

## **Efektivitas Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas II SDN Ciruas 4**

**Mita Nurahmawati<sup>1</sup> Henny Setiani<sup>2</sup> Hilda Dhaniartika Nurma'ardi<sup>3</sup>**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Primagraha, Kota Serang, Provinsi Banten, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

Email: [mitanurahmawatii@gmail.com](mailto:mitanurahmawatii@gmail.com)<sup>1</sup> [hennysetian@gmail.com](mailto:hennysetian@gmail.com)<sup>2</sup>  
[hildadhaniartika@gmail.com](mailto:hildadhaniartika@gmail.com)<sup>3</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran game based learning berbasis Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II SD Negeri Ciruas 4 tahun ajaran 2024/2025. Fokus penelitian diarahkan pada perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran tersebut, serta untuk mengetahui sejauh mana media Wordwall dapat memberikan kontribusi terhadap capaian siswa. Penelitian ini menggunakan metode quasi experimental design dengan desain one group pretest-posttest. Subjek penelitian berjumlah 31 siswa. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Teknik analisis data meliputi uji normalitas, uji Wilcoxon, dan perhitungan N-Gain untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa secara lebih mendalam. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah perlakuan dengan Wordwall, meskipun peningkatan tersebut termasuk kategori rendah berdasarkan analisis N-Gain. Hal ini menunjukkan bahwa *Wordwall* memberikan pengaruh positif, tetapi belum efektif secara optimal. Simpulan penelitian ini adalah penggunaan Wordwall dapat menjadi alternatif media pembelajaran, namun perlu dikombinasikan dengan strategi lain agar lebih maksimal. Saran yang diberikan yaitu guru sebaiknya mengembangkan variasi strategi pembelajaran yang kreatif, sedangkan implikasinya dapat mendorong pemanfaatan teknologi digital secara lebih terintegrasi dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Bahasa Indonesia, *Game Based Learning*, Hasil Belajar, Sekolah Dasar, *Wordwall*

### **Abstract**

*This study aims to determine the effectiveness of the game based learning model using Wordwall in improving Indonesian language learning outcomes of second grade students at SD Negeri Ciruas 4 in the 2024/2025 academic year. The focus of the research was directed at examining the differences in learning outcomes before and after the implementation of the model, as well as identifying the extent to which Wordwall contributes to students' achievement. The study employed a quasi-experimental design with a one-group pretest-posttest approach. The research subjects consisted of 31 students. The instrument used was a learning achievement test that had been tested for validity and reliability. Data analysis techniques included normality tests, the Wilcoxon test, and N-Gain calculations to examine the improvement in students' learning outcomes more comprehensively. The results revealed an increase in learning outcomes after the use of Wordwall, although the improvement was categorized as low based on the N-Gain analysis. This indicates that Wordwall has a positive influence, yet it is not optimally effective. The study concludes that Wordwall can serve as an alternative learning medium, but should be combined with other strategies to maximize its impact. The study suggests that teachers develop more creative learning variations, while the implication is that digital technology can be more effectively integrated into classroom practice.*

**Keywords:** Elementary School, Game Based Learning, Indonesian Language, Learning Outcomes, Wordwall



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga mengembangkan sikap, nilai, serta kepribadian yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, kualitas pembelajaran di sekolah menjadi aspek yang harus diperhatikan dengan sungguh-sungguh oleh berbagai pihak, khususnya guru sebagai fasilitator utama dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu tantangan utama dalam proses pembelajaran di sekolah dasar adalah bagaimana menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mampu mendorong partisipasi aktif siswa. Hal ini sejalan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung, aktivitas bermain, serta interaksi dengan lingkungan. Kenyataannya, pembelajaran di kelas sering kali masih didominasi metode ceramah yang membuat siswa pasif dan kurang terlibat secara aktif. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang menuntut kemampuan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara.

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang sangat penting bagi siswa sekolah dasar, karena menjadi dasar dalam menguasai ilmu pengetahuan lainnya. Penguasaan bahasa yang baik akan membantu siswa memahami materi di berbagai mata pelajaran. Namun, dalam praktiknya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menguasai keterampilan berbahasa, terutama pada materi Subjek, Predikat, Objek (SPO). Hasil observasi awal di kelas II SD Negeri Ciruas 4 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi ini mengindikasikan adanya kebutuhan akan inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan adalah penggunaan model *game based learning*. *Game based learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses belajar, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Model ini diyakini mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar siswa. Menurut Wibawa et al. (2020) *game based learning* dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena melibatkan interaksi aktif siswa melalui permainan edukatif. Selain itu, Nurhayati & , Langlang Handayani (2020) membuktikan bahwa penggunaan media berbasis game seperti Wordwall mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPA.

*Wordwall* adalah salah satu aplikasi berbasis digital yang menyediakan berbagai jenis permainan edukatif, seperti kuis, mencocokkan, teka-teki silang, dan roda putar. Keunggulan *Wordwall* terletak pada fleksibilitasnya dalam menyesuaikan materi pelajaran sesuai kebutuhan guru. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, *Wordwall* dapat digunakan untuk melatih siswa memahami kosa kata, menyusun kalimat, maupun menjawab pertanyaan bacaan dengan cara yang lebih menarik. Melalui tampilan visual yang menarik dan fitur kompetisi, siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Meskipun demikian, penerapan *game based learning* tidak lepas dari tantangan. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa tanpa perencanaan yang baik, penggunaan media berbasis game justru dapat menghabiskan banyak waktu dan membuat pembelajaran tidak fokus. Selain itu, tidak semua siswa memiliki keterampilan digital yang sama, sehingga guru perlu memberikan arahan yang jelas. Oleh karena itu, penting untuk meneliti sejauh mana efektivitas *game based learning* berbantuan *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis game dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Misalnya, penelitian Nurhayati & , Langlang Handayani (2020) membuktikan bahwa Wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. Penelitian lain oleh Wibawa et al. (2020) juga menunjukkan bahwa game based learning mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan serta mendorong partisipasi aktif siswa. Ghozal & Irawan (2024) juga mengemukakan bahwa media digital interaktif seperti *Wordwall* sangat relevan dan efektif dalam mendukung pembelajaran yang aktif dan partisipatif, terutama dalam meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa secara signifikan. Namun, sebagian besar penelitian tersebut lebih banyak difokuskan pada mata pelajaran IPA dan Matematika, sedangkan penelitian terkait penerapan *game based learning* pada Bahasa Indonesia di kelas rendah sekolah dasar masih sangat terbatas.

Selain itu, penelitian yang ada cenderung menitikberatkan pada aspek motivasi belajar dan keterlibatan siswa, sementara kajian yang mengukur efektivitas langsung terhadap hasil belajar kognitif siswa masih jarang ditemukan. Hal ini menimbulkan kesenjangan penelitian yang perlu diisi, khususnya terkait bagaimana game based learning berbantuan Wordwall mampu memberikan dampak nyata terhadap capaian hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. Konteks penelitian juga menjadi salah satu gap penting. Sebagian besar penelitian sebelumnya dilakukan pada sekolah perkotaan dengan fasilitas yang lebih memadai. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Ciruas 4, sebuah sekolah dasar negeri dengan kondisi sarana prasarana yang terbatas. Dengan demikian, penelitian ini memberikan perspektif baru tentang implementasi game based learning di sekolah dasar dengan kondisi nyata yang beragam. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) pada tiga aspek:

1. Mata pelajaran – fokus pada Bahasa Indonesia di kelas rendah sekolah dasar, yang masih jarang diteliti.
2. Variabel hasil belajar – tidak hanya mengukur motivasi, tetapi juga hasil belajar kognitif siswa.
3. Konteks penelitian – dilakukan di sekolah dasar negeri dengan fasilitas terbatas, sehingga memberikan gambaran lebih realistis tentang penerapan Wordwall di lapangan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas model pembelajaran game based learning berbantuan Wordwall terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baik secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis, hasil penelitian ini dapat memperkaya kajian tentang penerapan game based learning dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Secara praktis, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih strategi pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experimental* tipe *one group pretest-posttest design*. Desain ini dipilih untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *game based learning* berbantuan *Wordwall* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Ciruas 4, Kabupaten Serang, Provinsi Banten, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah 31 siswa kelas II yang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Pemilihan kelas dilakukan secara purposive karena sesuai dengan karakteristik penelitian,

yaitu siswa sekolah dasar kelas rendah yang masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator capaian kompetensi Bahasa Indonesia. Instrumen ini telah melalui uji validitas isi oleh ahli dan uji reliabilitas untuk memastikan kelayakan sebelum digunakan dalam pengumpulan data. Proses pengumpulan data dilakukan melalui 5 tahap, yaitu observasi, wawancara, *pretest*, perlakuan, dan *posttest*. *Pretest* diberikan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum perlakuan, kemudian dilaksanakan pembelajaran menggunakan *model game based learning* berbantuan *Wordwall* melalui aktivitas interaktif seperti kuis, permainan mencocokkan, dan roda putar yang dirancang sesuai materi ajar, lalu *posttest* diberikan setelah perlakuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan analisis kuantitatif. Analisis deskriptif digunakan untuk menghitung rata-rata, standar deviasi, serta nilai minimum dan maksimum dari hasil *pretest* dan *posttest*. Selanjutnya, dilakukan uji normalitas untuk mengetahui distribusi data. Karena data tidak sepenuhnya berdistribusi normal, digunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* untuk menguji signifikansi perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Selain itu, perhitungan N-Gain dilakukan untuk mengetahui tingkat efektivitas pembelajaran menggunakan *Wordwall* terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Prosedur penelitian dilaksanakan secara sistematis, dimulai dari tahap persiapan dengan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, menyiapkan instrumen tes, dan membuat media pembelajaran dengan *Wordwall*, kemudian dilanjutkan dengan pemberian *pretest*, pelaksanaan pembelajaran dengan *Wordwall*, pemberian *posttest*, hingga analisis hasil belajar untuk menarik simpulan mengenai efektivitas perlakuan.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Ciruas 4 dengan jumlah subjek sebanyak 31 siswa kelas II. Data hasil belajar diperoleh dari *pretest* dan *posttest* yang diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan *Wordwall*. Hasil analisis deskriptif dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1. Statistik Deskriptif Hasil Belajar Pretest dan Posttest**

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	55.47	31	12.324	2.213
	Posttest	80.32	31	12.512	2.247

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata nilai *pretest* siswa adalah 55,47 dengan standar deviasi 12,324. Setelah perlakuan menggunakan *Wordwall*, rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 80,32 dengan standar deviasi 12,512. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model *game based learning* berbantuan *Wordwall*. Hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai N-Gain yang diperoleh berada pada kategori rendah, namun tetap mengindikasikan adanya peningkatan pemahaman siswa.

## Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan *Wordwall* cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II sekolah dasar.

Peningkatan nilai rata-rata sebesar 24,85 poin dari pretest ke posttest membuktikan adanya perkembangan kemampuan kognitif siswa setelah mengikuti pembelajaran berbasis game.

Efektivitas ini dapat dijelaskan melalui beberapa faktor. Pertama, *Wordwall* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif siswa melalui kuis, permainan mencocokkan, maupun roda putar. Kedua, pengalaman belajar yang interaktif membuat siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mempraktikkan pengetahuannya dalam bentuk permainan edukatif. Ketiga, *Wordwall* sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai aktivitas berbasis permainan sehingga lebih mudah memahami materi yang disajikan. Meskipun nilai N-Gain berada pada kategori rendah, hasil ini tetap menunjukkan bahwa *Wordwall* memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar. Temuan ini sejalan dengan penelitian Putri et al. (2023) yang membuktikan bahwa *Wordwall* dapat memberikan dampak terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas III mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 10 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya serta penelitian Yarida et al. (2024) yang menyatakan bahwa *game based learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penerapan *Wordwall* cukup efektif sebagai media pembelajaran alternatif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Namun, untuk mencapai hasil yang lebih optimal, guru perlu memadukan *Wordwall* dengan strategi pembelajaran lain serta memperhatikan alokasi waktu, kesiapan siswa, dan sarana pendukung.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran game based learning berbantuan *Wordwall* cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II SD Negeri Ciruas 4. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata dari pretest sebesar 55,47 menjadi posttest sebesar 80,32 serta hasil uji statistik yang menunjukkan perbedaan signifikan. Meskipun demikian, tingkat N-Gain berada pada kategori rendah sehingga efektivitas pembelajaran belum mencapai hasil yang optimal. Keterbatasan penelitian ini terletak pada alokasi waktu yang relatif singkat, keterbatasan sarana yang tersedia di sekolah, serta cakupan subjek penelitian yang masih terbatas pada satu kelas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas jumlah sampel, menggunakan variasi strategi pembelajaran lain yang dipadukan dengan *Wordwall*, serta menguji efektivitasnya pada mata pelajaran lain agar hasil yang diperoleh lebih komprehensif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ghozal, S. A., & Irawan, L. Y. (2024). *Wordwall* Sebagai Media Interaktif Dan Menarik. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(4). <https://doi.org/10.17977/um063.v4.i4.2024.4>
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). *Jurnal basicedu*. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Putri, I. L., Amril, A., & Hader, A. E. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Game *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 10 Koto .... *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 10090–10097.
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2020). Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 2(1), 49–54. <https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>

Yarida, A., Anwar, S., & Faqihuddin, A. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Game Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pai Kelas V Sdn 21 Kota Pagar Alam. *Kuttab: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 8(2), 438–453. <https://doi.org/10.30736/ktb.v8i2.2187>