikan siswa bermain dengan kondusif, (6) beberapa siswa kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapat, (7) pembelajaran melebihi waktu yang telah ditentukan, dan (8) siswa lebih fokus pada media dibandingkan penjelasan guru, (9) masih adanya siswa yang mengganggu kelompok lain saat permainan berlangsung. Hal ini sesuai dengan apa yang diungkapkan Wahyuning (2022) bahwa meskipun *GBL* memiliki potensi untuk meningkatkan pembelajaran, implementasinya memerlukan waktu dan keterampilan khusus dari guru, serta dukungan teknis yang memadai untuk mengatasi hambatan dalam penggunaannya.

Solusi untuk mengatasi kendala siklus I sampai siklus III yaitu: (1) guru membentuk kesepakatan kelas sebelum pembelajaran dimulai, (2) siswa diarahkan oleh guru untuk membagi tugas secara adil di dalam kelompok, (3) guru membimbing siswa saat melakukan presentasi, dan (4) guru terus mengingatkan pentingnya partisipasi aktif dalam diskusi kelompok, (5) menjelaskan aturan permainan secara jelas, (6) memberikan motivasi agar siswa lebih percaya diri, (7) lebih tegas dalam pengelolaan waktu, dan (8) memberikan ice breaking serta mengingatkan siswa untuk fokus, (9) guru bersikap lebih tegas terhadap siswa tersebut dan memberikan arahan agar dapat menjalankan permainan dengan tertib.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa: (1) penerapan model *GBL* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar IPAS tentang cara memenuhi kebutuhanku pada siswa kelas IV SD Negeri Klegenrejo tahun ajaran 2024/2025 dilaksanakan dengan langkah pembelajaran sebagai berikut: (a) mempersiapkan *game* sesuai topik yang telah dipilih dengan media interaktif, (b) menjelaskan konsep dengan media interkatif, (c) menjelaskan aturan bermain dengan media interaktif, (d) bermain *game* dengan media interaktif, (e)

merangkum pengetahuan dengan media interaktif, (f) melakukan refleksi dengan media interaktif, (2) penerapan model GBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini dibuktikan dengan perolehan persentase siklus I=84,30%, siklus II=86,75%, siklus III=88,00%. Hal tersebut menunjukkan peningkatan antarsiklusnya. (3) penerapan model GBL dapat meningkatkan hasil belajar ranah kognitif IPAS tentang keragaman budaya dan kearifan lokal pada siswa kelas IV. Perolehan persentase ketuntasan hasil belajar IPAS pada siswa siklus I=42,5%, siklus II=70%, siklus III=95%. (4) kendala yang terdapat pada proses pembelajaran dapat dicarikan solusi untuk memperkecil terjadinya kendala yang lebih parah. Topik yang bisa dibahas oleh peneliti selanjutnya jika ingin membahas GBL dan IPAS tentang keragaman budaya dan kearifan lokal.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amri, F. (2023). *The use of game-based learning to improve students' motivation and learning outcomes*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru, 1(2), 508–515. <https://conference.upgris.ac.id/index.php/psnppg/article/view/5146>
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2016). *Penelitian tindakan kelas*. Bumi Aksara.
- Febriani, A., Sholehuddin, S., & Erniati, E. (2024). Penggunaan aplikasi Wordwall terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN Pamulang Timur 02. *SEMNASFIP*.
- Khaerunnisa, K., Aras, L., & Lestari, L. (2022). Penerapan metode games based learning untuk meningkatkan minat belajar pada siswa kelas IV SD. *JIKAP: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(3), 516–520. <https://doi.org/10.26858/jkp.v6i3.37018>
- Kusumaningtyas, A. W. (2024). Pengaruh Wordwall game-based learning terhadap higher order thinking skills. *Metodik Didaktik*, 10(1), 62–73. <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i2.55583>
- Lidiawati, K. R., & Aurelia, T. (2023). Kemampuan berpikir kritis siswa di Indonesia: Rendah atau tinggi. *Buletin KPIN*, 9(2). [URL tidak tersedia]
- Maulidina, M., Susilaningih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan game based learning berbasis pendekatan saintifik pada siswa kelas IV sekolah dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 113–118. <http://dx.doi.org/10.17977/um031v4i22018p113>
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan media Word Wall untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 64–70.
- Nugraheni, N. (2017). Implementasi permainan pada pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 1(2), 142–149.
- Oktavia, R. (2022). Game based learning meningkatkan efektivitas belajar siswa. <https://doi.org/10.31219/osf.io/6aeuy>
- Primandari, P. A., Sulasmono, B. S., & Setyaningtyas, E. W. (2019). Perbedaan pengaruh model kooperatif tipe TGT dan STAD dengan multimedia interaktif ceria terhadap sikap sosial dan hasil belajar kognitif pada pembelajaran tematik kelas 5 SD. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 83–91.
- Putri Rahayu, P., Hidayat, T., Makmun, & Mustamiroh. (2025). Pengaruh media berbasis permainan edukatif Wordwall terhadap kemampuan berpikir kritis mata pelajaran IPAS. *Tunas: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i2.55583>
- Rahayu, D., Puspita, A. M. I., & Puspitaningsih, F. (2020). Keefektifan model Project Based Learning untuk meningkatkan sikap kerjasama siswa sekolah dasar.



*Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(2).  
<https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i2.3626>

Sadiyah, S. (2023). Pengaruh model pembelajaran Game-Based Learning (GBL) berbantu Wordwall terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi ekosistem (Skripsi, UIN Sunan Gunung Djati Bandung), hlm. 47–49.  
<https://digilib.uinsgd.ac.id/80815/>

Simanjuntak, M., & Hutahae, R. N. S. (2023). Pengaruh model pembelajaran game based learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran B. Indonesia UPTD SD Negeri 125138 Pematangsiantar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 1–10.  
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23804>

Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Susisusanti, S., Wirahmad, I., & Syarifuddin, S. (2021). Penerapan metode pembelajaran EPA (Eksplorasi, Pengenalan, dan Aplikasi Konsep) dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMP Negeri 8 Donggo Satap materi operasi bilangan pecahan. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial*, 2(2), 86–105.  
<https://doi.org/10.53299/diksi.v2i2.117>

Thenaya, P. F. (2025). *Penerapan model game based learning (GBL) dengan media Wordwall untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV sekolah dasar* (Skripsi, Universitas Sebelas Maret Surakarta).  
<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/123293>

Wulandari, P., Hasim, W., & Ariefka, R. (2025). Pengaruh model pembelajaran game based learning terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD. *Alacrity: Journal of Education*, 5(1), 10–15. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v5i1.640>

Wulandari, S. A., & Safitri, S. (2024). Penerapan metode game based learning dalam materi sejarah Bandung Lautan Api di kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pagar Alam. *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(1), 3026–2089.

Wiseza, F. C., & Andini, N. F. (2023). Penggunaan model pembelajaran game based learning terhadap hasil belajar IPS. *NUR EL-ISLAM: Jurnal Pendidikan dan Sosial Keagamaan*, 10(1), 124–138. <https://doi.org/10.51311/nuris.v10i1.497>