

EFEKTIVITAS MODEL GAME BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA WORDWALL PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA DAN KEARIFAN LOKAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD NEGERI 1 GANDASOLI

Nonoh Haetin¹, Irfan Fajrul Falah²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. Raya Cigugur No.28, Kuningan, Jawa Barat, Indonesia
Email: nonohhaetin11@gmail.com

Article History

Received: 06-08-2025

Revision: 14-08-2025

Accepted: 16-08-2025

Published: 18-08-2025

Abstract. This study aims to determine the effectiveness of the *Game Based Learning* model assisted by *Wordwall* media on the topic of cultural diversity and local wisdom in improving the learning outcomes IV students at SD Negeri 1 Gandasoli. The research method used was quantitative with a experimental non-equivalent control group design. The subjects of this study were 21 students from class IV-A. The instrument used was a multiple-choice test to measure students' learning outcomes before and after the implementation of the learning model. The data analysis results showed an increase in the average learning outcomes after the application of the *Games Based Learning* model using *wordwall* media. Data were analyzed descriptively quantitatively. The results of the paired sample t-test showed a t-count value of -11,266, which was greater than the t-table value of 2,086, with a significance value of $0,000 < 0,05$. This indicates a significant difference between the learning outcomes before and after the treatment. Therefore, it can be concluded that the *Game Based Learning* model assisted by *wordwall* media is effective in improving students' learning outcomes in the topic of cultural diversity and local wisdom. This media can serve as an alternative interactive learning tool to create a fun and meaningful learning atmosphere.

Keywords: *Game Based Learning*, Wordwall, Culture

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model *Game Based Learning* berbantuan media *wordwall* pada materi keragaman budaya dan kearifan lokal terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Gandasoli. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain eksperimen jenis *non-equivalent one group desain*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV-A yang berjumlah 21 siswa. Instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata hasil belajar setelah diterapkan model *game based learning* dengan media *wordwall*. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai t hitung sebesar -11,266 lebih besar dari t tabel 2,086 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *game based learning* berbantuan media *wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman budaya dan kearifan lokal. Media ini dapat dijadikan alternatif pembelajaran interaktif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Kata Kunci: *Game Based Learning*, Wordwall, Budaya

How to Cite: Haetin, N & Falah, I. F. (2025). Efektivitas Model *Game Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall* pada Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Gandasoli. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (5), 8046-8059. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.4026>

PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara kepulauan di Asia Tenggara yang dilintasi garis khatulistiwa, terdiri atas 17.504 pulau besar dan kecil. Dari Sabang sampai Merauke, wilayah ini dihuni oleh berbagai suku bangsa, bahasa, dan agama. Indonesia memiliki sekitar 300 kelompok etnis, masing-masing dengan warisan budaya yang berkembang selama berabad-abad. Keanekaragaman ini meliputi budaya Jawa, Sunda, dan banyak budaya lainnya yang tersebar di seluruh wilayah (Antara & Yogantari, 2018). Keberagaman tersebut menjadi identitas bangsa, menjadikan Indonesia unik karena masyarakatnya mampu hidup rukun meskipun berbeda budaya. Pendidikan di tingkat sekolah dasar berperan penting dalam menanamkan pemahaman dan apresiasi terhadap keberagaman sejak dini. Dengan mengenalkan keragaman budaya dan kearifan lokal, diharapkan siswa tumbuh menjadi generasi yang toleran, menghargai perbedaan, dan memiliki rasa cinta tanah air (Listyani, 2018). Namun, pembelajaran IPS pada materi keragaman budaya sering menghadapi tantangan. Banyak siswa belum mengenal budaya di lingkungan sekitarnya, minat belajar rendah, dan media pembelajaran yang digunakan guru kurang kreatif (Apriliani dkk., 2023).

Perkembangan teknologi memberi peluang besar bagi inovasi pembelajaran. Guru dituntut memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat agar proses belajar lebih optimal (Maryam dkk., 2024). Media pembelajaran yang menarik membantu siswa memahami materi lebih cepat dan efektif. Sayangnya, masih banyak guru kesulitan membuat media berbasis teknologi, yang berdampak pada kejenuhan siswa dan hasil belajar yang kurang memuaskan (Wati dkk., 2024; Sumiarsih dkk., 2024).

Berdasarkan observasi dan wawancara di kelas IV A dan IV B SD Negeri 1 Gandasoli diketahui bahwa sebagian besar siswa kurang tertarik pada pembelajaran IPS. Guru cenderung mengandalkan buku tematik tanpa pengembangan, dan bahan ajar sering tidak relevan dengan lingkungan sekitar siswa. Akibatnya, pemahaman materi rendah dan siswa lebih menyukai pembelajaran yang kreatif serta interaktif. Salah satu solusi adalah menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL). Model ini menggabungkan unsur pendidikan, hiburan, dan permainan untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan memotivasi (Wati dkk., 2024; Wayan Pitriani & Dantes, 2024; Islam dkk., 2024). GBL terbukti dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada berbagai materi (Dayani Siregar & Sari Sitepu, 2021).

GBL akan dikombinasikan dengan media Wordwall. Wordwall adalah aplikasi berbasis web yang menyediakan berbagai template kuis dan permainan interaktif yang dapat digunakan guru untuk mendesain kegiatan belajar (Fidya dkk., 2021). Media ini mudah digunakan di

smartphone maupun laptop, dan terbukti meningkatkan partisipasi serta minat belajar siswa (Muhajir dkk., 2024; Permana & Kasriman, 2022; Sukma dkk., 2022; Maryam dkk., 2024).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa GBL dan Wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar (Wiseza dkk., 2023; Rahayu dkk., 2024b; Tanthowi dkk., 2023; Nadia & Desyandri, 2022). Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berfokus pada penerapan model *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* pada materi keragaman budaya dan kearifan lokal di kelas IV SD Negeri 1 Gandasoli, dengan tujuan meningkatkan pengetahuan dan hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana mode *Game Based Learning* berdampak terhadap kemampuan siswa kelas IV sekolah dasar terhadap hasil belajar siswa.

METODE

Penelitian merupakan usaha untuk menemukan dan membuktikan kebenaran dengan pendekatan ilmiah (Sugiyono, 2024). penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *quasi eksperimental non-equivalent control grup design*. Hanya pada desain ini kelompok eksperimen ataupun kelompok control tidak dipilih secara random. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh suatu perlakuan terhadap kondisi yang dapat dikondisikan. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control design* hanya saja pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random tetapi desain ini memudahkan peneliti dalam mendapatkan data valid pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Sugiyono, 2023). Penelitian ini menggunakan desain *quasi experimental non-equivalent control group design*. Pada desain ini diberi pretest diawal dan posttest di akhir. Adapun desain penelitian ini dapat dilihat dalam tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas	<i>pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₃	X ₂	O ₄

Keterangan :

O₁ : *Pretest* pada kelompok eksperimen yang diberikan *treatment*

X₁ : *Treatment* yang dilakukan yaitu model pembelajaran *Game Based Learning*

O₂ : *Posttest* pada kelompok eksperimen yang diberikan *treatment*

O₃ : *Pretest* pada kelompok kontrol yang tidak mendapatkan *treatment*

X₂ : Pembelajaran menggunakan kooperatif

O₄ : *Posttest* pada kelompok kontrol yang tidak mendapatkan *treatment*

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD Negeri 1 Gandasoli pada tanggal 05 Mei 2025. populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 1 Gandasoli. Pemilihan populasi ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman budaya dan kearifan lokal di SD Negeri 1 Gandasoli. Sample terdiri dari siswa kelas IV dan terdapat dua kelas yaitu IV-A dan IV-B yang berjumlah 42 siswa 21 siswa kelas IV-A dan 21 siswa kelas IV-B. Pemilihan ini dilakukan karena peneliti ingin memastikan bahwa informasi yang dibutuhkan dapat diperoleh pada kelompok tersebut dengan memenuhi kriteria yang ditentukan oleh peneliti. Adapun sample penelitian ini dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Sampel Penelitian

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa
		P	L	
1.	IV A	11	10	21
2.	IV B	11	11	22

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal tes dalam bentuk pilihan ganda dengan teknik pengumpulan data berupa soal *pretest* yang diberikan di awal pembelajaran dan *posttest* yang diberikan diakhir pembelajaran, uji validitas. Selanjutnya dilakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hipotesis H_0 tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Gandasoli pada materi keragaman budaya dan kearifan lokal yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan *wordwall* dengan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran konvensional. H_a model *Game Based Learning* berbantuan media *wordwall* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kebudayaan dan kearifan lokal kelas IV SD Negeri 1 Gandasoli dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

HASIL

Hasil Uji validitas

Uji validitas merupakan uji yang berfungsi untuk melihat apakah suatu alat ukur tersebut valid (sahih) atau tidak valid. Alat ukur yang dimaksud disini merupakan pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan tersebut pada kuesioner dapat mengungkap sesuatu yang diukur oleh kuesioner (Amanda dkk., 2019). Validitas adalah derajat yang menunjukkan suatu tes mengukur apa yang hendak diukur. Sebuah data atau informasi dapat dikatakan valid apabila sesuai dengan keadaan sebenarnya. Sugiyono menyatakan bahwa uji validitas merupakan suatu langkah pengujian yang dilakukan terhadap

isi (content) dari suatu instrumen, dengan tujuan untuk mengukur ketepatan instrumen yang digunakan dalam suatu penelitian. Uji validitas digunakan untuk membuktikan ketepatan butir-butir soal dalam instrumen penelitian dan mengukur kejelasan kerangka dalam sebuah penelitian (Utami dkk., 2023)

Validitas tidak hanya ditujukan untuk mengukur ketepatan tes tetapi juga digunakan untuk mengukur instrumen penelitian. Dalam instrumen penelitian validitas harus mampu mengungkapkan data sesuai dengan masalah yang di ungkapkan secara tepat dan benar seperti situasi dan kondisi yang sebenarnya (Saputri dkk., 2023). Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 27. Kriteria pengujian uji validitas yang digunakan adalah sebagai berikut. Suatu instrumen di katakan valid apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ atau nilai signifikansi (*P-Value*) $< 0,05$. Sebaliknya, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ dan nilai signifikansi (*P-Value*) $> 0,05$ maka instrumen dikatakan tidak valid. Nilai r_{hitung} merupakan koefisien korelasi antara skor setiap butir pertanyaan dengan skor total, yang diperoleh dari penyebaran instrumen penelitian. Sementara itu, nilai r_{tabel} adalah nilai kritis yang diacu berdasarkan tabel distribusi pearson dengan taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan (df) = $n-2$.

Tabel 3. Hasil uji validitas soal *posttest*

Butir Soal	Pretest			Keterangan	
	Tes	r_{hitung}	r_{tabel}		Sig.(2-tailed)
1.		0,432	0.3494	0.014	Valid
2.		0.394	0.3494	0.026	Valid
3.		0.416	0.3494	0.018	Valid
4.		0.547	0.3494	0.001	Valid
5.		0.405	0.3494	0.021	Valid
6.		0.428	0.3494	0.015	Valid
7.		0.347	0.3494	0.052	Tidak Valid
8.		0.482	0.3494	0.005	Valid
9.		0.460	0.3494	0.008	Valid
10.		0.514	0.3494	0.003	Valid
11.		0.514	0.3494	0.003	Valid
12.		0.256	0.3494	0.157	Tidak Valid
13.		0.528	0.3494	0.002	Valid
14.		0.024	0.3494	0.897	Tidak Valid
15.		0.394	0.3494	0.026	Valid
16.		-0.238	0.3494	0.190	Tidak valid
17.		0.433	0.3494	0.013	Valid
18.		0.038	0.3494	0.836	Tidak Valid
19.		0.507	0.3494	0.003	Valid
20.		0.399	0.3494	0.024	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen soal *pretest* yang disajikan pada tabel 4.7, diketahui bahwa terdapat 15 soal termasuk dalam kategori valid. Hal ini di tunjukkan oleh nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan nilai sig (*2-tailed*) $< 0,05$. Sementara itu, 5 soal dinyatakan tidak valid karena $r_{hitung} < r_{tabel}$ dari nilai sig. (*2-tailed*) $> 0,05$.

Tabel 4. Hasil uji validitas soal *posttest*

Butir Soal	Posttest			Keterangan	
	Tes	r_{hitung}	r_{tabel}		Sig.(2-tailed)
1.		0.417	0.3494	0.017	Valid
2.		0.400	0.3494	0.023	Valid
3.		0.435	0.3494	0.013	Valid
4.		0.417	0.3494	0.017	Valid
5.		0.353	0.3494	0.048	Valid
6.		0.530	0.3494	0.002	Valid
7.		0.449	0.3494	0.010	Valid
8.		0.530	0.3494	0.002	Valid
9.		0.530	0.3494	0.002	Valid
10.		0.132	0.3494	0.472	Tidak Valid
11.		0.481	0.3494	0.005	Valid
12.		0.388	0.3494	0.028	Valid
13.		-0.158	0.3494	0.388	Tidak Valid
14.		0.385	0.3494	0.030	Valid
15.		0.517	0.3494	0.002	Valid
16.		0.353	0.3494	0.048	Valid
17.		0.158	0.3494	0.388	Tidak Valid
18.		0.153	0.3494	0.403	Tidak Valid
19.		-0.134	0.3494	0.466	Tidak Valid
20.		0.487	0.3494	0.005	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen soal *posttest* yang disajikan pada tabel 4.8, diketahui bahwa terdapat 15 soal termasuk dalam kategori valid. Hal ini di tunjukkan oleh nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan nilai sig (*2-tailed*) $< 0,05$. Sementara itu, 5 soal dinyatakan tidak valid karena $r_{hitung} < r_{tabel}$ dari nilai sig. (*2-tailed*) $> 0,05$.

Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas pada suatu instrumen penelitian adalah sebuah uji yang digunakan untuk mengetahui apakah kuesioner yang digunakan dalam pengambilan data penelitian sudah dapat dikatakan reliabel atau tidak. Pada uji reliabilitas penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *Alpha Cronbach*, yang dimana apabila suatu variabel tersebut menunjukkan nilai *Alpha Cronbach* $> 0,060$ maka dapat disimpulkan bahwa variabel dapat dikatakan reliabel atau konsisten dalam mengukur (Winatha & Setiawan, 2020). Adapun dalam penelitian ini menggunakan uji reliabilitas *Alpha Cornbach* dengan bantuan SPSS versi 27.

Tabel 5. Hasil uji reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.713	30

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan SPSS versi 27, diperoleh hasil *Cronbach's Alpha* sebesar 0,750 yang menunjukkan hasil tersebut $\geq 0,60$. Maka dapat disimpulkan instrumen soal bersifat reliabel. Berdasarkan hasil analisis uji validitas dan reliabilitas menunjukkan bahwa terdapat 15 soal yang dinyatakan valid dan dapat dijadikan instrument dalam penelitian, sedangkan 5 soal tidak akan dijadikan instrument penelitian dikarenakan tidak dinyatakan valid.

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas data pada penelitian ini yaitu menggunakan rumus shapiro-wilk dengan bantuan program spss versi 27 for windows, dimaksud untuk mengetahui bahwa data sampel berasal dari populasi yang distribusi normal. Data sampel bersumber dari pretest dan posttest. Uji normalitas ini menggunakan spss versi 27 for windows *shapiro wilk* dengan kriteria pengujian signifikan $> 0,05$ maka data distribusi normal, sedangkan jika signifikan $< 0,05$ maka data distribusi tidak normal.

Tabel 6. Hasil Uji normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil						
Pretest Eksperimen	.157	21	.194	.957	21	.451
Belajar						
Posttest Eksperimen	.266	21	.000	.913	21	.062
Pretest Kontrol	.144	21	.200*	.951	21	.349
Posttest Kontrol	.152	21	.200*	.918	21	.080

Hasil perhitungan normalitas data menunjukkan bahwa nilai signifikansi (sig(2-tailed)) untuk masing-masing tes lebih besar dari 0,05. berdasarkan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas dengan shapiro-wilk hasil belajar pretest dan posttest siswa pada kelas eksperimen menunjukkan nilai sig 0,451 untuk pretest dan 0,062 untuk posttest, keduanya lebih besar dari 0,05, sementara untuk hasil belajar pretest dan posttest pada kelas kontrol memiliki nilai sig 0,349 untuk nilai pretest dan 0,080 untuk nilai posttest, nilai dari kedua test lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal, dan asumsi normalitas dalam uji t terpenuhi.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan SPSS for windows versi 27 untuk mempermudah proses pengolahan data dan analisis statistik. Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa data memiliki varians yang homogen, sehingga memenuhi salah satu asumsi dasar dalam penerapan uji T (T-test). Dengan demikian, analisis terhadap efektivitas model game based learning berbantuan media wordwall pada materi keragaman budaya dan kearifan lokal terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD dapat dilakukan secara valid dan dapat diandalkan.

Tabel 7. Hasil uji homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	4.829	3	80	.004
	Based on Median	4.292	3	80	.007
	Based on Median and with adjusted df	4.292	3	63.793	.008
	Based on trimmed mean	4.883	3	80	.004

Berdasarkan hasil analisis uji homogenitas terhadap data pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh nilai signifikan sebesar 0,004. nilai ini berada di bawah tingkat signifikansi yang ditetapkan yaitu 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan varians yang signifikan antara kedua kelas. Dengan demikian, data pretest dari kedua kelas tidak memenuhi asumsi homogenitas.

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh, diketahui bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak bersifat homogen. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan karakteristik atau hasil belajar antara kedua kelompok. Ketidakhomogenan tersebut perlu diperhatikan dalam analisis lebih lanjut karena dapat memengaruhi interpretasi serta kesimpulan dari hasil penelitian. Oleh karena itu, pada tahap berikutnya perbedaan ini harus diperhitungkan secara cermat dalam proses evaluasi dan analisis data agar hasil penelitian dapat memberikan gambaran yang lebih akurat mengenai efektivitas media pembelajaran yang digunakan.

Hasil Uji Hipotesis

Analisis data dilakukan menggunakan uji t paired sample test, untuk mengetahui perbedaan hasil antara dua kelompok yang saling berkaitan. Pengolahan data dilakukan dengan bantuan SPSS for windows versi 27. Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap nilai posttest dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal,

sedangkan hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa varians antar kelompok tidak homogen. Dengan mempertimbangkan kondisi ini, peneliti memilih untuk menggunakan uji t paired sampel test dalam pengujian hipotesis. Pemilihan uji ini bertujuan untuk menjaga validitas analisis meskipun terdapat perbedaan varians. Hasil pengujian diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar siswa pada kedua kelompok.

Tabel 8. Hasil uji hipotesis

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PretestEksperimen	45.00	21	20.359	4.443
	PosttestEksperimen	77.86	21	8.493	1.853
Pair 2	PretestKontrol	43.52	21	19.193	4.188
	PosttesKontrol	71.33	21	15.242	3.326

Berdasarkan hasil analisis deskriptif nilai rata-rata pretest kelas eksperimen 45,00, posttest kelas eksperimen 77,86 , sedangkan nilai rata-rata pretest kelas kontrol 43,52, dan nilai posttest kelas kontrol 71,33. Ini bearti terjadi peningkatan pemahaman peserta didik setelah mendapatkan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran yaitu media wordwall.

Tabel 9. Hasil uji-T paired sample t-test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PretestEksperimen - PosttestEksperimen	-32.857	13.365	2.917	-38.941	-26.773	-11.266	20	.000
Pair 2	PretestKontrol - PosttesKontrol	-27.810	11.007	2.402	-32.820	-22.799	-11.578	20	.000

Berdasarkan data yang diperoleh pada tabel 6, hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*sig. 2-tailed*) pada uji *paired T-test* adalah sebesar 0,000. Nilai ini lebih kecil dari Tingkat signifikansi yang ditetapkan, yaitu 0,05 ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Artinya, terdapat penagruh yang signifikan penggunaan media *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi keragaman budaya dan kearifan lokal.

DISKUSI

Perbedaan Hasil Belajar Sebelum Menggunakan dan Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan Media Pembelajaran *Wordwall*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model *game based learning* berbantuan media pembelajaran *wordwall* pada kelas IV-A sebagai kelompok eksperimen. Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan adanya pengaruh positif penggunaan media *wordwall* terhadap pemahaman siswa dalam materi keragaman budaya dan kearifan lokal SD Negeri 1 Gandasoli. Media *wordwall* diterapkan melalui model pembelajaran berbasis permainan *Game Based Learning* (GBL) yang menguji kemampuan kognitif siswa pada level C4 (Menganalisis), C5 (Mengevaluasi), C6 (Menciptakan). Hasil pengukuran mengindikasikan efektivitas model pembelajaran yang diterapkan.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Minarta & Pamungkas (2022) berdasarkan hasil penelitian terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah dilakukan treatment pada kelas eksperimen. (Khasanah & Prayito, 2024) hasil belajar siswa pada materi keragaman budaya dari sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *wordwall* memiliki pengaruh yang signifikan. Lebih lanjut lagi penelitian yang dilakukan oleh Kusumaningrum dkk (2024) hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *wordwall* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik, perbedaan antara perolehan nilai sebelum menggunakan media *wordwall* yaitu 56,6 dan nilai yang di peroleh sesudah menggunakan media *wordwall* 82,4. Pernyataan yang sama juga di jelaskan oleh Monalisa (2023) dalam penelitian nya bahwa penerapan model *game based learning* sangat efektif digunakan karena menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dan terbukti efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, penelitian yang dilakukan oleh Winatha & Setiawan(2020) bahwasanya pembelajaran berbasis game dapat mengubah paradigma pembelajaran teacher center menuju student center. Penelitian yang dilakukan oleh Rahayu dkk (2024) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa kelas X-2 SMA N 13 Surabaya.

Pengaruh Penggunaan Model *Game Based Learning* berbantuan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa

Penggunaan *model game based learning* berbantuan media pembelajaran *wordwall* dalam kelas eksperimen terbukti memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa, khususnya pada materi keragaman budaya dan kearifan lokal. Aspek hasil belajar yang diukur meliputi

arahan kognitif yaitu C4 (Menganalisis), C5 (Mengevaluasi), dan C6 (Menciptakan), dengan pendekatan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL). Untuk menguji hipotesis, digunakan uji t berpasangan (*paired t-test*) guna mengetahui pengaruh signifikan penggunaan media *wordwall* terhadap hasil belajar siswa. Analisis data dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS for windows versi 27. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 1 Gandasoli.

Berdasarkan grafik yang disajikan, terlihat adanya perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai posttest siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Siswa yang berada pada kelas eksperimen, yang dalam proses pembelajarannya menggunakan media interaktif *wordwall*, menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan siswa pada kelas kontrol yang hanya menggunakan media konvensional berupa buku. Hal ini tercermin dari nilai rata-rata posttest yang dicapai oleh siswa kelas eksperimen, yang secara konsisten lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai siswa kelas kontrol.

Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad dkk (2024), penerapan *game based learning* dengan media *wordwall* memberikan dampak positif dalam pembelajaran, yaitu menarik perhatian peserta didik, minat dan motivasi belajar peserta didik meningkat, dan pembelajaran menjadi interaktif. Penelitian oleh Sianturi (2024), model *game based learning* berbantuan *wordwall* sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dapat mempengaruhi minat siswa dalam belajar dan tidak memberikan kesan membosankan, karena beberapa fungsi di dalamnya yang menarik bagi siswa maupun guru.

Berdasarkan temuan dari berbagai penelitian sebelumnya, model *game based learning* berbantuan media *wordwall* secara konsisten terbukti efektif dalam meningkatkan baik hasil belajar maupun minat siswa. Efektivitas ini terlihat pada penerapan *wordwall* di berbagai jenjang pendidikan dan dalam beragam konteks pembelajaran, yang menunjukkan bahwa media ini adaptif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran saat ini. Temuan-temuan tersebut juga sejalan dengan hasil penelitian ini, dimana penggunaan *wordwall* memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, *wordwall* dapat dipertimbangkan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk mendukung peningkatan kualitas proses belajar mengajar, khususnya dalam menumbuhkan minat dan partisipasi aktif siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektivitas model game based learning berbantuan media Wordwall pada materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal di kelas IV SD Negeri 1 Gandasoli, diperoleh kesimpulan bahwa model ini efektif digunakan dalam pembelajaran. Data hasil belajar siswa kelas IV-A sebelum dan sesudah penggunaan media menunjukkan perbedaan yang signifikan. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji paired sample t-test yang menghasilkan nilai t hitung sebesar -11,266, lebih besar daripada t tabel sebesar 2,086, serta nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Penerapan model ini juga terbukti dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran. Dengan demikian, game based learning berbantuan Wordwall dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang menyenangkan sekaligus efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal.

REFERENSI

- Ahmad, A., Amalia Rachman, D., Istiqomah, R., Rahmasari Putri, F., & Johari, Z. A. F. J. (2024). Pengaruh Games Based Learning Berbantuan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Siswa Kelas 2 SD. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(2). <https://doi.org/10.572349/cendikia.v2i2.900>
- Amanda, Li., Yanuar, F., & Devianto, D. (2019). Uji Validitas dan Reliabilitas Tingkat Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang. *Jurnal Matematika : UNAND*, 8(1). <https://doi.org/10.25077/jmu.8.1.179-188.2019>
- Anggraini, P. N., Muzayanah, & Daru, S. A. (2024). Pengaruh Game Based Learning terhadap Hasil Belajar pada Keragaman Sosial Budaya Masyarakat. *Journal of Education Research*, 5(3). <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1069>
- Antara, M., & Yogantari, M. V. (2018). Keragaman Budaya Indonesia Sumber Inspirasi Inovasi Industri Kreatif. *SENADA (Seminar Nasional Desain & Arsitektur)*, 1.
- Dayani Siregar, P., & Sari Sitepu, M. (2021). Pengaruh Model Game Based Learning Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan. *Journal of Student Development Informatics Management (JoSDIM) e-ISSN*, 3(2), 2774–8219.
- Dian Apriliani, I. G. A., Husniati, H., & Sobri, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Keanekaragaman Budaya Sasambo Pada Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1522–1533. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1525>
- Farida, & Musyaroh, A. (2021). Validitas dan Reliabilitas dalam Analisis Butir Soal. *Al-Mu'arrib: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 1(1), 34–44. <https://doi.org/10.32923/al-muarrib.v1i1.2100>
- Fidya, I., Oktaviana, E., & Romdanih. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*.

- Ibrahim, R. N. A., Saleh, M., & Arif, R. M. (2024). Pengaruh Penggunaan Model Project Based Learning Berbantuan Media Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA. *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 7(2). <https://doi.org/10.30605/cjpe.722024.4340>
- 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. <https://doi.org/10.32884/Ideas.V10i3.1640>
- Khasanah, T., & Prayito, M. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Keberagaman Budaya. *Didaktik: Jurnal Ilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandiri*, 10(2). <https://doi.org/10.36989/Didaktik.V10i2.2812>
- Kusumaningrum, T. D., Listyarini, I., Nuvitalia, D., & Wikyuni, S. (2024). Pengaruh Media Wordwall Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa Kelas 1 Sdn Plamongansari 02 Semarang. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Ilmu*, 3(2), 2551–2556.
- Listyani, A. (2018). Pengembangan Board Game Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya Untuk Kelas Iii Sd Development Of Snake And Leader Board Game Based On Cultural Diversity For 3 Rd Grader Students Elementary School. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(7).
- 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>
- Minarta, S. M., & Pamungkas, H. P. (2022). Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Oikos: Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 6, 2549–2284. <https://doi.org/10.23969/Oikos.V6i2.5628>
- Monalisa. (2023). Pengaruh Game Based Learning Mata Pelajaran Informatika Kurikulum Merdeka Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar. *Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1). <https://doi.org/10.53977/Ps.V2i01.908>
- Muhajir, Candra, Indrawaty, & Taiyeb, S. C. (2024). Pengaruh Penggunaan Wordwall Terhadap Peningkatan Keterampilan Membaca Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04). <https://doi.org/10.23969/Jp.V9i4.17153>
- Nadia, D. O., & Desyandri. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandiri*, 8(2). <https://doi.org/10.36989/Didaktik.V8i2.497>
- Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Ips Kelas Iv. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831–7839. <https://doi.org/10.31004/Basicedu.V6i5.3616>
- Rahayu, A. W., Azizah, I. N., Ratnawati, Y. D., Shufiyah, S. S., Juhaeni, J., Purwanti, A. A., & Safaruddin. (2024a). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning “One Board” Terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(2), 46–53. <https://doi.org/10.53621/jider.v4i2.305>
- Rahayu, A. W., Azizah, I. N., Ratnawati, Y. D., Shufiyah, S. S., Juhaeni, J., Purwanti, A. A., & Safaruddin, S. (2024b). Pengaruh Model Pembelajaran Game based learning “One Board” terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(2), 46–53. <https://doi.org/10.53621/jider.v4i2.305>
- Saputri, H. A., Zuhijrah, Larasati, N. J., & Shaleh. (2023). Analisis Instrumen Assesmen : Validitas, Realibilitas, Tingkat Kesukaran dan Daya Beda Butir Soal. *Didatik" Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(5). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2268>

- Sianturi, R. I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game-Based Learning Berbantuan Wordwall Pada Materi Bumi Dan Peristiwa Alam Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn 060934 Medan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Saintek, Sosial, Dan Hukum*, 3(18).
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Sutopo, Ed.; 2 Cetakan Ke-6). Alfabeta.
- Sukma, K., Handayani, T., & Muhammadiyah Hamka, U. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4). <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2767>
- Sumiarsih, Safitri, N., & Yuniar, Y. (2024). Pengaruh Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV SDN Panaragan 1. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(03). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.18656>
- Tanthowi, I., Wahyu Utami, L., Salsabilah, N., Iqamah, N., Tias Azizah Awalia, P., Malikhah, S., & Haer, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Sains dan Teknologi*, 6(4), 563. <https://doi.org/10.31764/justek.vXiY.ZZZ>
- Utami, Y., Rasmanna, P. M., & Khairunnisa. (2023). Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrument Penilaian Kinerja Dosen. *Jurnal Sains dan Teknologi*, 4(2), 21–24. <https://doi.org/10.55338/saintek.v4i2.730>
- Wati, L. R., Mintohari, & Anam, C. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Subtopik Hubungan Antar Sudut Melalui Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL). *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.14062>
- Wayan Pitriani, N., & Dantes, N. (2024). Game Based Learning Berorientasi Kahoot! Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 13(1). <https://doi.org/10.58230/27454312.472>
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar The Effect Of Game-Based Learning Towards The Learning Motivation And Achievement. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3).
- Wiseza, F. C., Ibermarza, & 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.v10i1.516>