

Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dengan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Fidella Shafa Anggita, Wahyudi

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

Article History

received 30/6/2026

accepted 31/8/2026

published 10/9/2026

Abstract

The study aimed to: (1) describe the steps of GBL using Wordwall, (2) enhance learning motivation in Mathematics, (3) improve mathematics learning outcomes, and (4) identify obstacles and solutions. It was collaborative Classroom Action Research (CAR). The subjects were a teacher and students of third-grade totally 22. Data collection techniques were observation, interviews, questionnaire, and test. Data analysis included data reduction, data display, and conclusion drawing. The results indicated that: (1) the steps of GBL using Wordwall were: (a) preparing games using Wordwall, (b) explaining the concepts of the game using Wordwall, (c) explaining the rules of playing the game using Wordwall, (d) playing the game using Wordwall, (e) summarizing knowledge, and (f) reflecting; (2) student's learning motivation enhanced since the average results in the first to the third cycle were 85.68, 88.15, and 95.97; (3) mathematics learning outcomes about plane figures increased since the passing grades were 81.81%, 93.18%, and 100%; (4) the encountered obstacle was that the classroom atmosphere became while the solution was that the teacher enforced straightforward game rules. It concludes that GBL using Wordwall enhances learning motivation and mathematics learning outcomes.

Keywords: *Game Based Learning (GBL), Wordwall, learning motivation, mathematics learning outcomes*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan langkah penerapan model *GBL* dengan media *Wordwall*, (2) meningkatkan motivasi belajar Matematika, (3) meningkatkan hasil belajar Matematika, (4) mengidentifikasi kendala dan solusi. Penelitian ini menggunakan PTK kolaboratif. Subjek penelitian ialah guru dan siswa kelas III berjumlah 22 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, angket, dan tes. Analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini adalah: (1) penerapan model *GBL* dengan media *Wordwall* melalui langkah: (a) mempersiapkan game dengan *Wordwall*, (b) menjelaskan konsep permainan dengan *Wordwall*, (c) menjelaskan aturan bermain game dengan *Wordwall*, (d) memainkan game dengan *Wordwall*, (e) merangkum pengetahuan, dan (f) melakukan refleksi; (2) meningkatnya motivasi belajar siswa, terlihat pada hasil rata-rata motivasi belajar siswa: siklus I = 85.68; siklus II = 88.15; siklus III = 95.97; (3) meningkatnya hasil belajar matematika tentang bangun datar, terlihat pada rata-rata hasil belajar siswa tuntas: siklus I = 81.81%; siklus II = 93.18%; siklus III = 100%; (4) kendala yang ditemui antara lain suasana kelas menjadi ramai dan solusinya guru harus menerapkan aturan permainan yang jelas agar siswa tertib. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan model *GBL* dengan media *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika.

Kata kunci: *Game Based Learning (GBL), Wordwall, motivasi belajar, hasil belajar matematika*



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Di era modern saat ini, pendidikan mengalami perkembangan pesat seiring dengan kemajuan teknologi. Platform pembelajaran digital kini menjadi dasar pendidikan modern, menawarkan belajar yang fleksibel dan mudah diakses siswa (Zou, dkk., 2025). Pemanfaatan teknologi digital, media interaktif, dan model pembelajaran yang menarik menjadi faktor penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Pembelajaran tidak lagi terfokus pada guru (*teacher centered*), melainkan berganti pada pembelajaran yang terfokus pada siswa (*student centered*). Keterkaitan antara kegiatan pembelajaran dengan pemilihan model pembelajaran menjadi landasan utama bagi guru dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Model pembelajaran yang efektif adalah model pembelajaran yang mampu mengikuti perkembangan zaman serta beradaptasi dengan kemajuan teknologi (Baharizqi, dkk., 2023). Dalam kegiatan pembelajaran guru juga memerlukan media pembelajaran, dimana media pembelajaran merupakan sarana yang dapat membantu guru dan siswa dalam berjalannya suatu kegiatan belajar mengajar (Kaniawati, dkk., 2023).

Dalam proses pembelajaran, keberhasilan siswa tidak hanya ditentukan oleh kemampuan rasional saja, tetapi juga motivasi belajar. Menurut Warti (Krismony, dkk., 2020) motivasi adalah kemauan, keinginan, dan kehendak yang tumbuh dari dalam diri seseorang sehingga dapat mendorong seseorang untuk melaksanakan sebuah tindakan. Motivasi belajar yang tinggi dapat mendorong siswa lebih aktif dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran, terutama pada pembelajaran matematika yang berkaitan dengan konsep-konsep nyata dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu indikator keberhasilan pembelajaran matematika dapat dilihat dari pencapaian hasil belajar siswa. Menurut Hamalik (Fernando, dkk., 2024) hasil belajar ialah perubahan yang dialami pada individu seseorang serta dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Hasil wawancara dengan guru wali kelas III SD Negeri 3 Kalirejo pada 6 Januari 2026 mengungkapkan bahwa model dan media pembelajaran yang digunakan belum bervariasi. Guru lebih sering menerapkan model pembelajaran konvensional dan belum pernah menggunakan model pembelajaran berbasis permainan yang dapat meningkatkan antusias siswa. Ketika pembelajaran berlangsung, siswa sering terlihat malas dan kurang bersemangat sehingga motivasi belajar matematika di kelas III masih tergolong rendah. Selain itu, peneliti telah melakukan tes awal materi bangun datar sejumlah 10 soal pilihan ganda. Hasil tes menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memenuhi standar KKTP yaitu 75. Hanya terdapat 6 dari 22 siswa yaitu sekitar 27,27% siswa yang memperoleh nilai di atas KKTP. Sedangkan 72,73% sisanya yaitu 16 siswa lainnya masih mendapatkan nilai kurang dari KKTP dengan hasil perolehan nilai paling rendah yaitu 10.

Dalam mengembangkan proses pembelajaran, upaya yang bisa dilakukan oleh guru yaitu dengan menerapkan suatu model pembelajaran. Sarumaha (2023) menegaskan bahwa model pembelajaran merupakan pedoman yang dipakai guru dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran supaya memudahkan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran juga didukung oleh penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran ialah sebuah alat yang dapat digunakan untuk memudahkan penyampaian materi sehingga pembelajaran lebih efektif dan optimal (Fadilah, dkk., 2023). Model pembelajaran menjadi kerangka yang dimanfaatkan guru dalam menyampaikan materi, sedangkan media pembelajaran berfungsi sebagai sarana pendukung untuk membantu pelaksanaan model pembelajaran. Sesuai dengan kenyataan yang telah dipaparkan, maka perlu diterapkan suatu model dengan media pembelajaran yang sesuai untuk membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika di kelas III SD Negeri 3 Kalirejo. Model dan media yang dapat diterapkan yaitu model *Game Based Learning (GBL)* dengan media *Wordwall*.

Di dalam ruang kelas terdapat proyektor yang dapat digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran siswa. Proyektor terkadang hanya dimanfaatkan untuk penayangan video pembelajaran, sehingga fungsinya belum sepenuhnya mendukung pembelajaran yang interaktif. Menurut Torrente (Pratiwi, dkk., 2024) *Game Based Learning* diartikan sebagai pemanfaatan *game* dengan tujuan sebagai sarana yang dapat mendukung proses pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung penerapan model *GBL* dalam pembelajaran adalah *Wordwall*. *Wordwall* menjadi sebuah aplikasi edukasi digital yang cocok digunakan dalam pembelajaran karena cara aksesnya yang mudah. *Wordwall* ialah sebuah aplikasi platform digital yang disajikan dalam bentuk permainan yang bertujuan untuk mengikutsertakan siswa dalam menjawab kuis, diskusi, dan survei (Purnamasari, dkk., 2022). Menurut Vygotsky (Dan, dkk., 2024) melalui permainan, anak-anak dapat mendorong zona perkembangan maksimal, dimana mereka dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan pemahaman mereka tentang konsep matematika.

Melalui penerapan model *GBL* dengan media *Wordwall*, siswa bukan hanya menerima materi secara pasif tetapi juga terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran yang menuntut pemikiran, ketelitian, dan kerja sama. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sulaiman dkk. (2025) penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (*GBL*) yang dipadukan dengan permainan dari media *Wordwall* dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa. Hal ini dikarenakan keterpaduan model *GBL* dengan media *Wordwall* dapat memberikan pengalaman belajar siswa yang menarik dan interaktif sehingga mendorong siswa untuk terlibat aktif.

Berdasarkan permasalahan di lapangan, dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi dan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 3 Kalirejo masih rendah. Maka dari itu, agar kualitas pendidikan di SD Negeri 3 Kalirejo meningkat, maka peneliti akan melakukan penelitian tentang penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (*GBL*) dengan media *Wordwall* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika tentang bangun datar pada siswa kelas III SD Negeri 3 Kalirejo tahun ajaran 2025/2026. Urgensi penelitian ini terletak pada upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar, khususnya pada materi bangun datar yang sering dianggap sulit oleh siswa.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan penelitian ini yaitu: (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model *GBL* dengan media *Wordwall*, (2) meningkatkan motivasi belajar Matematika tentang bangun datar dengan menerapkan model *GBL* dengan media *Wordwall*, (3) meningkatkan hasil belajar Matematika tentang bangun datar dengan menerapkan model *GBL* dengan media *Wordwall*, dan (4) mengidentifikasi kendala dan solusi pada penerapan model *GBL* dengan media *Wordwall*.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas. PTK adalah metode penelitian yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan praktik pembelajaran di kelas (Suciani, dkk., 2023). Tahapan penelitian ini meliputi: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, dan (4) refleksi (Azizah, 2021). Subjek dan sumber data dalam penelitian ini ialah guru kelas III dan keseluruhan siswa kelas III yang berjumlah 22 siswa.

Teknik uji validitas data dilakukan menggunakan teknik triangulasi (Susanto & Jaelani, 2023). Triangulasi teknik meliputi wawancara, observasi, angket, dan tes. Triangulasi sumber data diperoleh dari guru, siswa, dan observer. Analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari observasi dan wawancara yang dilaksanakan pada guru dan siswa, sedangkan pada data kuantitatif diperoleh dari hasil belajar Matematika yang hanya

mencakup ranah kognitif serta angket motivasi belajar. Penelitian Tindakan kelas ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa dengan indicator capaian penelitian sebesar 85%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

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

Penerapan Model *Game Based Learning (GBL)* dengan Media *Wordwall* dalam pembelajaran Matematika pada penelitian ini terdiri dari enam langkah, yaitu: (1) mempersiapkan *game* sesuai topik pembelajaran dengan media *Wordwall*; (2) menjelaskan materi pembelajaran dan konsep permainan dengan media *Wordwall*; (3) menjelaskan aturan bermain *game* dengan media *Wordwall*; (4) memainkan *game* dengan media *Wordwall*; (5) merangkum pengetahuan; dan (6) melakukan refleksi (Pratiwi, dkk., 2024). Ketepatan guru dan sikap kooperatif siswa menjadikan penerapan model ini dapat terlaksana dengan baik sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar Matematika. Keberhasilan penerapan Model *GBL* dengan media *Wordwall* terhadap guru dan siswa tersaji pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Observasi Penerapan Model *GBL* dengan Media *Wordwall*

No	Langkah-langkah	Siklus I		Siklus II		Siklus III		Rata-rata	
		Guru (%)	Siswa (%)	Guru (%)	Siswa (%)	Guru (%)	Siswa (%)	Guru (%)	Siswa (%)
1.	Mempersiapkan <i>game</i> sesuai topik dengan media <i>Wordwall</i>	77,50	80,00	87,50	86,25	95,00	97,50	86,67	87,92
2.	Menjelaskan materi dan konsep <i>game</i> dengan media <i>Wordwall</i>	87,50	87,50	89,06	92,19	93,75	96,88	90,10	92,19
3.	Menjelaskan aturan bermain <i>game</i> dengan media <i>Wordwall</i>	89,06	85,94	93,75	89,06	93,75	93,75	92,19	89,58
4.	Memainkan <i>game</i> dengan media <i>Wordwall</i>	84,38	90,63	89,06	98,44	100	100	91,15	96,35
5.	Merangkum pengetahuan	84,38	87,50	89,06	95,31	93,75	100	89,06	94,27
6.	Melakukan refleksi	89,06	87,50	90,63	93,75	96,88	96,88	92,19	92,71
Rata-rata		85,31	86,51	89,84	92,50	95,52	97,50	90,23	92,17

Berdasarkan tabel 1 dapat disimpulkan bahwa dari siklus I sampai siklus III ketepatan guru dan kesungguhan siswa dalam penerapan Model *GBL* dengan Media *Wordwall* mengalami peningkatan. Pada siklus I rata-rata tingkat ketepatan guru sebesar 85,31%, lalu meningkat menjadi 89,84% pada siklus II, dan meningkat kembali sebesar 95,52% pada siklus III. Selain itu, rata-rata tingkat kesungguhan siswa juga meningkat dari siklus I sebesar 86,51%, menjadi 92,50% pada siklus II, dan meningkat kembali sebesar 97,50% pada siklus III.

Hasil observasi penerapan langkah-langkah *GBL* terhadap guru dan siswa sebagai berikut:

- Mempersiapkan *game* sesuai topik. Guru menyiapkan *game* pada media *Wordwall*. *Game* yang dibuat relevan dengan tujuan pembelajaran materi bangun

- datar, sehingga permainan tidak hanya menyenangkan tetapi juga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (Prananda, dkk., 2024). Selanjutnya guru memastikan koneksi internet siap digunakan untuk melaksanakan permainan.
- b. Menjelaskan materi dan konsep *game*. Guru menjelaskan materi pembelajaran tentang bangun datar. Guru juga menjelaskan hubungan antara materi pembelajaran dengan *game Wordwall* yang akan dimainkan (Zulfah, N., 2023). Penjelasan konsep disertai dengan menampilkan visual *game* pada media *Wordwall*.
 - c. Menjelaskan aturan bermain *game*. Guru memberikan penjelasan tentang langkah-langkah bermain *game Wordwall*. Guru juga menjelaskan tentang aturan dalam bermain *game*, misalnya bekerja sama dengan teman sekelompok, bergantian dalam menjawab pertanyaan, dan menjaga ketertiban kelas (Thenaya & Indrapangastuti, 2025). Langkah ini penting agar seluruh siswa memahami prosedur, sehingga permainan dapat berjalan dengan lancar.
 - d. Memainkan *game*. Siswa memainkan *game* pada media *Wordwall* sesuai dengan aturan yang sudah dijelaskan sebelumnya (Sari, dkk., 2025). Guru membimbing siswa agar tetap focus pada tujuan pembelajaran dan memastikan siswa ikut aktif dalam permainan. Aktivitas ini bertujuan meningkatkan motivasi dan hasil belajar karena siswa memperoleh pengalaman belajar yang interaktif, konkret, dan menyenangkan.
 - e. Merangkum pengetahuan. Guru membimbing siswa untuk merangkum pengetahuan materi yang telah dipelajari. Rangkuman dikerjakan siswa secara berkelompok melalui LKPD. Tahapan ini membantu siswa untuk menyatukan pengalaman bermain dengan pemahaman materi sehingga pengetahuan yang diperoleh lebih melekat dan mudah diingat (Alrahmadani & Wahyudi, 2026).
 - f. Melakukan refleksi. Guru melaksanakan refleksi dan evaluasi dengan menanyakan kepada siswa tentang pengalaman selama bermain *game*, kesulitan yang ditemui, dan kesan yang dirasakan (Amira, dkk., 2025). Tahap refleksi membantu guru dalam menilai efektivitas pembelajaran *GBL* dengan media *Wordwall*.

2. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar menjadi salah satu unsur terpenting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran di sekolah. Indikator yang digunakan untuk mengukur motivasi belajar ada lima, yaitu: (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) adanya penghargaan dalam belajar; dan (5) adanya lingkungan belajar yang kondusif (Sagara, dkk., 2023). Peningkatan motivasi belajar setelah penerapan Model *GBL* dengan Media *Wordwall* tersaji pada tabel berikut.

Tabel 2. Peningkatan Motivasi Belajar Siklus I - III

Nilai	Siklus I		Siklus II		Siklus III	Ket
	Pert 1 (%)	Pert 2 (%)	Pert 1 (%)	Pert 2 (%)	Pert 1 (%)	
90-100	9,09	18,18	36,36	45,45	90,91	Sangat Baik
80-89	77,27	72,73	54,55	54,55	9,09	Baik
70-79	13,64	9,09	9,09	-	-	Cukup
60-69	-	-	-	-	-	Kurang
0-59	-	-	-	-	-	Sangat Kurang
Nilai Tertinggi	90	91	93	95	99	
Nilai Terendah	78	78	78	83	88	
Rata-rata	85,17	86,19	87,10	89,20	95,97	

Berdasarkan tabel 2 dapat disimpulkan bahwa hasil angket motivasi belajar siswa pada siklus I, II, dan III selalu mengalami peningkatan. Pada siklus I pertemuan 1 diperoleh hasil rata-rata motivasi belajar siswa sebesar 85,17, lalu pada pertemuan 2 meningkat menjadi 86,19. Pada siklus II pertemuan 1 diperoleh hasil rata-rata motivasi belajar siswa sebesar 87,10, lalu pada pertemuan 2 meningkat menjadi 89,20. Selanjutnya pada siklus III hasil rata-rata motivasi belajar siswa kembali meningkat hingga mencapai 95,97.

Penerapan Model *GBL* dengan Media *Wordwall* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi bangun datar. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Sulaiman, dkk. (2025) yang mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* yang dipadukan dengan permainan dari media *Wordwall* dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa. Hal ini dikarenakan keterpaduan model *GBL* dengan media *Wordwall* dapat memberikan pengalaman belajar siswa yang menarik dan interaktif sehingga mendorong siswa untuk terlibat aktif. Selain itu, penelitian lain juga menunjukkan model pembelajaran *GBL* yang dipadukan dengan fitur permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan motivasi belajar (Islam, dkk., 2024). Media *Wordwall* tidak hanya menghadirkan metode dan teknik terbaru dalam proses pembelajaran yang lebih menyenangkan, tetapi juga dapat mendorong siswa untuk terlibat aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran baik secara mandiri maupun secara berkelompok (Puspitasari, dkk., 2024).

3. Peningkatan Hasil Belajar Matematika

Bloom (Harahap, dkk., 2023) menegaskan bahwa tujuan pendidikan diharuskan merujuk pada tiga ranah yang melekat pada diri siswa yaitu: (1) ranah kognitif, (2) ranah afektif, dan (3) ranah psikomotorik. Pada penelitian ini, peneliti memfokuskan perolehan hasil belajar pada ranah kognitif atau pengetahuan. Hasil belajar Matematika tentang bangun datar dilakukan dengan teknik tes tertulis yang terdiri dari 8 soal dengan rincian 6 soal pilihan ganda dan 2 soal isian singkat. Peningkatan hasil belajar siswa tersaji pada tabel berikut.

Tabel 3. Peningkatan Hasil Belajar Siklus I - III

Nilai	Siklus I				Siklus II				Siklus III	
	Pert 1		Pert 2		Pert 1		Pert 2		Pert 1	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
95-100	5	22,73	5	22,73	6	27,27	8	36,36	6	27,27
90-94	7	31,82	8	36,36	8	36,36	5	22,73	10	45,45
85-89	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
80-84	5	22,73	6	27,27	6	27,27	8	36,36	6	27,27
75-79	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
70-74	2	9,09	1	4,55	1	4,55	0	0	0	0
65-69	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<64	3	13,64	2	9,09	1	4,55	1	4,55	0	0
Jumlah Siswa	22	100	22	100	22	100	22	100	22	100
Nilai Tertinggi	100	-	100	-	100	-	100	-	100	-
Nilai Terendah	20	-	50	-	30	-	60	-	80	-
Rata-rata	82,27	-	85,45	-	86,36	-	88,64	-	90,00	-
Tuntas	17	77,27	19	86,36	20	90,91	21	95,45	22	100
Belum Tuntas	5	22,73	3	13,64	2	9,09	1	4,55	-	-

Berdasarkan tabel 3 dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I sampai siklus III selalu mengalami peningkatan. Rata-rata nilai hasil belajar setiap siklus juga selalu mengalami peningkatan. Pada siklus I pertemuan 1 ketuntasan sebesar 77,27% dan pertemuan 2 sebesar 86,36%. Terjadi peningkatan sebesar 9,09% pada siklus I. Pada siklus II pertemuan 1 ketuntasan sebesar 90,91% dan pertemuan 2 sebesar 95,45%. Terjadi peningkatan sebesar 4,54% pada siklus II. Siklus III memperoleh ketuntasan sebesar 100%.

Berdasarkan analisis *pretest* dan *posttest* yang telah dilaksanakan dari siklus I hingga siklus III, disimpulkan bahwa penerapan model *GBL* dengan media *Wordwall* menunjukkan peningkatan yang signifikan serta telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian dengan persentase sebesar 85%. Penerapan model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* dengan media *Wordwall* dalam pembelajaran matematika tentang bangun datar di kelas III dapat memacu hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Putra, dkk. (2024), salah satu upaya menilai pembelajaran dengan menggunakan *Wordwall* adalah dengan mengemas pembelajaran untuk permainan yang dimainkan oleh anak sekolah dasar (*game*). Penerapan model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* yang dikolaborasikan dengan media *Wordwall* memberikan dampak positif untuk hasil pembelajaran di sekolah dasar.

4. Kendala dan Solusi Penerapan Model *GBL* dengan Media *Wordwall*

Penerapan model *Game Based Learning (GBL)* dengan media *Wordwall* terdapat beberapa kendala yang muncul, yaitu: (1) siswa kesulitan dalam memahami instruksi permainan, (2) siswa masih kurang aktif dalam kegiatan kelompok, (3) suasana kelas menjadi ramai karena siswa terlalu semangat dalam bermain game, (4) siswa belum menyimpulkan pembelajaran, (5) pelaksanaan pembelajaran melebihi waktu yang ditentukan, (6) siswa kurang tertib dalam pelaksanaan permainan, (7) siswa lebih fokus dengan media pembelajaran daripada materi pembelajaran yang diajarkan guru, dan (8) beberapa siswa masih ada yang mengganggu kelompok lain ketika permainan berlangsung.

Adapun solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi kendala yang terjadi yaitu: (1) guru memberikan contoh langsung sebelum permainan dimulai, (2) guru mengingatkan siswa untuk ikut aktif dalam kegiatan kelompok, (3) guru menetapkan aturan permainan yang jelas, dan (4) guru membimbing siswa untuk menyimpulkan pembelajaran, (5) guru lebih tegas terkait waktu dalam kegiatan pembelajaran, (6) guru memberikan teguran kepada siswa yang tidak tertib, mengawasi, dan membimbing setiap kelompok, (7) guru memberikan teguran agar siswa lebih fokus terhadap materi pembelajaran yang diajarkan guru, dan (8) guru lebih tegas kepada siswa tersebut dan lebih maksimal dalam memonitoring jalannya permainan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: (1) penerapan model *Game Based Learning (GBL)* dengan media *Wordwall* melalui langkah-langkah: (a) mempersiapkan game sesuai topik dengan media *Wordwall*, (b) menjelaskan materi dan konsep permainan dengan media *Wordwall*, (c) menjelaskan aturan bermain game dengan media *Wordwall*, (d) memainkan game dengan media *Wordwall*, (e) merangkum pengetahuan, dan (f) melakukan refleksi. Hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan model *GBL* dengan media *Wordwall* mengalami peningkatan yang signifikan pada setiap siklus yang menandakan bahwa pelaksanaannya semakin efektif; (2) penerapan model *GBL* dengan media *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa; (3) penerapan model *GBL* dengan media *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika tentang bangun datar; (4) kendala yang ditemui antara lain suasana kelas menjadi ramai dan solusinya guru harus menerapkan aturan permainan yang jelas

agar siswa tertib. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa model *GBL* dengan media *Wordwall* dapat menciptakan pembelajaran aktif dan menyenangkan sehingga dapat digunakan sebagai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengkaji penerapan model *GBL* dengan media lain pada topik atau tingkat kelas yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Alrahmadani, R., & Wahyudi, W. Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL) dengan Media Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPAS tentang Kebutuhan dan Keinginan pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Wonokromo Tahun Ajaran 2024/2025. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 14(1).
- Amira, S., Azzahra, F., & Oktavia, R. (2025). Pengaruh Model Game Based Learning (GBL) Berbantuan Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII MTsN 3 Kota Padang. *MUDABBIR Journal Research and Education Studies*, 5(2), 2869-2876. <https://doi.org/10.56832/mudabbir.v5i2.1749>
- Azizah, A. (2021). Pentingnya penelitian tindakan kelas bagi guru dalam pembelajaran. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15-22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>
- Baharizqi, S. L., Iskandar, S., & Kurniawan, D. T. (2023). Optimalisasi Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar. *Jurnal Lensa Pendas*, 8(1), 9-16. <https://doi.org/10.33222/jlp.v8i1.2504>
- Dan, N. N., Nga, N. T., & Dung, T. M. (2024). Digital game-based learning in mathematics education at primary school level: A systematic literature review. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 20(4), em2423. <https://doi.org/10.29333/ejmste/14377>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61-68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Harahap, A. A. S., Salsabila, Y., & Fitria, N. (2023). Pengaruh perkembangan kemampuan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik terhadap hasil belajar. *Algebra: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Sains*, 3(1). <https://doi.org/10.58432/algebra.v3i1.741>
- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 10(3), 619-628. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>
- Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluation of Learning Media. *Journal of Student Research*, 1(2), 18-32. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.954>
- Krismony, N. P. A., Parmiti, D. P., & Japa, I. G. N. (2020). Pengembangan instrumen penilaian untuk mengukur motivasi belajar siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 249-257. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i2.28264>
- Prananda, G., Judijanto, L., Ramadhona, R., & Lestari, N. C. (2024). Evaluasi literatur terhadap pengaruh game-based learning dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 388-401. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.18683>
- Pratiwi, R., Yuhanna, Y., Sopiah, S., Habadi, N., Harahap, R., & Aminah, R. (2024). Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik melalui Metode Game Based

- Learning. Jurnal Pengabdian Sosial, 1(7), 592-596.
<https://doi.org/10.59837/7hza6b55>
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain bersama pengetahuan peserta didik melalui media pembelajaran berbasis game online word wall. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70-77.
- Puspitasari, E. W., Fadliyah, N., & Ratnawati, E. (2024). `WORD WALL SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF DALAM MENGAJARKAN MATERI TENTANG PERLAWANAN TERHADAP KOLONIALISME DAN IMPERIALISME DI INDONESIA`. *JSPH: Jurnal Sosial Politik Humaniora*, 1(2), 9-20.
<https://doi.org/10.59966/jspsh.v1i2.1268>
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiq, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 81-95. <http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>
- Sagara, A. F., Sugiarti, L., Saputri, D. D., & Kusumayati, T. (2023). Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik dengan Media Pembelajaran Berbasis Digital Web Nearpod. *Jurnal Bionatural*, 10(2). <https://doi.org/10.61290/bio.v10i2.663>
- Sari, G. R., Andesti, M., Amelia, P. S., Kurniawan, O., & Noviani, J. (2025). Pemanfaatan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V pada Mata Pelajaran Matematika di SD Negeri 22 Pekanbaru. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 258-266.
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24521>
- Sarumaha, M. S. (2024). *Proses Perencanaan Strategi*. Deepublish
- Suciani, R. N., Azizah, N. L., Gusmaningsih, I. O., & Fajrin, R. A. (2023). Strategi refleksi dan evaluasi penelitian tindakan kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 114-123
- Sulaiman, S., Sumiyati, S., Arifin, A., & Nurjannah, N. (2025). Learning Innovation through Game-Based Learning Assisted by Wordwall Media on Elementary School Students' Numeracy Skills: Inovasi Pembelajaran melalui Game Based Learning berbantuan Media Wordwall terhadap Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 6(3), 420-427. <https://doi.org/10.54371/ainj.v6i3.1017>
- Susanto, D., & Jailani, M. S. (2023). Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ilmiah. *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 1(1), 53-61.
<https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.60>
- Thenaya, P. F., & Indrapangastuti, D. I. (2025). Penerapan model Game Based Learning (GBL) dengan media Wordwall untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV sekolah dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(3). <https://doi.org/10.20961/jkc.v13i3.100230>
- Zou, Y., Kuek, F., Feng, W., & Cheng, X. (2025, March). Digital learning in the 21st century: trends, challenges, and innovations in technology integration. In *Frontiers in Education* (Vol. 10, p. 1562391). Frontiers Media SA.
<https://doi.org/10.3389/feduc.2025.1562391>
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan media game edukasi Wordwall untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>