

Belajar Sambil Bermain: Menggunakan Model Game Based Learning Dengan Media Wordwall untuk Meningkatkan Proses dan Hasil Matematika

Viya Novita

Universitas Muhammadiyah Muara Bungo

Zulqoidi R. Habibie

Universitas Muhammadiyah Muara Bungo

Aprizan

Universitas Muhammadiyah Muara Bungo

Abstrak

Penelitian Tindakan Kelas pada kelas IV SDN 194/II Sungai Pinang yang dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu model Game Based Learning (GBL) dengan media Wordwall. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan peningkatan proses pembelajaran dan hasil belajar menggunakan model Game Based Learning (GBL) dengan media Wordwall. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, tiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SDN 194/II Sungai Pinang yang berjumlah 26 peserta didik. Pengumpulan data yang digunakan penelitian ini berupa lembar observasi Pendidik, peserta didik dan juga soal tes untuk melihat peningkatan proses dan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Game Based Learning (GBL) yang didukung oleh media Wordwall tergolong sangat baik. Penilaian proses guru meningkat 27% dari siklus I ke siklus II dengan pencapaian 100%. Penilaian proses siswa meningkat 26% dengan pencapaian akhir 89%, melebihi indikator keberhasilan 75%. Hasil Siswa juga mengalami peningkatan, yaitu dari 25% pada observasi awal menjadi 63% (rata-rata 68) di siklus I, dan 79% (rata-rata 75) di siklus II. Secara keseluruhan kemajuan belajar siswa meningkat sebesar 41% dibandingkan saat awal. Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa model Game Based Learning (GBL) dengan media Wordwall dapat meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Keywords:

Proses belajar; hasil belajar; game based learning; matematika; sekolah dasar.

Article History

Received: 18 April 2026

Revised: 22 Juli 2026

Accepted: 03 Agustus 2026

©2025 Viya Novita, Zulqoidi R. Habibie, Aprizan;
Published by CV. Master Literasi Indonesia.

How to cite:

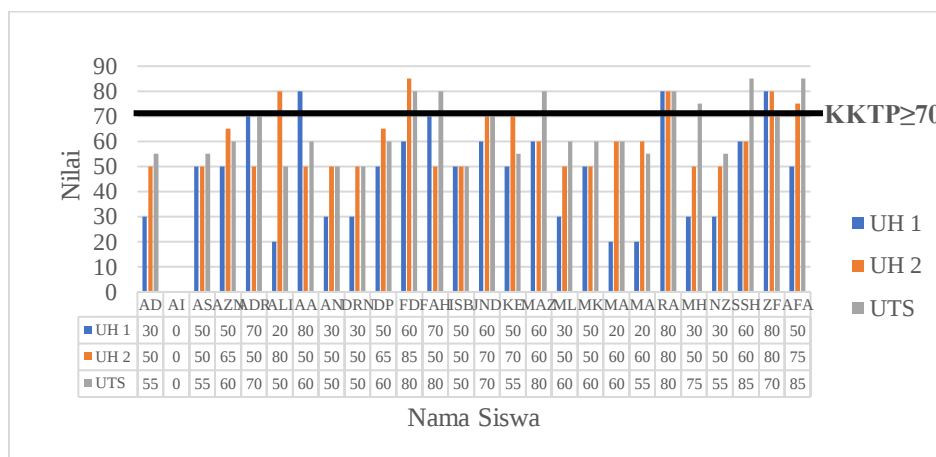
Novita, V., Habibie, Z. R., & Aprizan, A. (2026). Belajar Sambil Bermain: Menggunakan Model Game Based Learning Dengan Media Wordwall untuk Meningkatkan Proses dan Hasil Matematika. *Master of Action Research in Mathematics Classroom*, 2(1), 19-29. <https://doi.org/10.63461/math-action.v21.326>

1 Introduction

Perkembangan kurikulum adalah proses terencana yang meliputi pengembangan, perbaikan, dan evaluasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Kurikulum Merdeka

memungkinkan guru untuk memilih metode pengajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, berbeda dari kurikulum sebelumnya yang lebih bergantung pada ceramah. Semua mata pelajaran, termasuk “Matematika, telah disesuaikan dalam tujuan dan metode pembelajaran agar lebih relevan dan efektif, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan berbeda daripada kurikulum sebelumnya di mana guru lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran dan siswa hanya menerima informasi yang disampaikan oleh guru tanpa terlibat aktif dalam proses pembelajaran” (Wahyuni, 2022).

Mata pelajaran Matematika adalah elemen penting dalam setiap kurikulum di berbagai tingkat pendidikan. Dalam Kurikulum Merdeka, siswa diharapkan berperan aktif, sementara guru berfungsi sebagai fasilitator. “Pembelajaran Matematika memungkinkan siswa memahami konsep dan langkah-langkah dasar, seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, yang dapat langsung diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Lutfiana, 2022). Matematika perlu diajarkan kepada semua siswa sejak tingkat sekolah dasar untuk mengembangkan 3 kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta meningkatkan keterampilan kolaborasi” (Safari & Rahmalia, 2024). Pembelajaran Matematika yang ideal harus dilakukan dengan pendekatan yang lebih berarti dan mudah dimengerti oleh siswa. Agar ini tercapai, siswa perlu terbiasa belajar melalui pengalaman langsung. Selain itu, pengetahuan yang diajarkan harus berkembang sesuai dengan kemampuan berpikir mereka (Gunawan & Nahdi, 2023).

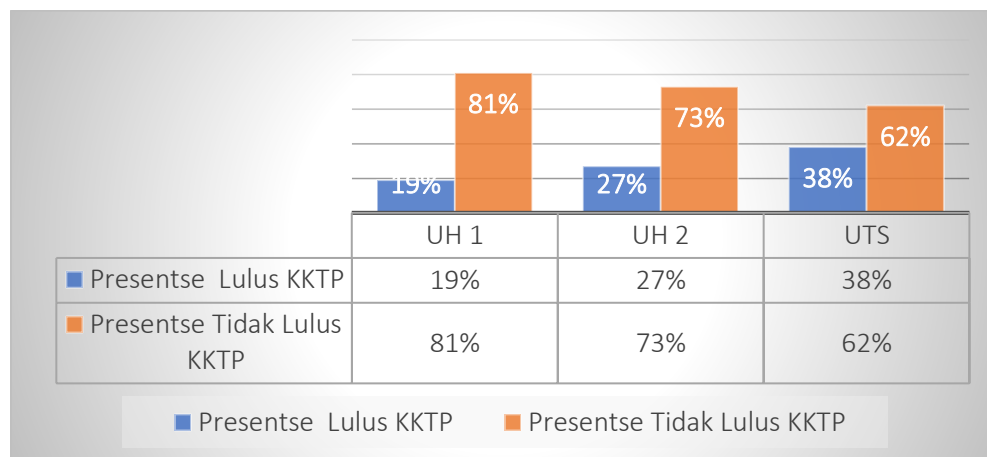


Gambar 1. Nilai Ujian Harian kelas IV

Perbedaan pembelajaran matematika yang ideal pada kurikulum 2013 dalam pembelajaran matematika mengimplementasikan program kurikulum ke dalam praktik, sehingga membawa perubahan pada peserta didik dalam hal pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Sementara dalam pembelajaran matematika menggunakan Kurikulum Merdeka, guru dituntut untuk menciptakan suasana yang menyenangkan. Kurikulum ini menerapkan pendekatan pembelajaran yang beragam untuk menyelesaikan masalah sesuai kemampuan siswa, dan memungkinkan kegiatan dilakukan di luar kelas, misalnya dengan mengajak peserta didik ke lingkungan sosial seperti tempat

perbelanjaan (Tiani & Ardani, 2023). Diantisipasi bahwa metode ini akan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Tapi kenyataannya masih banyak orang yang memandang Matematika sebagai pelajaran yang sulit. Banyak siswa merasa demikian karena Matematika sering kali melibatkan rumus dan angka yang tampak rumit. Selain itu, banyak dari mereka yang belum menguasai konsep dasar yang diperlukan untuk mempelajari pelajaran ini dengan baik (Nisa dkk., 2021).

Berdasarkan Gambar 1, Kesulitan yang dialami siswa dalam pelajaran Matematika. Hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 8 dan 15 Oktober 2025 menunjukkan bahwa dari 26 siswa, hanya sedikit yang berhasil mencapai Standar Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Dalam Kurikulum Merdeka, siswa diharuskan memperoleh nilai minimal 70 agar dianggap sukses dalam belajar Matematika. Ini berarti setiap siswa harus mendapatkan setidaknya 70 untuk dinyatakan berhasil. Jika nilai mereka di bawah angka itu, berarti “mereka masih menghadapi kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Situasi ini menunjukkan perlunya perhatian lebih dalam proses pembelajaran agar siswa dapat mencapai target yang diharapkan”



Gambar 2. Persentase Lulus dan Gagal KKTP

Berdasarkan Gambar 2, terlihat perkembangan hasil belajar siswa dalam pelajaran Matematika. Pada UH 1, “hanya 19% siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP), sementara 81% belum lulus. Pada UH 2, jumlah siswa yang lulus meningkat menjadi 27%, dan pada Ujian Tengah Semester (UTS), jumlahnya mencapai 38%. Meskipun ada kemajuan, masih banyak siswa yang kesulitan memahami materi Matematika, menunjukkan tantangan besar yang harus dihadapi untuk mencapai kriteria yang ditetapkan”.

Selama proses pembelajaran siswa tidak berperan aktif, sering keluar masuk, terlalu sibuk dengan diri sendiri, berbicara dengan teman, kurangnya konsentrasi dan fokus, serta peran guru yang lebih aktif saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Sementara Kelas IV ini sudah menggunakan kurikulum merdeka, Kurikulum merdeka ini biasanya siswa dituntut lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung sementara guru hanya sebagai fasilitator. Dengan hal ini dapat disimpulkan bahwa kesulitan mata pelajaran Matematika disebabkan selama proses

pembelajaran berlangsung.

Kondisi ini menunjukkan banyak pelajar masih memerlukan bantuan untuk memahami materi Matematika, sehingga pendidik perlu memberikan dukungan tambahan. pendidik dapat menggunakan berbagai metode, seperti memberikan penjelasan sederhana, menyediakan latihan tambahan, atau melakukan pembelajaran kelompok. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa dapat belajar lebih efektif dan mencapai tujuan dalam pelajaran Matematika.

Upaya mengatasi kesulitan belajar Matematika, guru dapat menggunakan berbagai model pembelajaran. Model tersebut mencakup “rencana kurikulum, mata pelajaran, alat dan bahan ajar, serta program multimedia yang mendukung proses belajar (Hendracita, 2021). Penerapan model pembelajaran ini membuat proses belajar lebih menarik dan meningkatkan interaksi antara guru dan siswa yang dapat berpotensi meningkatkan minat belajar siswa, terutama di sekolah dasar”.

Gaya belajar seseorang mencakup cara mereka mengambil, mengatur, dan memproses informasi, yang terdiri dari tiga jenis: visual, auditori, dan kinestetik (Ningrat dkk., 2025). Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa “siswa kelas IV memiliki gaya belajar kinestetik, membuat mereka aktif dan sulit untuk diam selama pembelajaran. Saat menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT), siswa menunjukkan sikap kompetitif yang tinggi. Sehingga ingin mempertimbangkan untuk menggunakan *Game Based Learning* (GBL) dengan media Wordwall untuk mendukung gaya belajar ini, supaya siswa dapat lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran”.

Gaya belajar di kelas IV sangat sesuai dengan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL), yang memanfaatkan pendekatan berbasis permainan. *Game Based Learning* (GBL) mengintegrasikan elemen seperti aturan, tantangan, dan skor dengan materi pelajaran untuk menarik perhatian siswa. Model ini dapat meningkatkan minat belajar, membantu siswa dalam menyelesaikan masalah, dan mendorong rasa ingin tahu mereka (Simanjuntak dkk., 2025).

Tidak hanya model pembelajaran, Media pembelajaran baik dalam bentuk digital maupun tradisional, memiliki peranan penting dalam menangani masalah pelajaran Matematika. Media ini bertindak sebagai sarana untuk “menyampaikan informasi kepada siswa, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diberikan oleh guru”. Dengan kemampuannya menarik perhatian siswa, media pembelajaran memungkinkan informasi disampaikan dengan cara yang mudah dipahami (Mauliana dkk., 2025).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Febriyanti dkk., (2025) dan Afiyah dkk., (2024) ialah “mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL), Serta penelitian yang dilakukan oleh Prasetyiawan dkk., (2024) penggunaan media Wordwall mengalami peningkatan hasil belajar yang sangat signifikan. *Wordwall* adalah bagian dari media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa”. Media ini sangat bagus digunakan dikelas karena membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, media ini bisa digunakan menggunakan Hp dan juga laptop, media ini

membutuhkan teknologi (Nadia & Desyandri., 2023).

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan proses dan hasil belajar matematika menggunakan *Game Based Learning* (GBL) dengan media *Wordwall* kelas IV SDN 194/II Sungai Pinang

2 Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*/CAR). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah jenis penelitian yang dilakukan di dalam kelas oleh peneliti atau bersama orang lain. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengatasi masalah, meningkatkan kualitas, dan memperbaiki hasil belajar melalui tindakan tertentu dalam suatu langkah yang berulang (Norlaila & Hermina, 2025). PTK adalah sebuah studi yang dilakukan di kelas saat belajar berlangsung. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk “memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran dengan menekankan pada bagaimana proses belajar terjadi di dalam kelas” (Arif & Oktafiana, 2023).

Penelitian ini dilakukan di SDN 194/II Sungai Pinang dan berlangsung dari tanggal 28-31 Januari hingga 4-7 Februari 2026. subjek yang menjadi fokus penelitian ini meliputi seluruh 19 siswa kelas IV dalam penelitian ini. Fokus penelitian ini adalah penggunaan model *Game Based Learning* (GBL) dengan media *Wordwall*, yang bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan proses dan hasil belajar Matematika. Proses pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi dan alat tes sebagai instrumen. Pendekatan pengolahan data yang digunakan dalam kegiatan penelitian ini adalah pengolahan data deskriptif.

3 Hasil dan Diskusi

3.1 Hasil

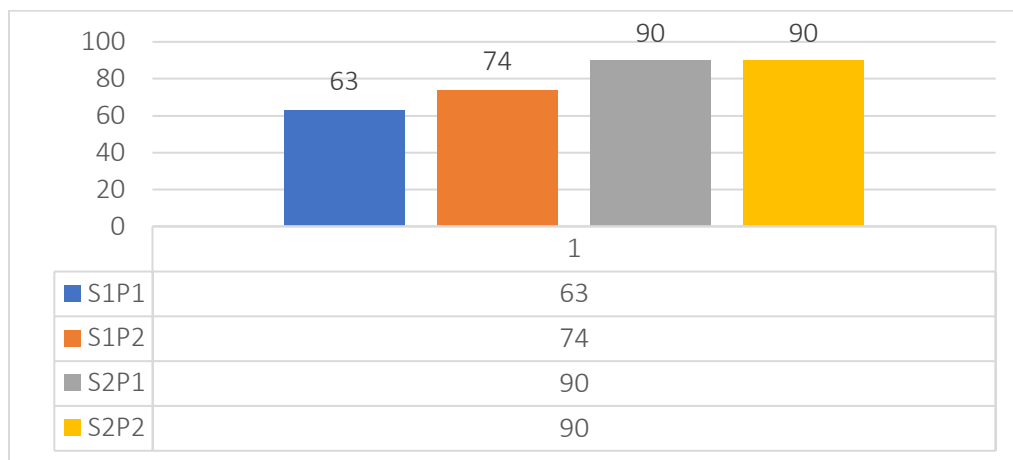
Materi pelajaran yang diajarkan adalah Bangun Datar. Untuk mengamati proses pembelajaran, peneliti menyiapkan format lembar observasi yang akan diisi oleh pengamat dan rekan-rekannya. Data dari observasi peneliti terhadap proses pembelajaran guru disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Tabel Perbandingan Observasi Guru pada Siklus I dan II

Siklus I		Siklus II	
Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 1	Pertemuan 2
Presentasi	Presentasi	Presentasi	Presentasi
73%	86%	95%	100%
Peningkatan dari Siklus I P1 ke Siklus II P2 sebesar 27%			

bahwa “pada setiap pertemuan mengalami peningkatan proses pendidik selama mengajar, pada siklus I pertemuan 1 73% kemudian meningkat sebanyak 13% pada pertemuan 2 sehingga mencapai persentase 86%, kemudian dilanjutkan pada siklus II pertemuan 1 mencapai persentase 95% meningkat 9% dari pertemuan sebelumnya, kemudian meningkat lagi 5% hingga mencapai

persentase 100% pada siklus II pertemuan 2. Ringkasan hasil observasi siswa disajikan pada grafik berikut:



Gambar 3.Rekapitulasi Data Observasi Siswa dari Siklus I dan II

Terdapat peningkatan dari pertemuan pertama siklus 1 ke pertemuan kedua dan ke pertemuan pertama siklus II. pada siklus I pertemuan 1 63% kemudian meningkat sebanyak 16% pada pertemuan 2 sehingga mencapai persentase 74%, kemudian dilanjutkan pada siklus II pertemuan 1 mencapai persentase 90% meningkat 16% dari pertemuan sebelumnya, kemudian pada siklus II pertemuan 2 persentase menetap yaitu 90%. Secara global, dapat disimpulkan bahwa hal ini menunjukkan perkembangan yang signifikan mulai dari awal pelaksanaan siklus I hingga tahap akhir siklus II, yaitu dari persentase siklus I pertemuan 1 63% menjadi 74% di pertemuan ke 2, kemudian siklus II pertemuan 1 dan pertemuan 2 menetap di 90% sehingga persentase peningkatannya adalah 27%.

Hasil tes pada Siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan siswa berhasil mencapai kriteria penyelesaian minimum (KKTP) dengan persentase 70%. Berikut adalah tabel perbandingan satu contoh hasil tes pembelajaran siswa;

Tabel 2. Hasil tes Siklus I dan II		
Perbandingan hasil tes siswa		
Observasi Awal	Siklus I	Siklus II
38%	63%	79%
Total Peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu 16%		

Dapat dilihat dari tabel 2 bahwa “pada setiap siklus mengalami peningkatan dari observasi awal memiliki persentase 38% yang tuntas hingga pada siklus I meningkat 25% hingga mencapai 63% namun masih di bawah indikator keberhasilan, kemudian pada siklus II meningkat 16% hingga mencapai persentase 79% sudah mencapai indikator keberhasilan, sehingga aktivitas PTK berhenti atau selesai pada siklus 2.

3.2 Diskusi

3.2.1 Peningkatan Proses Belajar Matematika Menggunakan Model Game Based Learning (GBL) dengan media Wordwall

Berdasarkan “hasil penelitian yang telah dilakukan dalam 2 siklus, pembelajaran menggunakan model *Game Based Learning* (GBL) dengan media *Wordwall* telah menghasilkan peningkatan yang nyata dalam proses belajar peserta didik. Hasil proses belajar peserta didik juga mengalami peningkatan dari observasi awal hingga siklus II. Penelitian ini juga dialami oleh beberapa peneliti sebelumnya, yaitu Berdasarkan hasil penelitian Febriyanti dkk., (2025) Izzah dkk. (2025) bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dapat meningkatkan hasil belajar Matematika”.

Hal ini dapat terjadi karena model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) memberikan tantangan kepada peserta didik, dalam kegiatan ini peserta didik diberikan tantangan melalui soal yang terdapat dalam “*game Wordwall* kelompok yang bisa menjawab pertanyaan dengan benar maka akan mendapatkan skor sedangkan kelompok yang jawabannya salah tidak mendapat skor sehingga pada kegiatan ini menciptakan kompetisi antar peserta didik. Kemudian melalui pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan motivasi dan juga melibatkan peserta didik dalam pembelajaran. Pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan” (Permana, 2022).

Dengan metode belajar berbasis game ini dan dibantu oleh permainan edukatif, peserta didik tidak merasa terlalu membosankan atau lelah saat belajar. Suasana kelas jadi lebih hidup dan menyenangkan. peserta didik semakin bersemangat mengikuti pelajaran dari awal sampai selesai (Simarmata dkk., 2025).

Permainan edukatif yang bagian dari model *Game Based Learning* (GBL) juga memiliki peran penting dalam meningkatkan proses belajar peserta didik. Permainan edukatif adalah jenis permainan yang dirancang untuk tujuan pembelajaran. Selain memberikan hiburan, permainan ini juga membantu mengembangkan keterampilan, pengetahuan, dan sikap positif, terutama pada anak-anak, Belajar sambil bermain membuat anak lebih mudah berpikir dan merasa senang, sehingga kemampuan berpikir yang lebih kompleks bisa dikembangkan komponen game juga membuat peserta didik merasa lebih terlibat dan menyukai proses pembelajaran (Saurina, 2022). Pembelajaran matematika bisa lebih menarik jika menggunakan media pembelajaran yang. sehingga dikembangkan media pembelajaran digital dalam bentukaplikasi yang interaktif dan menarik pembelajaran matematika interkatif (Yuliani dkk., 2022).

Permainan *game* edukatif dalam model *Game Based Learning* (GBL) berbasis digital yaitu *game Wordwall*. pada game *Wordwall* peserta didik bisa menekan tombol jawab, lalu akan muncul tampilan jawaban untuk mengecek apakah pilihan jawaban mereka tepat, dan mereka dapat menekan papan peringkat untuk melihat hasilnya beserta posisi mereka secara langsung (Jannah & Masnawati, 2024).

Game Wordwall ini dimainkan secara berkelompok setiap kelompok memiliki 2 kesempatan dalam menjawab soal pada Siklus I menggunakan game membuka kotak, peserta didik diberikan kebebasan dalam memilih nomor soal. Kemudian pada siklus II menggunakan game roda acak peserta didik menekan tombol spin kemudian soal keluar berdasarkan panah berhentinya spin. Model *Game Based Learning* (GBL) dengan pendekatan permainan ini membuat peserta didik lebih senang dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Meskipun peneliti menemukan adanya peningkatan dalam proses belajar, masih ada beberapa hambatan yang ditemukan selama pelaksanaannya. Beberapa siswa tampak kurang memperhatikan saat berpartisipasi dalam belajar, selain itu pendidik belum cukup baik dalam memandu peserta didik untuk menarik kesimpulan bersama. Kehadiran peserta didik menjadi kendala, karena beberapa siswa tidak mengikuti pembelajaran. Faktor-faktor tersebut menunjukkan bahwa meskipun sudah ada kemajuan, proses belajar masih belum berjalan dengan baik secara keseluruhan.

Penelitian ini menemukan bahwa “penggunaan media pembelajaran model *Game Based Learning* (GBL) dengan media *Wordwall* dapat memperbaiki proses dan hasil pembelajaran peserta didik dengan peningkatan proses 27%”.

3.2.2 Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model *Game Based Learning* (GBL) dengan media *Wordwall*

Berdasarkan “hasil penelitian yang telah dilakukan dalam dua siklus, pembelajaran menggunakan model *Game Based Learning* (GBL) dengan media *Wordwall* telah menghasilkan peningkatan yang nyata dalam hasil belajar peserta didik. Hasil tes belajar peserta didik mengalami peningkatan dari observasi awal sampai siklus II. Penelitian ini juga dialami oleh beberapa peneliti sebelumnya, yaitu Berdasarkan hasil penelitian Febriyanti dkk., (2025) Izzah dkk. (2025) bahwa penerapan model pembelajaran Game Based Learning (GBL) dapat meningkatkan hasil belajar Matematika.

Hal ini dapat terjadi karena “penggunaan model Game Based Learning (GBL) yang sesuai dengan materi. Dalam *Game Based Learning* (GBL) peserta didik bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan pertanyaan melalui permainan edukatif”. Hal ini terlihat dari kemampuan peserta didik menjawab pertanyaan dalam permainan *Wordwall* dan ketepatan dalam memilih jawaban, yang mencerminkan pemahaman materi. Peningkatan hasil belajar menjadi dasar penilaian dalam mengetahui sejauh mana pencapaian pendidikan yang dilakukan bentuk nilai maupun penerapan di kehidupan sehari-hari (Ediyanto dkk., 2020).

model *Game Based Learning* (GBL) dapat “meningkatkan hasil belajar peserta didik secara efektif karena menggabungkan kompetisi yang sehat dengan cara belajar bekerja sama yang melibatkan semua peserta didik dalam kegiatan kelompok. Proses permainan edukatif menciptakan suasana yang membuat peserta didik lebih fokus, lebih aktif, dan lebih bersemangat dalam memahami materi, sehingga mendukung keberhasilan kelompok. Selain itu, permainan

edukatif melibatkan peserta didik partisipasi aktif sehingga terbukti meningkatkan hasil belajar peserta didik” (Hasibuan dkk., 2022). Hal ini terjadi karena peserta didik diminta berpikir secara logis, berdiskusi, serta menyampaikan dan mempertimbangkan ide - ide mereka. Selama proses ini, mereka juga memperdalam pemahaman mereka, sehingga membangun pemahaman tentang konsep yang lebih kuat dan lebih dalam.

Meningkatnya proses pembelajaran peserta didik juga mempengaruhi hasil belajar peserta didik, Penelitian ini menemukan bahwa “penggunaan media pembelajaran model *Game Based Learning* (GBL) dengan media *Wordwall* dapat memperbaiki hasil belajar peserta didik dengan peningkatan dari observasi awal meningkat 25% pada siklus I mencapai persentase 63% kemudian pada siklus II meningkat 16% sehingga mencapai persentase 79%”.

4 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang “Penerapan Model *Game Based Learning* (GBL) dengan media *Wordwall* Untuk Meningkatkan proses dan Hasil Belajar Matematika Kelas IV SDN 194/II sungai pinang”. dapat disimpulkan bahwa Penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dengan media *Wordwall* Peningkatan dalam kegiatan pembelajaran dapat dilihat melalui lembar observasi pada siklus I dan II. “Pada siklus I, hasil observasi pendidik menunjukkan kategori baik sebesar 73% di pertemuan 1, dan meningkat menjadi 86% dengan kategori sangat baik di pertemuan 2. Sementara itu, pada siklus II, pertemuan 1 menunjukkan peningkatan menjadi 95% dengan kategori sangat baik serta pertemuan 2 meningkat lagi 5% menjadi 100%. Di sisi lain, proses belajar peserta didik melalui lembar observasi pada siklus I pertemuan pertama mencatat kategori cukup baik dengan persentase 63,1%, yang kemudian mengalami kenaikan di pertemuan kedua menjadi 73,6% dengan kategori baik”. Pada siklus II, pertemuan pertama mendapatkan persentase 89% dan mampu dipertahankan di pertemuan kedua. Pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran Bangun Datar dengan model *Game Based Learning* (GBL) menggunakan media *Wordwall* menunjukkan “peningkatan berdasarkan aspek aktivitas pendidik dan peserta didik dari siklus I ke siklus II. Aktivitas pendidik dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 27%, sedangkan lembar observasi peserta didik juga mengalami kenaikan sebesar 27%”. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran Bangun Datar menggunakan model *Game Based Learning* (GBL) dengan media *Wordwall* untuk Kelas IV SDN 194/II Sungai Pinang menunjukkan adanya peningkatan berdasarkan lembar observasi pendidik dan peserta didik antara siklus I dan siklus II.

Hasil belajar peserta didik berdasarkan materi Bangun Datar dengan menerapkan model *Game Based Learning* (GBL) menggunakan media *Wordwall*, terlihat adanya kemajuan yang signifikan dari observasi awal hingga siklus II. Pada observasi awal, “hasil belajar peserta didik pada ulangan harian ketiga hanya mencapai 38% yang dikategorikan kurang baik. Kemudian, pada siklus I, terjadi peningkatan dengan persentase hasil belajar peserta didik mencapai 63% dengan kategori baik. Peningkatan ini berlanjut di siklus II, di mana hasil belajar peserta didik mencapai 79% dan

tetap dalam kategori baik. Setelah proses pengajaran materi Bangun Datar menggunakan *Game Based Learning* (GBL) dengan media *Wordwall* di kelas IV SDN 194/II Sungai Pinang, terlihat bahwa hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan.

5 Referensi

- Afiyah, K. N., dkk. (2024). Efektivitas Metode Game-Based Learning Berbantuan Media Flashcard Pecahan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Journal of Mathematics Education*, 5(2), 171–180. <https://doi.org/https://doi.org/10.32332/xmy86j91>
- Arif, S., & Oktafiana, S. (2023). Penelitian Tindakan Kelas. Makassar: Mitra Ilmu.
- Ediyanto, Gistituati, N., Fitria, Y., & Zikri4, A. (2020). Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematics Education terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika SD. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 203–209. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.325>
- Febriyanti, S., Purhanudin, M. V., & Anwar, C. (2025). Efektivitas Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Wordwall Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Materi Operasi Hitung Campuran. *Primary : Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 17(1), 17–34. <https://doi.org/10.32678/primary.v17i1.11546>
- Gunawan, E. A., & Nahdi, D. S. (2023). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Melalui Model Pembelajaran Reciprocal Teaching pada Mata Pelajaran Matematika di SD. *Papanda Journal of Mathematics and Science Research*, 2(1), 57–63. <https://doi.org/10.56916/pjmsr.v2i1.322>
- Hendracita. (2021). Model - Model Pembelajaran (Cetakan ke, Issue 2). Bandung.: Multikreasi Press.
- Izzah, N., Cahyono, A. H., & Pendidikan, K. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 14(4), 2715–2723. <https://doi.org/10.26418/jppk.v14i4.93180>
- Jannah, M., & Masnawati, E. (2024). Penerapan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(4), 173–183. <https://doi.org/https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i4.2241>
- Lutfiana, D. (2022). Penerapan Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Lutfiana, D. (2022). Penerapan Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Matematika SMK diPonegoro Banyuputih. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan*, 2(4), 310–319. <https://doi.org/https://doi.org/10.51878/vocational.v2i4.1752>
- Ningrat, P., Tegeh, Made, S. I., Sumantri, & Made. (2025). Kontribusi Gaya Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(3), 257. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i3.16140>
- Norlaila, & Hermina, D. (2025). Penelitian tindakan kelas. *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi*, 2(6), 727–743. <https://doi.org/10.71282/jurmie.v2i6.539>
- Permana, N. S. (2022). Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPak)*, 22(2), 313–321. <https://doi.org/https://doi.org/10.34150/jpak.v22i1.433>
- Prasetyiawan, A., Rulviana, V., & Rakini. (2024). Penggunaan Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas 5 di SD Negeri 02 Taman. *Journal Innovation In Education*, 2(4), 48–55. <https://doi.org/10.59841/inoved.v2i4.1863>
- Saurina, N. (2022). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Kelas IV SDN Banjarsugihan II Menggunakan Blender 3D. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi Indonesia*. 2(2), 128–134. <https://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/JUSTINDO/article/view/1049>
- Simanjuntak, M. M., dkk. (2025). Penerapan Game Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 091254 Batu Onom. *Jurnal Lmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 688–696. <https://doi.org/10.12681/edusc.3109>

- Simarmata, W. G., Sitanggang, R. L., & Hendra Suprpto Purba, M. S. P. (2025). Penerapan Metode Berbasis Permainan (Gbl) Untuk Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta didik Sd N 18 Bonandolok Sianjur Mula-Mula. *Jurnal Pendidikan Media, Strategi, Metode* 1(5), 279–287. <https://doi.org/https://doi.org/10.0905.vol2iss2no10pp129>
- Tiani, K. Y., & Ardani, A. (2023). Karakteristik Pembelajaran Matematika Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka. *Pantura New.Com*. <https://panturanews.com/index.php/panturanews/baca/259970>
- Yuliani, A., Sujiman, S. U., & Wiratomo, Y. (2022). Game Edukasi Petualangan Matematika : Media Pembelajaran Digital Matematika pada Materi SD Kelas V. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika* 8(1), 87–98. <http://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/jkpm/>