

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Metode Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL)

a. Pengertian Metode Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL)

Menurut Hidayat (2018), metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) merupakan metode pembelajaran berbasis pengalaman yang meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa dengan menggunakan elemen permainan. Metode GBL membuat siswa belajar sambil bermain, eksperimen, dan refleksi yang menjadikannya lebih baik daripada menggunakan pembelajaran konvensional.

Menurut Putra dkk., (2024), metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) adalah pembelajaran yang bertujuan untuk menumbuhkan semangat belajar siswa, keterampilan berpikir kritis mereka, dan interaksi mereka saat belajar. Metode pembelajaran GBL memiliki kemampuan untuk mengubah pembelajaran menjadi lebih interaktif, sehingga mampu mengatasi kebosanan siswa dalam proses belajar. Metode pembelajaran GBL bisa menjadikan kegiatan belajar lebih seru dan menyenangkan dengan menggabungkan elemen permainan ke dalamnya.

Metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) adalah metode pembelajaran yang mengalihkan fokus pembelajaran dari guru ke siswa dan memanfaatkan elemen permainan digital untuk membantu

siswa lebih kritis dan ikut aktif dalam proses belajar. Metode pembelajaran GBL memungkinkan siswa berpartisipasi keaktifan dalam memahami dan merespons materi pembelajaran. Selain itu, dengan membuat lingkungan belajar menyenangkan dan menarik, GBL dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar (Anggita & Nisa Lubis, 2023).

Menurut para ahli tersebut, metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) adalah metode yang berpusat pada siswa, serta dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan pemahaman siswa, karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan.

b. Karakteristik Metode Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL)

Menurut Hermawan (2024), ciri-ciri metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) yaitu:

1) Meningkatkan Interaktif dan Partisipatif Siswa

Metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dirancang untuk menjadikan pembelajaran menjadi pengalaman yang interaktif sehingga siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif dan menarik. Pembelajaran berbasis permainan tidak hanya membuat siswa bermain, tetapi juga membuat mereka lebih aktif berpikir dan memahami materi secara menyenangkan.

2) Meningkatkan Keterlibatan dan Motivasi Siswa

Metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) membuat pembelajaran lebih menyenangkan bagi siswa. Elemen

seperti tantangan dan kompetisi dapat meningkatkan motivasi siswa.

3) Menyediakan Konteks Pembelajaran yang Nyata

Metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) memungkinkan siswa untuk belajar melalui tindakan dan refleksi, bukan hanya secara pasif.

Sedangkan menurut Andika dkk., (2025), ciri-ciri metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) yaitu:

1) Mengembangkan Keterampilan Kritis Siswa

Metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) membantu siswa belajar memecahkan masalah, berpikir kritis, dan membuat keputusan dengan menawarkan tantangan yang harus mereka selesaikan selama permainan.

2) Mendukung Kolaborasi Siswa

Metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dirancang untuk dimainkan secara individu maupun berkelompok, sehingga dapat mengembangkan keterampilan sosial dan kerjasama tim.

3) Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa

Dibandingkan dengan metode konvensional, metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi siswa dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) membuat belajar lebih menyenangkan dan menantang.

c. Kelebihan Metode Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL)

Menurut Winatha & Setiawan (2020), kelebihan metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) yaitu:

1. Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa

Penerapan metode *Game Based Learning* (GBL) mampu memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih signifikan dibandingkan dengan penggunaan metode pembelajaran konvensional.

2. Mendukung Pengembangan Keterampilan Sosial Siswa

Permainan berbasis tim, siswa dilatih untuk menjalin kerja sama, membangun komunikasi, serta berinteraksi secara efektif dengan temannya.

3. Memberikan Siswa Pengalaman Belajar yang Menyenangkan dan Bermakna

Metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) membantu siswa membangun pembelajaran yang bermakna dengan menyediakan pengalaman belajar yang interaktif dan inovatif.

Sedangkan menurut Wibawa dkk., (2020), kelebihan metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL):

1) Interaktif dan Melatih Kerja Sama

Metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kolaboratif siswa dan menjadikan belajar lebih menarik dan tidak monoton.

2) Memiliki Daya Tarik, serta Memberikan Umpan Balik yang Menyenangkan

Metode pembelajaran berbasis permainan (GBL), yang bergantung pada umpan balik permainan, elemen permainan yang menantang dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi siswa serta membantu siswa dalam memahami konsep secara lebih mendalam.

3. Memudahkan dalam Tahap Pembelajaran dan Mengurangi Kejenuhan Siswa

Metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) memiliki kemampuan untuk menghilangkan kejenuhan siswa yang sering ditemukan dalam pendekatan pendidikan konvensional. Siswa merasa pembelajaran jadi lebih ringan dan menarik saat menggunakan GBL.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa Metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) memberikan pembelajaran interaktif yang

menyenangkan dan bermakna yang dapat meningkatkan hasil belajar, keterampilan sosial, dan motivasi siswa. Selain itu, GBL juga lebih menarik daripada metode konvensional untuk mengajarkan kerja sama, memberikan umpan balik, mengurangi kejenuhan, dan mempermudah pemahaman materi.

d. Kekurangan Metode Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL)

Menurut Putri dkk., (2025), kekurangan metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) yaitu:

1. Keterbatasan Infrastruktur Teknologi

Implementasi metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) masih terhambat oleh kurangnya infrastruktur teknologi di sekolah, terutama di daerah terpencil. Keterbatasan akses ke perangkat merupakan hambatan utama untuk menggunakan metode GBL, seperti *komputer* dan *tablet*, serta konektivitas internet yang tidak konsisten.

2. Kurangnya Pelatihan Guru

Banyak guru kurang pelatihan tentang cara memasukkan teknologi dan komponen permainan ke dalam pembelajaran, yang menghasilkan metode pembelajaran berbasis permainan (GBL) tidak digunakan dengan baik karena hanya dianggap sebagai hiburan tanpa menunjukkan manfaat pendidikannya.

Sedangkan menurut Selviari dkk., (2025), kekurangan metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) yaitu:

1) Kurangnya Literasi Teknologi

Baik guru maupun siswa belum terbiasa dengan keterampilan teknologi yang diperlukan meskipun metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) efektif dalam pembelajaran.

2) Keterbatasan Perangkat dan Infastruktur

Metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) membutuhkan perangkat yang sesuai, seperti *komputer* atau *tablet*.

Menurut para ahli tersebut, metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) yaitu keterbatasan infrastruktur dan perangkat teknologi, terutama di daerah terpencil. Selain itu, kurangnya pelatihan dan literasi teknologi pada guru menghambat efektivitas metode ini, sehingga pemanfaatannya belum optimal dalam pembelajaran.

e. Indikator Metode Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL)

Menurut Hofifah & Mislan (2025), indikator metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) yaitu:

1. Efektivitas peran guru dalam memfasilitasi pembelajaran berbasis permainan.

2. Keterlibatan aktif siswa.
3. Peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa, ditunjukkan melalui berbagai aspek partisipasi dalam kelas.

Selain itu, menurut Kholis dkk., (2024), indikator metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) yaitu:

- 1) Meningkatkan prestasi akademik siswa.
- 2) Ketuntasan akademik.
- 3) Motivasi siswa.
- 4) Partisipasi aktif dalam pembelajaran.

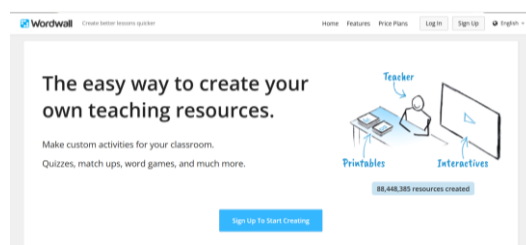
2. Media *Wordwall*

a. Pengertian Media *Wordwall*

Media *Wordwall* merupakan media pembelajaran digital berbasis *web* yang menyajikan aktivitas interaktif dalam bentuk permainan edukatif. Media pembelajaran *wordwall* mudah di akses melalui perangkat seperti laptop atau *smartphone*, dan dirancang untuk membuat pengalaman belajar menyenangkan dan menarik (Zaky, 2025). Sejalan pendapat Tigor Sitohang dkk., (2024), media *wordwall* adalah media pembelajaran interaktif berbasis *web* yang memiliki banyak fitur, termasuk kuis, *matchmaking*, anagram, acak kata, pengelompokan, pencarian kata, dan banyak lagi. Selain itu, media *wordwall* dirancang untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi dan membantu siswa lebih memahami materi (Wulandari, 2024).

Menurut Ichsani dkk., (2023), media *wordwall* adalah alat pembelajaran yang menawarkan berbagai jenis latihan soal dan permainan interaktif yang dapat membuat siswa lebih aktif dan meningkatkan partisipasi mereka dalam pelajaran. Selain itu, media *Wordwall* juga dapat berfungsi sebagai alat bantu yang membantu siswa memahami pelajaran dan membuat lingkungan belajar yang lebih menarik.

Menurut para ahli tersebut, media *wordwall* adalah *platform* digital berbasis *web* yang menyediakan berbagai aktivitas pembelajaran interaktif, seperti kuis dan permainan pencocokan. Media *wordwall* mudah diakses melalui laptop atau smartphone. Media *wordwall* membantu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa secara menyenangkan dan menarik.

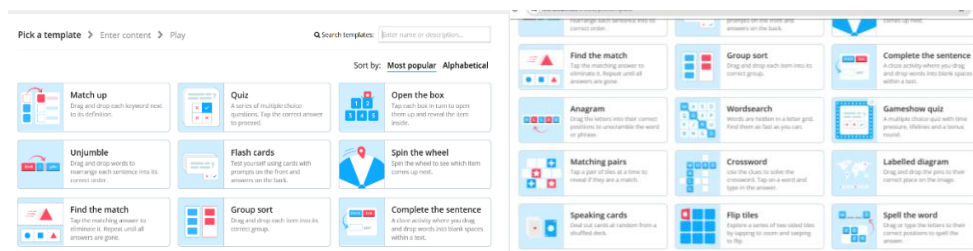


Gambar 2.1 Tampilan Awal

Gambar di atas adalah gambar awal dari *platform* media *Wordwall*. Ini menunjukkan bagian awal *platform*, seperti *home*, *contact*, *features*, *price plans*, *login*, *sign up*, dan pilihan bahasa yang dapat digunakan, seperti *Inggris*, *Indonesia*, dan *Melayu*.

b. Fitur-Fitur Media *Wordwall*

Aplikasi pada website *wordwall* mempunyai berbagai banyak fitur antara lain, seperti permainan pencocokan, kuis, menemukan kecocokan, kata yang hilang, dan lain sebagainya.



Gambar 2.2 Fitur *Wordwall*

- 1) *Match up*/mencocokkan, semua peserta didik diminta untuk menyeret dan melepaskan setiap kata kunci serta definisinya.
- 2) *Quiz*/ kuis, Setiap siswa diminta untuk menjawab pertanyaan pilihan ganda dan memilih jawaban yang benar.
- 3) *Random cards*/kartu acak, kartu yang dikocok secara otomatis harus ditebak oleh peserta didik.
- 4) *Group sort*/ urutan grup, semua siswa diminta untuk menyeret dan menjatuhkan semua elemen ke dalam bagian/kolom yang benar.
- 5) *Random whell* roda acak, peserta didik diminta untuk mengisi roda secara acak dan kemudian mereka akan mendeskripsikan gambar tersebut.
- 6) *Anagram*, peserta didik disarankan untuk menggambar huruf yang benar sehingga dapat membentuk kalimat atau kata-kata yang tepat.

- 7) *Missing word*/kata hilang, semua peserta didik diminta untuk menyeret jawaban yang benar kemudian melepas kata kedalam ruang yang kosong.
- 8) *Matching pairs*/pasangan yang cocok, peserta didik diminta untuk memasangkan dengan cara mengetuk jawaban yang benar sampai jawaban tersebut sesuai.
- 9) *Find the match*/temukan kecocokannya, peserta didik diminta untuk mengetuk atau mencocokkan sampai jawaban yang benar.
- 10) *True or false*/kartu flash, peserta didik diminta untuk memilih jawaban benar atau salah.
- 11) *Open the box*/buka kotak, setiap siswa diminta untuk membuka kotak dan kemudian menjawab pertanyaan yang ada di dalamnya.
- 12) *Unjumble*/campur aduk, siswa diminta untuk menyeret jawaban yang tepat kemudian melepaskannya sampai menjadi kalimat atau jawaban yang benar.
- 13) *Wordsearch*/pencarian kata, semua siswa diminta untuk mencari kata yang disembunyikan dalam kisi huruf dan diminta peserta didik dapat menemukan kata tersebut secara caepat dan tepat.
- 14) *Labelled diagram*/diagram berlabel, peserta didik diminta untuk mencari nama atau grafik pada gambar yang tersedia.
- 15) *Hangram*/alogojo, peserta didik diminta untuk memilih huruf yang benar untuk melengkapi kata yang benar dan tepat.

- 16) *Flip tiles*/ubin balik, semua siswa diminta untuk mengetuk dan mengusap untuk memperbesar dan membalik deretan ubin dua sisi.
- 17) *Crossword*/teka-teki silang, di mana siswa harus menjawab pertanyaan dan menuliskan jawabannya di kolom yang telah disediakan.
- 18) *Gameshow quiz*/kuis gameshow, di mana peserta didik diminta untuk menyelesaikan masalah dalam waktu yang ditentukan.

c. Karakteristik Media *Wordwall*

Menurut Samudra (2024), karakteristik media *wordwall* yaitu:

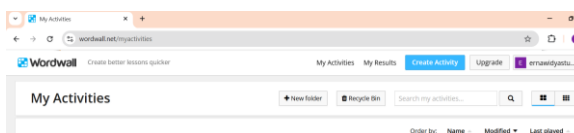
1. Media *wordwall* sebagai media pembelajaran digital interaktif yang mudah diakses, dan karena tidak mudah bosan, siswa lebih tertarik untuk belajar menggunakannya.
2. Media *wordwall* dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran.
3. Media *wordwall* memfasilitasi evaluasi dan analisis pembelajaran, seperti siswa dapat melihat hasil kuis atau latihan mereka, serta memudahkan guru dalam menganalisis hasil belajar.
4. Media *wordwall* dengan suasana belajar yang lebih menyenangkan, siswa menjadi lebih termotivasi dan mampu memperoleh hasil belajar yang lebih optimal.

d. Cara Mengakses Media *Wordwall*

Ada beberapa cara untuk mengakses media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *wordwall*, yaitu yang pertama, untuk admin bisa di akses oleh guru sebagai orang yang membuat soal dengan

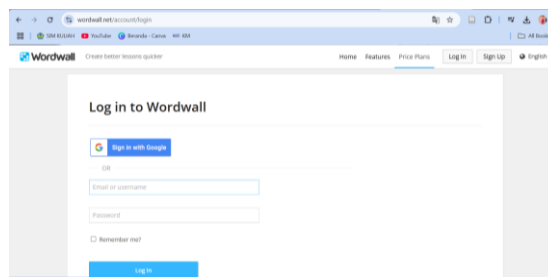
cara mengakses melalui website <https://Wordwall.net> dan peserta yaitu siswa menjawab pertanyaan guru melalui link *website* yang telah dibagikan oleh guru. Ada beberapa langkah-langkah dalam mengakses media pembelajaran *wordwall* diantaranya:

1. Silahkan masuk pada website <https://Wordwall.net> kemudian akan ada tampilan awal berupa log in atau masuk di pojok kanan sebelah atas. Selanjutnya klik *login* atau masuk. Dibawah ini merupakan gambar 2.3 yang menampilkan tampilan *login* ke aplikasi *wordwall*.



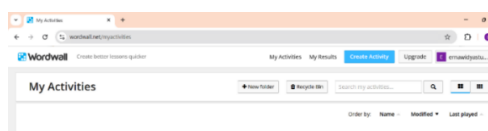
Gambar 2.3 Tampilan *Log in*

2. Silahkan masuk dengan account yang sudah Anda miliki atau dengan mendaftar dengan account baru. Masukkan *email* beserta *password* nya. Dibawah ini merupakan gambar 2.4 yang menampilkan menu *log in* atau masuk dengan *account* yang sudah ada.



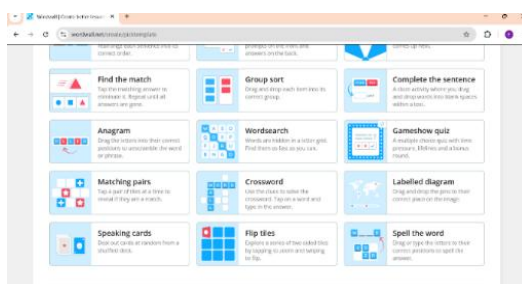
Gambar 2. 4 Menu Log in ke Aplikasi *Wordwall*

3. Setelah itu silahkan klik menu buat aktivitas atau *My Activities* pada menu bagian pojok kanan atas. Dibawah ini merupakan gambar 2.5 yang menampilkan menu aktivitas atau *My Activities*.



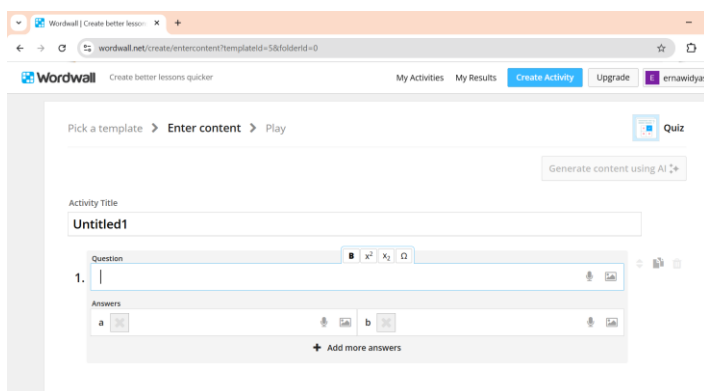
Gambar 2.5 Tampilan Menu Aktivitas atau *My Activities*

4. Setelah itu *template* kuis akan muncul, kemudian pilih *template* kuis yang akan diujikan kepada siswa. Dibawah ini merupakan gambar 2.6 yang menampilkan menu *template*.



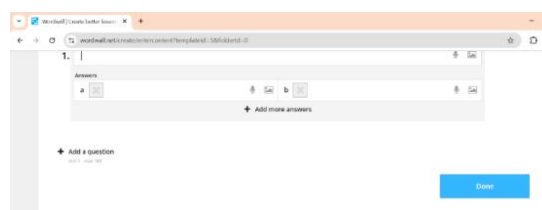
Gambar 2.6 Tampilan *Template* Menu *Wordwall*

5. Setelah itu guru membuat pertanyaan (bisa berupa gambar, teks maupun suara) yang akan diujikan kepada siswa dengan menggunakan *template* yang sudah dipilih. Gambar 2.7 merupakan gambar yang menampilkan menu untuk guru dalam membuat pertanyaan.



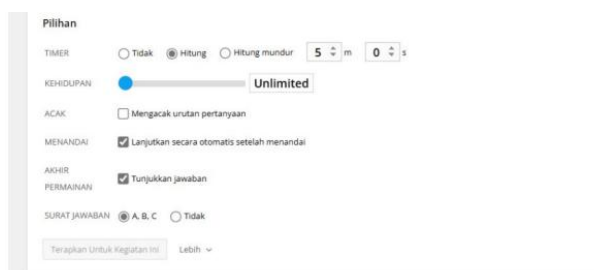
Gambar 2.7 Tampilan Menu untuk Membuat Daftar Pertanyaan

6. Setelah itu jika daftar pertanyaan sudah selesai, kemudian klik di bagian selesai pada menu pojok bawah sebelah kanan. Gambar 2.8 merupakan gambar yang menampilkan menu selesai.



Gambar 2. 8 Tampilan Menu Done/Selesai

7. Setelah itu, kita bisa menyesuaikan waktu dalam pengerjaan soal-soal, acak soal, menandai, dan lain sebagainya. Gambar 2.9 merupakan gambar yang menampilkan pilihan penyesuaian dalam pengerjaan soal.



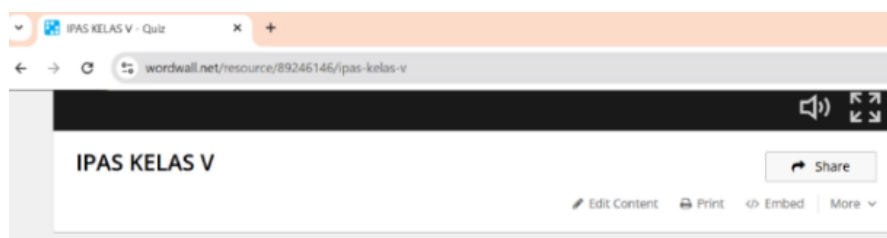
Gambar 2.9 Tampilan Penyesuaian dalam Pengerjaan Soal

8. Setelah itu, kita bisa menyesuaikan pilihan tema sehingga siswa tidak mengalami kebosanan dalam proses pembelajaran. Gambar 2.10 merupakan menu yang menampilkan pilihan tema.



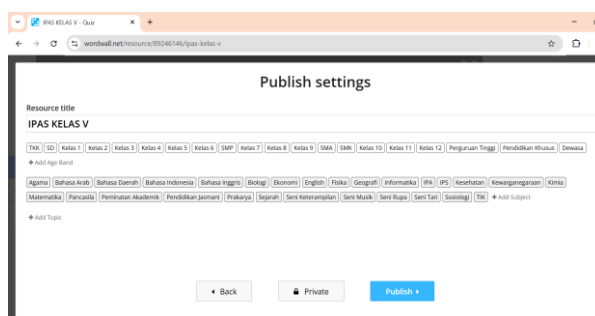
Gambar 2.10 Tampilan Penyesuaian Tema

9. Setelah itu klik *share* pada bagian kanan bawah pada soal, gambar 2.11 merupakan menu yang menampilkan menu *share*.

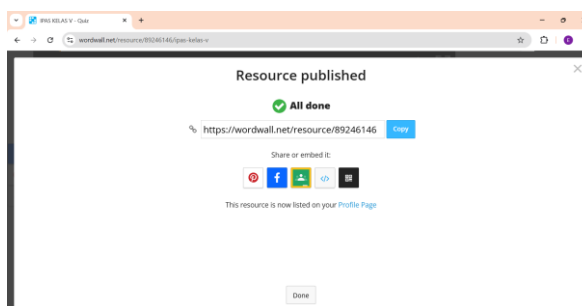


Gambar 2.11 Menu Tampilan *Share*

10. Kemudian setelah mengeklik *share* maka akan muncul tampilan seperti yang ada di gambar. Selanjutnya klik bagian menerbitkan/*publish*.



Gambar 2.12 Tampilan *Publish*



Gambar 2.13 Menu Tampilan *Share*

11. Selanjutnya *copy*/menyalin *link* seperti digambar, kemudian klik *done*/selesai. Gambar 2.13 merupakan tampilan link yang sudah dapat dishare.
12. Kemudian guru bisa memberikan *link* yang sudah di *copy* kepada siswa. Setelah itu, siswa mengklik *link* yang telah dibagikan, dan tampilan pertanyaan muncul seperti yang ditunjukkan di bawah ini.



13.

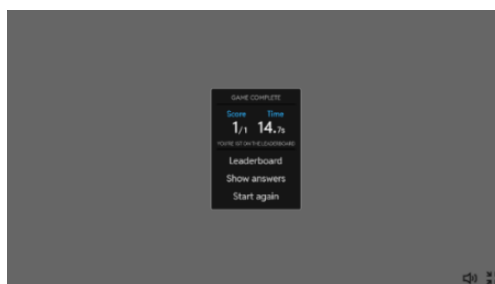
Gambar 2.14 Tampilan Soal/Pertanyaan

Selanjutnya siswa bisa klik di bagian *start* untuk memulai soal pada permainan dan di pojok kiri bagian atas terdapat waktu dalam pengerjaan soal, selanjutnya di bagian kanan atas terdapat gambar “V” jika soal tersebut benar dijawab, seperti gambar 2.15



Gambar 2.15 Tampilan Soal ketika sudah di *Start*

14. Setelah siswa sudah selesai menjawab, maka akan muncul *score* dan waktu yang sudah di tempuh dalam mengerjakan soal, kemudian siswa mengklik *leaderboard*, seperti gambar 2.16



Gambar 2.16 Tampilan Sesudah Mengerjakan Soal

e. Keuntungan Media *Wordwall*

Menurut Hartati dkk., (2024), keuntungan media *wordwall* yaitu:

1. Media *wordwall* menyediakan berbagai jenis permainan edukatif untuk mendorong siswa lebih tertarik untuk belajar, sehingga proses belajar terasa lebih menyenangkan
2. Media *wordwall* mendukung pemahaman dan daya ingat siswa terhadap materi pelajaran melalui penyampaian yang interaktif dan menarik.

3. Media *wordwall* dapat digunakan sebagai alat evaluasi interaktif untuk mengukur seberapa baik siswa memahami materi. *Platform* memiliki fitur skor dan laporan otomatis yang memungkinkan analisis langsung hasil belajar siswa.

Sedangkan menurut Husna dkk., (2023), keuntungan media *wordwall* yaitu:

- 1) Media *wordwall* memungkinkan guru membuat soal evaluasi dengan cepat dan efisien. Dikarenakan hasil evaluasi dapat langsung dianalisis, sehingga guru tidak perlu memeriksa lembar jawaban secara manual.
- 2) Siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran, karena soal dikemas dalam bentuk permainan yang interaktif.
- 3) Media *wordwall* memungkinkan siswa untuk bersaing dalam mendapatkan skor tertinggi sehingga meningkatkan semangat belajar siswa.

f. Kekurangan Media *Wordwall*

Menurut Herta dkk., (2023), kekurangan media *wordwall* yaitu:

- 1) Media *wordwall* memiliki fitur premium yang hanya bisa diakses melalui langganan berbayar, sedangkan pengguna gratis memiliki akses yang terbatas.
- 2) Guru perlu meluangkan waktu lebih banyak untuk membuat soal atau aktivitas menarik di media *wordwall*.

- 3) Media *wordwall* tidak memiliki fitur audio atau animasi kompleks, sehingga hanya dapat digunakan dalam bentuk tampilan visual.

Sedangkan menurut Zahroh dkk., (2024), kekurangan media *wordwall* yaitu:

- 1) Media *wordwall* ketergantungan kepada koneksi, jika koneksi internet tidak stabil atau terputus, siswa tidak dapat mengakses atau menyelesaikan permainan edukatif yang telah dibuat oleh guru.
- 2) Keterbatasan fitur dalam versi gratis, karena pengguna versi gratis hanya dapat membuat lima permainan, sehingga guru yang ingin membuat lebih banyak aktivitas perlu berlangganan versi premium.

g. Indikator Media *Wordwall*

Menurut Zulfah (2023), indikator media *wordwall* yaitu indikator minat belajar dengan media *wordwall*. Peningkatan minat belajar siswa diukur melalui tiga indikator utama di antara lain:

- 1) Perasaan Senang (*Antusiasme* Siswa)

Ditunjukkan melalui ekspresi siswa bahagia, semangat dalam mengikuti pembelajaran, dan adanya ketertarikan dalam menggunakan media *wordwall*.

- 2) Siswa Fokus dalam Kegiatan Belajar

Siswa mampu berkonsentrasi selama kegiatan belajar berlangsung, dan siswa tidak mudah teralihkan oleh hal lain selama sesi permainan edukatif media *wordwall* berlangsung.

3) Siswa Aktif Berpartisipasi dalam Pembelajaran

Siswa berpartisipasi dalam diskusi kelas, mengajukan pertanyaan, dan menjawab pertanyaan.

Sedangkan menurut I Gusti Putu Agung Arimbawa (2021), indikator media *wordwall* terbagi tiga kategori yaitu:

1) Indikator Motivasi Belajar

Ditunjukkan antusiasme siswa dalam mengikuti permainan *wordwall*, siswa aktif dalam setiap sesi kuis atau diskusi, dan siswa merasa tertarik menggunakan media *wordwall* dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

2) Indikator Prestasi Belajar

Ditunjukkan ketepatan siswa dalam menjawab soal setelah menerapkan media *wordwall*, serta siswa dapat menjelaskan kembali konsep yang telah dipelajari melalui kuis interaktif.

3) Indikator Efektivitas Media *Wordwall* sebagai Media Pembelajaran

Ditunjukkan siswa lebih aktif dalam pembelajaran berbasis media *wordwall* dibandingkan metode tradisional, serta siswa juga memberikan umpan balik yang baik terkait penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran.

2) Hasil Belajar IPAS

a. Pengertian Hasil Belajar IPAS

Menurut Yogi Fernando dkk., (2024), hasil belajar merupakan indikator pencapaian siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, yang ditandai dengan adanya perubahan dalam ranah kognitif (pengetahuan), psikomotorik (keterampilan), dan afektif (sikap). Hasil belajar dapat digunakan oleh guru untuk mengevaluasi seberapa efektif metode pembelajaran mereka (Rahman, 2021).

Hasil belajar IPAS menunjukkan seberapa baik siswa mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar IPAS diukur melalui evaluasi nilai yang mencerminkan seberapa baik siswa mampu menyerap, memahami, dan menerapkan pengetahuan yang telah diajarkan dalam pembelajaran IPAS (Pada & Muhlisa, 2024). Sejalan pendapat dari Triviana dkk., (2024), hasil belajar IPAS adalah perubahan perilaku siswa setelah mengikuti pembelajaran IPAS menunjukkan capaian dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar IPAS merupakan bentuk pencapaian siswa yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran, baik dalam bentuk nilai maupun penguasaan materi (Fitrianti & Mustika, 2024).

Menurut para ahli tersebut, hasil belajar mencerminkan keberhasilan siswa setelah menjalani proses pembelajaran, yang ditandai dengan adanya perkembangan dalam pengetahuan, keterampilan, sikap, serta perubahan perilaku. Selain mencerminkan

pencapaian siswa, hasil belajar juga berperan sebagai sarana untuk mengevaluasi efektivitas proses pembelajaran yang telah berlangsung.

b. Aspek-Aspek Hasil belajar IPAS

Menurut Selviari dkk., (2025), aspek-aspek hasil belajar IPAS terdiri tiga ranah utama yaitu:

1. Aspek Kognitif (Pengetahuan)

Aspek kognitif berkaitan dengan bagaimana siswa memahami dan menguasai materi yang mereka pelajari. Aspek kognitif diukur melalui tes evaluasi berbasis kuis interaktif menggunakan media pembelajaran *wordwall*.

2. Aspek Afektif (Sikap dan Motivasi)

Aspek afektif berhubungan dengan perubahan sikap, minat, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Sebelum intervensi, banyak peserta didik yang pasif, tidak fokus, dan kurang tertarik dengan pembelajaran konvensional. Penerapan metode *Game Based Learning* (GBL) yang didukung oleh media *wordwall* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

3. Aspek Psikomotorik (Keterampilan)

Aspek psikomotorik berkaitan dengan bagaimana siswa menggunakan teknologi pembelajaran. Dengan kuis interaktif di media pembelajaran *wordwall*, belajar menjadi menyenangkan dan membuat siswa antusias.

Sedangkan menurut Siregar dkk., (2025), aspek-aspek hasil belajar IPAS meliputi beberapa dimensi utama yaitu:

1) Aspek Kognitif (Pemahaman dan Pengetahuan)

Aspek ini berkaitan dengan pemahaman siswa tentang ide dan kemampuan berpikir kritis mereka selama proses pembelajaran.

2) Aspek Afektif (Sikap dan Motivasi)

Aspek ini terkait dengan perubahan pandangan siswa, minat siswa, dan keinginan siswa untuk berpartisipasi dalam pelajaran. Rasa ingin tahu siswa dapat meningkat dengan menggunakan metode GBL berbantuan media *wordwall*, siswa lebih mudah memahami materi secara menyenangkan. yang merupakan komponen penting dari keberhasilan pembelajaran.

3) Aspek Psikomotorik (Keterampilan dan Praktik)

Aspek ini berhubungan dengan kemampuan peserta didik dalam mengaplikasikan keterampilan yang peserta didik pelajari.

c. Indikator Hasil belajar IPAS

Menurut Harini dkk., (2024), indikator hasil belajar IPAS yaitu:

1) C1 – Mengingat

Indikatornya adalah kemampuan peserta didik dalam mengingat informasi dasar tentang Indonesiaku Kaya Raya.

2) C2 – Memahami

Indikatornya adalah kemampuan peserta didik memahami dan menjelaskan macam-macam kekayaan alam Indonesia.

3) C3 – Menerapkan

Salah satu indikator hasil belajar dapat diamati dari kemampuan peserta didik dalam menerapkan pemanfaatan sumber daya alam Indonesia dalam kehidupan sehari-hari.

4) C4 – Menganalisis

Indikatornya adalah kemampuan untuk menganalisis dan memahami hubungan antar letak dan kondisi geografis Indonesia.

4) C5 – Mengevaluasi

Indikator ini menunjukkan kemampuan untuk mengevaluasi informasi tentang kondisi geografis Indonesia secara kritis.

5) C6 – Mencipta

Indikatornya adalah kemampuan mengembangkan ide terkait macam-macam kekayaan alam di Indonesia.

Sedangkan menurut Fitri Kurniati & Ika Ratnaningrum (2025), indikator hasil belajar IPAS yaitu:

1. Peningkatan Skor Hasil Belajar Siswa

Perbandingan skor *pre-test* dan *post-test* berfungsi sebagai alat ukur untuk mengetahui tingkat pencapaian indikator hasil belajar peserta didik.

2. Kemampuan Memahami Materi IPAS (Indonesiaku Kaya Raya)

Indikatornya adalah ditunjukkan dari keberhasilan siswa mengerjakan soal pilihan ganda berbasis digital.

3. Kemandirian dan Pengelolaan Belajar Siswa

Indikatornya adalah terpantau melalui kemampuan siswa mengakses dan menyelesaikan soal secara mandiri, walaupun terdapat tantangan teknis (seperti jaringan internet).

Menurut para ahli tersebut, indikator hasil belajar IPAS menekankan pada ranah *kognitif Bloom* (C1–C6), yang berkaitan dengan materi Indonesiaku Kaya Raya. Aspek kemampuan yang diukur mencakup tahapan kognitif mulai dari mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, hingga menciptakan sesuatu yang berlandaskan pada pengetahuan yang telah diperoleh.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Kajian pustaka berikut memuat sejumlah hasil penelitian yang memiliki keterkaitan dengan topik mengenai pengaruh metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) yang berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas V SDN Oro-Oro Ombo materi Indonesiaku Kaya Raya:

1. Penelitian yang dilakukan Sianturi (2024), hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, baik sebelum maupun sesudah diterapkannya metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) yang didukung oleh aplikasi *wordwall*. Jenis penelitian yang digunakan adalah

eksperimen, dengan tujuan utama mengkaji seberapa besar pengaruh media atau strategi pembelajaran terhadap pencapaian belajar siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan *pre-test* dan *post-test* sebagai alat ukur. Meskipun demikian, terdapat perbedaan pada materi ajar yang digunakan, yang membedakan penelitian ini dengan studi sebelumnya.

2. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Qomaria dkk., (2024), penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan media *wordwall* memperoleh nilai hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media tersebut. Persamaannya adalah menggunakan kuantitatif dengan memanfaatkan media *wordwall* berbasis permainan dalam proses pembelajaran, dilakukan pada jenjang sekolah dasar, serta sama-sama peningkatan hasil belajar IPAS. Perbedaannya terletak pada desain penelitian yang penelitian ini hanya menerapkan *post-test only control group design* tanpa *pre-test* serta lokasi dan materi pembelajaran yang digunakan.
3. Rohmawati dkk., (2024), hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan bertahap dalam hasil belajar siswa, dari rata-rata pra-siklus sebesar 63 dengan tingkat ketuntasan 33%, naik menjadi 73 dengan ketuntasan 67% pada siklus pertama, dan mencapai rata-rata 91 dengan ketuntasan penuh sebesar 100% pada siklus kedua. Kesamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan metode GBL berbantuan media *wordwall*, sementara perbedaannya berada pada pendekatan penelitian

yang digunakan, yakni Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dua siklus, serta perbedaan subjek dan materi ajar.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Prasetyo (2024), menunjukkan bahwa penggunaan media *wordwall* berpengaruh signifikan terhadap prestasi dan minat belajar. Kesamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan metode *Quasi-eksperimen* dengan desain *pre-test* dan *post-test*, penerapan media *wordwall* sebagai alat bantu pembelajaran, serta fokus utama dalam meningkatkan hasil belajar IPAS. Sementara itu, perbedaan dapat ditemukan pada lokasi penelitian, minat belajar siswa, dan materi yang diajarkan dalam proses pembelajarannya.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Bestiyana (2024), menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang signifikan. Penelitian ini menunjukkan bahwa gabungan metode PBL dan media *wordwall* membuat siswa lebih semangat dalam belajar. Persamaan penelitian ini yaitu dilaksanakan di kelas V dan menggunakan desain *pre-test* dan *post-test*. Perbedaan utama penelitian ini yaitu menggunakan metode *Problem-Based Learning* yang fokus utama untuk peningkatan motivasi. Selain itu, perbedaan juga terlihat dari lokasi penelitian dan fokus utama peningkatan motivasi siswa.
6. Penelitian yang dilakukan Batubara dkk., (2024), menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan. Hal ini terlihat dari perbedaan nilai antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, di mana kelas eksperimen yang menggunakan pendekatan tersebut mengalami peningkatan capaian belajar secara mencolok yang menggunakan pendekatan GBL dengan

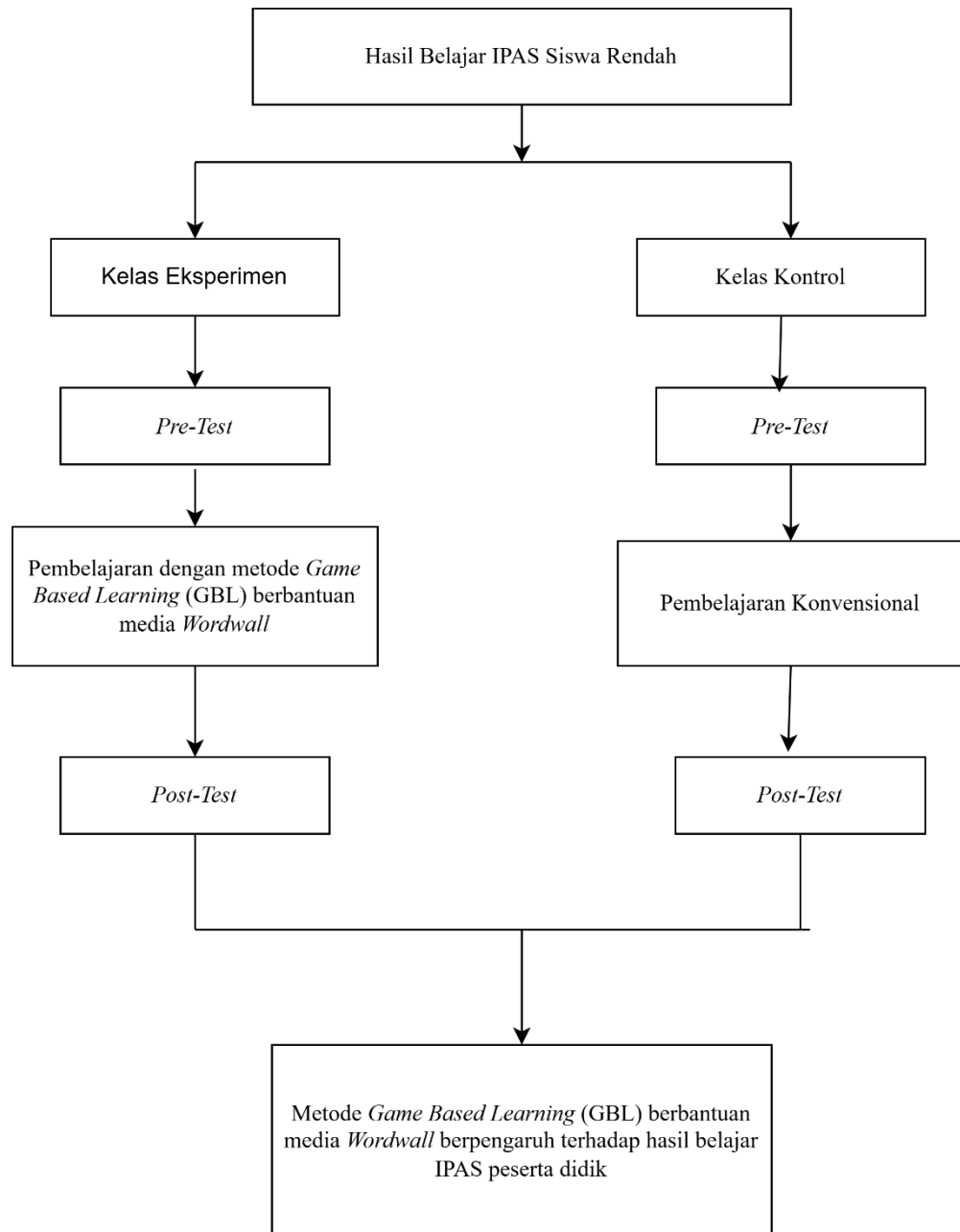
dukungan *wordwall* menunjukkan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional. Kesamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan strategi pembelajaran yang memanfaatkan permainan edukatif melalui media *wordwall* bertujuan untuk meninjau efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan interaktif. Adapun perbedaan terletak pada lokasi pelaksanaan penelitian, materi yang diajarkan, dan subjek.

7. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Kusumaningtyas & Yuniawatika (2024), hasil penelitian menunjukkan adanya kemajuan yang signifikan dalam kemampuan berpikir tingkat tinggi setelah penerapan media tersebut. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media *wordwall* dalam proses pembelajaran dan pelaksanaannya di tingkat sekolah dasar. Sementara itu, perbedaannya terdapat pada fokus materi yang diteliti, lokasi pelaksanaan penelitian, serta penekanan khusus pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*) sebagai indikator keberhasilan pembelajaran.
8. Penelitian yang dilakukan Ismail & Sahirah (2024), kesamaan dengan penelitian ini adalah pemanfaatan media *wordwall* dengan pendekatan pembelajaran berbasis permainan, serta menerapkan desain *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Perbedaan penelitian

tersebut dengan penelitian ini terletak pada letak geografis pelaksanaan serta topik materi pelajaran yang menjadi fokus kajian.

9. Penelitian yang dilakukan Zakiyah & Satianingsih (2024), hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *wordwall* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Kesamaannya dengan penelitian ini terletak pada penggunaan metode pembelajaran berbasis game edukatif menggunakan media *wordwall* di jenjang sekolah dasar, sementara perbedaannya terdapat pada materi pelajaran yang digunakan.
10. Penelitian Oktafadilla dkk., (2024), hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa setelah penerapan media *wordwall*. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media pembelajaran interaktif *wordwall* dan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar, sedangkan perbedaannya ada pada jenjang SMP dan fokus mata pelajaran yang berbeda.

C. Kerangka Berpikir



Gambar 2.19 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan pernyataan sementara atau perkiraan tentang hubungan antara variabel penelitian adalah definisi hipotesis. Hipotesis ini akan diuji secara empiris untuk mengetahui kebenarannya. Dengan demikian, hipotesis penelitian berperan sebagai panduan dalam penelitian kuantitatif yang membantu peneliti dalam menentukan arah analisis data, serta pengambilan Kesimpulan berdasarkan bukti empiris (Irfan Syahroni, 2022).

Hipotesis ini akan memberikan jawaban kuantitatif untuk pertanyaan penilaian:

H_o : Penggunaan metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *wordwall* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS pada kelas V SDN Oro-Oro Ombo.

H_a : Penerapan metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS pada kelas V SDN Oro-Oro Ombo.