

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* DALAM UPAYA
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
DI KELAS IV SD NEGERI 13 PANDAM
KABUPATEN PASAMAN**

Oleh

**MESSY MARLISA
2110013411163**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

EXECUTIVE SUMMARY

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* DALAM UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS IV SD NEGERI 13 PANDAM KABUPATEN PASAMAN

Disusun Oleh
MESSY MARLISA
2110013411163

Artikel ini berdasarkan skripsi yang berjudul “**Penerapan Model *Game Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall* Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV SD Negeri 13 Pandam Kabupaten Pasaman**” untuk persyaratan wisuda 2025.

Padang, Maret 2025

Disetujui Oleh Pembimbing



Dr. Rieke Alyusfitri, M.Si

EXECUTIVE SUMMARY

Messy Marlisa. 2025. **“Penerapan Model *Game Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall* Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV SD Negeri 13 Pandam Kabupaten Pasaman”** Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Pembimbing : Dr. Rieke Alyusfitri, M.Si

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran matematika di SD Negeri 13 Pandam. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* di kelas IV SD Negeri 13 Pandam.

Menurut Unaenah, E., & Rahmah, N. (2019:117) berpendapat bahwa matematika adalah pembelajaran yang mengasah kemampuan berfikir siswa untuk menghadapi tantangan ke depan dalam kehidupan sehari-hari. Maulidina & Abidin (dalam Efrika. M. U, dkk. 2022:9346) berpendapat bahwa *Game Based Learning* sebagai salah satu metode pembelajaran mempunyai karakteristik berupa pengintegrasian proses berlangsungnya pembelajaran dengan bermain. Sadiyah et al (dalam Nenti. R. H, dkk. 2024:15) mengungkapkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* merupakan model pembelajaran yang mengaplikasikan suatu permainan untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran secara aktif. Menurut Maulidina, dkk (dalam Deni. A, dkk. 2024:1097) *Game Based Learning* adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan permainan/*game* yang telah dirancang khusus untuk membantu proses pembelajaran. Pengembangan *Game Based Learning* mampu menghadirkan lingkungan yang memotivasi, menyenangkan dan meningkatkan kreativitas. Menurut P. M. Sari & Yarza (dalam Siti. F. N & Novita. R, 2021:2856) *Wordwall* merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media belajar maupun alat penilaian yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran daring.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, dalam satu siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Subjek penelitian siswa kelas IV SDN 13 Pandam yang berjumlah 19 orang siswa. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi guru dan tes hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan rata-rata ketuntasan dari 70,89 di siklus I menjadi 84,47 di siklus II, dengan persentase ketuntasan meningkat dari 42,10% menjadi 78,94%. Kesimpulannya, model *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* efektif meningkatkan hasil belajar matematika. Disarankan agar guru menerapkannya untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Kata Kunci : *Realistic Mathematic Education (RME)*, *Pemecahan Masalah Matematis*

EXECUTIVE SUMMARY

Messy Marlisa. 2025. " **The Implementation of the Game-Based Learning Model Assisted by Wordwall Media to Improve Student Learning Outcomes in Grade IV at SD Negeri 13 Pandam, Pasaman Regency.** " Primary School Teacher Education Thesis, Faculty of Teacher Training and Education, Bung Hatta University.

Supervisor: Ira Rahmayuni Jusar, S.Si, M.P

This research is motivated by the low learning outcomes of fourth-grade students in mathematics at SD Negeri 13 Pandam. The study aims to describe the improvement in students' learning outcomes in mathematics using the Game-Based Learning model assisted by Wordwall media in Grade IV at SD Negeri 13 Pandam.

According to Unaenah, E., & Rahmah, N. (2019:117), mathematics is a subject that sharpens students' thinking skills to face future challenges in daily life. Maulidina & Abidin (in Efrika. M. U, et al., 2022:9346) state that Game-Based Learning is a teaching method characterized by integrating the learning process with playing. Sadiyah et al. (in Nenti. R. H, et al., 2024:15) reveal that the Game-Based Learning model applies a game to help students engage actively in the learning process. According to Maulidina et al. (in Deni. A, et al., 2024:1097), Game-Based Learning is a learning method that utilizes specially designed games to support the learning process. The development of Game-Based Learning can create a motivating and enjoyable environment while enhancing creativity. According to P. M. Sari & Yarza (in Siti. F. N & Novita. R, 2021:2856), Wordwall is an application that can be used as a learning medium or an engaging assessment tool for students in online learning.

This study employs Classroom Action Research. The research consists of two cycles, with each cycle comprising two meetings. The research subjects are 19 fourth-grade students of SDN 13 Pandam. The research instruments used include teacher observation sheets and student learning outcome tests. The results show an improvement in the average mastery level from 70.89 in Cycle I to 84.47 in Cycle II, with the mastery percentage increasing from 42.10% to 78.94%. In conclusion, the Game-Based Learning model assisted by Wordwall effectively improves mathematics learning outcomes. It is recommended that teachers implement this approach to enhance students' understanding.

Keywords: *Learning Outcomes, Mathematics, GBL Model, Wordwall Media*

DAFTAR RUJUKAN

- Alfurqan, A., Tamrin, M., Trinova, Z. (2021). *Implementation of Problem Solving Methods in The Learning of Slamic Religious Education (PAI) Students of Class VI Elementary School*. Jurnal CERDAS Proklamator, Vol. 9, No. 1, Edisi Juni 2021, Hal.53-59
- Alfurqan, A., Tamrin, M., Trinova, Z., & Zuhdiyah, Z. (2019). *The problematics of Islamic religious education teacher in using of instructional media at SD Negeri 06 Pancung Soal Pesisir Selatan*. Al-Ta Lim Journal, Volume 26, Number 1, February, 2019, Page 56-64
- Alfurqan, A., Trinova, Z., Tamrin, M., & Khairat, A (2020). *Membangun Sebuah Pengajaran Filosofi Personal: Konsep dari Pengembangan dan Pendidikan Dasar*. Jurnal Tarbiyah al-Awlad, Volume 10, Nomor 2, 2020, Page 213-222
- Alfurqan, A., Zein, Z., & Salam, A. (2019). Implementasi Khazanah Surau Terhadap Pendidikan Islam Modern. TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education, 6(2), 127-141.
- Azkiya, H., & Tamrin, M. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Aktif Tipe Card Sort Dan Motivasi Belajar Dalam Mata Kuliah Keterampilan Berbahasa Indonesia Ke-Sd-an Mahasiswa Prodi Pgsd. Puitika, 13(2), 162. <https://doi.org/10.25077/puitika.13.2.162--173.2017>
- Azkiya, H, dan M. Tamrin. 2018. *Upaya Mengoptimalisasikan Pendidikan Berbasis Karakter Siswa TPQ/TQA Masjid Darul Mukhlisin Padang*. Jurnal gervasi, Volume 2 Nomor 1, Juni 2018. Halaman 47-56
- Azkiya, H, Tamrin, M., Yuza, A. & Madona, Ade Sri. (2022). *Pengembangan E-Modul Berbasis Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar Islam*. Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah, 7(2), 409–427. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).10851](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).10851)
- Kartika, M., & Alfurqan, A. (2022). Problematika Peserta Didik dalam Membaca Al-Qur'an di SMP Negeri 1 Lembah Melintang. Jurnal Pendidikan Tambusai, 6(2), 9378-9385.
- Ramadhani, A. S., & Alfurqan, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Tipe STAD terhadap Hasil Belajar PAI di SDN 16 Kota Padang. MANAZHIM, 4(1), 133-144.
- Sari, W. W., Alfurqan, A., & Arsiyah, A. (2021). Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Sekolahalam Minangkabau di Kota Padang. Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam, 11(2), 215-225.
- Sarina, D., Hidayat, A., Zen, A. R., Gusvita, A., Safni, P., Yanda, T. A., & Alfurqan, A. (2021). Persepsi Wali Santri Terhadap Pendidikan Seks pada Anak di TPQ Baitul Amal Kota Padang. Az-Zahra: Journal of Gender and Family Studies, 2(1), 12-25.
- Shobri, F., & Alfurqan, A. (2023). Peran Guru Pendidikan Agama Islam pada Program Sekolah Penggerak di SD Negeri 03 Kandis. Journal on Education, 5(3), 7938-7945.
- Tamrin, M., Amrina, Z., Arifin., E. (2014). *Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran di SD 29 Ganting Utara Kecamatan Padang Timur Kota Padang*. Jurnal Cerdas Proklamator, Volume 2, Nomor 2, Desember, 2014, Halaman 114-132
- Tamrin, M., Azkiya, H., & Sari, S. (2017). *Problems faced by the teacher in maximizing the use of learning media in Padang*. Al-Ta Lim Journal, Volume 24, Number 1, February, 2017, Page 60-66
- Tamrin, M., Nurman, R. (2021). *Development of IPS Learning Module with Contextual Teaching and Approach Learning for Class IV SD Students*. Jurnal CERDAS Proklamator, Vol. 9, No. 1, Edisi Juni 2021, M. Tamrin, Hal.45-52
- Yuniendel, R. K., Trinova, Z., Wiyanti, V., & Tamrin, M. (2022). Analisis strategi lightening the learning climate pada pembelajaran pendidikan agama islam. Journal of Innovation Research and Knowledge, 1(11), 1497-1504.

- Zalillah, D., & Alfurqan, A. (2022). Penggunaan Game Interaktif Wordwall dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang. *Manazhim*, 4(2), 491-504.
- Nursyafa'ah, O. C. (2024). *Penerapan Model Game Based Learning Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI Fase 2 SMA Negeri 3 Kota Jambi* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Oktavia, R. (2022). Game based learning meningkatkan efektivitas belajar siswa.
- Panggabean, S., dkk (2022). Pendidikan Matematika di Sekolah Dasar. Bandung: CV. Media Sains Indonesia.
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(11), 806-811.
- Rahmiatul, H. (2024). Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Papan Kantong Pintar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN 13 Surau Gadang. Skripsi. Universitas Bung Hatta: Kota Padang.
- Ramadani, K. S., & Wandini, R. R. (2023). Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SD IT Hidayatul Jannah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 31844-31849.
- Rubiyatin, U. F. (2023). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui media rekaman suara. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 10(1), 88-99.