

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Teori

1. Hakikat Model Pembelajaran *Games Based Learning*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Games Based Learning*

Pembelajaran pembelajaran berbasis permainan (*games based learning*) merupakan strategi edukasi yang memanfaatkan aplikasi atau platform permainan yang didesain secara khusus untuk tujuan pembelajaran. Metode ini mengintegrasikan elemen-elemen game ke dalam proses pendidikan untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Menurut Wibawa (2021), model pembelajaran *Games Based Learning* merupakan sistem pembelajaran yang menerapkan basis permainan. Oleh karena itu, pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran, dibantu oleh teknologi, dan menunjukkan hasil setelah menyelesaikan kuis. Model pembelajaran *Games Based Learning*, menurut Anggraini et al (2021), menggabungkan konteks pendidikan dengan permainan untuk membentuk daya tarik dan minat siswa. Sama halnya dengan Wijaya (2021), *Games Based Learning* merupakan model yang menggabungkan pendidikan dan materi pembelajaran ke dalam game.

Berdasarkan perspektif para ahli yang telah dipaparkan, model pembelajaran berbasis permainan dapat didefinisikan sebagai metode pembelajaran yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan

sebagai komponen sentral. Implementasi model ini dalam sistem pendidikan Indonesia. Dengan demikian, model pembelajaran berbasis permainan merupakan pendekatan pedagogis yang memanfaatkan dinamika dan mekanisme permainan untuk memfasilitasi proses belajar yang lebih efektif dan engaging. Pendekatan ini bertujuan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran dengan menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan, sekaligus memenuhi tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Salah satu cara untuk menyampaikan materi pelajaran melalui berbagai bentuk permainan adalah dengan menggunakan strategi bermain ini. Permainan adalah media pembelajaran yang sangat memungkinkan untuk mendorong siswa. Dengan demikian, permainan akan meningkatkan keterampilan kognitif dan emosional siswa secara bersamaan, yang menjadikannya keunggulan dari media pembelajaran tersebut.

b. Karakteristik Model Pembelajaran *Games Based Learning*

Menurut Wibawa (2021), karakteristik dalam inovasi pembelajaran model *Games Based Learning* diantaranya yaitu:

- 1) Menarik dan menyenangkan

Strategi pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan yang memikat dapat meningkatkan tingkat pemahaman dan penguasaan materi oleh siswa. Pendekatan ini

tidak hanya membuat proses belajar lebih menyenangkan, tetapi juga berpotensi meningkatkan efektivitas dalam mencapai sasaran pembelajaran yang telah ditetapkan. Siswa dapat dengan mudah menyerap materi jika mereka tertarik, yang membuat waktu pembelajaran lebih produktif.

2) Berdasarkan pengalaman

Model pembelajaran *Games Based Learning* tidak diterapkan secara langsung; sebaliknya, siswa membutuhkan arahan dan bimbingan untuk memahami konten permainan tersebut secara mendalam. Pendekatan *Games Based Learning* mengajarkan siswa untuk menginternalisasi konsep-konsep melalui eksperimen langsung dan mencoba berbagai strategi untuk mencapai tujuan belajar mereka..

3) Menantang

Siswa akan diajarkan dengan suatu pola yang memungkinkan mereka untuk beradaptasi dan menyesuaikan diri ketika mereka menghadapi kesulitan yang tentunya akan bermanfaat di masa depan karena mereka akan dihadapkan dengan berbagai persoalan serta tantangan dalam pembelajaran, yang diawali dari tingkat paling rendah hingga tingkat paling sulit sekalipun.

4) Interaktif dan umpan balik

Pembelajaran berbasis *Games Based Learning* memungkinkan siswa berinteraksi satu sama lain melalui permainan interaktif.

Umpan balik membantu siswa memahami dampak dari keputusan yang mereka buat dan memperbaiki kesalahan atau kegagalan mereka.

5. Adanya interaksi sosial dan kerjasama

Model pembelajaran *Games Based Learning* diharapkan dapat membantu siswa berkomunikasi dan bekerja sama. Diharapkan bahwa keterampilan sosial siswa akan ditingkatkan melalui kolaborasi yang intens.

c. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Games Based Learning*

Menurut Wibawa (2021), terdapat enam langkah untuk menerapkan model pembelajaran *games based learning*, diantaranya sebagai berikut :

1) Memilih permainan yang sesuai dengan topik.

Langkah awal yang bisa dilakukan oleh peneliti yaitu dengan menyeleksi poin yang akan dijelaskan dan kemudian memilih permainan yang sesuai dengan topik tersebut.

2) Menjelaskan konsep.

Langkah berikutnya melalui pemaparan mengenai konsep dari poin pembelajaran yang hendak disampaikan. Seraya menguraikan konsepnya terlebih dahulu, dari situ siswa akan lebih terarah dalam proses pembelajaran mereka.

3) Menjelaskan aturan permainan.

Kemudian peneliti menjelaskan aturan permainan atau mereka bisa membuat aturan bersama siswa di kelas. Dengan aturan, siswa akan belajar lebih disiplin dan lebih bertanggung jawab atas apa yang mereka lakukan.

4) Bermain game.

Siswa selanjutnya dapat terlibat dalam permainan menggunakan aplikasi atau media pembelajaran game yang telah dipersiapkan sebelumnya. Penting untuk memastikan bahwa kegiatan ini dilakukan secara serius untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa, bukan sekadar menghabiskan waktu luang mereka.

5) Merangkum pengetahuan.

Setelah selesai bermain game, peneliti memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk berdiskusi tentang apa yang mereka pelajari selama proses bermain game. Diskusi ini penting agar siswa dapat mengenali nilai edukatif dari permainan tersebut sebagai alat pembelajaran yang efektif.

6) Melakukan Refleksi.

Tahap yang terakhir di mana siswa dan peneliti memikirkan apa yang mereka pelajari.

d. Kelebihan Kekurangan Model Pembelajaran *Games Based Learning*

Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik unik, yang berdampak pada kelebihan dan kelemahan masing-masing model (Anggraini et al., 2021).

Tabel 2. 1 Kelebihan Dan Kekurangan *Model Games Based Learning*

Kelebihan	Kekurangan
Siswa dapat aktif bertarispasi dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran.	Proses pembelajaran memerlukan waktu lebih lama, dikarenakan tidak semua siswa cepat memahami cara bermain game
Siswa akan berperan aktif dan berpikir kritis dalam proses pembelajaran di kelas.	Jika guru tidak mampu mengelola kelas dengan baik, maka dapat terjadi kebisingan di dalam kelas.
Mendorong interaksi sosial dan kolaborasi antar siswa.	Jika menggunakan model GBL berbasis digital, masalah jaringan yang tidak stabil dapat mempengaruhi kelancaran proses pembelajaran di kelas.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar mengacu pada prestasi yang dicapai siswa selama proses belajar mengajar. Keberhasilan akademik siswa tidak hanya ditentukan oleh nilai yang tercatat dalam rapor atau ijazah mereka, tetapi juga melibatkan pemahaman yang mereka capai dari materi pelajaran dan perkembangan kognitif serta afektif mereka. Sebaliknya, keberhasilan akademik dalam aspek kognitif dapat diukur melalui kemajuan belajar siswa, yang ditunjukkan dengan bertanya dan menjawab pertanyaan aktif, yang mendukung pemahaman mereka tentang pelajaran (Somayana, 2020).

Hasil belajar Hasil belajar merupakan suatu hasil perubahan yang ada pada diri siswa melalui proses belajar mengajar (Yensy, 2012). Dari perubahan hasil belajar tersebut berupa pemahaman, pengetahuan, tingkah laku, serta keterampilan dan kecapakan. Perubahan dari hasil belajar bersikap relatif dan memiliki potensi untuk dapat berkembang. Dalam menilai apakah siswa berhasil atau tidak dalam menyelesaikan pendidikan di sebuah institusi, hasil belajar menjadi tolok ukur yang paling penting.

Menurut Tasya & Abadi (2019), hasil belajar memainkan peran penting dalam proses pembelajaran karena memberikan informasi kepada guru tentang seberapa jauh mereka telah mencapai tujuan belajar yang ditetapkan.

Berdasarkan uraian dari beberapa pakar sebelumnya, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar mengacu pada transformasi yang dialami oleh individu selama proses pembelajaran, meliputi peningkatan pengetahuan, perubahan sikap, dan penguasaan keterampilan yang diperoleh.

b. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Selain faktor-faktor di atas, Ada beberapa faktor yang mempengaruhi dalam belajar dan digolongkan menjadi tiga macam, yaitu (Leni & Sholehun, 2021) :

1) Faktor-Faktor Stimuli Belajar.

Bahan pelajaran, instruksi, dan lingkungan fisik yang memengaruhi proses belajar siswa termasuk dalam kategori stimuli pembelajaran, yang merujuk pada rangsangan dari luar individu yang mendorong reaksi atau tindakan belajar.

2) Faktor-faktor Metode Belajar.

Guru memiliki beragam pilihan metode pembelajaran yang mereka pilih tergantung pada tujuan akhir pembelajaran yang ingin dicapai setelah proses pembelajaran selesai, tetapi penting bagi guru untuk memilih yang tepat karena ini dapat mempengaruhi proses belajar siswa.

Sebagai contoh, guru sering menggunakan peta konsep untuk mengajar siswa tentang klasifikasi hewan atau tumbuhan. Peta konsep ini dirancang untuk membantu siswa memahami topik dengan lebih baik, dan jika siswa membuat peta konsep sendiri, mereka dapat lebih ingat apa yang mereka pelajari.

3) Faktor Individu.

Kondisi kesehatan jasmani dan rohani seseorang, kemampuan mental, usia, dan lainnya adalah faktor individual yang sangat signifikan yang memengaruhi belajar seseorang. Faktor-faktor ini termasuk faktor stimuli dan metode belajar.

c. Hasil Belajar Perkalian

Salah satu pelajaran inti yang diajarkan di tingkat sekolah dasar adalah matematika dan pendidikan matematika pada tingkat tersebut memiliki peran signifikan dalam mengembangkan kemampuan kognitif siswa (Purwanto, S. E, 2022). Salah satu topik yang memerlukan pemahaman mendalam adalah perkalian, yang sebagian besar siswa sering menghadapi kesulitan dalam memahami suatu konsep matematis. Pencapaian dan pemahaman siswa terhadap konsep matematika perkalian dapat dinyatakan sebagai hasil belajar perkalian setelah melalui proses pembelajaran. Dan diharapkan juga siswa memiliki wawasan yang baik terkait konsep-konsep dasar perkalian seperti pengenalan tabel perkalian, sifat perkalian (komutatif, asosiatif, distributif), kelipatan dalam perkalian, dan pemecahan masalah sederhana. Hasil belajar ini melibatkan kemampuan siswa dalam mengaplikasikan konsep perkalian dalam berbagai konteks matematika dan menunjukkan pemahaman yang mendalam terhadap materi tersebut (Febrianingrum, 2022).

Berdasarkan pernyataan ahli yang telah disampaikan, peneliti menarik kesimpulan bahwa capaian pembelajaran dalam konteks perkalian dapat didefinisikan sebagai kapasitas peserta didik untuk menginternalisasi konsep perkalian, menerapkan prinsip-prinsip perkalian dalam berbagai situasi. Dengan kata lain, hasil belajar perkalian mencerminkan tingkat kompetensi siswa dalam memahami,

mengimplementasikan, dan menguasai aspek-aspek fundamental dari operasi perkalian dalam matematika.

Hal ini mencakup penguasaan faktor-faktor dasar seperti pengenalan tabel perkalian, pemahaman sifat-sifat perkalian, kelipatan dalam perkalian, serta kemampuan siswa dalam pemecahan masalah sederhana yang melibatkan perkalian. Hasil belajar ini juga mencakup kemampuan siswa untuk mengaplikasikan konsep perkalian dalam berbagai konteks matematika, menunjukkan pemahaman yang mendalam, dan memperlihatkan penguasaan keterampilan dasar dalam operasi perkalian.

d. Indikator Hasil Belajar

Menurut *Taxonomi of Education Objectives*, Benjamin S. Bloom dalam (Tasya & Abadi, 2019), membagi tujuan pendidikan menjadi tiga kategori yaitu

- 1) **Ranah Kognitif**, mencakup perubahan perilaku yang terkait dengan proses berpikir. Menurut Bloom, tingkatan hasil belajar kognitif berkisar dari yang paling dasar dan sederhana, yaitu hafalan, hingga yang paling tinggi dan kompleks, yaitu evaluasi. Proses pembelajaran melibatkan berbagai aktivitas mulai dari penerimaan stimulus, penyimpanan informasi, hingga pengolahan informasi di dalam otak.

- 2) Ranah afektif, pada bidang ini lebih berfokus pada hal-hal seperti penerimaan, penilaian, apresiasi, komitmen, dan perilaku yang menunjukkan nilai tertentu dalam pembelajaran. Hasil belajar dirancang untuk mencakup nilai-nilai yang berkaitan dengan sikap dan perilaku siswa, disusun dari yang paling rendah hingga yang tertinggi.
- 3) Ranah psikomotor, di bidang psikomotor, penyusunan Hasil belajar berdasarkan tingkat kompleksitas atau kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, dimulai dari yang paling rendah atau sederhana hingga yang paling tinggi. Siswa yang menguasai tingkat hasil belajar yang lebih rendah memiliki kemungkinan lebih besar untuk mencapai tingkat hasil belajar yang lebih tinggi seiring dengan perkembangan dan pembelajaran mereka.

Menurut Sartika & Rifai (2018), untuk memudahkan perolehan data mengenai hasil belajar siswa. Ada beberapa indikator serta cara pengukurannya, dapat dilihat pada tabel 2.2.

Tabel 2. 2 Indikator Hasil Belajar

No	Hasil Belajar	Indikator Hasil Belajar
1.	Kognitif (Pengetahuan)	Menjelaskan dan mengidentifikasi sifat pertukaran pada operasi perkalian. Menerapkan sifat pertukaran dalam penyelesaian masalah matematika yang melibatkan perkalian.
2.	Afektik (Sikap)	Menunjukkan minat dan rasa ingin tahu dalam mempelajari sifat-sifat operasi hitung.

	Menunjukkan sikap teliti dan sabar dalam menyelesaikan masalah.
3. Psikomotorik (Ketrampilan)	Menggunakan alat peraga atau menggunakan benda konkret untuk memvisualisasikan perkalian.

Berdasarkan Berdasarkan analisis terhadap berbagai pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa terdiri atas tiga indikator utama. Indikator-indikator tersebut mencakup: (1) aspek kognitif yang berkaitan dengan kemampuan intelektual dan proses berpikir, (2) aspek afektif yang meliputi perkembangan sikap, baik dalam konteks spiritual maupun sosial, serta (3) aspek psikomotor yang berhubungan dengan kecakapan siswa dalam mengekspresikan diri dan melakukan tindakan, baik secara lisan maupun non-lisan. Dalam konteks penelitian ini, fokus utama diarahkan pada pengukuran kemampuan kognitif siswa sebagai indikator hasil belajar.

3. Media pembelajaran

a. Pengertian

Menurut Sun'iyah (2020), Media pembelajaran merupakan "segala sesuatu yang digunakan dalam menyampaikan pesan dari pengirim untuk penerima yang merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat dari siswa dalam suatu proses pembelajaran". Media pembelajaran ini berfungsi sebagai alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk merangsang dan memfasilitasi siswa pada proses pembelajaran.

Berdasarkan analisis terhadap konsep yang telah dipaparkan, dapat disintesis bahwa media pembelajaran merupakan suatu instrumen fasilitatif yang berperan integral dalam proses transfer pengetahuan. Perangkat edukatif ini berfungsi sebagai katalisator yang memungkinkan tenaga pendidik untuk mengoptimalkan penyampaian materi pembelajaran. Lebih lanjut, media pembelajaran juga berperan sebagai stimulus yang dapat membangkitkan minat dan meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik. Dengan demikian, implementasi media pembelajaran yang tepat dapat secara signifikan meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar-mengajar dalam konteks ruang kelas.

b. Jenis Media Pembelajaran

Dalam pembelajaran di Indonesia terdapat beberapa contoh media seperti media audio, media visual, dan media audio visual. Menurut Firmadani (2020), pada jenis-jenis media pembelajaran dikolompokkan sebagai berikut ini:

- 1) Media audio, yang mencakup seperti radio, televisi, ponsel, kaset suara, mp3, dan pita suara.
- 2) Media visual, yang mencakup berbagai alat seperti buku, ensiklopedia, gambar, foto, majalah, surat kabar, ilustrasi, kliping, diagram dan sketsa, poster, peta, dan lain sebagainya.
- 3) Media audio visual, yang mencakup perangkat seperti video, televisi, film, dan sebagainya.

Sedangkan menurut Dinah (2016), jenis-jenis media pembelajaran dapat diuraikan sebagai berikut :

- 1) Media visual diam mencakup huruf-huruf, tulisan, gambar, simbol, diagram, bagan, poster, buku, dan sebagainya.
- 2) Media display melibatkan penggunaan papan tulis, whiteboard, papan flanel, dan proyeksi gambar atau peta.
- 3) Gambar mati yang diproyeksikan mencakup gambar, foto, diagram, tabel, tulisan, ilustrasi, dan sebagainya.

Berdasarkan pernyataan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa ada tiga jenis media pembelajaran: media audio, media visual, dan media audio visual. Media visual adalah media yang dapat dinikmati oleh indra penglihatan, contohnya gambar, tulisan, foto, dan lain-lain. Media audio visual adalah media yang berkaitan dengan indra pendengaran, contohnya radio, televisi, dan rekaman rekaman, sedangkan. Media visual juga termasuk dalam kategori media visual diam, media display, dan media audio visual.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat komunikasi dalam proses pembelajaran. Menurut Miftah (2013), bahwa dalam media pembelajaran memenuhi tiga fungsi utama, yaitu:

- 1) Memberikan motivasi minat atau tindakan. Ini diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dan mendorong mereka untuk melakukan sesuatu.

- 2) Menyajikan informasi. Ini dapat berfungsi sebagai pengantar saat menyampaikan informasi.
- 3) Tujuan pembelajaran. Setiap kegiatan pembelajaran harus melibatkan siswa dan menyenangkan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam penyampaian informasi serta menumbuhkan minat dan stimulus siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran harus melibatkan siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran dan membuatnya menyenangkan.

4. *Wordwall*

a. Pengertian

Menurut Maritsa et al., (2021), bahwa teknologi menjadi alat pendukung yang dapat digunakan dalam pendidikan untuk membantu guru mengajar siswa mereka untuk mencapai tujuan akademik. Salah satu metode yang dianggap efektif dalam mengimplementasikan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan adalah melalui penggunaan permainan edukatif. Aplikasi digital yang mengadopsi prinsip gamifikasi ini terdiri dari beragam aktivitas permainan dan kuis yang memungkinkan pendidik untuk melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran secara komprehensif. Perangkat aplikatif ini dinilai sangat sesuai bagi tenaga pengajar yang bermaksud menerapkan metode penilaian pembelajaran yang inovatif

dan bervariasi. Selain itu, game-game ini dapat diakses secara offline melalui fasilitas *printable*. dan menyediakan berbagai permainan interaktif untuk mata pelajaran dasar (Nisa & Susanto, 2022).

Wordwall memiliki fitur yang cukup lengkap, dengan delapan belas template game, termasuk kuis, pencarian kata, dan anagram. Seperti yang dinyatakan oleh Minarta & Pamungkas(2022), sebagai berikut, Ada tiga jenis fitur *wordwall*:

- 1) *Match Up*, yang merupakan permainan *drag and drop* untuk mencocokkan definisi atau fungsi.
- 2) *Up the Box*, yang merupakan permainan menebak isi kotak dengan mengetap kotak yang tersedia.
- 3) *Random Cards*, yang merupakan permainan tebak kartu yang dikocok secara otomatis.
- 4) *Anagram*, yang berarti meletakkan huruf pada posisi sesuai urutannya.
- 5) *Diagram* yang dilabelkan, yang berarti menyusun gambar dengan cara yang mirip dengan permainan *drag and drop*.
- 6) *Kategorisasi*, yang berarti meletakkan gambar pada tabel yang tersedia.
- 7) *Quiz*, yang berupa game pilihan ganda.
- 8) *Find the Match*, yang merupakan game yang mencocokkan jawaban pada gambar yang telah disediakan.

- 9) *Matching Pairs*, yang merupakan game yang memasangkan ubin-ubin sesuai jawaban yang tepat.
- 10) *Missing Word*, yang merupakan *game drag and drop* yang dipasangkan pada setiap kotak kosong yang tersedia.
- 11) *Wordsearch*, sebuah game yang mencari huruf-huruf tersembunyi yang berada di dalam sebuah wadah kotak.
- 12) *Rank Order*, sebuah permainan interaktif yang memanipulasi objek hingga disusun dalam konfigurasi yang diinginkan.
- 13) *Random Wheel*, sebuah game yang menggerakkan roda berputar.
- 14) *Group Sort*, sebuah game yang menggerakkan item sampai mengelompokkan pada grup untuk setiap jawaban.
- 15) *Unjumble*, sebuah game yang menggerakkan kata-kata menjadi susunan kalimat yang benar.
- 16) *Gameshow Quiz*, sebuah game pilihan ganda dengan batas .
- 17) *Maze Chase* adalah game di mana pemain harus berlari menuju jawaban yang benar sambil berusaha menghindari musuh.
- 18) Pesawat adalah game di mana pemain harus menerbangkan pesawat menuju jawaban yang benar sambil menghindari jawaban yang salah dengan menyentuh layar atau menggunakan panah pada tombol *keyboard*.

b. Kekurangan Kelebihan

Penggunaan *Wordwall* di kelas memiliki beberapa keunggulan, seperti mempermudah proses pembelajaran bagi siswa

dari tingkat sekolah dasar hingga menengah. Selain itu, platform ini juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk melatih kreativitas mereka melalui berbagai permainan yang dirancang oleh guru. Selain itu, *wordwall* memiliki kekurangan, yaitu hanya dapat dilihat (Herta et al., 2023). Berdasarkan pendapat ini, kelebihan dan kekurangan media *wordwall* dapat disimpulkan sebagai berikut :

1) Kelebihan Media *Wordwall* untuk Pembelajaran:

- a) *Wordwall* tidak monoton dan menarik untuk dimainkan.
- b) Fleksibel dan dapat digunakan dengan mudah oleh siswa dari berbagai tingkatan sekolah.
- c) *Wordwall* adalah alat kreatif untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar dan kuis dapat dicetak dan dibagikan kepada siswa.

2) Kelemahan Media *Wordwall* untuk Pembelajaran:

- a) *Wordwall* hanya dapat dilihat karena merupakan media visual.
- b) Membuat *wordwall* membutuhkan waktu yang lebih lama daripada jenis media lainnya.

3) Langkah-langkah Mengakses

Untuk mengakses *wordwall* dan terkoneksi, perlu memiliki jaringan internet (Rita, 2021). Berikut adalah langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mengakses *wordwall*:

- a) Masuk ke <https://wordwall.net/>

- b) Jika Anda belum memiliki akun *wordwall*, klik "daftar" atau "buat akun"
- c) Kemudian, klik "buat kegiatan" untuk memilih template yang Anda butuhkan. Contohnya adalah *template "Sort Grup"*.
- d) Setelah itu, klik template tersebut, Anda akan melihat tampilan seperti gambar berikut. Sesuai dengan fungsinya, setiap *template* akan memiliki tampilan unik. Tampilan salah satu *template* di bawah ini. Isi bagian-bagian tersebut sesuai dengan topik yang dibahas. Klik "*done*" setelah memasukkan semua materi atau pertanyaan.
- e) Setelah itu, *preview* akan muncul, memungkinkan guru mencoba media tersebut terlebih dahulu dan mengubah template jika tampak tidak sesuai. Kemudian, dapat mengatur tambahan yang diperlukan.
- f) Jika akan menjadikan media ini sebagai tugas, klik "*set assingment*" setelah selesai. Kemudian, sesuaikan settingnya sesuai dengan kebutuhan dan share link-nya ke berbagai sosial media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, seperti *Google Classroom* atau *WhatsApp Group*. Kemudian, sesuaikan setting lainnya sesuai dengan kebutuhan, dan klik "*done*" setelah semuanya selesai.

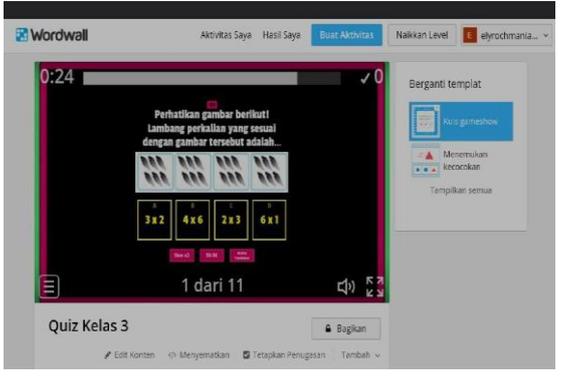
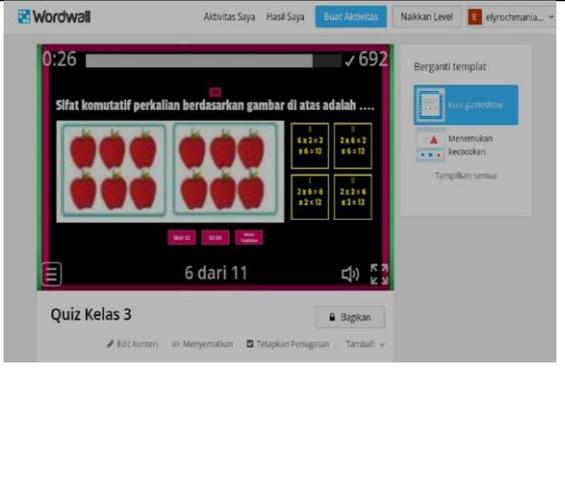
- g) Klik "*my result*", kemudian "*result 2 for Science*" atau klik nama siswa Anda sendiri untuk melihat hasil pekerjaan siswa dan melihat siapa yang belum selesai.
- h) Kemudian akan muncul jumlah siswa yang sudah mengerjakan latihan atau tes, skor teratas, waktu tercepat, jumlah kesalahan dalam setiap soal, dan informasi lainnya.

5. Integritas Media *Wordwall* dan Hasil Belajar

Tabel 2. 3 Integrasi Konten Media Pembelajaran

Materi	Indikator Materi	Indikator Hasil Belajar
Sifat pertukaran perkalian	Menemukan sifat pertukaran perkalian (Komutatif Perkalian).	Disajikan sebuah gambar, siswa dapat menganalisis lambang bilangan yang sesuai gambar.
		Disajikan sebuah bentuk perkalian, siswa dapat mendeteksi gambar yang sesuai bentuk perkalian.
		Disajikan sebuah bentuk perkalian rumpang, siswa dapat melengkapi bentuk komutatif dari perkalian tersebut.

Tabel 2.4 Integrasi Media *Wordwall*

Konten	Media <i>Wordwall</i>
<p>Materi: Sifat pertukaran perkalian.</p> <p>Indikator Materi: Menemukan sifat pertukaran pada perkalian (komutatif perkalian).</p> <p>Indikator Hasil Belajar: Disajikan sebuah gambar, siswa dapat menganalisis lambang bilangan yang sesuai dengan gambar.</p>	 
<p>Materi : Sifat pertukaran perkalian.</p> <p>Indikator Materi : Menemukan sifat pertukaran pada perkalian (komutatif perkalian).</p> <p>Indikator Hasil Belajar : Disajikan sebuah bentuk perkalian, siswa dapat mendeteksi gambar yang sesuai bentuk perkalian</p>	

Materi :

Sifat pertukaran perkalian

Indikator Materi :

Menemukan sifat pertukaran pada perkalian (komutatif perkalian).

Indikator Hasil Belajar :

Disajikan sebuah bentuk perkalian rumpang, siswa dapat melengkapi bentuk komutatif dari perkalian tersebut.

**6. Penelitian Yang Relevan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan model pembelajaran *games based learning* dengan media *wordwall* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III di sekolah dasar. Berikut beberapa penelitian yang relevan dengan masalah yang diangkat oleh peneliti antara lain:

- 1) Kesimpulan dari penelitian yang dilakukan oleh Savira, A., dan Gunawan, R. (2022), penggunaan media penerapan *wordwall* pada mata pelajaran IPA. Selain itu, terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian sebelumnya dan penelitian yang dilakukan oleh para peneliti saat ini. Penggunaan media pembelajaran, seperti *wordwall*, dan variabel terikat, yaitu hasil belajar, sejalan dengan penelitian sebelumnya. Sementara subjek dan objek penelitian yang berbeda, peneliti ini menggunakan matematika, sedangkan penelitian

sebelumnya menggunakan IPA. Peneliti menggunakan siswa kelas V di SDN 083 Babakan Surabaya.

- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Naibaho, J. A. pada tahun (2022), menyatakan bahwa ada hubungan antara hasil belajar matematika siswa dan media pembelajaran berbasis *wordwall*. Dan terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian sebelumnya dan penelitian ini. Persamaan dengan penelitian sebelumnya adalah penggunaan media pembelajaran, seperti aplikasi *wordwall* dan materi pecahan pada siswa kelas lima sekolah dasar, dan variabel yang diukur adalah hasil belajar. Meskipun ada perbedaan, penelitian sebelumnya dilakukan di SDN 106836 Limau Manis, tetapi penelitian saat ini dilakukan di SDN 083 Babakan Surabaya.
- 3) Penelitian yang dilakukan oleh Putri, F. M. (2020), dengan judul penelitian “Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Wordwall* dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan” dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *wordwall* pada materi bilangan cacah di kelas 1 sudah efektif. Terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaan dengan penelitian terdahulu dengan peneliti adalah media pembelajaran yang digunakan, yaitu aplikasi *wordwall*. Sedangkan perbedaan dengan penelitian terdahulu adalah jenis penelitian, populasi penelitian, dan variabel terikat. Perbedaan pada jenis penelitian, yaitu

penelitian terdahulu menggunakan *mix methode*, sedangkan peneliti menggunakan eksperimen. Pada penelitian ini sampel penelitiannya adalah peserta didik kelas V SDN 083 Babakan Surabaya. Variabel terikat yang digunakan pada peneliti terdahulu adalah prestasi belajar, sedangkan pada penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik.

- 4) Penelitian yang dilakukan Farhaniah, S. (2021), dengan judul “Penerapan Media Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar Negeri 127 Kota Jambi” dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan media *wordwall* dapat meningkatkan keefektifan belajar siswa, peningkatan keaktifan belajar siswa. Terdapat persamaan dan perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian terdahulu. Persamaannya terletak pada media pembelajaran yang digunakan, yaitu media *wordwall*. Sedangkan perbedaannya adalah jenis penelitian, populasi penelitian, variabel terkait. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian terdahulu adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan pada penelitian ini adalah eksperimen. Tempat penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah SDN 083 Babakan Surabaya, sedangkan tempat yang digunakan penelitian terdahulu adalah SDN 127 Kota Jambi. Variabel terikat yang digunakan pada penelitian terdahulu adalah keaktifan belajar siswa, sedangkan pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa.

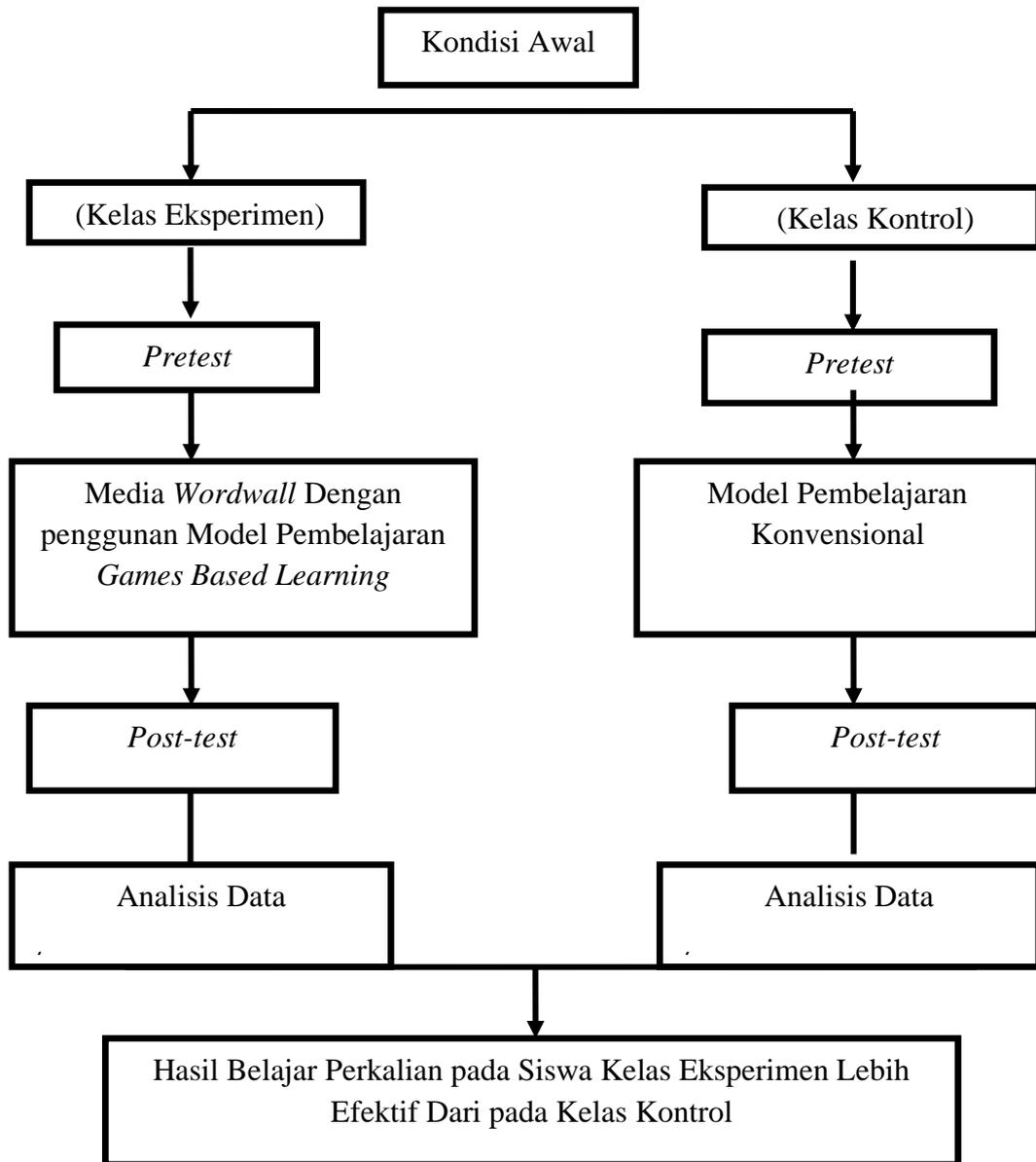
- 5) Penelitian yang dilakukan oleh Lubis, A. P., dan Nuriadin, I. (2022), dengan judul “Efektivitas Aplikasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar”. Hasil penelitiannya menunjukkan penggunaan aplikasi *Wordwall* efektif digunakan dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika dengan materi bangun ruang. Terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaannya adalah terletak pada mata pelajaran dan kelas yang digunakan sebagai sampel dalam penelitian, yaitu pembelajaran matematika pada kelas V. Sedangkan perbedaannya adalah metode penelitian, peneliti menggunakan kuantitatif dengan quasi eksperimen.

B. Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran yang efektif diperlukan seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang cepat. Hasil belajar perkalian yang optimal sangat penting dengan memilih model dan media pembelajaran yang menyenangkan untuk memenuhi kebutuhan dan karakteristik siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat menjadi inovasi untuk meningkatkan hasil belajar perkalian siswa adalah model *games based learning*

Model pembelajaran berbasis game menawarkan siswa pengalaman belajar yang nyata dan interaktif yang secara efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka. Dalam model ini, proses belajar mengajar bertujuan

untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pelajaran, terutama perkalian. Siswa kelas III dalam penelitian ini akan terlibat dalam pembelajaran melalui dua pendekatan yang berbeda. Satu pendekatan adalah kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran berbasis game dengan bantuan media digital *wordwall*. Pendekatan kedua adalah kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Tes akan dilakukan untuk mengevaluasi dampak model pembelajaran berbasis game dengan bantuan media digital *wordwall* pada pembelajaran matematika yang berfokus pada perkalian. Tujuan dari tes ini adalah untuk membandingkan hasil belajar siswa dari kedua kelas tersebut pada kelas yang menggunakan model pembelajaran berbasis game dengan bantuan media digital *wordwall* dan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Penelitian ini akan memberikan wawasan yang lebih baik tentang penggunaan media *wordwall* dengan model berbasis games based learning dalam pembelajaran matematika pada tingkat sekolah dasar.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah tanggapan sementara pada masalah penelitian yang dirumuskan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Menurut Yam & Taufik (2021), perhitungan uji hipotesis dapat dimulai setelah data uji normalitas menunjukkan

distribusi normal dan varians homogen. Hipotesis penelitian ini dijabarkan sebagai berikut :

H₀ : Penggunaan model pembelajaran *games based learning* dan media *wordwall* tidak efektif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III sekolah dasar

H₁ : Penggunaan model pembelajaran *games based learning* dan media *wordwall* efektif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III sekolah dasar