

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* DENGAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII DI MTSN 1 LAMONGAN

oleh

Mohamad Novan Aditya

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana
Malik Ibrahim Malang
mohamadnovanaditya@gmail.com

Luthfiya Fathi Pusposari

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana
Malik Ibrahim Malang
Luthfiya@pips.uin-malang.ac.id

Submitted: 07-07-2024

Reviewed: 08-07-2024

Accepted: 31-12-2024

Abstrak

Penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat dalam proses pembelajaran akan berdampak pada kurang optimalnya pencapaian hasil belajar siswa. Penggunaan media yang tepat memiliki potensi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* dengan media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa di MTs Negeri 1 Lamongan. Penelitian ini menggunakan quasi eksperimen model dengan pre test post test control group desain. Sampel penelitian dipilih berdasarkan porpositive sampling, dengan jumlah masing-masing 32 siswa pada kelas eksperimen VIII-I (kelas eksperimen) dan kelas kontrol VIII-H (kelas kontrol). Analisis data menggunakan uji mann withney karena data terdistribusi tidak normal. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan model game based learning dengan media *wordwall* terhadap hasil belajar siswa. Model game base learning dengan *wordwall* memiliki pengaruh lebih besar pada hasil belajar jika dibandingkan dengan model tradisional. Penggunaan model *game base learning* dengan media *wordwall* membuat siswa lebih bersemangat belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Kata kunci: *Pengaruh Game Based Learning, Wordwall, Hasil Belajar*

Abstract

The use of inappropriate learning models in the learning process will have an impact on the suboptimal achievement of student learning outcomes. The use of appropriate media has the potential to improve student learning outcomes. This study aims to determine the effect of Game Based Learning model with Wordwall

media on student learning outcomes at MTs Negeri 1 Lamongan. This study used a quasi experimen model with pre test post test control group design. The research sample was selected based on porpositive sampling, with a total of 32 students each in the experimental class VIII-I (experimental class) and control class VIII-H (control class). Data analysis used mann withney test because the data was not normally distributed. The results showed that there was an effect of using a game-based learning model with wordwall media on student learning outcomes. The game-based learning model with wordwall has a greater influence on learning outcomes when compared to the traditional model. The use of game-based learning model with wordwall media makes students more eager to learn so that it can improve learning outcomes.

Keywords: *Effect, Game Based Learning, Wordwall, Learning Outcomes*

Pendahuluan

Pentingnya pendidikan sebagai upaya membangun potensi nilai tingkat kualitas dan kecerdasan yang tinggi, dan kemampuan bersaing yang sangat kuat sebanding dengan dinamika perkembangan dan perubahan zaman. Berdasarkan kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, pendidikan telah menjadi faktor krusial yang perlu dipenuhi. Pendidikan memainkan peran yang menentukan dalam kemajuan masa depan suatu bangsa, karena mampu meningkatkan kesejahteraan sosial dan berkontribusi kepada bangsa yang semakin maju (Arifudin, 2023).

Pembelajaran bisa dikatakan sebagai hubungan anatra peserta didik dengan pendidik yang didukung oleh komponen pembelajaran seperti fasilitass, materi ajar, pendekatan guru dalam mengajar, serta situasi lingkungan sekolah serta penilaian yang telah disediakan oleh guru untuk para siswa (Hasanah, 2023). Masing-masing komponen dapat mendukung proses pembelajaran, khususnya untuk pemanfaatan media, model, dan strategi pembelajaran yang digunakan. Bila model pembelajaran *Game Based Learning* dengan menggunakan Media *Wordwall* dipergunakan dengan sempurna maka dapat berpengaruh terhadap kesuksesan dalam mencapai hasil pembelajaran. Namun, hal tersebut masih banyak dari para guru yang menggunakan metode konvensional selama kegiatan belajar mengajar serta masih terdapat beberapa guru yang kurang dalam menerapkan model

pengajaran, metode pembelajaran, dan media pembelajaran terbaru pada era perkembangan teknologi (Suwardi & Farnisa, 2018).

Menurut Hanifah proses pembelajaran bisa dikatakan unggul sehingga diperlukan pendidik yang sudah profesional dalam hal mengajar, namun, partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran perlu dilibatkan agar pembelajaran dapat efektif (David Byrne, 2023). Pengajar menyampaikan materi kepada siswa sehingga terjadi hubungan timbal balik kepada pendidik dan peserta didik. Strategi atau penggunaan model pembelajaran juga sangat penting untuk pelaksanaan pembelajaran karena bisa mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi lebih baik (Aeni et al., 2022).

Jika terjadi rasa bosan karena siswa kurang memperhatikan atau kurangnya konsentrasi di ruang kelas, oleh karena itu, metode yang sesuai adalah dengan menyusun strategi pembelajaran berupa model pembelajaran agar peserta didik dapat lebih tertatik dalam belajar. Guru merupakan faktor kunci dalam meningkatkan mutu pendidikan sehingga diharapkan para guru dapat meningkatkan semangat dalam menerima pembelajaran (Noviyanti, 2020).

Hasil pembelajaran bisa dipengaruhi oleh pemilihan model pembelajaran yang sesuai, sehingga diperlukan suatu metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif karena hal tersebut dapat mengadaptasi kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik. Model pembelajaran kreatif dan inovatif ini merupakan pembelajaran dengan menggunakan game atau yang dikenal dengan istilah *Game Based Learning*. Pembelajaran berbasis permainan adalah suatu sistem yang telah diterapkan dalam proses pendidikan, dimana penggunaannya yaitu guru, guru dapat menerapkan permainan untuk memenuhi kebutuhan siswa, semangat belajar mereka dapat meningkat sehingga hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar (Winatha & Setiawan, 2020).

Pembelajaran dengan pendekatan *Game Based Learning* memiliki perbedaan yang signifikan dibandingkan dengan metode konvensional atau dengan menggunakan metode ceramah. Dalam metode ini diharapkan para

pendidik memiliki peran penting dalam merangsang siswa agar lebih aktif, mampu berpikir kritis, bersifat edukatif, dan dapat bekerja sama dengan baik saat berdiskusi untuk menyelesaikan masalah. Dengan demikian, murid-murid semakin bersemangat dalam kegiatan pembelajaran, diharapkan mampu menguasai materi yang diajarkan dengan lebih mudah. Dan pada akhirnya, penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dapat meningkatkan minat belajar siswa dan berdampak positif pada hasil belajar (Nur'Aini, 2018).

Game Based Learning adalah suatu cara untuk memberikan kesempatan belajar berupa game kepada siswa dan juga dapat minat belajar siswa dalam pembelajaran (Kudri & Maisharoh, 2021). Aplikasi *Wordwall* merupakan aplikasi penunjang pengajaran dengan pemanfaatan aplikasi yang dapat dipergunakan pada saat proses pembelajaran. Aplikasi tersebut bisa digunakan solusi inovatif baik online maupun offline sehingga proses pembelajaran tidak monoton. Sebuah trobosan inovasi yang dapat menarik minat dan meningkatkan minat siswa dalam belajar, aplikasi berbasis web ini merupakan platfrom resmi pembelajaran yang bermanfaat untuk membuat latihan soal bagi siswa dan didalam aplikasi tersebut terdapat kuis, teka-teki silang, pengurutan grub, kata yang hilang, mencari kata, kuis gameshow dan lain-lain. Aplikasi tersebut dapat digunakan untuk melihat aktivitas perkembangan kemampuan siswa, sehingga hal tersebut dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar, yang kemudian dapat berdampak pada pencapaian hasil belajar siswa (Savira & Gunawan, 2022).

Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode *quasi eksperiment* dengan desain pretest dan posttest control group desain. Pengujian model ini diterapkan pada materi pergerakan kebangsaan menuju kemerdekaan tepatnya pada bulan juni tahun 2024. Kelas eksperimen pembelajaran menggunakan game base learning dengan media wordwall sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran tradisional (ceramah).

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTsN 1 Lamongan yang terdiri dari dua kelas. Kelas pertama kelas VIII H yang terdiri dari 32 siswa yang bertindak sebagai kelas kontrol. Kelas kedua yaitu kelas VIII I terdiri dari 32 siswa yang bertindak sebagai kelas eksperimen.

Data hasil belajar menggunakan soal, soal berjumlah 15. Sebelum soal digunakan telah dilakukan pengujian butir soal melalui validitas dan reliabilitas data serta validator ahli. Hasil validitas dan reliabilitas menunjukkan seluruh soal valid (nilai t hitung lebih besar dari t table, t table dengan nilai 0,349) dan reliabel dengan nilai realibilitas di atas 0,6, dengan nilai signifikansi 0,823.

Analisis data menggunakan uji normalitas dan mann withney untuk menguji hipotesis penelitian, dengan tingkat signifikansi 5%. Adapun hipotesis yang dibangun dalam penelitian ini yaitu:

H_0 : tidak ada perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol

H_a : ada perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol

Hasil dan Pembahasan

Data dalam penelitian ini mencakup data pretest dan post test kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pokok bahasan pergerakan kebangsaan menuju kemerdekaan. Setelah dilakukan perhitungan data gain score pada kelas eksperimen dan kelas kontrol selanjutnya dilakukan pengujian statistik deskriptif, uji normalitas, homogenitas dan uji sampel t test. Tabel 1 berikut adalah data statistik deskriptif hasil uji N-Gain

Tabel 1

Statistik deskriptif nilai N-Gain kelas eksperimen dan kontrol

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
NGain_Persen	Eksperimen	32	63.1782	22.65946	4.00566

	Kontrol	32	28.3194	17.62626	3.11591
--	---------	----	---------	----------	---------

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa rata-rata nilai N-Gain score pada kelas eksperimen yaitu 63,1782 sedangkan untuk kelas kontrol 28,3194. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran game based learning dengan media wordwall cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran IPS pada materi Pergerakan Kebangsaan Menuju Kemerdekaan.

Hasil uji normalitas dengan kormogolof smirnov, adapun hasil pengujian normalitas data dapat diamati dalam tabel 2 dibawah

Tabel 2
Hasil Uji Normalitas

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
NGain_Persen	Eksperimen	.174	32	.015
	Kontrol	.178	32	.011

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dikatakan data berdistribusi tidak normal, karena hal tersebut dapat dibuktikan dengan nilai signifikansi uji normalitas yang terdapat pada kelas eksperimen dan kontrol lebih kecil dari 0,05. Signifikansi kelas eksperimen 0.15 dan kelas kontrol nilai signifikansi 0,11. Untuk selanjutnya untuk menguji hipotesis menggunakan menggunakan uji mann withney.

Tabel 4
Hasil Uji Mann Withney

Test Statistics ^a	
	Hasil Belajar
Mann-Whitney U	163.500
Wilcoxon W	691.500
Z	-4.731
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Dari uji di atas dapat dijelaskan bahwa pengaruh pengujian hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran game based learning dengan media wordwall dalam pembelajaran IPS berdampak pada pengaruh belajar siswa kelas VIII pada MTsN 1 Lamongan. Dengan nilai Asymp.Sig (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Kesimpulan dari pengujian di atas pada hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kontrol telah terbukti.

Berdasarkan analisis yang telah didapatkan, dapat dikemukakan bahwa hasil belajar IPS kelas VIII yang menggunakan digital game based learning dengan media wordwall dalam kegiatan pembelajarannya lebih baik dibandingkan kegiatan pembelajaran yang menggunakan konvensional atau ceramah. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Riska Anviani, yang menyebutkan bahwa penerapan media pembelajaran game based learning dengan media wordwall berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Selain itu, penerapan media wordwall dapat menjadikan lingkungan belajar menjadi kondusif. Hasil penelitian lain oleh (Khairunnisa & Jiwandono, 2020) menjelaskan bahwa peran seorang guru pada pengelolaan kelas sangat penting, dan guru dapat menjadikan ruang kelas yang menarik, variasi dalam menggunakan media pembelajaran, serta gaya berkomunikasi guru dalam mengajar dapat mendukung proses pembelajaran di kelas terutama untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan dapat mewujudkan lingkungan belajar yang khidmat. Penerapan media wordwall dapat menjadikan kegiatan belajar dapat lebih berkualitas. Hal ini sesuai dengan penelitian oleh Siahaan, mengemukakan bahwa lingkungan belajar yang kondusif yaitu lingkungan belajar yang dapat lebih menunjang pengembangan pengetahuan, sikap, dan ketrampilan yang diperlukan siswa dalam pembelajaran seperti dengan mengembangkan variasi media pembelajaran (Siahaan et al., 2020).

Menurut Al Mawaddah et al. (2021) Penggunaan digital game based learning dengan menggunakan media wordwall mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa hal yakni:

1. Wordwall adalah media yang menarik serta dapat menciptakan suasana baru dalam kegiatan pembelajaran,
2. Wordwall merupakan sebuah website untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran dikelas,
3. Mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran IPS.

Dalam kegiatan pembelajaran IPS beberapa siswa beranggapan bahwa pelajaran IPS adalah pelajaran yang membosankan karena banyaknya materi yang harus dihafalkan, serta penggunaan media yang kurang bervariasi yang membuat siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, mengantuk saat kegiatan pembelajaran IPS, dan suasana kelas yang kurang menarik. Pemilihan dan penerapan model serta media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi siswa merupakan salah satu faktor penting dalam proses kegiatan pembelajaran yang akan berpengaruh hasil belajar siswa (Bahrudin, 2023). Semakin inovatif guru dalam menerapkan media dan model pembelajaran, hal tersebut semakin membuat siswa tertarik dan senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian Salsabila, bahwa media berbentuk game ini dapat menumbuhkan rasa senang bagi siswa karena dengan menggunakan media ini siswa dapat bermain game sambil belajar sehingga siswa semangat untuk mengulangi pembelajaran yang telah dibahas (Sinta et al., 2022).

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti, menghasilkan temuan bahwa penggunaan pembelajaran game based learning media wordwall dalam kegiatan pembelajaran IPS berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Diketahui penggunaan media wordwall dalam kegiatan pembelajaran lebih baik untuk diterapkan dibandingkan dengan penggunaan media konvensional.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa, penggunaan media game based learning dengan media wordwall dalam kegiatan pembelajaran IPS kelas VIII di MTsN 1 Lamongan dengan materi Pergerakan Kebangsaan Menuju Kemerdekaan berpengaruh terhadap hasil belajar. Terbukti dari hasil belajar kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol. Untuk itu dalam mengajar seorang guru perlu memilih model yang tepat untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Penelitian ini fokus dalam materi pergerakan kebangsaan menuju kemerdekaan, untuk itu bagi peneliti selanjutnya dapat menguji efektifitas model game base learning pada materi yang berbeda atau menggunakan media lain selain wordwall.

Referensi

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9313>
- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>
- Arifudin, O. (2023). Analisis Teori Taksonomi Bloom Pada Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 4(1), 13–22.
- Bahrudin, F. A. (2023). Analisis Nilai-Nilai Pendidikan Karakter pada Film Rudy Habibie. *Madani: Journal of Social Sciences and Social Science Education*.
- Khairunnisa, K., & Jiwandono, I. S. (2020). Analisis Metode Pembelajaran

Komunikatif untuk PPKn Jenjang Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*.

David Byrne, B. H. (2023). ANALYZING THE ISLAMIC BOARDING SCHOOL ENVIRONMENT IN INCREASING THE INDEPENDENCE OF DARULUGGAH WALKAROMAH STUDENTS. *Madani: Journal of Social Sciences and Social Science Education*.

Hasanah, F. A. (2023). PERAN GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI KELAS X DI SMA NEGERI 1 PAITON. *Madani: Journal of Social Sciences and Social Science Education*.

Kudri, A., & Maisharoh, M. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4628–4636. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1452>

Noviyanti, G. V. (2020). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(2), 274–282.

Nur'Aini, F. (2018). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS. *JUPE: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(3), 249–255.

Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5453–5460. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3332>

Siahaan, K. W. A., Sinabutar, A. T., & Haloho, U. N. (2020). Pengaruh Metode Quantum Teaching Dalam Menciptakan Pembelajaran Yang Aktif Dan Menyenangkan Pada Anak SD Kevin William Andri Siahaan, Ayu Theresia Sinabutar, Uci Nursanty Haloho. *Jurnal Elementaria Edukasia*,

3(2), 175–182.

Sinta, T., Syafari Zaza, S., & Wardhani dan Agung Tri Prasetya, S. (2022). Chemistry in Education PENGARUH MEDIA KAHOOT BERBASIS QUANTUM LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR KIMIA. *CiE*, 11(1). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/chemined>

Suwardi, I., & Farnisa, R. (2018). Hubungan Peran Guru Dalam Proses Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 181–202. <https://doi.org/10.22437/gentala.v3i2.6758>

Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>