



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME-BASED
LEARNING BERBANTUAN WORLDWALL PADA MATERI
BUMI DAN PERISTIWA ALAM TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA KELAS V SDN 060934 MEDAN**

**THE INFLUENCE OF WORLDWALL-ASSISTED GAME-
BASED LEARNING MODELS ON EARTH MATERIALS AND
NATURAL EVENTS ON LEARNING OUTCOMES OF CLASS
V STUDENTS OF SDN 060934 MEDAN**

RICKY IRFANDI SIANTURI

Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP
Universitas Quality Jl. Ngumban Surbakti No. 18, Sempakata, Kec. Medan Selayang,
Kota Medan, Sumatera Utara 20132
rickysianturi@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode eksperimen dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh dari model pembelajaran *Game-Based-Learning* berbantuan WorldWall terhadap hasil belajar siswa kelas V di SDN 060934 Medan pada materi bumi dan peristiwa alam. Metode eksperimen memungkinkan penelitian untuk mengevaluasi sebab dan akibat antara variabel independent (model pembelajaran *game-based learning* berbantuan Wordwall pada materi bumi dan peristiwa alam) dengan variabel dependen (hasil belajar siswa SDN 060934 Medan). Sugiono (Sugiono, 2019 : 127) mengemukakan bahwa metode eksperimen merupakan suatu penelitian yang akan digunakan jika ingin mengetahui pengaruh karena adanya sebab dan akibat antara variable independent (bebas) dan variable dependen (terikat). Penelitian ini menggunakan desain kuasi-eksperimental dengan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dengan tujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dan berapa besar pengaruh model pembelajaran *game-based learning* berbantuan wordwall terhadap hasil belajar siswa kelas V pada materi bumi dan peristiwa alam di SDN 060934 Medan.
Kata kunci: model pembelajaran, bumi, hasil belajar

Abstract

This research uses a quantitative approach with experimental methods. The experimental method was chosen because this research aims to identify the influence of the *Game-Based-Learning* learning model assisted by WorldWall on the learning outcomes of class V students at SDN 060934 Medan on earth materials and natural events. The experimental method allows research to evaluate cause and effect between the independent variable (*game-based learning* model assisted by Wordwall

on earth material and natural events) and the dependent variable (student learning outcomes at SDN 060934 Medan). Sugiono (Sugiono, 2019: 127) stated that the experimental method is a research that will be used if you want to find out the influence due to the cause and effect between the independent (free) variable and the dependent (bound) variable. This research uses a quasi-experimental design with a control group and an experimental group with the aim of finding out whether there is an influence and how much influence the wordwall-assisted game-based learning model has on the learning outcomes of class V students on earth and natural events at SDN 060934 Medan.

Keywords: learning model, earth, learning outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu faktor penting dalam pembangunan suatu negara. Melalui pendidikan, masyarakat dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam pembangunan ekonomi, sosial, dan budaya. Salah satu elemen kunci dalam proses pendidikan adalah efektivitas pembelajaran, terutama di tingkat sekolah dasar. Siswa di tingkat SD membutuhkan metode pembelajaran yang menarik dan efektif untuk membantu mereka memahami materi pelajaran dengan baik. Anak-anak ditingkat SD pada umumnya cenderung lebih suka bermain. Seperti yang dikatakan Hans Daeng (dalam Andang Ismail, 2009:17) bermain merupakan bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Saat bermain, anak dapat memiliki pengetahuan dan pengalaman baru. Selain itu kemampuan berpikir, kemampuan berkomunikasi, kemampuan berimajinasi anak juga dapat dilatih dengan metode bermain sambil belajar. Maiga (2009:198) menyatakan bahwa bermain merupakan bagian penting dalam lingkungan belajar karena bisa meningkatkan pengalaman belajar yang mudah diingat, mempertinggi susana hati dan membuat pembelajaran menjadi efektif. Melalui permainan yang mendidik akan menciptakan anak-anak berkarakter baik.

Salah satu perkembangan penting dalam dunia pendidikan adalah penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Peran teknologi pada pembelajaran adalah memfasilitasi terbentuknya hubungan secara kolaboratif dan membangun makna dalam konteks yang lebih mudah dipahami (Unik Hanifah Salsabila & Niar

Agustian, 2021;131). Sehingga menjadi salah satu tuntutan bagi guru-guru di Indonesia untuk mampu mengimplementasikan perkembangan teknologi kedalam proses pembelajarannya. Model pembelajaran berbasis *game* (*game-based learning*) adalah salah satu pendekatan yang telah banyak digunakan dalam pembelajaran. Dengan menggunakan *game*, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

METODE

Dalam penelitian ini peneliti memberikan pretest-posttest kepada siswa untuk mengambil nilai hasil belajar siswa sesudah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *game-based learning* berbantuan wordwall pada kelas eksperimen dan tanpa model pembelajaran *game-based learning* berbantuan wordwall pada kelas kontrol. Desain rancangan penelitian adalah pretest posttest. Penelitian ini merupakan pengkombinasian antara posttest dan pretest dengan mengadakan suatu tes pada satu kelompok sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan. Sebelum pembelajaran dimulai, kelas kontrol dan kelas eksperimen akan diberikan pretest terlebih dahulu. Setelahnya, kelompok kontrol akan mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran *game-based learning* berbantuan wordwall, sementara kelompok eksperimen akan diberikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Game-Based-Learning* berbantuan WorldWall.

Test akan digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Instrumen tes ini disusun berdasarkan materi Bumi dan peristiwa alam yang diajarkan selama pelaksanaan pembelajaran. Tes prestasi terdiri dari pertanyaan-pertanyaan objektif. Soal yang diberikan sebanyak 10 soal dalam bentuk *game kuis online* yang akan dimainkan melalui link yang dibagikan. Pada tahap awal pembuatan soal tes ini diyakni menentukan indicator yang digunakan dalam soal. Selanjutnya membuat kisi-kisi soal sesuai indicator yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Setelah pembuatan soal *game kuis* yang sesuai berdasarkan enam

indikator, kemudian membuat pedoman penilaian yang berisi unsur-unsur jawaban dari soal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *game based learning* berbantuan wordwall terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi bumi dan peristiwa alam Kelas V SDN 060934 Kwala Bekala, Kecamatan Medan Johor Tahun Ajaran 2023/2024. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melaksanakan konsultasi kepada pihak sekolah pada hari Kamis tanggal 25 Januari 2024, untuk meminta izin kepada kepala sekolah agar diberi izin untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut. Setelah kepala sekolah mengizinkan bahwasanya boleh dilakukan penelitian di sekolah SDN 060934 Medan, selanjutnya peneliti melakukan penelitian pada tanggal 26 Januari 2024 untuk memberi soal *pre test* di kelas VA dan VB yang berjumlah 47 siswa yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum materi diajarkan, dengan memberikan test kepada kedua kelas tersebut. Setelah dilakukan *pre test*, maka data yang diperoleh dilakukan analisis data, yaitu uji kesamaan dua rata-rata, uji normalitas data, dan uji homogenitas varian. Berdasarkan analisis tersebut diketahui bahwa siswa memiliki kemampuan yang sama.

Setelah melakukan analisis *pre test* selanjutnya peneliti menentukan kelas mana yang dikatakan sebagai kelas eksperimen dan kelas mana dikatakan kelas kontrol dengan memberikan perlakuan yang berbeda. Berdasarkan hasil analisis, ditetapkan pemilihan kelas secara acak dimana kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol. Selanjutnya untuk kelas VB dikatakan sebagai kelas kontrol yang diajarkan menggunakan model pembelajaran yang bukan model pembelajaran *game based learning* berbantuan wordwall yang disusun didalam rencana pembelajaran (RPP) dan kelas VA dikatakan sebagai kelas eksperimen yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning* berbantuan wordwall. Peneliti mengajar sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran *game based learning* yang disusun di dalam Rencana



Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dilaksanakan pada tanggal 27 Januari 2024, 2 jam pelajaran untuk tiap kelas dengan alokasi waktu 2 x 35 menit dengan materi bumi dan peristiwa alam. Setiap kelas diberikan posttest untuk mendapatkan data hasil dari kegiatan pembelajaran setelah diberikan perlakuan.

KESIMPULAN

Dengan menggunakan model pembelajaran game based learning berbantuan wordwall terhadap hasil belajar siswa, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran game based learning berbantuan wordwall berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil ini juga didukung dengan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, dimana kelas eksperimen diberi perlakuan model pembelajaran game based learning berbantuan wordwall yang lebih optimal dibandingkan dengan kelas kontrol. Dilihat dari perubahan nilai rata-rata yang ada, prestasi belajar kelas kontrol tergolong rendah. Hasil belajar tersebut berbanding terbalik dengan nilai hasil belajar kelas eksperimen yang termasuk dalam standar sedang. Hal ini menunjukkan dampak penerapan model pembelajaran game based learning berbantuan wordwall terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan media wordwall juga mempengaruhi minat siswa dalam belajar dan tidak memberikan kesan membosankan, karena beberapa fungsi di dalamnya yang menarik bagi siswa maupun guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Mujahidin Arif,.dkk. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*. 1(2). Hal 556-557
- Badaruddin, Achmad. 2015. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa melalui Konseling Klasikal, (Sumatera Barat: CV Abe Kreatifindo, 2015), hal. 12
- Dian N.A. 2022. *Pengaruh Penggunaan Game Based Learning Terhadap Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar*. (Skripsi, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung: Lampung). Diakses pada tanggal 13 Oktober 2023 dari <http://repository.umpri.ac.id/id/eprint/998/1/COVER%20D.pdf>
- Noviyanti,G.V. (2018) Pengaruh Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma. *JUPE*. 6(2). Hal 112
- Octavia, A.S. 2020. *Model-model Pembelajaran*. Yogyakarta:DEEPUBLISH

- Pambudi, Galih. (2022). *Game Based Learning (Pembelajaran berbasis game)*. Diakses pada tanggal 13 oktober 2023 dari <https://wartaguru.id/game-based-learning-pembelajaran-berbasis-game/>
- Purnama, A.V, dkk. (2023). Pengaruh Metode Game Based Learning (GBL) Terhadap Hasil Belajar IPA Energi Alternatif di SD Negeri 02 Lahat. *Journal Of Social Science Research* 3(3), Diakses pada tanggal 13 oktober 2023 dari <file:///C:/Users/acer1/Downloads/1.+JEU+VOL.+10+NO.+1+++I+Wayan+Widiana+1-10.pdf>
- Putro, S.C dan Nidhom, A.M. 2021. *Perencanaan Pembelajaran*. Malang:Ahli Media Press
- Rachel O.S.S. 2015. *Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Remaja Siswa SMK Negeri 2 Medan*. (Skripsi, Fakultas ISIPOL, Universitas Medan Area: Medan). Diakses pada tanggal 13 Oktober 2023 dari <https://repositori.uma.ac.id/jspui/bitstream/123456789/16674/1/118530011%20-%20Rachel%20O.S%20Sitanggang%20-%20Fulltext.pdf>
- Ridduwan A.A. 2019. *Pengaruh Model Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Materi Peluang Kelas VIII Smp Negeri 2 Balen Tahun Pelajaran 2018/2019*. (Skripsi, Fakultas Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, Ikip Pgri Bojonegoro: Bojonegoro). Diakses pada tanggal 13 Oktober 2023 dari <http://repository.ikipgribojonegoro.ac.id/53/1/COVER%2BLEMBAR%20PENGESAHAN%2BBAB%201-3.pdf>
- Rosidah,E.(2014). *Penerapan Model Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Untuk Meningkatkan Pemahaman Dan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Ipa Materi Bumi Dan Peristiwa Alam*. (Skripsi, Universitas Pasundan Bandung,2014). Diakses dari <http://repository.unpas.ac.id/5089/>
- Salsabila, Unik Hanifah & Agustian, Niar. (2021). PERAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DALAM PEMBELAJARAN. *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 3(1). Hal 131
- Sonali A.U. 2022. *Pengaruh Penggunaan Metode Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Teknik Elektronika Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Elektronika Di SMK Negeri 5 Padang*. (Skripsi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang: Padang). Diakses pada tanggal 13 Oktober 2023 dari http://repository.unp.ac.id/41718/1/B1_5_SONALI_ARTA_ULLY_18065_020_6523_2022.pdf
- Sutrisno. (2021). *Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Tik materi Topologi Jaringan dengan media pembelajaran*. Malang:Ahli Media Press
- Sugiyono, “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D”, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 80